

D5.3

Certificeringsprogramma STEAME Teacher Facilitators

**STEAME PAD NAAR CERTIFICERING**

**Disclaimer**

Gefinancierd door de Europese Unie. De hier geuite ideeën en meningen komen echter uitsluitend voor rekening van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europese Uitvoerende Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA) weer. Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.

***HET PAD***

De STEAME Teacher Facilitator Certificering in de vorm van een micro credential is beschikbaar en wordt aangeboden door de Europese Federatie van STEAME Teacher Facilitators Academies. Dit is onderdeel van de ontwikkelingen van het STEAME-Academy project. Het **Paad naar Certificering** omvat de studie van de 14 modules/workshops ter ondersteuning van het STEAME Teacher Facilitators Competence Framework, de samenwerking met ten minste een andere actieve leraar of student-leraar, de co-creatie van een STEAME Learning and Creativity Plan en de implementatie met studenten. Met de voltooiing van de stappen van het pad naar certificering, moeten aanvragers een rapport indienen bij de STEAME Regional Academy in zijn/haar land of regio (als die er is) of in het geval dat er geen regionale academie is, kan het rechtstreeks worden ingediend bij de Europese Federatie van STEAME Teacher Facilitators Academies. Het rapport bevat reflecties op de module-elementen die in de creaties zijn gebruikt, feedback van studenten, zelfevaluatie met behulp van de STEAME-certificeringsrubriek, het verklaren van het prestatieniveau voor elke competentiedescriptor, het indienen van bewijsmateriaal en het indienen van een ondertekende verklaring door elke medeaanvrager zoals in bijlage 1. De online applicatie is beschikbaar op de site van de Federatie ([www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu)). Indien nodig is er ook een handmatig indieningsformulier beschikbaar voor offline voorbereiding. Het handmatige aanvraagformulier vindt u hieronder. Een voorbeeld van een certificeringsdiploma staat vermeld in bijlage 2. Het mentorsysteem is ook beschikbaar via de site van de Federatie.



**Een close-up van een logo

Door AI gegenereerde inhoud kan onjuist zijn.**

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

**Blauwe tekst op een zwarte achtergrond

Door AI gegenereerde inhoud kan onjuist zijn.**

**Europese certificering voor STEAME Teacher Facilitator**

**in de vorm van een micro-credential**

**TOEPASSING (Handmatig proces)**

**(RAPPORT SJABLOON)**

**NAMEN VAN DE AANVRAGERS, CO-CREATORS (minimaal 2):**

1.1.

|  |
| --- |
| Naam |
| Achternaam |
| Onderwerp dat u onderwijst of verwacht te onderwijzen |
| Leerjaar/jaarniveau dat u lesgeeft of verwacht te geven: |
| School of universiteit of andere |
| Stad en land: |
| E-mail |

1.2.

|  |
| --- |
| Naam |
| Achternaam |
| Onderwerp dat u onderwijst of verwacht te onderwijzen |
| Leerjaar/jaarniveau dat u lesgeeft of verwacht te geven: |
| School of universiteit of andere |
| Stad en land: |
| E-mail |

1.3.

|  |
| --- |
| Naam |
| Achternaam |
| Onderwerp dat u onderwijst of verwacht te onderwijzen |
| Leerjaar/jaarniveau dat u lesgeeft of verwacht te geven: |
| School of universiteit of andere |
| Stad en land: |
| E-mail |

**2. Titel van het STEAME Learning & Creativity Plan (L&C Plan) dat u samen heeft opgesteld**

|  |
| --- |
|  |

**3. Voeg een kopie van uw L&C-plan in pdf toe.**

Voor elke leermodule in het platform [schrijf www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu)

elementen die u in uw L&C-plan hebt opgenomen. (Maximaal 50 woorden per 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. Data waarop je het L&C-plan hebt geïmplementeerd met studenten**

|  |
| --- |
|  |

**5. Aantal studenten dat je in de implementatie had**

|  |
| --- |
|  |

**6. Voeg foto's en video's van de implementatie toe**

**7. Verklaring van verantwoordelijkheid voor ingediende materialen**

Elke kandidaat-aanvrager moet de verklaring ondertekenen en indienen die HIER te vinden is.

**8. Feedback van scholieren rapporteren met behulp van de voorgestelde vragen. Antwoorden van studenten moeten anoniem zijn.**

- Rijgegevens toevoegen in Excel van de antwoorden

- Schrijf uw reflecties op de feedback

Leerkracht/aanvrager 1:

|  |
| --- |
|  |

Leerkracht/aanvrager 2:

|  |
| --- |
|  |

Leerkracht/Aanvrager 3:

|  |
| --- |
|  |

**8.1 Vragen voor de studenten**

De vragen kunnen worden beantwoord op een schaal van 1 tot 5, waarbij 1 = helemaal mee oneens en 5 = helemaal mee eens

#### Gebied 1. Contextualisering van STEAME-projecten (competenties 1, 2, 3)

* 1. Het project had betrekking op situaties of problemen uit het echte leven in mijn omgeving.
  2. Dit project heeft me geholpen beter te begrijpen hoe STEAME-kennis wordt toegepast in het dagelijks leven of professionele contexten.

#### Gebied 2. Methodologische aspecten van STEAME-projecten (competenties 4, 5, 6)

* 1. De gegeven instructies waren duidelijk en voldoende om het project met mijn klasgenoten zelfstandig en effectief te ontwikkelen.
  2. De activiteiten en strategieën die door de leraar werden gebruikt, hielpen me om in een team te werken en probleemoplossende vaardigheden te ontwikkelen.

#### Gebied 3. Leerlingsturing in STEAME PGO-onderwijs (Competenties 7, 8, 9)

* 1. Ik had de kans om beslissingen te nemen over hoe ik het project zou aanpakken of ontwikkelen.
  2. Dit project heeft me geholpen mijn vermogen om na te denken over mijn eigen leren te verbeteren.

#### Gebied 4. Duurzaamheid van PGO toegepast op STEAME (competenties 10, 11, 12)

* 1. Dit project heeft mijn interesse vergroot om in de toekomst te blijven leren over STEAME-gerelateerde onderwerpen.
  2. Ik had de kans om mijn projectresultaten te delen met andere studenten, docenten of de gemeenschap.

**9. Antwoord hieronder hoe u voldoet aan de niveaudescriptoren. Voeg uw antwoord toe aan de rechterkolom**.

## **Gebied 1: Contextualisering van STEAME-projecten**

**Gebied 1. Evaluatie rubriek**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competentie / niveau** | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Evalueer zelf uw niveau door de 3-cijferige code in te voeren** | **Antwoord van de aanvragers**  **Maximaal 50 woorden per criteriumrij** |
| **Competentie 1.** Ontwerp en implementeer contextgebonden STEAME-projecten | Gedeeltelijke integratie van STEAME-projecten in de cultuur van de school, met enkele inconsistenties | 1.2.1  STEAME-projecten zijn volledig geïntegreerd in de cultuur van de school en sluiten aan bij bestaande praktijken en waarden. | 1.3.1  STEAME-projecten zijn niet alleen geïntegreerd, maar zijn ook drijvende krachten binnen de schoolcultuur en inspireren tot continue innovatie en verbetering. |  |  |
| 1.1.2  Incidentele betrokkenheid van externe actoren, waarbij de rollen en bijdragen slechts losjes zijn gedefinieerd. | 1.2.2  Regelmatige betrokkenheid van externe actoren, met duidelijk afgebakende rollen en zinvolle bijdragen aan de projecten. | 1.3.2  Uitgebreide samenwerking met een breed scala aan externe actoren, wat leidt tot baanbrekende initiatieven en partnerschappen die de traditionele grenzen overstijgen. |  |  |
| **Min-Max score** | 7 |  | 11 |  |  |
| **Competentie 2.** Overweeg formele onderwijsnormen in STEAME-projecten | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 2.1.1.  Basiskennis van formele onderwijsnormen en pogingen om STEAME-projecten daarop af te stemmen. | 2.2.1.  Basiskennis van formele onderwijsnormen en stemt STEAME-projecten er tot op zekere hoogte op af. | 2.3.1.  Uitzonderlijke beheersing van formele onderwijsnormen, waarbij deze naadloos worden geïntegreerd in het ontwerp en de uitvoering van projecten. |  |  |
| 2.1.2.  STEAME-projecten hebben basisverbindingen met normen, maar missen gedetailleerde afstemming. | 2.2.2.  STEAME-projecten vertonen afstemming op normen, maar er zijn af en toe hiaten in de dekking van de inhoud. | 2.3.2.  Projecten zijn innovatieve, baanbrekende nieuwe benaderingen van lesgeven en leren, terwijl ze in overeenstemming zijn met normen. |  |  |
| **Min-Max Score** | 9 |  | 13 |  |  |
| **Competentie 3.** Monitoring van STEAME-projecten en rapportage | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 3.1.1.  Beperkt vermogen om mogelijke afwijkingen op STEAME-projecten te voorzien | 3.2.1.  Solide vermogen om mogelijke afwijkingen van STEAME-projecten te voorzien en proactief plannen te maken om deze aan te pakken | 3.3.1.  Solide vermogen om mogelijke afwijkingen te voorzien en innovatieve en baanbrekende strategieën toe te passen om deze aan te pakken |  |  |
| 3.1.2.  Intuïtieve toepassing van basisbewakingsmaatregelen | 3.2.2.  Mogelijkheid om de meest geschikte monitoringstrategie voor elk STEAME-project te kiezen | 3.3.2.  Mogelijkheid om de meest geschikte monitoringstrategie voor elk STEAME-project te kiezen en de keuze te rechtvaardigen |  |  |
| 3.1.3.  Mogelijkheid om informeel te rapporteren over de voortgang van STEAME-projecten, wat basisinzicht geeft | 3.2.3.  Levert uitgebreide rapporten over de ontwikkeling van STEAME-projecten, voor zover deze verschillende bronnen van bewijs en een bepaald niveau van analyse bevatten | 3.3.3.  Levert uitgebreide rapporten over de ontwikkeling van STEAME-projecten, voor zover ze verschillende bronnen van bewijs en systematische analyse bevatten die niet alleen gedetailleerde inzichten biedt, maar ook bruikbare aanbevelingen voor continue verbetering |  |  |
| Min-Max score | 18 |  | 24 |  |  |

## **Gebied 2: Methodologische aspecten van STEAME-projecten**

**Gebied 2. Evaluatie rubriek**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competentie / niveau** | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Evalueer zelf uw niveau door de 3-cijferige code in te voeren** | **Antwoord van de aanvragers**  **Maximaal 50 woorden per criteriumrij** |
| **Competentie 4** Leren inbedden in echt interdisciplinaire STEAME-projecten | 4.1.1.  Projecten integreren ten minste twee STEAME-onderwerpen met beperkte interactie tussen STEAME-disciplines | 4.2.1.  Projecten integreren twee of meer STEAME-onderwerpen met interactie tussen STEAME-disciplines | 4.3.1  Projecten integreren twee of meer STEAME-onderwerpen met substantiële interacties tussen STEAME-disciplines |  |  |
| 4.1.2.  De disciplines die in het project vertegenwoordigd zijn, met name kunst en ondernemerschap, voegen waarde toe aan het leren van studenten. | 4.2.2.  De disciplines die in het project vertegenwoordigd zijn, met name kunst en ondernemerschap, voegen veel waarde toe aan het leren van studenten. | 4.3.2.  Het project toont een diepgaand begrip van de disciplines die erin vertegenwoordigd zijn, met name kunst en ondernemerschap, en ze worden aangepakt op een manier die veel waarde toevoegt aan het leren van studenten. |  |  |
| 4.1.3.  Projecten vertonen tekenen van betrokkenheid van studenten bij het ontwerpen, ontwikkelen en bouwen van praktische oplossingen voor een probleem. | 4.2.3  Projecten tonen een matige mate van betrokkenheid van studenten bij het ontwerpen, ontwikkelen en bouwen van praktische oplossingen voor een probleem. | 4.3.3.  Projecten tonen een matige mate van betrokkenheid van studenten bij het ontwerpen, ontwikkelen en bouwen van praktische oplossingen voor een probleem. |  |  |
| **Min-Max score** | 21 |  | 27 |  |  |
| **Competentie 5** Begeleiden bij het leren van studenten in STEAME-projecten | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 5.1.1.  Basispogingen om het leren van studenten te ondersteunen door middel van projectachtige activiteiten. | 5.2.1  Bekwaam gebruik van een verscheidenheid aan steigertechnieken om het leren van studenten in STEAME-projecten te ondersteunen. | 5.3.1.  Beheersing van diverse steigertechnieken, die zeer effectieve ondersteuning bieden voor het leren van studenten in STEAME-projecten. |  |  |
| 5.1.2.  Steigerstrategieën zijn beperkt in reikwijdte en ondersteunen mogelijk niet alle studenten effectief. | 5.2.2.  Steigerstrategieën zijn afgestemd op individuele en groepsbehoeften en zorgen voor effectieve ondersteuning voor alle studenten. | 5.3.2.  Steigerstrategieën zijn gepersonaliseerd, gedifferentieerd en naadloos geïntegreerd in STEAME-projecten, waardoor een hoge mate van betrokkenheid en begrip van studenten wordt bevorderd. |  |  |
| 5.1.3.  Beperkt aanpassingsvermogen om in te spelen op uiteenlopende leerbehoeften van studenten | 5.2.3.  Aanpassingsvermogen bij het reageren op uitdagingen, het aanpassen van steigermethoden op basis van de voortgang en feedback van studenten. | 5.3.3.  Uitzonderlijk aanpassingsvermogen en gevoeligheid voor uiteenlopende behoeften van studenten, het creëren van een inclusieve en krachtige leeromgeving voor alle studenten. |  |  |
| **Min-Max score** | 24 |  | 30 |  |  |
| **Competentie 6** Ondersteun STEAME-projecten met de juiste leeromgeving en middelen | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 6.1.1.  Projecten omvatten basissamenwerkingsactiviteiten in de klas, zoals groepsdiscussies, peer-review of puzzel | 6.2.1.  Projecten omvatten diverse en goed gestructureerde samenwerkingsactiviteiten die aansluiten bij de leerdoelen en alle studenten betrekken. | 6.3.1.  STEAME-projecten worden ingekaderd in een transformatieve leeromgeving waar samenwerking een fundamenteel aspect is, het bevorderen van creativiteit, kritisch denken en wederzijdse ondersteuning tussen studenten, docenten en andere organisaties. |  |  |
| 6.1.2.  Samenwerkingsactiviteiten hebben een zekere mate van diepgang of integratie met het curriculum. | 6.2.2.  Projecten bevorderen teamwerk, communicatie en probleemoplossende vaardigheden onder studenten, waardoor een positieve en inclusieve samenwerkingsomgeving wordt bevorderd. | 6.3.2.  Projecten bevorderen teamwerk, communicatie en probleemoplossende vaardigheden onder leerlingen, tussen groepen leerlingen en de leerkracht, maar ook tussen leerlingen en andere actoren buiten de school, waardoor een positieve en inclusieve samenwerkingsomgeving wordt bevorderd. |  |  |
| 6.1.3.  Toont de bereidheid om te leren en samenwerking met andere leraren en / of organisaties buiten de school te verkennen, hoewel de implementatie beperkt kan zijn. | 6.2.3.  Gaat in gesprek met belanghebbenden, zoals ouders, experts of leden van de gemeenschap, om gezamenlijke leerervaringen te verrijken en de perspectieven van studenten te verbreden | 6.3.3.  Werkt actief samen met een breed scala aan belanghebbenden, bevordert partnerschappen, organiseert samenwerkingsevenementen en creëert een ondersteunend netwerk dat de leerervaringen en kansen van studenten verbetert. |  |  |
| **Min-Max score** | 27 |  | 33 |  |  |

## **Gebied 3: Leerlingsturing in STEAME PGO-onderwijs**

**Gebied 3. Evaluatie rubriek**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competentie / niveau** | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Evalueer zelf uw niveau door de 3-cijferige code in te voeren** | **Antwoord van de aanvragers**  **Maximaal 50 woorden per criteriumrij** |
| **Competentie 7** Betrek studenten bij STEAME-projecten | 7.1.1.  Gedeeltelijke betrokkenheid van studenten bij het bepalen van het te ontwikkelen project. | 7.2.1.  Substantiële betrokkenheid van studenten bij het bepalen van het te ontwikkelen project. | 7.3.1.  Zeer substantiële betrokkenheid van studenten bij het bepalen van het te ontwikkelen project. |  |  |
| 7.1.2.  Het identificeren van tot op zekere hoogte de interesses van de studenten rond STEAME-projecten. | 7.2.2.  Het identificeren van tot op zekere hoogte de interesses van de studenten rond STEAME met een verscheidenheid aan methoden en technieken. | 7.3.2.  Het identificeren en organiseren van de interesses van de studenten rond STEAME met een breed scala aan methoden en technieken. |  |  |
| 7.1.3.  Gedeeltelijk luisteren naar suggesties van studenten. | 7.2.3.  Rekening houden met de suggesties van studenten in sommige delen van het project. | 7.3.3.  Proactief rekening houden met de suggesties van studenten voor het project en helpen deze te structureren. |  |  |
| **Min-Max score** | 30 |  | 36 |  |  |
| **Competentie 8** Bevorder zelfregulatie en metacognitie van studenten in STEAME-projecten | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 8.1.1.  Plan een paar controlepunten om algemene reflectie tijdens het project aan te moedigen. | 8.2.1.  Het plannen en instellen van een paar controlepunten om reflectie over een paar aspecten van het project tijdens het project aan te moedigen. | 8.3.1.  Het plannen en instellen van een paar controlepunten om productieve reflectie over alle belangrijke aspecten van het project gedurende het hele project aan te moedigen. |  |  |
| 8.1.2.  Het delen van beoordelingscriteria met studenten na de start van het project. | 8.2.2.  Het tijdig delen van beoordelingscriteria met studenten. | 8.3.2.  Samen bouwen en beoordelingscriteria tijdig delen met studenten. |  |  |
| 8.1.3.  Bevordering van reflectie op de leervoortgang tegen het einde van het project. | 8.2.3.  Het bevorderen van reflectie op de leervoortgang tijdens de voortgang van het project, en het geven van feedback aan studenten. | 8.3.3.  Het bevorderen van reflectie op de leervoortgang tijdens de voortgang van het project, het geven van feedback aan studenten en het geven van tijd aan nieuwe metacognitie en de overdracht van leerregulatie. |  |  |
| Min-Max score | 33 |  | 39 |  |  |
| **Competentie 9** Betrekken en coachen om het leren te ondersteunen | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 9.1.1.  Verbindt STEAME-projecten met het emotionele domein van studenten | 9.2.1.  Verbindt STEAME-projecten met het emotionele domein en de morele waarden van studenten | 9.3.1.  Verbindt STEAME-projecten op een onverwachte manier met het emotionele universum en de morele waarden van studenten |  |  |
| 9.1.2.  Het instellen van een paar controlepunten tijdens het project. | 9.2.2.  Het begeleiden van studenten bij het instellen van enkele controlepunten tijdens het project. | 9.3.2.  Het begeleiden van studenten bij het instellen van controlepunten tijdens het project op een systematische manier, en het bieden van sociale ruimtes voor debat en discussie over de voortgang van het project. |  |  |
| 9.1.3.  Het bevorderen van een werkomgeving waarin studenten zich kunnen uiten, maar waar hun meningen en suggesties niet in overweging worden genomen. | 9.2.3.  Het bevorderen van een werkomgeving waar studenten zich kunnen uiten en waar rekening wordt gehouden met hun meningen en suggesties. | 9.3.3.  Bevordert en beheert een veilige omgeving waarin alle stemmen op een democratische manier worden gehoord en gerespecteerd. |  |  |
| Min-Max score | 36 |  | 42 |  |  |

## **Gebied 4: Duurzaamheid van PBL toegepast op STEAME**

**Gebied 4. Evaluatie rubriek**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competentie / niveau | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** | **Evalueer zelf uw niveau door de 3-cijferige code in te voeren** | **Antwoord van de aanvragers**  **Maximaal 50 woorden per criteriumrij** |
| **Competentie 10** Reflecterenop prestaties als STEAME-projectfacilitator | 10.1.1.  Intuïtief reflecteren op de onderwijsrol in STEAME-projecten. | 10.2.1.  Reflecteren op de onderwijsrol in STEAME-projecten met een gevoel van doelgerichtheid. | 10.3.1.  Reflecteren op de onderwijsrol in STEAME-projecten met een gevoel van doelgerichtheid, op een systematische manier. |  |  |
| 10.1.2.  Rekening houden met de negatieve aspecten van eerdere prestaties bij het definiëren van nieuwe STEAME-projecten. | 10.2.2.  Rekening houden met negatieve, positieve en neutrale aspecten van eerdere prestaties bij het definiëren van nieuwe STEAME-projecten. | 10.3.2.  Rekening houden met negatieve, positieve en neutrale aspecten van eerdere prestaties bij het definiëren van nieuwe STEAME-projecten en andere aspecten die een rol speelden en kunnen worden opgelost. |  |  |
| 10.1.3  Het betrekken van studenten bij de reflectie en kritische beoordeling van opgeleverde STEAME-projecten. | 10.2.3.  Het betrekken van studenten en andere docenten bij de reflectie en kritische beoordeling van uitgelokte STEAME-projecten. | 10.3.3.  Het betrekken van studenten, andere docenten en andere belanghebbenden bij de reflectie en kritische beoordeling van opgeleverde STEAME-projecten. |  |  |
| Min-Max score | 39 |  | 45 |  |  |
| **Competentie 11** Creativiteit en innovatie toepassen in STEAME-projecten | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 11.1.1.  Bewustwording dat STEAME-projecten niet innovatief van aard zijn, maar dat out-of-the-box denken nodig is om hun toegevoegde waarde te borgen. | 11.2.1.  Buiten de gebaande paden denken om de toegevoegde waarde van STEAME-projecten te waarborgen. | 11.3.1.  Buiten de gebaande paden denken en mechanismen opzetten om de toegevoegde waarde en duurzaamheid van STEAME-projecten te waarborgen |  |  |
| 11.1.2.  Openheid om wijzigingen en aanpassingen op te nemen in het ontwerp, de implementatie of de evaluatie van STEAME-projecten. | 11.2.2.  Gedeeltelijk opnemen van wijzigingen in het ontwerp, de implementatie of de evaluatie van STEAME-projecten. | 11.3.2.  Het systematisch herzien en integreren van veranderingen en innovaties in zowel het ontwerp als de uitvoering en evaluatie van STEAME-projecten. |  |  |
| 11.1.3.  Innovatieve tools, middelen of methoden op een intuïtieve manier gebruiken. | 11.2.3.  Innovatieve tools, middelen of methoden op een beredeneerde manier gebruiken. | 11.3.3.  Het proactief zoeken naar en gebruiken van innovatieve tools, middelen of methoden op een beredeneerde manier en voor de constante verbetering van het leerproces. |  |  |
| Min-Max score | 42 |  | 48 |  |  |
| **Competentie 12** Levenslang leren over STEAME-projecten en deel kennis | **Niveau 1** | **Niveau 2** | **Niveau 3** |  |  |
| 12.1.1.  Beheersing van de disciplinaire en pedagogische kennis die in de initiële opleiding is opgedaan. | 12.2.1.  Matige deelname aan onderwijsopleidingsruimtes die een aanvulling vormen op de disciplinaire en pedagogische kennis die in de initiële opleiding is opgedaan. | 12.3.1.  Toont een toewijding aan permanente educatie en neemt deel aan trainingsruimtes. |  |  |
| 12.1.2.  De onderwijsrol delen met een andere collega binnen de school. | 12.2.2.  Promoten van en deelnemen aan interdisciplinaire werkteams over STEAME-projecten binnen de school. | 12.3.2.  Bevordert co-working ervaringen over STEAME-projecten binnen en buiten de school, met collega's, experts, enz. |  |  |
| 12.1.3.  Erkenning van het belang om deel uit te maken van gemeenschappen en af en toe deel te nemen. | 12.2.3.  Erkenning van het belang om deel uit te maken van gemeenschappen en er vaak aan deel te nemen. | 12.3.3.  Het betrekken en promoten van ruimtes voor interactie met andere leerkrachten, praktijkgemeenschappen, enz. |  |  |
| Min-Max score | 45 |  | 51 |  |  |

**Algemene minimumscore: 331**

**Algemene maximale score: 399**