

Чрез Зог героите в книгата оценяват по нов начин планетата, на която живеят, както и всички същества, които споделят това истински красиво място.

Темите включват:

- Боклук и рециклиране
- Разбиране и уважение към разнообразието на хора и места
- Игрите по света
- Устойчиво развитие

Методологиите включват:

- Философия за деца
- Учене чрез преживяване

Включва бележки за учителя по всички теми.

"Усещам, че използването на външната среда като друга класна стая, е важен аспект от образованието, тъй като е достъпна, интересна, стимулираща и енергитизираща. Децата са много доволни да бъдат част от тези дейности и веднага си харесаха Зог! Толкова много, че чак си направиха свои собствени Зог кукли, така че да има приятели и да не се чувства изоставен! Децата съчувстваха на Зог и научиха много за приятелството, различията, приликите и сътрудничеството. Тази книга предоставя толкова много възможности за отлични упражнения за говорене и слушане, както и практически игри и проекти, които са все на базата на основни аспекти от съвременното образование."

Беки Кош, Детска градина Уигтън.

"Децата обичат Зог и книжката естествено води към кръстосано планиране на учебната програма и междинно преподаване и учене. Благодаря ви."

Хелън Форд, директор на начално училище Нортсайд, Уъркингтън.

"Вълнуваща история, която съчетава дейности, дискусии и житейски умения. Тъй като ресурсите са на база на преживявания от реалния живот, децата са наясно как могат да променят своя свят."

Анджела Бел, Училище Рууз, Бароу ин Фърнес.

Запознай се със
Зог



Произведено от Антеа Стивънсън и Джина Мъларки
Център Образование за развитие - Къмбрия, Лоу Нуук, Колеж Сейнт Мартинс, Ембълсайд, Къмбрия LA22 9BB

www.cdec.org.uk
015394 30321

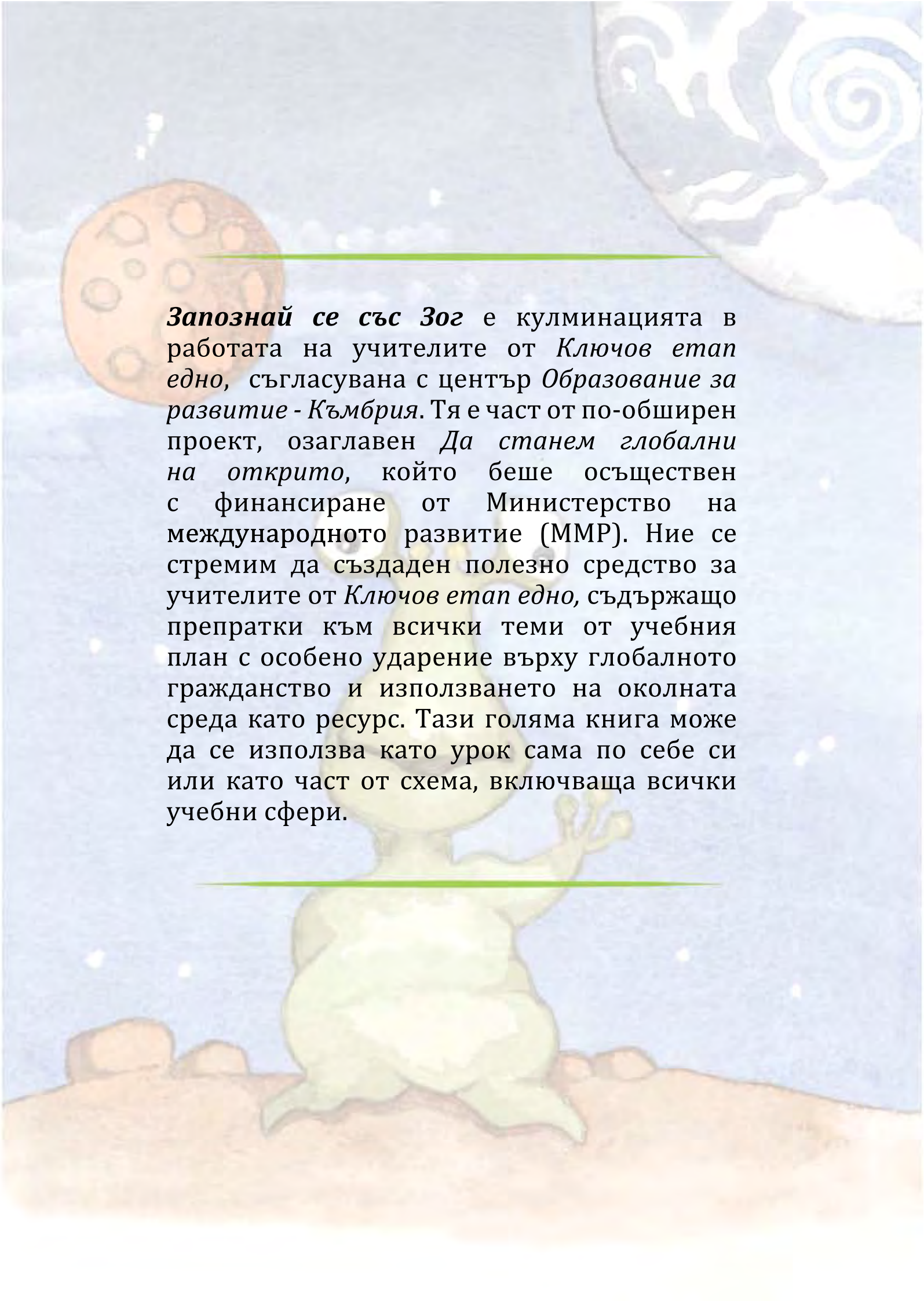
Printed on Recycled Paper by Badger Press 015394 45399
CDEC 2007

Запознай се със
Зог



Текст от Антеа Стивънсън и Джина Мъларки
от център Образование за развитие - Къмбрия.

Илюстрации от Робин Стийлс.



Запознай се със Зоо е кулминацията в работата на учителите от *Ключов етап едно*, съгласувана с център *Образование за развитие - Къмбрия*. Тя е част от по-обширен проект, озаглавен *Да станем глобални на открито*, който беше осъществен с финансиране от Министерство на международното развитие (ММР). Ние се стремим да създадем полезно средство за учителите от *Ключов етап едно*, съдържащо препратки към всички теми от учебния план с особено ударение върху глобалното гражданство и използването на околната среда като ресурс. Тази голяма книга може да се използва като урок сама по себе си или като част от схема, включваща всички учебни сфери.

Запознай се със **Зог**



Текст от *Образование за развитие - Къмбрия*.
Илюстрации от Робин Стийлс.

Писателите

Антеа Стивънсън е завеждащ Глобално образование към център *Образование за развитие - Къмбрия* като отговаря за образование на открито. Нейната квалификация е по начално училищно обучение, образование на открито и екологично образование. Нейният подход в основата си заляга на образование чрез преживяване, използвайки истории и театър, за да подобри преживяванията, особено в класната стая на открито.

Джина Мъларки е старшият завеждащ Глобално образование към център *Образование за развитие - Къмбрия*. В миналото тя е работила като начален учител и наставник по образование на открито. Нейната работа включва употребата на методологията Психология за деца (ПЗД), където тя работи с практикуващи учители, както в класната стая, така и водейки курсове и конференции по ПЗД първо ниво.

Илюстраторът

Робин Стийлс е инструктор на открито към център на открито *Калвърт Тръст* в Къмбрия.

Благодарности

Тази книга е реализирана благодарение на работата на учителите от *Ключов етап едно* в Къмбрия; Беки Кош от детска градина *Уигтън*, Уигтън; Хелън Форд, директор на начално училище *Нортсайд*, Уъркингтън; Анджела Бел от училище *Рууз*, Бароу от Фърнес и Кай Колей от училище *Елерей*, Уиндърмиър.



Зог искаше да отиде на приключение до планетата Земя. Той мислеше, че тя е една наистина красива планета. Тя имаше блещукащи океани, гъсти гори, високи планини и пясъчни пустини.

Неговата планета не беше красива. Беше направена от буклуци, които другите планети изпращаха в космоса.

Къщата на Зог беше направена от стара кола и леглото му беше направено от кутия за обувки, и двете от планетата Земя.

Зарготите бяха много добри в повторното употребяване на неща.



Зог кацна на Земята с голямо



Той тъкмо се беше научил да управлява своя космически кораб.

Един космат землянин заприпка към него.



- Здравей, аз съм Зог от планетата Заргот - каза той. - Кой си ти?

- Аз съм мишка от планетата Земя - каза мишката.

- Всички земляни ли са като теб - попита любопитно Зог.

- Не, - каза мишката - има много различни видове, но никой не е толкова красив и интелигентен като мен.



Извезднъж две големи очи надвиснаха над тях. Мишката избяга зад Зог.

- Здравей - каза новият землянин.
- Здравей, аз съм Зог от планетата Заргот. Какво си ти?
- Землянинът погледна очудено и отговори:
- Аз съм момче, човек, предполагам от, ами, тук. Ти изглеждаш много смешно.
- Ти самият също изглеждаш смешно - каза Заг, малко разстроен. - На планетата Заргот всички изглеждате така.

Как изглежда твоята планета, Зог? - попита Мишката.

- Ще ти покажа. - каза Зог.

При натискането на един бутон, на екрана се появи карта. Зог им показва къщата си, мястото, където играе и където паркира космическия си кораб.



Момчето беше развълнувано и извади нещо от чантата си.

- Ние тъкмо правим карти в училище. Погледни! Това е моята къща, това е училището ми, а това е паркът, където играем.





Може ли да отидем да играем в парка? - попита Зог.

По пътя Зог беше пълен с въпроси.

- Какво е онова? - попита Зог, посочвайки към едно дърво. - И за какво служи?

За... ами, някои животни живеят в него... използваме дървесината му и... мисля, че ни дава кислород за дишане. - каза момчето.

Мишката кимна, преструвайки се, че също знае това.

- Искате ми се и ние да имаме дървета - въздъхна Зог.

- Без дървета! - каза Момчето. - Но как оцелявате?

- Взимаме си всичко от други планети - отвърна Зог.

В парка няколко деца играеха.

- Какво правят? - попита Зог.
- Играят футбол. - отвърна Момчето.
- Това ли е единствената игра, която играете? - запита Зог.
- О не, имаме хиляди различни игри.



Зог и неговите нови приятели се присъединиха към играта на футбол. След това полегнаха изтощени на тревата и Зог попита:

- Всички хора ли играят игри?
 - Мисля, че да, - каза Момчето - но никога не съм бил на друго място освен тук.
- Тогава на Зог му хрумна идея:
- Хайде да влезем в моя космически кораб и да посетим някое друго място на планетата Земя.

Зог и двамата му нови приятели се натъпкаха в миниатюрния космически кораб и излетяха в космоса. Заг направи няколко обиколки около Земята, за да им покаже колко е красива тяхната планета.

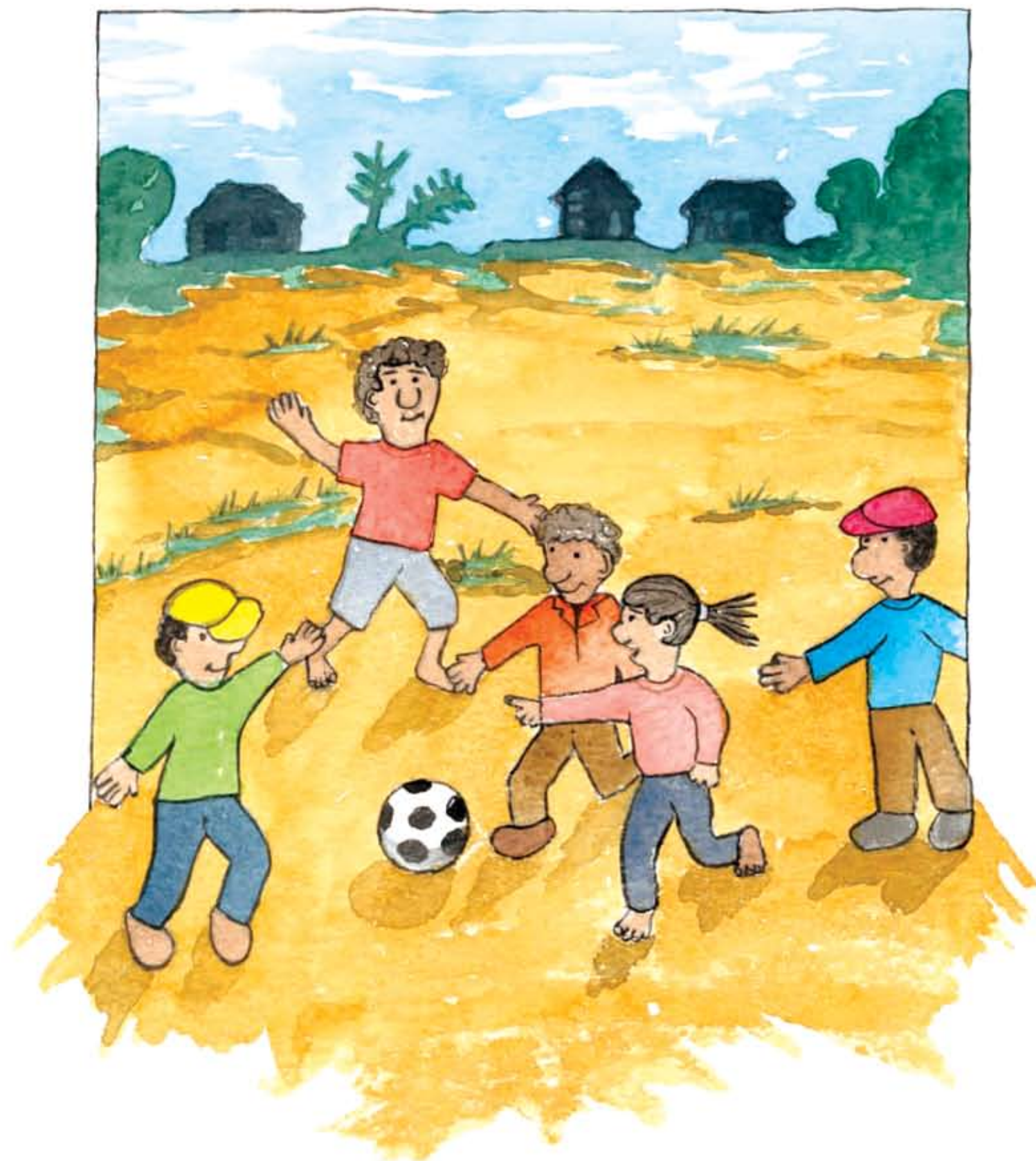
Тогава той се насочи обратно

надолу,

надолу,

надолу,

туп!

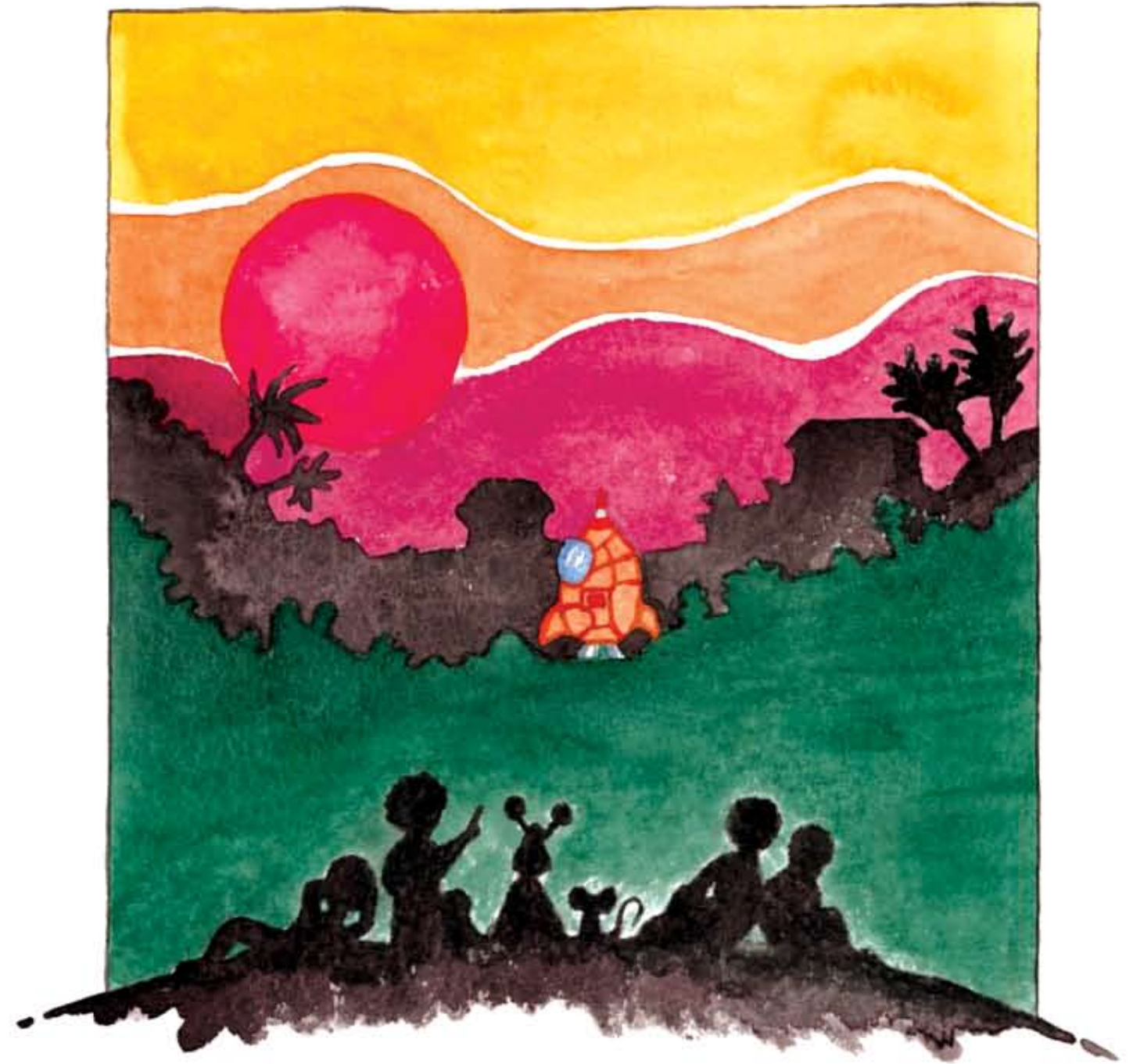


Мястото, където кацнаха, изглеждаше доста различно. Тогава те с усмивка забелязаха някои неща, които бяха същите. В далечината деца играеха с топка.

Децата се затичаха към Зог и приятелите му и погледнаха любопитно към космическия кораб. Тогава, смеейки се, ритнаха топката към Зог.



Те играха ли играха, докато не легнаха изтощени в прахта. Те говориха и се смяха, докато червеното слънце не започна да залязва, хвърляйки ярки отблясъци върху космическия кораб.

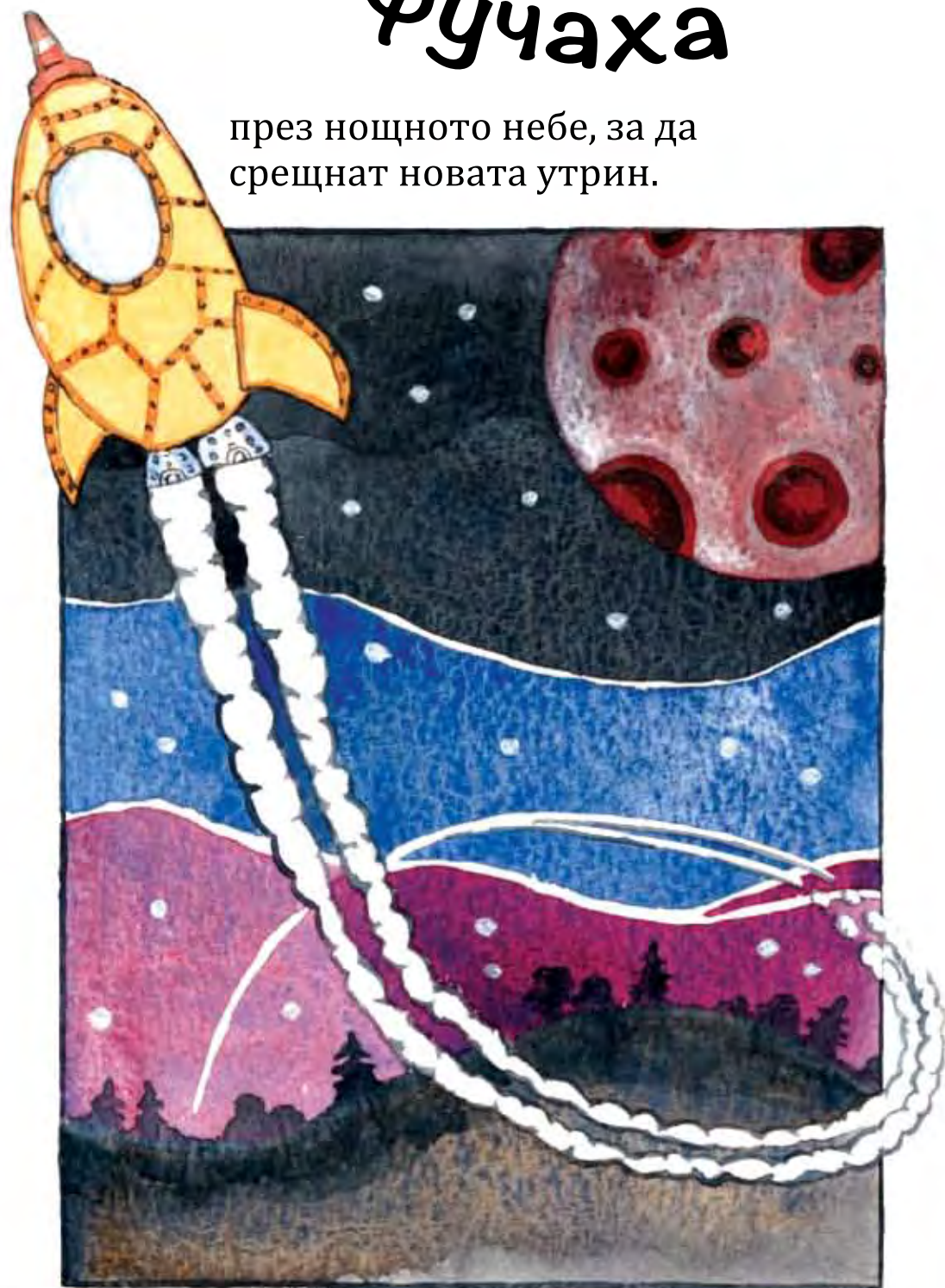


Изведнъж Зог се изправи. Той щеше да закъснее и родителите му щяха да се притесняват.

Зог накарал Мишката и Момчето да побързат обратно към космическия кораб и излетяха още веднъж. Те

профучаха

през нощното небе, за да срещнат новата утрин.



Ступ, туп, туп, туп, Мишката и Момчето си бяха отново къщи.



Докато махаха на Зог за сбогом, нова утрин тъкмо започваше; те се огледаха около себе си с нов интерес. Какъв истински красив свят беше това!

Тази книга е написана, за да подпомогне учителите да въведат глобалния аспект в учебната програма. Историята за Зог и придружаващите бележки за учителя изследват главно темите за екологична отговорност и разбиране към различните хора и места. Те предоставят идеи, които учителите да използват като отправна точка за серия от дейности, свързани с книгата и темите ѝ.

Философия за деца (ФЗД)

В проекта Да станем глобални на открито и в CDEC, Р4С е приета като основна методология, която подкрепя ученето от гледна точка на глобалното образование. Р4С поставя изследването в основата на ученето, помагайки на учениците да развият основни умения (като например да зачитат идеите на другите хора, да слушат и да създават връзки). Това повишава самочувствието и развива интелектуална самоувереност, което им дава възможност да дадат своя принос към едно плуралистично общество.

Процесът

Една сесия обичайно започва със стимул, например история, образ или игра. След обмисляне на стимула, учениците са насърчени да генерират философски въпроси. Примери за стимули и въпроси, генерирани от учениците, използвайки "Запознай се със Зог"и придружаващите я идеи за дейности, са:

Стимул: Историята "Запознай се със Зог"
Как всъщност изглежда планетата на Зог?
Зог харесва ли Земята?
Как се чувстваше Зог?
Зог има ли семейство?
Защо къщата на Зог е кола? *(Година 2, Детска градина Уигтън)*
Ние не хвърляме боклук на нашата планета, нали? *(Година 1, Училище Ембълсайд)*

Стимул: Учениците са играли на играта Дървар от раздел Игри и РЕ. Това произведение е затвърдено чрез четене на книгата на Джени Бейкър - "Където гората се среща с морето."
Какво ще представлява гората в бъдеще?
Какво би било ако дърветата се променят? *(Начално училище Броутън, Година 2)*

Стимул: Ден на дейностите Лоу Лъкънс, в Къмбрия, започвайки с дейност за Нуждите и Желанията, последвана от обиколка на фермата на пилетата и дървесината и най-накрая играта Дървар.
Защо някои места трябва да бъдат богати, а други бедни?
Защо имаме дървета? *(Начално училище Шанкхил, 2-ра година)*

Стимул: Катрин Кейв и Крис Ридъл: Нещо друго; (Puffin 1995).
Историята е последвана от преминаване на кутия, с огледало вътре. Учениците са помолени да погледнат вътре, където ще видят един много различен вид "Нещо друго".
Защо всички сме различни?
Защо не всеки харесва нещо друго? *(Детска градина Уигтън, Година 2)*

Децата след това гласуват за въпроса, на който биха искали да отговорят, и този избран въпрос става фокус на изследване от групата. Изследването е мотивиран диалог, в който учениците са насърчавани да упражняват ключови умения като създаване на връзки, оценяване на причини, като представят примери и надграждат върху концепции. В края на сесията има съвещание, което позволява на участниците да се оценят сесията.

Научете повече за ФЗД!

Свържете се с център Образование за развитие-Къмбрия за възможности за непрекъснато професионално развитие, както и ресурси за закупуване или вземане на заем.

Посетете сайта SAPERE (Дружество за развитие на философско изследване и размисъл в образованието) **www.sapere.net**

ИДЕИ ЗА ДЕЙНОСТИ

РЕ и гражданство

Пътна чанта - нужди и желания - Децата отиват на пътешествие до планетата на Зог. Какво имат нужда да вземат, кои са техните най-съществени нужди, за да живеят? Използвайте истински предмети ако е възможно или направете селекция от карти (налични от CDEC).

Изследване на отпечатъците - Проучване на това как замърсяваме света, чрез изработването на колажи на отпечатъците.

Справедлива търговия - Децата правят хрупкави оризови торти. Всяко едно от тях получава по едно пени, след което тортите са продадени през междучасието за по 20 пени. "Това справедливо ли е?".

Сравняване на картинки - Избягване на обобщения и стереотипи. Комплектът "Изследване на ценностите", произведен от CDED, съдържа други изображения, които могат да бъдат използвани за тази цел. Опитайте да използвате различно заглавие за картинката, за да промените възприятията. Как се чувстват те спрямо картинката?

Грамотност

Общуване по начини, различни от езика - Пратете усмивка или използвайте прост символен език или дори картинки, за да общувате.

Как изглеждаме? - Опишете се на някого, който не може да ви види. Погледнете приликите и разликите меду хората.

Записване на инструкции - Изберете една от игрите по света, която децата играят. Напишете инструкции, за да научите друг клас да я играе. Използвайте номера и тирета.

Зог, част втора - Напишете продължение на "Запознай се със Зог".

Думи за последователност - Разкажете за някое пътуване като използвате думи за последователност от гледна точка на героя. Използвайте думи като: първо, след това, тогава, после и накрая.

Театър - Пресъздайте сцена като стоп кадър. Какво си мислите?

Линия на чувствата - Покажете как чувствата на Зог се променят по време на историята като използвате въженце за простиране и различни личица, които да представят емоции като щастлив, тъжен или развълнуван.

Дизайн и технология

Проектирайте и изработете кукла Зог - След това куклите могат да се използват, за да повишат мотивацията и ангажираността.

Направете планета от боклук - Това красива планета ли е?

Изработване на домове - Сравняване на домове от цял свят. Например палатки, юрти, колиби, наколни жилища, къщи в студени места и енергоспестяващи къщи. За повече примери относно дейности с домове вижте "Комплект за оцеляване за граждани на бъдещето", CDEC.

Играчки от боклук - Могат да бъдат повдигнати въпроси като например:Има ли нужда да създаваме толкова много боклук? Кои от нещата в кошчето за боклук могат да бъдат повторно използвани? Примери за неща като вълнени облекла, направени от рециклирана платмаса, рециклирана хартия и повторно използване на торбички.

Наука

Планети - Разгледайте други планети, от какви условията се нуждаем, за да поддържаме живота? Използвайте видеоклипове Еспreso на други планети и космически совалки, както и глобус, за да улесните научаването.

Материали - Свържете изучаването на материалите с рециклирането. Защо някои материали се рециклират, а други не? Защо да създаваме боклук, след като нямаме нужда от него? Как бихме могли да намалим потреблението? Разгледайте количеството и вида на опаковките, които използваме. Проверете уебсайта на местната Община за евентуални учебни ресурси и дейности във вашия регион.

Дървета - Над 100 вида могат да живеят в едно дъбово дърво. Разгледайте колко различни растения и животни можете да откриете в смесените гори в сравнение с иглолистните гори. От какво се нуждаят растенията, за да живеят? Засейте жълъд.

Храна - Откъде идва? Съберете колекция от храни от супермаркета (върху плодовете винаги е отбелязана страната, където са отгледани). Намерете тези места на глобуса. Дали те мислят, че храната е пътувала със самолет, лодка, камион или всичките три? Други занимания с храна са достъпни в комплекта "Храна" към проекта Да станем глобални на открито от CDEC. Подходящи за горен Ключов етап едно.

Игри и физическо възпитание

Игра Дървар - Мнозинството от децата са дървета, някои са птици, а един е дървар. Дърварят трябва да отсече всяко дърво с по 10 удара. Птиците трябва да отлетят до ново дърво като междувременно задържат дъха си. Продължете, докато хабитатът не стане твърде малък за броя птици, след това обсъдете или използвайте като стимул за Философия за деца.

Танц/движение - Обсъдете какви видове движения има в един двигател, например въртене, нагоре и надолу. По двойки изработете движения, което смятате, че биха били част от двигател. Експериментирайте с промени в скоростта и маршрута из стаята. Танцът може да достигне върхна точка като например излитане и след това затихване.

Арау - Лилим (Ден и нощ) - От 10 до 20 играчи, навън. Тази игра се играе там, където има светлина и сянка. Може да се играе в слънчев ден или в лунна нощ. Един от играчите гони. Той се опитва да маркира или докосне който и да е от играчите на светло. Бягащият се спасява от маркиране като стои на сянка. Маркираният става гонец в следващата игра. Ако играят много хора, играта става по-интересна ако има двама или трима гонещи по време на една игра.

Сипа - Участници: двама или повече. Играта получава името си от действието в нея, "ритам". Предметът, който се използва за игра, също се нарича сипа. Прави се от шайба с цветни ленти, закачени за нея. Един от участниците трябва да бъде "то". Някой участник може да бъде доброволец за "то" или "то" може да бъде определено чрез процес на избор; може да бъде чрез камък-ножица-хартия или хвърляне на монета. Задачата на "то" е да ритне високо сипа на друг участник. След последния ритник на участника, "то" трябва да успее да ритне падащата сипа отново нагоре във въздуха (поне над главата на учасника и "то"), без сипа да падне на земята. Ако "то" успее да направи това, тогава е ред на участника да ритне падащата сипа. Тя или той трябва да може да я ритне отново във въздуха, а ако тя или той не успее, тя или той става "то". Победителят в играта е този, който е бил най-малък брой пъти "то", докато човекът, който е бил "то" най-голям брой пъти, се нарича "бърот" или "балагунг".

Подова костенурка *(вид движеща се механична играчка - бел. прев.)* - Използвайте подовата костенурка за провеждането на курс в училищния двор и ѝ сложете очи, за да прилича на Зог.

География

Картографиране - Разгледайте разнообразни видове карти, като например улични планове, атласи и карти на съкровища. На открито помолете децата да нарисуват кръгла карта на район като първо демонстрирате. Седнете на едно място и най-общо скицирайте какво може да се види в горната част на страницата. Движете страницата наоколо, продължавайки да рисувате каквото виждате, би трябвало накрая да имате кръгово изображение на района. Полезно е да подредите някои очевидни неща за рисуване.

Картографиране на обекти - Върху лист хартия на квадратчета нарисувайте опростен план на къщата на Зог. Децата поставят мебели за кукли върху плана и рисуват около тях. Като използвате кукла Зог, направена от тесто за игра, децата работят по двойки като дават насоки, за да разведжат Зог из къщата. Заедно нарисувайте карта на света на Зог.

Огледална разходка - Популярна дейност от образование за Земята, която насърчава децата да погледнат на света от различен ъгъл. Всяко дете държи хоризонтално по едно огледало в дланта си като го гледа, докато се разхожда наоколо. Това се получава най-добре из гората или в застроена местност.

Математика

Измервайте предмети или разстояния като използвате различни неща, например стъпала, ръце или палци. Дайте примера с аршините, които са египетската мярка от лакътя до върха на пръстите. Какво би се случило ако всички ние започнем да строим нещо като къща въз основа на наши собствени мерки? Те биха ли били еднакви? Всички еднакви ли са?

Координати - Използвайте картата, създадена при картографирането на обекти. Като използвате квадратна мрежа, поставете букви по долната дъжкаина и цифри нагоре отстрани. Децата трябва да намерят Зог по двойки като назовават координатите.

Изкуство

Цветни палитри - Наблюдаване на света около тях. Вземете парче картон, което може да се изреже във формата на палитра. Поставете парче двойно залепващо тиксо върху картона. Разходете се като събирате малки парченца от цветове от природата, докато си набавите целия спектър, или пък използвайте оцветена вълна или цветни диаграми от магазин "Направи си сам", за да намерите съответстващите цветове в околната среда. Разговаряйте за грижата към околната среда и че не трябва да не късат неща, които са малко на брой.

Рисуване или снимане на специални неща на мястото, където живеете - Това би могло да бъде част от пътешествие.

Картографски пръчки - Дейност, която позлиза от туземната австралийска култура. Дейността включва увиването на различни материали, които са намерени по време на пътешествие, около пръчка. Например трева, цветя, семена - всичко, което би послужило като визуално подсещане за маршрута. Картографските пръчки позволяват на децата да картографират линеен маршрут на база на техните собствени открития и чувства по време на пътуване.

Лица - Снимайте се един друг с помощта на дигитални фотоапарати, принтирайте снимките и след това напишете три неща, които са специални в този човек. Поставете ги в книга и се отнасяйте с тях като с ценна вещ, например като използвате ръкавици, за да разлиствате страниците. Свържете с работната единица "Хубаво е да съм аз". Социални и емоционални аспекти на ученето.

Експресо www.espresso.co.uk "Отвори вратата" въз основа на телевизионната поредица "Отвори вратата" произведена от Рагдол Прадакшънс. Подкрепя се знание и разбиране за света чрез показването на прости истории за събитията в живота на малки деца в различни страни (Основа).

Книги

Baker, Jeannie. (2002) The Window (Walker books). Налична като голяма книга. Година след година настъпват промени в гледката от прозореца на стаята на едно момче. Тази книга проследява развитието на едно момче и неговата околна среда през годините. Една очарователна книга с рисунки-колажи без думи за всички възрасти.

Cornell, J. (1989) Sharing the joy of Nature. (Dawn Publications). Дейности за образование за Земята.

Damon, Emma. (2005) All sorts of homes. (Tango Books 2005). Тази възхитителна книга с капачета за отваряне въвежда идеята, че въпреки че може да живеем в много различни жилища, на най-различни места, няма друго място като дома. Също в поредицата 'All kinds of people'; 'All kinds of beliefs'; 'All kinds of bodies' и 'All kinds of feelings'.

Deacon, Alexis. (2003) Beegu (Farraer, Straus and Giroux). Книга за едно извънземно, което не е добре посрещнато, докато...

Doney, Meryl. (2005) Games (Watts World Crafts series). Игрите по света

Foreman, Michael. (1993) Dinosaurs and all that rubbish (Puffin Books) - Едни лодкар, който разбърква Земята.

Hoffman, Mary and Littlewood, Karin. (2002) The colour of Home. (Frances Lincoln). Историята на едно момче-бежанец.

James Simon. (1993) Dear Greenpeace (Walker Books) Едно момиче, което намира кит в езерото си.

McNeill, Carol Cory-Wright, Jean and Renfrew, Tom. (1998) Teaching Orienteering (Human cinetics) Фантастичен ресурс за преподаване на ориентиране.

Manchester DEP. (2005) The Games We Play. Забавна и интерактивна програма, която насърчава межкултурно разбиране за възраст 5-11 години.

Walsh, Melanie. (2004) My World Your World (Picture Corgi). Открийте приликите и разликите между децата по целия свят в тази забавна и ярка книга за най-малките.

Уебсайтове

www.starbeck.com Артефакти за училища, ресурс със справедлива търговия

www.globaldimension.org.uk Правене на играчки от Индия

www.wild-about-woods.org.uk Всичко за дърветата

www.forestschoools.com Програма, която се разпростира из Великобритания, проверете уебсайта за най-близкото до вас горско училище.

www.forestry.gov.uk/treetrunk Съдържа голямо разнообразие от книги, плакати, клипове и касети за слушане.

www.outdoor-learning.org Връзки и информация относно използването на откритите пространства като ресурс.

www.oxfam.org.uk Още много ресурси за училища.

www.ga.k12.pa.us/academics/ms/6th/MCGAMES/ Речник на многокултурните игри.

www.dep.org.uk Много игри, дейности и информация въз основа на начините, по които деца, живеещи в много различни страни по света, възприемат футбола. Дава позитивен поглед върху теми като ценности, сътрудничество, конфликти и расизъм.

www.farmsforschools.org.uk Предоставя списъци с ферми във вашия регион, които са част от мрежата на ферми за училища.

www.recyclezone.org.uk Сайт с информация за рециклирането.

www.schoolsgarden.org.uk Програма "Растящи училища", съвети как да изградим училищна градина, включва информация за компостирането.

www.globalfootprints.org/issues/footprint Ресурси за учители и онлайн дейности относно глобалния отпечатък.

www.eco-schools.org.uk Насърчава и изказва признание към цялостни училищни акции за околната среда. Това е както програма, така и система с награди.

Налично от CDED

По-подробна информация може да бъде намерена на www.cddec.org.uk

Комплект за оцеляване за граждани на бъдещето (2003) от Джина Мъларки и Антеа Стивънсън. Комплект от дейности за деца на възраст 7-11, който съдържа книжка за учителя и CD-ROM. Този комплект е разработен, за да помага на учителите в поднасянето на темата за глобално гражданство. Той е разделен на четири глави, които се фокусират върху: храна и вода, подслон, устойчиво развитие и бежанци. Този комплект представя редица местни и глобални казуси. Дискът, който съпътства комплекта, съдържа планове на уроците, работни листове, листове с факти за учителя и фотографска база данни.

Изследване на ценности (2005) от Джина Мъларки и Антеа Стивънсън. Този комплект с ресурси е разработен, за да помага на KS3&4 учители в поднасянето на темите за глобално гражданство, с допълнителни връзки от учебния материал с география, PSHE и RE. Комплектът съдържа книжка за учителя и CD-ROM с препоръчани дейности и съпътстващи ги ресурси, разделени на три теми: Сесия с дейности на открито; Ценности и идентичност; Балансиране на несъвместими нужди. Комплектът съдържа местни и глобални казуси от Мардейл, Къмбрия и Лесото в южна Африка.

Комплекти за специални образователни нужди (2006) от Джина Мъларки и Антеа Стивънсън. Като част от проекта "Да станем глобални на открито" ние сме създали пет вълнуващи комплекта с идеи за дейности за възпитаване на един по-справедлив и устойчив свят. Всеки комплект е съставен от карти с дейности които дават вдъхновяваща информация за дейностите. Дейностите често са фокусирани навън, като използват околната среда като ресурс за подобряване на ученето. Картите са подредени в тематични групи и могат да бъдат адаптирани, за да са удобни за upper Key Stage 1, Key Stage 2, lower Key Stage 3 и специални образователни нужди.

Използване на Философия за деца в помощ на обучението по глобално гражданство (2005) от Вимала Джон. Това ръководство изледва обучението по глобално гражданство, съдържание от сесиите P4GC и поведението и отношението на учениците, и включва казуси, практически идеи и изчерпателен списък с ресурси и информация, който включва уебсайтове, въз основа на дванадесет ключови концепции на глобалното гражданство.

Another Spanner in the Works (2006) от Елеонор Ноулс и Уенди Ридли. Отхвърляне на предрасъдъци и расизъм в предимно "белите" училища. Предлага съчетание от ефективни практики в "бели" училища и практически сесии за разкриване на отношението на учители, управници, помощен персонал и деца, и тяхното възприемане на другите страни. Ще има приложение в "бели" зони далеч откъд Къмбрия.