

THE THINKER

GATE/SAS Student Newsletter

Winter 2014

The secret of getting ahead is getting started.

- Mark Twain



Full STEAM Ahead!

Science, technology, engineering, arts, and mathematics make up the acronym S.T.E.A.M. Although seemingly distinct disciplines, they are in fact united by the innovation and creativity needed to excel in each field. Exploring the complex intersections of these disciplines will prepare learners for a future world we cannot even imagine! STEAM also defines the heart of the new Common Core State Standards and what it really means to be "college prepared and career-ready."

What types of skills are utilized with STEAM?

- Critical, creative, and abstract thinking
- Problem identifying and solving
- Collaboration and flexibility
- Dabbling, playing, tinkering, and inventing

The Los Angeles Public Library is going "Full STEAM Ahead!" with some exciting opportunities for kids and teens to participate in STEAM programs and workshops or discover great STEAM-related links and books.

If you have a curious mind and want to be an innovator for the future, get started at <http://www.lapl.org/steam/>



Dystopian Novels: Is This Young Adult Literature Trend for You?

Utopia (noun): An imaginary place in which the government, laws, and social conditions are perfect

Dystopia (noun): An imaginary place where people are unhappy and usually afraid because they are not treated fairly

You may have never heard the term "dystopian literature" but you probably already know what it means. Dystopian literature refers to the genre of books about unpleasant or repressed societies, often propagandized as being utopian. This increasingly popular young adult genre may feature some common elements:

- The society is an illusion of a perfect world
- Propaganda (misleading promotion or advertising) is used to control citizens of the society
- The society requires conformity (uniform rules, styles, and customs)
- Information, independent thought, and freedom are restricted
- Citizens are perceived as being under constant surveillance
- Citizens have a fear of — or no access to — the outside world
- Young, rebellious protagonist who questions authority and challenges the power structure

• An eventual uprising to establish justice for citizens

Here are some familiar, popular, or classic examples of dystopian literature (yes, many became movies too):

- *Animal Farm* by George Orwell (first published in 1945)
- *Divergent* series by Veronica Roth (first published in 2011)
- *Fahrenheit 451* by Ray Bradbury (first published in 1950)
- *The Giver* quartet by Lois Lowry (first published in 1993)
- *The Hunger Games* trilogy by Suzanne Collins (first published in 2008)
- *Lord of the Flies* by William Golding (first published in 1954)

Talk to your parent, teacher, or librarian to help you find a book or series that is appropriate for you.

The content of most dystopian literature is intended for teen or young adult audiences.

Can You Solve a Real-World Problem?

The [Spark!Lab Invent It Challenge](#) is a free competition open to students globally, with age-group categories from 5 to 18 and both individual and group submissions accepted. Students across the globe will address the same challenge — create an invention that solves a real-world problem. Designed to inspire and support students, the challenge requires young inventors to follow key steps in the [Smithsonian's Lemelson Center](#) invention process.

For more information, ask a parent or teacher, then visit <http://challenges.epals.com>.



Real Life = Real Learning

Have you ever been sitting in class and wondered, "Why are we doing this? When am I ever going to use this in the real world?" We have all been there! Sometimes the lessons or skills we learn in school seem to have no obvious connection to our real lives. When this happens, we tend to lose motivation to put forth our best effort. This can lead to an apathetic attitude about school, boredom, and poor academic performance.

So, what's the point of learning all of this stuff anyway?

Here's the truth — most of the things you learn in school do have important connections to your real life and to the college and career paths ahead of you. The connections may just be hidden!

How do you uncover the connections and make the learning relevant to your life? Think about the things you do outside of school (for example, talking to your friends and family, interacting with siblings, shopping, playing sports or games, making music or artwork, etc.). Break each activity down into parts. For example, when you are talking to your friends or family, what skills or knowledge do you need and use?

Do you need to ...

- Determine central ideas and make logical inferences based on what others are saying?
- Make arguments to support your claims and justify your conclusions with evidence?

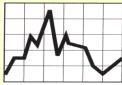
- Express yourself clearly and persuasively?
- Adapt your speech to the content and context of your conversation?

Guess what? All of these skills that you need to interact with your friends and family are actually academic standards that you are being taught in school.

When you analyze your everyday experiences, decisions, and problems, you realize that much of what you learn in school is actually preparing you to be successful in life.

Talk to your family and teachers to help you find (or create) school connections to "real life." Once you find the connections, you may stop wondering, "What's the point of learning all this stuff anyway?"

Why do you think this literature trend is popular among young readers?



What patterns emerge in this genre?



What types of rules govern dystopian societies?



What ethical issues are explored?



Can utopia ever exist on earth? Justify your response with evidence.



Looking for a good book?

Visit www.lapl.org and click on Kids or Teens for ideas.



EL PENSATIVO

Boletín Estudiantil de los Programas SAS/GATE

Invierno 2014
 Spanish

El secreto de salir adelante comienza. - Mark Twain



Novelas Distópicas: ¿Te Parece Que Está de Moda Esta Literatura Para Adultos Jóvenes?

Utopía (sustantivo): Un lugar imaginario en el que el gobierno, las leyes y las condiciones sociales son perfectos

Distópica (sustantivo): Un lugar imaginario donde la gente está descontenta y por lo general tiene miedo porque no reciben un trato justo

Puede que nunca han oído el término "literatura distópica" pero probablemente ya saben lo que significa. Literatura distópica se refiere al género de libros sobre sociedades reprimidas o desagradables, a menudo lo promueven como utópica. Este género de adultos jóvenes se vuelve cada vez más popular y puede presentar algunos elementos comunes:

- La sociedad es una ilusión de un mundo perfecto
- Propaganda (promoción o publicidad engañosa) se utiliza para controlar a los ciudadanos de la sociedad
- La sociedad requiere de la conformidad (normas uniformes, estilos y costumbres)
- Información, el pensar independientemente y la libertad están restringidas
- Los ciudadanos se perciben bajo vigilancia constante
- Los ciudadanos viven con miedo—sin ningún acceso—al mundo exterior

- Joven protagonista, rebelde, que cuestiona la autoridad y desafía la estructura del poder
- Un levantamiento eventual para establecer justicia para los ciudadanos

He aquí algunos ejemplos familiares, populares o clásicos de la literatura distópica (sí, muchos se convirtieron en películas también):

- Animal Farm de George Orwell (publicado por primera vez en 1945)
- Series divergentes por Veronica Roth (publicado por primera vez en 2011)
- Fahrenheit 451 de Ray Bradbury (publicado por primera vez en 1950)
- El cuarteto Dador por Lois Lowry (publicado por primera vez en 1993)
- La trilogía de Los Juegos del Hambre de Suzanne Collins (publicado por primera vez en 2008)
- Señor de las Moscas de William Golding (publicado por primera vez en 1954)

Hablen con sus padres, un maestro o bibliotecario que les ayude a encontrar un libro o serie que sea adecuado.

El contenido de la mayoría de la literatura distópica está dirigido a adolescentes o adultos jóvenes.

¿Puedes Resolver un Problema del Mundo Real?

¡El Laboratorio Spark lo inventó! Challenge (Reto) es una competencia gratuita abierta para los estudiantes en todo el mundo, con categorías de grupos de edad de 5 a 18 y las comunicaciones, tanto individuales como en grupo son aceptadas.

Los estudiantes de todo el mundo tratarán el mismo reto—crear un invento que resuelva un problema del mundo real. Diseñado para inspirar y apoyar a los estudiantes, el desafío requiere jóvenes inventores a seguir los pasos clave en el proceso de la invención [Smithsonian Lemelson Center](http://challenges.epals.com).

Para obtener más información, consulte a su padre o maestro, luego visite <http://challenges.epals.com>.



Adelante con STEAM!

La ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas forman el acrónimo STEAM.

Aunque aparentemente son disciplinas distintas, de hecho, están unidas por la innovación y la creatividad necesaria para sobresalir en cada campo. ¡El explorar las complejas intersecciones de estas disciplinas preparará a los alumnos para un mundo futuro que ni siquiera podemos imaginar! STEAM define también el corazón de los nuevos Estándares Estatales Comunes y lo que realmente significa estar "preparados para la universidad y listos para una Carrera".

¿Qué tipo de habilidades se utilizan con STEAM?

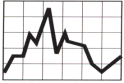
- El pensamiento crítico, creativo, y abstracto
- La identificación y solución de problemas
- La colaboración y la flexibilidad

La Biblioteca Pública de Los Angeles va "adelante con STEAM", incluyendo algunas oportunidades interesantes para los niños y adolescentes a que participen en programas y talleres sobre STEAM y descubran excelentes enlaces y libros relacionados con STEAM.

Si tienen una mente curiosa y quieren ser innovadores para el futuro, empiecen aquí <http://www.lapl.org/steam/>



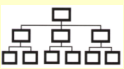
¿Por qué cree usted que esta literatura es tan popular entre los lectores jóvenes?



¿Qué patrones emergen en este género?



¿Qué tipos de reglas gobiernan las sociedades distópicas?



¿Qué cuestiones éticas se exploran?



¿Puede existir alguna vez una utopía en la tierra? Justifica tu respuesta con pruebas.



¿Buscas un buen libro?

Visita www.lapl.org y haz clic en "Kids or Teens" para ideas.



Vida Real = Aprendizaje Real

¿Has estado sentado en clase y te preguntas, "¿Por qué estamos haciendo esto? ¿Cuándo voy a utilizar esto en el mundo real?" ¡Todos hemos estado allí! A veces las lecciones o habilidades que aprendemos en la escuela parecen no tener ninguna conexión obvia a nuestra vida real. Cuando esto sucede, tendemos a perder la motivación para poner nuestro mejor esfuerzo. Esto puede conducir a una actitud apática acerca de la escuela, el aburrimiento y el bajo rendimiento académico.

Así que, ¿cuál es el punto de aprender todas estas cosas de todos modos?

Aquí está la verdad—la mayoría de las cosas que se aprenden en la escuela no parecen tener conexiones importantes con la vida real o en la universidad o carreras y caminos delante de ti. ¡Las conexiones tal vez pueden estar ocultas!

¿Cómo descubrir las conexiones y hacer que el aprendizaje sea relevante para tu vida?

Piensa en las cosas que haces fuera de la escuela (por ejemplo, hablar con tus amigos y familia, interactuar con los hermanos, ir de compras, practicar deportes o jugar juegos, hacer música o dibujar, etc.). Separa cada actividad en partes. Por ejemplo, cuando estás hablando con tus amigos o familiares, ¿qué habilidades o conocimientos se necesitan y utilizas?

- ¿Determinas las ideas centrales y haces inferencias lógicas en base a lo que otros dicen?
- ¿Haces argumentos para apoyar tus reclamos y justificar tus conclusiones con la evidencia?

- ¿Te expresas clara y persuasivamente?
- ¿Adaptas tu discurso ante el contenido y el contexto de tu conversación?

¿Sabes una cosa? Todas estas habilidades son las que se necesitan para interactuar con tus amigos y familiares y en realidad son las normas académicas que se les enseña en la escuela.

Al analizar tus experiencias cotidianas, las decisiones y los problemas, te das cuenta de que gran parte de lo que se aprende en la escuela en realidad te estás preparando a tener éxito en la vida.

Habla con tu familia y maestros para ayudar a encontrar (o crear) las conexiones de la escuela a la "vida real". Una vez que encuentres las conexiones, es posible dejar de preguntarse, "¿Cuál es el punto de aprender todas estas cosas de todos modos?"