

D5.3

Programme de Certification pour les Facilitateurs Enseignants STEAME

**PARCOURS DE CERTIFICATION STEAME**

**Clause de non-responsabilité**

Financé par l’Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n’engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l’Union européenne ou de l’Agence exécutive européenne pour l’éducation et la culture (EACEA). Ni l’Union européenne ni l’EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

***LE CHEMIN***

La certification STEAME Teacher Facilitator sous la forme d'une micro-certification est disponible et offerte par la Fédération européenne des académies d'enseignants animateurs STEAME. Cela fait partie des développements du projet STEAME-Academy. Le **parcours vers la certification** comprend l'étude des 14 modules/ateliers soutenant le cadre de compétences des enseignants facilitateurs STEAME, la collaboration avec au moins un autre enseignant ou enseignant stagiaire en exercice, la co-création d'un plan d'apprentissage et de créativité STEAME et la mise en œuvre avec les étudiants. Une fois les étapes du parcours vers la certification terminées, les candidats doivent soumettre un rapport soit à l'Académie régionale STEAME de leur pays ou région (s'il y en a une), soit s'il n'y en a pas, s'il n'y a pas d'académie régionale, il peut être soumis directement à la Fédération européenne des académies d'enseignants animateurs STEAME. Le rapport comprend des réflexions sur les éléments du module utilisés dans les créations, les commentaires des étudiants, l'auto-évaluation à l'aide de la rubrique de certification STEAME, la déclaration du niveau de réussite de chaque descripteur de compétence, la soumission de preuves et la soumission d'une déclaration signée par chaque co-candidat comme à l'annexe 1. La demande en ligne est disponible sur le site de la Fédération ([www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu)). Un formulaire de soumission manuel est également disponible, si nécessaire, pour une préparation hors ligne. Le formulaire de demande manuel est présenté ci-dessous. Un exemple de diplôme de certification figure à l'annexe 2. Le système de mentorat est également disponible sur le site de la Fédération.



**Un gros plan d'un logo

Le contenu généré par l'IA peut être incorrect.**

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

**Texte bleu sur fond noir

Le contenu généré par l'IA peut être incorrect.**

**Certification européenne pour l'animateur d'enseignants STEAME**

**sous la forme d'une micro-certification**

**APPLICATION (processus manuel)**

**(MODÈLE DE RAPPORT)**

**NOMS DES CANDIDATS CO-CRÉATEURS (2 minimum) :**

1.1.

|  |
| --- |
| Nom |
| Nom de famille |
| Matière que vous enseignez ou prévoyez d'enseigner |
| Niveau d'études/d'année que vous enseignez ou prévoyez enseigner : |
| École ou Université ou autre |
| Ville et pays : |
| Messagerie électronique |

1.2.

|  |
| --- |
| Nom |
| Nom de famille |
| Matière que vous enseignez ou prévoyez d'enseigner |
| Niveau d'études/d'année que vous enseignez ou prévoyez enseigner : |
| École ou Université ou autre |
| Ville et pays : |
| Messagerie électronique |

1.3.

|  |
| --- |
| Nom |
| Nom de famille |
| Matière que vous enseignez ou prévoyez d'enseigner |
| Niveau d'études/d'année que vous enseignez ou prévoyez enseigner : |
| École ou Université ou autre |
| Ville et pays : |
| Messagerie électronique |

**2. Titre du plan d'apprentissage et de créativité STEAME (L&C Plan) que vous avez co-créé**

|  |
| --- |
|  |

**3. Joignez une copie de votre plan L&C en pdf.**

Pour chaque module d'apprentissage de la plateforme, [www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu) écris

les éléments que vous avez incorporés dans votre plan de L&C. (Maximum 50 mots par module).

**Module 1 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 2 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 3 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 4 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 5 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 6 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 7 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 8 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 9 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 10 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 11 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 12 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 13 :**

|  |
| --- |
|  |

**Module 14 :**

|  |
| --- |
|  |

**4. Dates auxquelles vous avez mis en œuvre le plan L&C avec les étudiants**

|  |
| --- |
|  |

**5. Nombre d'étudiants que vous avez eu lors de la mise en œuvre**

|  |
| --- |
|  |

**6. Joignez des photos et des vidéos de la mise en œuvre**

**7. Déclaration de responsabilité pour les documents soumis**

Chaque candidat candidat doit signer et soumettre la déclaration qui se trouve ICI.

**8. Rendre compte des commentaires des élèves à l'aide des questions suggérées. Les réponses des étudiants doivent être anonymes.**

- Joindre les données de ligne dans excel à partir des réponses

- Rédigez vos réflexions sur les retours d'expérience

Enseignant/Candidat 1 :

|  |
| --- |
|  |

Enseignant/Candidat 2 :

|  |
| --- |
|  |

Enseignant/Candidat 3 :

|  |
| --- |
|  |

**8.1 Questions pour les étudiants**

Les questions peuvent être répondues sur une échelle de 1 à 5, où 1 = fortement en désaccord et 5 = tout à fait d'accord

#### Domaine 1. Contextualisation des projets STEAME (Compétences 1, 2, 3)

* 1. Le projet était lié à des situations réelles ou à des problèmes dans mon environnement.
  2. Ce projet m'a permis de mieux comprendre comment les connaissances STEAME sont appliquées dans la vie quotidienne ou dans des contextes professionnels.

#### Domaine 2. Aspects méthodologiques des projets STEAME (compétences 4, 5, 6)

* 1. Les instructions fournies étaient claires et suffisantes pour développer le projet avec mes camarades de classe de manière indépendante et efficace.
  2. Les activités et les stratégies utilisées par l'enseignant m'ont aidé à travailler en équipe et à développer des compétences en résolution de problèmes.

#### Domaine 3. Autonomie dans les apprentissages de l'APP STEAME (compétences 7, 8, 9)

* 1. J'ai eu l'occasion de prendre des décisions sur la façon d'aborder ou de développer le projet.
  2. Ce projet m'a aidé à améliorer ma capacité à réfléchir sur mon propre apprentissage.

#### Domaine 4. Durabilité de l'APP appliquée à STEAME (compétences 10, 11, 12)

* 1. Ce projet a accru mon intérêt à continuer à en apprendre davantage sur les sujets liés à STEAME à l'avenir.
  2. J'ai eu l'occasion de partager les résultats de mon projet avec d'autres élèves, des enseignants ou la communauté.

**9. Répondez ci-dessous comment vous répondez aux descripteurs de niveau. Ajoutez votre réponse dans la colonne de droite**.

## **Domaine 1 : Contextualisation des projets STEAME**

**Domaine 1. Grille d'évaluation**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence / niveau** | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Auto-évaluez votre niveau en insérant le code à 3 chiffres** | **Réponse des demandeurs**  **Maximum 50 mots par ligne de critère** |
| **Compétence 1.** Concevoir et mettre en œuvre des projets STEAME contextuels | Intégration partielle des projets STEAME dans la culture de l'école, avec quelques incohérences | 1.2.1  Les projets STEAME sont pleinement intégrés à la culture de l'école, en s'alignant sur les pratiques et les valeurs existantes. | 1.3.1  Les projets STEAME ne sont pas seulement intégrés, mais sont des forces motrices au sein de la culture de l'école, inspirant l'innovation et l'amélioration continues. |  |  |
| 1.1.2  Implication occasionnelle d'acteurs extérieurs, les rôles et les contributions n'étant que vaguement définis. | 1.2.2  Implication régulière d'acteurs extérieurs, avec des rôles clairement définis et des contributions significatives aux projets. | 1.3.2  Une collaboration étendue avec un large éventail d'acteurs externes, menant à des initiatives et des partenariats révolutionnaires qui transcendent les frontières traditionnelles. |  |  |
| **Score Min-Max** | 7 |  | 11 |  |  |
| **Compétence 2.** Tenir compte des normes d'éducation formelles dans les projets STEAME | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 2.1.1.  Compréhension de base des normes d'éducation formelles et tentatives d'aligner les projets STEAME avec celles-ci. | 2.2.1.  Compréhension de base des normes d'éducation formelles et aligne les projets STEAME avec celles-ci dans une certaine mesure. | 2.3.1.  Maîtrise exceptionnelle des normes d'éducation formelle, en les intégrant de manière transparente dans la conception et la mise en œuvre des projets. |  |  |
| 2.1.2.  Les projets STEAME ont des liens de base avec les normes, mais manquent d'alignement détaillé. | 2.2.2.  Les projets STEAME montrent qu'ils sont alignés sur les normes, mais il y a des lacunes occasionnelles dans la couverture du contenu. | 2.3.2.  Les projets sont novateurs, pionniers et novateurs, en matière d'enseignement et d'apprentissage, tout en s'alignant sur les normes. |  |  |
| **Min-Max Score** | 9 |  | 13 |  |  |
| **Compétence 3.** Suivi des projets STEAME et rapports | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 3.1.1.  Capacité limitée à prévoir les écarts potentiels sur les projets STEAME | 3.2.1.  Solide capacité à prévoir les écarts potentiels des projets STEAME et à planifier de manière proactive pour y remédier. | 3.3.1.  Solide capacité à prévoir les écarts potentiels, en appliquant des stratégies innovantes et révolutionnaires pour y remédier. |  |  |
| 3.1.2.  Application intuitive des mesures de surveillance de base | 3.2.2.  Possibilité de choisir la stratégie de surveillance la plus adaptée à chaque projet STEAME | 3.3.2.  Possibilité de choisir la stratégie de suivi la plus adaptée à chaque projet STEAME et peut justifier le choix |  |  |
| 3.1.3.  Capacité à rendre compte de manière informelle de l'avancement des projets STEAME, en fournissant des informations de base | 3.2.3.  Fournit des rapports complets sur l'élaboration des projets STEAME, dans la mesure où ils comprennent différentes sources de données probantes et un certain niveau d'analyse. | 3.3.3.  Fournit des rapports complets sur le développement des projets STEAME, dans la mesure où ils incluent différentes sources de preuves et une analyse systématique fournissant non seulement des informations détaillées, mais aussi des recommandations exploitables pour une amélioration continue. |  |  |
| Score Min-Max | 18 |  | 24 |  |  |

## **Domaine 2 : Aspects méthodologiques des projets STEAME**

**Domaine 2. Grille d'évaluation**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence / niveau** | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Auto-évaluez votre niveau en insérant le code à 3 chiffres** | **Réponse des demandeurs**  **Maximum 50 mots par ligne de critère** |
| **Compétence 4.** Intégrer l'apprentissage dans des projets STEAME véritablement interdisciplinaires | 4.1.1.  Les projets intègrent au moins deux sujets STEAME avec une interaction limitée entre les disciplines STEAME | 4.2.1.  Les projets intègrent deux ou plusieurs sujets STEAME avec interaction entre les disciplines STEAME | 4.3.1  Les projets intègrent deux ou plusieurs sujets STEAME avec des interactions substantielles entre les disciplines STEAME |  |  |
| 4.1.2.  Les disciplines représentées dans le projet, en particulier les arts et l'entrepreneuriat, ajoutent de la valeur à l'apprentissage des élèves. | 4.2.2.  Les disciplines représentées dans le projet, en particulier les arts et l'entrepreneuriat, ajoutent beaucoup de valeur à l'apprentissage des élèves. | 4.3.2.  Le projet montre une compréhension approfondie des disciplines qui y sont représentées, en particulier les arts et l'entrepreneuriat, et ils sont abordés d'une manière qui ajoute beaucoup de valeur à l'apprentissage des élèves. |  |  |
| 4.1.3.  Les projets montrent des signes de l'implication des étudiants dans la conception, le développement et la construction de solutions pratiques à un problème. | 4.2.3  Les projets montrent un niveau modéré d'implication des étudiants dans la conception, le développement et la construction de solutions pratiques à un problème. | 4.3.3.  Les projets montrent un niveau modéré d'implication des étudiants dans la conception, le développement et la construction de solutions pratiques à un problème. |  |  |
| **Score Min-Max** | 21 |  | 27 |  |  |
| **Compétence 5.** Guider l'apprentissage des élèves dans les projets STEAME | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 5.1.1.  Basic tente d'étayer l'apprentissage des élèves par le biais d'activités de type projet. | 5.2.1  Utilisation compétente d'une variété de techniques d'échafaudage pour soutenir l'apprentissage des élèves dans les projets STEAME. | 5.3.1.  Maîtrise de diverses techniques d'échafaudage, fournissant un soutien très efficace à l'apprentissage des étudiants dans les projets STEAME. |  |  |
| 5.1.2.  Les stratégies d'échafaudage ont une portée limitée et peuvent ne pas soutenir efficacement tous les élèves. | 5.2.2.  Les stratégies d'échafaudage sont adaptées aux besoins individuels et de groupe, assurant un soutien efficace à tous les élèves. | 5.3.2.  Les stratégies d'échafaudage sont personnalisées, différenciées et intégrées de manière transparente dans les projets STEAME, favorisant ainsi des niveaux élevés d'engagement et de compréhension des étudiants. |  |  |
| 5.1.3.  Capacité d'adaptation limitée pour répondre aux divers besoins d'apprentissage des élèves | 5.2.3.  Adaptabilité pour répondre aux défis, ajuster les méthodes d'échafaudage en fonction des progrès et des commentaires des élèves. | 5.3.3.  Une capacité d'adaptation et une sensibilité exceptionnelles aux divers besoins des élèves, créant un environnement d'apprentissage inclusif et stimulant pour tous les élèves. |  |  |
| **Score Min-Max** | 24 |  | 30 |  |  |
| **Compétence 6.** Soutenir les projets STEAME avec l'environnement d'apprentissage et les ressources appropriés | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 6.1.1.  Les projets comprennent des activités collaboratives de base en classe, telles que des discussions de groupe, des évaluations par les pairs ou des puzzles | 6.2.1.  Les projets comprennent des activités collaboratives diversifiées et bien structurées qui s'alignent sur les objectifs d'apprentissage et mobilisent tous les élèves. | 6.3.1.  Les projets STEAME s'inscrivent dans un environnement d'apprentissage transformateur où la collaboration est un aspect fondamental, favorisant la créativité, la pensée critique et le soutien mutuel entre les étudiants, les enseignants et d'autres organisations. |  |  |
| 6.1.2.  Les activités collaboratives ont un certain niveau de profondeur ou d'intégration avec le programme d'études. | 6.2.2.  Les projets favorisent le travail d'équipe, la communication et les compétences en résolution de problèmes chez les élèves, favorisant ainsi un environnement collaboratif positif et inclusif. | 6.3.2.  Les projets favorisent le travail d'équipe, la communication et les compétences en résolution de problèmes entre les élèves, entre les groupes d'élèves et l'enseignant, ainsi qu'entre les élèves et d'autres acteurs à l'extérieur de l'école, favorisant ainsi un environnement de collaboration positif et inclusif. |  |  |
| 6.1.3.  Démontre une volonté d'apprendre et d'explorer la collaboration avec d'autres enseignants et/ou organisations en dehors de l'école, bien que la mise en œuvre puisse être limitée. | 6.2.3.  S'engage auprès des parties prenantes, telles que les parents, les experts ou les membres de la communauté, afin d'enrichir les expériences d'apprentissage collaboratif et d'élargir les perspectives des élèves. | 6.3.3.  Collabore activement avec un large éventail d'intervenants, en favorisant les partenariats, en organisant des événements collaboratifs et en créant un réseau de soutien qui améliore les expériences et les possibilités d'apprentissage des étudiants. |  |  |
| **Score Min-Max** | 27 |  | 33 |  |  |

## **Domaine 3 : Autonomie dans les apprentissages de l'APP STEAME**

**Domaine 3. Grille d'évaluation**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence / niveau** | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Auto-évaluez votre niveau en insérant le code à 3 chiffres** | **Réponse des demandeurs**  **Maximum 50 mots par ligne de critère** |
| **Compétence 7.** Impliquer les étudiants dans les projets STEAME | 7.1.1.  Implication partielle des étudiants dans la détermination du projet à développer. | 7.2.1.  Une implication substantielle des étudiants dans la détermination du projet à développer. | 7.3.1.  Une implication très importante des étudiants dans la détermination du projet à développer. |  |  |
| 7.1.2.  Identifier dans une certaine mesure les intérêts des étudiants autour des projets STEAME. | 7.2.2.  Identifier dans une certaine mesure les intérêts des étudiants autour de STEAME avec une variété de méthodes et de techniques. | 7.3.2.  Identifier et organiser les intérêts des étudiants autour de STEAME avec un large éventail de méthodes et de techniques. |  |  |
| 7.1.3.  Écouter partiellement les suggestions des étudiants. | 7.2.3.  Tenir compte des suggestions des élèves dans certaines parties du projet. | 7.3.3.  Examiner de manière proactive les suggestions des élèves pour le projet et aider à les structurer. |  |  |
| **Score Min-Max** | 30 |  | 36 |  |  |
| **Compétence 8.** Promouvoir l'autorégulation et la métacognition des élèves dans les projets STEAME | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 8.1.1.  Prévoir quelques points de contrôle pour favoriser la réflexion générale tout au long du projet. | 8.2.1.  Planifier et établir quelques points de contrôle pour encourager la réflexion sur quelques aspects du projet tout au long de celui-ci. | 8.3.1.  Planifier et établir quelques points de contrôle pour encourager une réflexion productive sur tous les aspects importants du projet tout au long de celui-ci. |  |  |
| 8.1.2.  Partager les critères d'évaluation avec les élèves après le début du projet. | 8.2.2.  Partager les critères d'évaluation avec les élèves en temps opportun. | 8.3.2.  Construire ensemble et partager les critères d'évaluation avec les élèves en temps opportun. |  |  |
| 8.1.3.  Promouvoir la réflexion sur la progression de l'apprentissage vers la fin du projet. | 8.2.3.  Promouvoir la réflexion sur la progression de l'apprentissage pendant l'avancement du projet et donner un retour d'information aux étudiants. | 8.3.3.  Favoriser la réflexion sur la progression de l'apprentissage pendant l'avancement du projet, donner un retour d'information aux étudiants et donner du temps à la nouvelle métacognition et au transfert de la régulation de l'apprentissage. |  |  |
| Score Min-Max | 33 |  | 39 |  |  |
| **Compétence 9.** Engager et coacher pour soutenir l'apprentissage | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 9.1.1.  Relie les projets STEAME au domaine émotionnel des élèves | 9.2.1.  Relie les projets STEAME au domaine émotionnel et aux valeurs morales des élèves | 9.3.1.  Relie les projets STEAME à l'univers émotionnel et aux valeurs morales des élèves d'une manière inattendue |  |  |
| 9.1.2.  Définition de quelques points de contrôle au cours du projet. | 9.2.2.  Guider les élèves dans la définition de certains points de contrôle pendant le projet. | 9.3.2.  Guider les étudiants dans la définition de points de contrôle pendant le projet de manière systématique, en leur donnant également des espaces sociaux de débat et de discussion sur l'avancement du projet. |  |  |
| 9.1.3.  Promouvoir un environnement de travail où les étudiants peuvent s'exprimer, mais où leurs opinions et suggestions ne sont pas prises en compte. | 9.2.3.  Promouvoir un environnement de travail où les étudiants peuvent s'exprimer et où leurs opinions et suggestions sont prises en compte. | 9.3.3.  Promouvoir et gérer un environnement sécuritaire où toutes les voix sont entendues et respectées de manière démocratique. |  |  |
| Score Min-Max | 36 |  | 42 |  |  |

## **Domaine 4 : Durabilité de l'APP appliquée à STEAME**

**Domaine 4. Grille d'évaluation**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Compétence / niveau | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Auto-évaluez votre niveau en insérant le code à 3 chiffres** | **Réponse des demandeurs**  **Maximum 50 mots par ligne de critère** |
| **Compétence 10.** Réfléchir à la performance en tant qu'animateur de projet STEAME | 10.1.1.  Réfléchir intuitivement sur le rôle de l'enseignement dans les projets STEAME. | 10.2.1.  Réfléchir au rôle de l'enseignement dans les projets STEAME avec un sens du but. | 10.3.1.  Réfléchir sur le rôle de l'enseignement dans les projets STEAME avec un sens du but, de manière systématique. |  |  |
| 10.1.2.  Prise en compte des aspects négatifs des performances précédentes lors de la définition de nouveaux projets STEAME. | 10.2.2.  Prise en compte des aspects négatifs, positifs et neutres des performances antérieures lors de la définition de nouveaux projets STEAME. | 10.3.2.  La prise en compte des aspects négatifs, positifs et neutres des performances précédentes lors de la définition de nouveaux projets STEAME et d'autres aspects qui ont joué un rôle et peuvent être résolus. |  |  |
| 10.1.3  Impliquer les étudiants dans la réflexion et l'évaluation critique des projets STEAME livrés. | 10.2.3.  Impliquer les élèves et les autres enseignants dans la réflexion et l'évaluation critique des projets STEAME élaborés. | 10.3.3.  Impliquer les étudiants, les autres enseignants et d'autres parties prenantes dans la réflexion et l'évaluation critique des projets STEAME livrés. |  |  |
| Score Min-Max | 39 |  | 45 |  |  |
| **Compétence 11.** Appliquer la créativité et l'innovation dans les projets STEAME | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 11.1.1.  Conscience que les projets STEAME ne sont pas de nature innovante, mais qu'il est nécessaire de sortir des sentiers battus pour garantir leur valeur ajoutée. | 11.2.1.  Sortir des sentiers battus pour assurer la valeur ajoutée des projets STEAME. | 11.3.1.  Sortir des sentiers battus et établir des mécanismes pour assurer la valeur ajoutée et la durabilité des projets STEAME |  |  |
| 11.1.2.  Ouverture à intégrer les changements et les modifications dans la conception, la mise en œuvre ou l'évaluation des projets STEAME. | 11.2.2.  Intégrer partiellement les changements dans la conception, la mise en œuvre ou l'évaluation des projets STEAME. | 11.3.2.  Examiner et intégrer systématiquement les changements et les innovations dans la conception, la mise en œuvre et l'évaluation des projets STEAME. |  |  |
| 11.1.3.  Utiliser des outils, des ressources ou des méthodes innovants de manière intuitive. | 11.2.3.  Utiliser de manière raisonnée des outils, des ressources ou des méthodes innovants. | 11.3.3.  La recherche proactive et l'utilisation raisonnée d'outils, de ressources ou de méthodes innovants et pour l'amélioration constante du processus d'apprentissage. |  |  |
| Score Min-Max | 42 |  | 48 |  |  |
| **Compétence 12.** Continuer à apprendre sur les projets STEAME et partager les connaissances | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 12.1.1.  Maîtriser les connaissances disciplinaires et pédagogiques acquises en formation initiale. | 12.2.1.  Une participation modérée à l'enseignement des espaces de formation qui complètent les connaissances disciplinaires et pédagogiques acquises en formation initiale. | 12.3.1.  S'engage dans la formation continue et participe aux espaces de formation. |  |  |
| 12.1.2.  Partager le rôle d'enseignant avec un autre collègue au sein de l'école. | 12.2.2.  Promouvoir et participer à des équipes de travail interdisciplinaires sur les projets STEAME au sein de l'école. | 12.3.2.  Promouvoir des expériences de co-working sur les projets STEAME à l'intérieur et à l'extérieur de l'école, avec des collègues, des experts, etc. |  |  |
| 12.1.3.  Reconnaître l'importance de faire partie des communautés et d'y participer à l'occasion. | 12.2.3.  Reconnaître l'importance de faire partie des communautés et d'y participer fréquemment. | 12.3.3.  Engager et promouvoir des espaces d'interaction avec d'autres enseignants, des communautés de pratique, etc. |  |  |
| Score Min-Max | 45 |  | 51 |  |  |

**Note minimale globale : 331**

**Note maximale globale : 399**