

Nr. D5.3

Zertifizierungsprogramm STEAME Teacher Facilitators

**STEAME-WEG ZUR ZERTIFIZIERUNG**

**Verzichtserklärung**

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch nur die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten und Meinungen der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

***DER WEG***

Die STEAME Teacher Facilitator Zertifizierung in Form eines Microcredentials ist verfügbar und wird von der European Federation of STEAME Teacher Facilitators Academies angeboten. Dies ist Teil der Entwicklungen des Projekts STEAME-Academy. Der **Weg zur Zertifizierung** umfasst das Studium der 14 Module/Workshops, die das STEAME Teacher Facilitators Competence Framework unterstützen, die Zusammenarbeit mit mindestens einem anderen amtierenden Lehrer oder Lehramtsstudenten, die Miterstellung eines STEAME Lern- und Kreativitätsplans und die Umsetzung mit den Schülern. Nach Abschluss der Schritte auf dem Weg zur Zertifizierung müssen Bewerber einen Bericht entweder bei der STEAME Regional Academy in ihrem Land oder ihrer Region einreichen (falls es eine gibt) oder, falls es keine regionale Akademie gibt, kann er direkt bei der European Federation of STEAME Teacher Facilitators Academies eingereicht werden. Der Bericht enthält Überlegungen zu den Modulelementen, die in den Kreationen verwendet wurden, Rückmeldungen von Studierenden, Selbsteinschätzungen anhand der STEAME-Zertifizierungsrubrik, die Erklärung des Leistungsniveaus für jeden Kompetenzdeskriptor, die Einreichung von Nachweisen und die Einreichung einer unterschriebenen Erklärung durch jeden Mitantragsteller gemäß Anhang 1. Die Online-Bewerbung ist auf der Website der Föderation ([www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu)) verfügbar. Bei Bedarf steht auch ein manuelles Einreichungsformular für die Offline-Vorbereitung zur Verfügung. Das manuelle Antragsformular wird hier im Folgenden angezeigt. Ein Muster eines Zertifizierungsdiploms ist in Anhang 2 aufgeführt. Das Mentoring-System ist auch über die Website der Föderation verfügbar.



**Nahaufnahme eines Logos

KI-generierte Inhalte können falsch sein.**

[**www.federation-steame-academies.eu**](http://www.federation-steame-academies.eu)[**www.steame-academy.eu**](http://www.steame-academy.eu)

**Blauer Text auf schwarzem Hintergrund

KI-generierte Inhalte können falsch sein.**

**Europäische Zertifizierung für STEAME Teacher Facilitator**

**in Form eines Micro-Credential**

**ANWENDUNG (Manueller Prozess)**

**(BERICHTSVORLAGE)**

**NAMEN DER ANTRAGSTELLER UND MITSCHÖPFER (MINDESTENS 2):**

1.1.

|  |
| --- |
| Name |
| Familienname |
| Fach, das Sie unterrichten oder zu unterrichten beabsichtigen |
| Klassenstufe/Jahrgangsstufe, die Sie unterrichten oder voraussichtlich unterrichten werden: |
| Schule oder Universität oder andere |
| Stadt und Land: |
| E-Mail |

1.2.

|  |
| --- |
| Name |
| Familienname |
| Fach, das Sie unterrichten oder zu unterrichten beabsichtigen |
| Klassenstufe/Jahrgangsstufe, die Sie unterrichten oder voraussichtlich unterrichten werden: |
| Schule oder Universität oder andere |
| Stadt und Land: |
| E-Mail |

1.3.

|  |
| --- |
| Name |
| Familienname |
| Fach, das Sie unterrichten oder zu unterrichten beabsichtigen |
| Klassenstufe/Jahrgangsstufe, die Sie unterrichten oder voraussichtlich unterrichten werden: |
| Schule oder Universität oder andere |
| Stadt und Land: |
| E-Mail |

(fügen Sie bei Bedarf weitere Tabellen ein)

**2. Titel des von Ihnen miterstellten STEAME Learning & Creativity Plans (L&C Plan)**

|  |
| --- |
|  |

**3. Fügen Sie eine Kopie Ihres L&C-Plans im PDF-Format bei.**

Für jedes Lernmodul auf der Plattform  [schreiben](http://www.federation-steame-academies.eu) www.federation-steame-academies.eu

Elemente, die Sie in Ihren L&C-Plan aufgenommen haben. (Maximal 50 Wörter pro Modul).

**Modul 1:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 2:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 3:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 4:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 5:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 6:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 7:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 8:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 9:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 10:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 11:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 12:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 13:**

|  |
| --- |
|  |

**Modul 14:**

|  |
| --- |
|  |

**4. Termine, an denen Sie den L&C-Plan mit den Studierenden umgesetzt haben**

|  |
| --- |
|  |

**5. Anzahl der Studierenden, die Sie in der Implementierung hatten**

|  |
| --- |
|  |

**6. Fotos und Videos von der Umsetzung anhängen**

**7. Erklärung über die Verantwortung für eingereichte Materialien**

Jeder Bewerber muss die in ANHANG 1 enthaltene Erklärung unterzeichnen und einreichen.

**8. Melden von Rückmeldungen von Schülerinnen und Schülern anhand der vorgeschlagenen Fragen. Die Antworten der Studierenden sollten anonym sein.**

-Fragen für Studierende sind in 8.1 aufgeführt

-Hängen Sie Zeilendaten in Excel aus den Antworten an

-Schreiben Sie Ihre Gedanken zu dem Feedback hier unten.

Lehrkraft/Bewerber 1:

|  |
| --- |
|  |

Lehrer/Bewerber 2:

|  |
| --- |
|  |

Lehrkraft/Bewerberin 3:

|  |
| --- |
|  |

Fügen Sie bei Bedarf weitere Bewerber ein.

**8.1 Fragen an die Studierenden**

Die Fragen können auf einer Skala von 1 bis 5 beantwortet werden, wobei 1 = stimme überhaupt nicht zu und 5 = stimme voll und ganz zu

#### Bereich 1. Kontextualisierung von STEAME-Projekten (Kompetenzen 1, 2, 3)

* 1. Das Projekt bezog sich auf reale Situationen oder Probleme in meinem Umfeld.
  2. Dieses Projekt hat mir geholfen, besser zu verstehen, wie STEAME-Wissen im täglichen Leben oder im beruflichen Kontext angewendet wird.

#### Bereich 2. Methodische Aspekte von STEAME-Projekten (Kompetenzen 4, 5, 6)

* 1. Die Anweisungen waren klar und ausreichend, um das Projekt mit meinen Kommilitonen selbstständig und effektiv zu entwickeln.
  2. Die Aktivitäten und Strategien, die der Lehrer anwendete, halfen mir, in einem Team zu arbeiten und Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln.

#### Bereich 3. Studentische Agentur in der STEAME PBL-Lehre (Kompetenzen 7, 8, 9)

* 1. Ich hatte die Möglichkeit, Entscheidungen darüber zu treffen, wie ich das Projekt angehen oder entwickeln sollte.
  2. Dieses Projekt hat mir geholfen, meine Fähigkeit zu verbessern, mein eigenes Lernen zu reflektieren.

#### Bereich 4. Nachhaltigkeit von PBL angewendet auf STEAME (Kompetenzen 10, 11, 12)

* 1. Dieses Projekt hat mein Interesse geweckt, auch in Zukunft mehr über STEAME-bezogene Themen zu lernen.
  2. Ich hatte die Möglichkeit, meine Projektergebnisse mit anderen Schülern, Lehrern oder der Community zu teilen.

**9. Antworten Sie unten, wie Sie die Level-Deskriptoren erfüllen. Fügen Sie Ihre Antwort in die rechte Spalte ein**.

## **Bereich 1: Kontextualisierung von STEAME-Projekten**

**Bereich 1. Rubrik "Bewertung"**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetenz / Niveau** | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** | **Bewerten Sie Ihr Level selbst, indem Sie den 3-stelligen Code eingeben** | **Support Antwort der Bewerber**  **Maximal 50 Wörter pro Kriteriumszeile** |
| **Kompetenz 1.** Konzeption und Umsetzung von kontextgebundenen STEAME-Projekten | Teilweise Integration von STEAME-Projekten in die Schulkultur, mit einigen Ungereimtheiten | 1.2.1  STEAME-Projekte sind vollständig in die Schulkultur integriert und orientieren sich an bestehenden Praktiken und Werten. | 1.3.1  STEAME-Projekte sind nicht nur integriert, sondern treibende Kräfte innerhalb der Schulkultur und inspirieren zu kontinuierlicher Innovation und Verbesserung. |  |  |
| 1.1.2  Gelegentliche Einbeziehung externer Akteure, wobei Rollen und Beiträge nur vage definiert sind. | 1.2.2  Regelmäßige Einbindung externer Akteure mit klar definierten Rollen und sinnvollen Beiträgen zu den Projekten. | 1.3.2  Umfangreiche Zusammenarbeit mit einer Vielzahl externer Akteure, die zu bahnbrechenden Initiativen und Partnerschaften führt, die traditionelle Grenzen überschreiten. |  |  |
| **Min-Max-Punktzahl** | 7 |  | 11 |  |  |
| **Kompetenz 2.** Berücksichtigung formaler Bildungsstandards in STEAME-Projekten | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 2.1.1.  Grundlegendes Verständnis formaler Bildungsstandards und Versuche, STEAME-Projekte daran auszurichten. | 2.2.1.  Grundlegendes Verständnis der formalen Bildungsstandards und richtet STEAME-Projekte bis zu einem gewissen Grad an diesen aus. | 2.3.1.  Außergewöhnliche Beherrschung der formalen Bildungsstandards, deren nahtlose Integration in die Projektgestaltung und -umsetzung. |  |  |
| 2.1.2.  STEAME-Projekte haben grundlegende Verbindungen zu Standards, aber es fehlt an einer detaillierten Ausrichtung. | 2.2.2.  STEAME-Projekte zeigen eine Übereinstimmung mit Standards, aber es gibt gelegentlich Lücken in der inhaltlichen Abdeckung. | 2.3.2.  Die Projekte sind innovativ und gehen wegweisend für neue Lehr- und Lernansätze und orientieren sich dabei an Standards. |  |  |
| **Min-Max-Punktzahl** | 9 |  | 13 |  |  |
| **Kompetenz 3.** Monitoring von STEAME-Projekten und Reporting | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 3.1.1.  Eingeschränkte Fähigkeit, mögliche Abweichungen bei STEAME-Projekten vorherzusehen | 3.2.1.  Solide Fähigkeit, potenzielle Abweichungen von STEAME-Projekten vorherzusehen und proaktiv zu planen, diese zu beheben | 3.3.1.  Solide Fähigkeit, potenzielle Abweichungen vorherzusehen und innovative und bahnbrechende Strategien anzuwenden, um diese zu beheben |  |  |
| 3.1.2.  Intuitive Anwendung grundlegender Überwachungsmaßnahmen | 3.2.2.  Fähigkeit, die am besten geeignete Überwachungsstrategie für jedes STEAME-Projekt auszuwählen | 3.3.2.  Fähigkeit, für jedes STEAME-Projekt die am besten geeignete Überwachungsstrategie auszuwählen und die Wahl zu rechtfertigen |  |  |
| 3.1.3.  Fähigkeit, informell über den Fortschritt von STEAME-Projekten zu berichten und grundlegende Einblicke zu erhalten | 3.2.3.  Liefert umfassende Berichte über die Entwicklung von STEAME-Projekten, soweit sie verschiedene Evidenzquellen und ein gewisses Maß an Analyse enthalten | 3.3.3.  Liefert umfassende Berichte über die Entwicklung von STEAME-Projekten, soweit sie verschiedene Evidenzquellen und systematische Analysen enthalten, die nicht nur detaillierte Einblicke, sondern auch umsetzbare Empfehlungen für kontinuierliche Verbesserungen bieten |  |  |
| Min-Max-Punktzahl | 18 |  | 24 |  |  |

## **Bereich 2: Methodische Aspekte von STEAME-Projekten**

**Bereich 2. Rubrik "Bewertung"**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetenz / Niveau** | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** | **Bewerten Sie Ihr Level selbst, indem Sie den 3-stelligen Code eingeben** | **Support Antwort der Bewerber**  **Maximal 50 Wörter pro Kriteriumszeile** |
| **Kompetenz 4:** Einbettung des Lernens in wirklich interdisziplinäre STEAME-Projekte | 4.1.1.  Projekte integrieren mindestens zwei STEAME-Fächer mit begrenzter Interaktion zwischen den STEAME-Disziplinen | 4.2.1.  Projekte integrieren zwei oder mehr STEAME-Fächer mit Interaktion zwischen STEAME-Disziplinen | 4.3.1  Projekte integrieren zwei oder mehr STEAME-Fächer mit substanziellen Wechselwirkungen zwischen den STEAME-Disziplinen |  |  |
| 4.1.2.  Die im Projekt vertretenen Disziplinen, insbesondere Kunst und Unternehmertum, bieten einen Mehrwert für das Lernen der Studierenden. | 4.2.2.  Die im Projekt vertretenen Disziplinen, insbesondere Kunst und Unternehmertum, tragen wesentlich zum Lernen der Studierenden bei. | 4.3.2.  Das Projekt zeigt ein tiefgreifendes Verständnis der darin vertretenen Disziplinen, insbesondere Kunst und Unternehmertum, und sie werden auf eine Weise angesprochen, die einen großen Mehrwert für das Lernen der Studierenden darstellt. |  |  |
| 4.1.3.  Projekte zeigen Anzeichen dafür, dass sich die Studierenden an der Gestaltung, Entwicklung und Konstruktion praktischer Lösungen für ein Problem beteiligen. | 4.2.3  Die Projekte zeigen ein moderates Maß an Beteiligung der Schüler an der Gestaltung, Entwicklung und Konstruktion praktischer Lösungen für ein Problem. | 4.3.3.  Die Projekte zeigen ein moderates Maß an Beteiligung der Schüler an der Gestaltung, Entwicklung und Konstruktion praktischer Lösungen für ein Problem. |  |  |
| **Min-Max-Punktzahl** | 21 |  | 27 |  |  |
| **Kompetenz 5:** Anleitung zum Lernen von Schülerinnen und Schülern in STEAME-Projekten | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 5.1.1.  Grundlegende Versuche, das Lernen der Schüler durch projektähnliche Aktivitäten zu erleichtern. | 5.2.1  Kompetenter Umgang mit einer Vielzahl von Gerüsttechniken, um das Lernen der Schüler in STEAME-Projekten zu unterstützen. | 5.3.1.  Beherrschung verschiedener Gerüsttechniken, die das Lernen der Schüler in STEAME-Projekten hocheffektiv unterstützen. |  |  |
| 5.1.2.  Gerüststrategien sind in ihrem Umfang begrenzt und unterstützen möglicherweise nicht alle Schüler effektiv. | 5.2.2.  Die Gerüststrategien sind auf die individuellen und gruppenspezifischen Bedürfnisse zugeschnitten und gewährleisten eine effektive Unterstützung für alle Schüler. | 5.3.2.  Scaffolding-Strategien sind personalisiert, differenziert und nahtlos in STEAME-Projekte integriert, um ein hohes Maß an Engagement und Verständnis der Studierenden zu fördern. |  |  |
| 5.1.3.  Begrenzte Anpassungsfähigkeit bei der Reaktion auf unterschiedliche Lernbedürfnisse der Studierenden | 5.2.3.  Anpassungsfähigkeit bei der Reaktion auf Herausforderungen, Anpassung der Gerüstmethoden auf der Grundlage des Fortschritts und des Feedbacks der Schüler. | 5.3.3.  Außergewöhnliche Anpassungsfähigkeit und Sensibilität für unterschiedliche Bedürfnisse der Schüler, wodurch eine integrative und befähigende Lernumgebung für alle Schüler geschaffen wird. |  |  |
| **Min-Max-Punktzahl** | 24 |  | 30 |  |  |
| **Kompetenz 6:** Unterstützen Sie STEAME-Projekte mit der richtigen Lernumgebung und den richtigen Ressourcen | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 6.1.1.  Zu den Projekten gehören grundlegende kollaborative Aktivitäten im Klassenzimmer, wie z. B. Gruppendiskussionen, Peer-Review oder Puzzles | 6.2.1.  Die Projekte umfassen vielfältige und gut strukturierte kollaborative Aktivitäten, die sich an den Lernzielen orientieren und alle Schüler einbeziehen. | 6.3.1.  STEAME-Projekte sind in eine transformative Lernumgebung eingebettet, in der Zusammenarbeit ein grundlegender Aspekt ist und Kreativität, kritisches Denken und gegenseitige Unterstützung zwischen Schülern, Lehrern und anderen Organisationen fördert. |  |  |
| 6.1.2.  Gemeinsame Aktivitäten haben ein gewisses Maß an Tiefe oder Integration in den Lehrplan. | 6.2.2.  Projekte fördern die Teamarbeit, Kommunikation und Problemlösungsfähigkeiten der Studierenden und ermöglichen ein positives und integratives kollaboratives Umfeld. | 6.3.2.  Projekte fördern Teamarbeit, Kommunikation und Problemlösungskompetenz unter den Schülern, zwischen Schülergruppen und dem Lehrer sowie zwischen Schülern und anderen Akteuren außerhalb der Schule und ermöglichen so ein positives und integratives kollaboratives Umfeld. |  |  |
| 6.1.3.  Zeigt die Bereitschaft zu lernen und die Zusammenarbeit mit anderen Lehrern und / oder Organisationen außerhalb der Schule zu erkunden, obwohl die Umsetzung möglicherweise begrenzt ist. | 6.2.3.  Arbeitet mit Interessengruppen wie Eltern, Experten oder Community-Mitgliedern zusammen, um kollaborative Lernerfahrungen zu bereichern und die Perspektiven der Schüler zu erweitern | 6.3.3.  Arbeitet aktiv mit einer Vielzahl von Interessengruppen zusammen, pflegt Partnerschaften, organisiert gemeinsame Veranstaltungen und schafft ein unterstützendes Netzwerk, das die Lernerfahrungen und -möglichkeiten der Schüler verbessert. |  |  |
| **Min-Max-Punktzahl** | 27 |  | 33 |  |  |

## **Bereich 3: Studentische Vermittlung in der STEAME PBL-Lehre**

**Bereich 3. Rubrik "Bewertung"**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetenz / Niveau** | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** | **Bewerten Sie Ihr Level selbst, indem Sie den 3-stelligen Code eingeben** | **Support Antwort der Bewerber**  **Maximal 50 Wörter pro Kriteriumszeile** |
| **Kompetenz 7: Studierende in STEAME-Projekte einbinden** | 7.1.1.  Partielle Beteiligung der Studierenden an der Festlegung des zu entwickelnden Projekts. | 7.2.1.  Substanzielle Beteiligung der Studierenden an der Festlegung des zu entwickelnden Projekts. | 7.3.1.  Sehr umfangreiche Beteiligung der Studierenden an der Festlegung des zu entwickelnden Projekts. |  |  |
| 7.1.2.  Ermitteln Sie in gewissem Maße die Interessen der Studierenden an STEAME-Projekten. | 7.2.2.  Identifizieren Sie bis zu einem gewissen Grad die Interessen der Studenten rund um STEAME mit einer Vielzahl von Methoden und Techniken. | 7.3.2.  Identifizieren und Ordnen der Interessen der Studierenden rund um STEAME mit einer breiten Palette von Methoden und Techniken. |  |  |
| 7.1.3.  Teilweise auf die Vorschläge der Schüler hören. | 7.2.3.  Berücksichtigung der Vorschläge der Studierenden in einigen Teilen des Projekts. | 7.3.3.  Proaktives Berücksichtigen der Vorschläge der Studierenden zum Projekt und Helfen bei der Strukturierung. |  |  |
| **Min-Max-Punktzahl** | 30 |  | 36 |  |  |
| **Kompetenz 8: Förderung der studentischen Selbstregulation und Metakognition in STEAME-Projekten** | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 8.1.1.  Planen Sie einige Kontrollpunkte, um die allgemeine Reflexion während des gesamten Projekts zu fördern. | 8.2.1.  Planung und Festlegung einiger Prüfpunkte, um das Nachdenken über einige Aspekte des Projekts zu fördern. | 8.3.1.  Planung und Festlegung einiger Prüfpunkte, um eine produktive Reflexion über alle wichtigen Aspekte des Projekts zu fördern. |  |  |
| 8.1.2.  Teilen Sie die Bewertungskriterien mit den Schülern, nachdem das Projekt gestartet wurde. | 8.2.2.  Rechtzeitige Weitergabe von Bewertungskriterien an die Studierenden. | 8.3.2.  Gemeinsam aufbauen und Bewertungskriterien rechtzeitig mit den Studierenden teilen. |  |  |
| 8.1.3.  Förderung der Reflexion über den Lernfortschritt gegen Ende des Projekts. | 8.2.3.  Förderung der Reflexion über den Lernfortschritt während des Projektfortschritts und Feedback an die Studierenden. | 8.3.3.  Förderung der Reflexion über den Lernfortschritt während des Projektfortschritts, Feedback an die Studierenden und Zeit für neue Metakognition und den Transfer von Lernregulationsmechanismen. |  |  |
| Min-Max-Punktzahl | 33 |  | 39 |  |  |
| **Kompetenz 9: Engagieren und coachen, um das Lernen zu unterstützen** | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 9.1.1.  Verbindet STEAME-Projekte mit dem emotionalen Bereich der Schüler | 9.2.1.  Verbindet STEAME-Projekte mit dem emotionalen Bereich und den moralischen Werten der Schüler | 9.3.1.  Verbindet STEAME-Projekte auf unerwartete Weise mit dem emotionalen Universum und den moralischen Werten der Schüler |  |  |
| 9.1.2.  Festlegen einiger Kontrollpunkte während des Projekts. | 9.2.2.  Anleitung der Schüler beim Festlegen einiger Kontrollpunkte während des Projekts. | 9.3.2.  Anleitung der Schülerinnen und Schüler bei der systematischen Festlegung von Kontrollpunkten während des Projekts und Schaffung sozialer Räume für die Debatte und Diskussion über den Fortschritt des Projekts. |  |  |
| 9.1.3.  Förderung eines Arbeitsumfelds, in dem sich die Studierenden äußern können, aber ihre Meinungen und Vorschläge nicht berücksichtigt werden. | 9.2.3.  Förderung eines Arbeitsumfelds, in dem sich die Studierenden äußern können und ihre Meinungen und Vorschläge berücksichtigt werden. | 9.3.3.  Fördert und verwaltet ein sicheres Umfeld, in dem alle Stimmen auf demokratische Weise gehört und respektiert werden. |  |  |
| Min-Max-Punktzahl | 36 |  | 42 |  |  |

## **Bereich 4: Nachhaltigkeit von PBL in Anwendung auf STEAME**

**Bereich 4. Rubrik "Bewertung"**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetenz / Niveau | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** | **Bewerten Sie Ihr Level selbst, indem Sie den 3-stelligen Code eingeben** | **Support Antwort der Bewerber**  **Maximal 50 Wörter pro Kriteriumszeile** |
| **Kompetenz 10: Reflexion über die Leistung als STEAME-Projektvermittler** | 10.1.1.  Intuitive Reflexion über die Rolle der Lehre in STEAME-Projekten. | 10.2.1.  Nachdenken über die Lehrrolle in STEAME-Projekten mit einem Sinn für die Sinnhaftigkeit. | 10.3.1.  Systematische Reflexion über die Lehrrolle in STEAME-Projekten mit einem Zielbewusstsein. |  |  |
| 10.1.2.  Berücksichtigung der negativen Aspekte der bisherigen Leistung bei der Definition neuer STEAME-Projekte. | 10.2.2.  Berücksichtigung negativer, positiver und neutraler Aspekte der bisherigen Leistung bei der Definition neuer STEAME-Projekte. | 10.3.2.  Berücksichtigung negativer, positiver und neutraler Aspekte der bisherigen Leistung bei der Definition neuer STEAME-Projekte und anderer Aspekte, die eine Rolle gespielt haben und gelöst werden können. |  |  |
| 10.1.3  Einbeziehung der Studierenden in die Reflexion und kritische Bewertung der durchgeführten STEAME-Projekte. | 10.2.3.  Einbeziehung von Schülern und anderen Lehrern in die Reflexion und kritische Bewertung von STEAME-Projekten. | 10.3.3.  Einbeziehung von Schülern, anderen Lehrern und anderen Interessengruppen in die Reflexion und kritische Bewertung der durchgeführten STEAME-Projekte. |  |  |
| Min-Max-Punktzahl | 39 |  | 45 |  |  |
| **Kompetenz 11: Kreativität und Innovation in STEAME-Projekten einsetzen** | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 11.1.1.  Das Bewusstsein, dass STEAME-Projekte nicht innovativ sind, sondern dass es notwendig ist, über den Tellerrand hinauszuschauen, um ihren Mehrwert zu gewährleisten. | 11.2.1.  Über den Tellerrand hinausschauen, um den Mehrwert von STEAME-Projekten zu sichern. | 11.3.1.  Über den Tellerrand hinausschauen und Mechanismen etablieren, um den Mehrwert und die Nachhaltigkeit von STEAME-Projekten zu gewährleisten |  |  |
| 11.1.2.  Offenheit für die Einbeziehung von Änderungen und Modifikationen in das Design, die Implementierung oder die Bewertung von STEAME-Projekten. | 11.2.2.  Teilweise Einarbeitung von Änderungen in der Konzeption, Implementierung oder Evaluierung von STEAME-Projekten. | 11.3.2.  Systematische Überprüfung und Einarbeitung von Änderungen und Neuerungen sowohl in der Konzeption als auch in der Umsetzung und Evaluation von STEAME-Projekten. |  |  |
| 11.1.3.  Innovative Werkzeuge, Ressourcen oder Methoden auf intuitive Weise nutzen. | 11.2.3.  Innovative Werkzeuge, Ressourcen oder Methoden auf vernünftige Weise zu nutzen. | 11.3.3.  Proaktives Suchen und Einsetzen innovativer Werkzeuge, Ressourcen oder Methoden auf vernünftige Weise und zur stetigen Verbesserung des Lernprozesses. |  |  |
| Min-Max-Punktzahl | 42 |  | 48 |  |  |
| **Kompetenz 12: Lernen Sie weiter über STEAME-Projekte und teilen Sie Wissen** | **Stufe 1** | **Stufe 2** | **Stufe 3** |  |  |
| 12.1.1.  Beherrschung des disziplinären und pädagogischen Wissens, das in der Erstausbildung erworben wurde. | 12.2.1.  Mäßige Teilnahme an Lehrfortbildungsräumen, die das in der Erstausbildung erworbene disziplinäre und pädagogische Wissen ergänzen. | 12.3.1.  Engagiert sich in der Weiterbildung und beteiligt sich an Fortbildungsräumen. |  |  |
| 12.1.2.  Teilen Sie sich die Lehrerrolle mit einem anderen Kollegen innerhalb der Schule. | 12.2.2.  Förderung und Mitarbeit in interdisziplinären Arbeitsgruppen zu STEAME-Projekten innerhalb der Schule. | 12.3.2.  Fördert Co-Working-Erfahrungen über STEAME-Projekte innerhalb und außerhalb der Schule, mit Kollegen, Experten, etc. |  |  |
| 12.1.3.  Erkennen, wie wichtig es ist, Teil von Gemeinschaften zu sein und gelegentlich teilzunehmen. | 12.2.3.  In der Erkenntnis, wie wichtig es ist, Teil von Gemeinschaften zu sein und sich häufig an ihnen zu beteiligen. | 12.3.3.  Einbindung und Förderung von Räumen für die Interaktion mit anderen Lehrern, Communities of Practice usw. |  |  |
| Min-Max-Punktzahl | 45 |  | 51 |  |  |
| **GESAMTPUNKTZAHL** |  |  |  |  |  |

**Minimale Gesamtpunktzahl: 331, Maximale Gesamtpunktzahl: 399**

**ANHANG 1**

**ERKLÄRUNG DER VERANTWORTUNG FÜR EINGEREICHTES MATERIAL (für alle Antragsteller erforderlich)**

Ich, der/die Unterzeichnete, erkläre hiermit, dass alle Informationen, die in diesem Antrag und Meldeformular gemacht werden, einschließlich des beigefügten Learning & Creativity (L&C) Plans, Fotos, Videos und unterstützenden Dokumentationen, nach bestem Wissen und Gewissen richtig und wahrheitsgemäß sind.

Darüber hinaus bestätige ich, dass ich allein für den Inhalt und die Originalität der eingereichten Materialien verantwortlich bin, einschließlich, aber nicht beschränkt auf schriftliche Inhalte, visuelle Dokumentationen und alle damit verbundenen Medien. Ich bestätige, dass alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen für die Verwendung und Veröffentlichung von Fotos und Videos eingeholt wurden, sofern zutreffend, in Übereinstimmung mit den Richtlinien des STEAME-Zertifizierungsprozesses.

Ich nehme zur Kenntnis, dass die eingereichten Materialien von den Organisatoren zur Bewertung und Verbreitung unter Beachtung der in den Bewerbungsrichtlinien festgelegten Bedingungen verwendet werden können.

**Vollständiger Name:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Unterschrift:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Datum:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ANHANG 2**

**MUSTER EINES ZERTIFIZIERUNGSDIPLOMS**

