

D5.3

Program Certyfikacji Nauczycieli Facylitatorów STEAME

**ŚCIEŻKA DO CERTYFIKACJI STEAME**

**Wyłączenie odpowiedzialności** Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą być za nie pociągnięte do odpowiedzialności.

***ŚCIEŻKA***

Certyfikat Nauczyciela-Facylitatora STEAME, wydawany w formie mikropoświadczenia, jest dostępny i oferowany przez Europejską Federację Akademii Nauczycieli-Facylitatorów STEAME. Stanowi on element rozwoju projektu STEAME-Academy. Aby uzyskać certyfikat, kandydat powinien zapoznać się z 14 modułami lub warsztatami wspierającymi ramy kompetencji nauczyciela-facylitatora STEAME, współpracować z co najmniej jednym nauczycielem lub uczniem, współtworzyć Plan Uczenia się i Kreatywności STEAME (L&C Plan - Learning and Creativity Plan) oraz wdrożyć go w pracy z uczniami.

Po ukończeniu wszystkich etapów ścieżki certyfikacyjnej, kandydat przygotowuje raport, który należy złożyć do odpowiedniej Akademii Regionalnej STEAME w swoim kraju lub regionie (jeśli taka istnieje). W przypadku braku akademii regionalnej, raport można przesłać bezpośrednio do Europejskiej Federacji Akademii Nauczycieli-Facylitatorów STEAME. Raport powinien zawierać refleksję na temat wykorzystanych elementów modułów, informacje zwrotne od uczniów, samoocenę z wykorzystaniem rubryki Certyfikacji STEAME, deklarację poziomu osiągnięcia dla każdego deskryptora kompetencji, dokumentację potwierdzającą działania oraz podpisaną deklarację przez wszystkich współwnioskodawców zgodnie z załącznikiem nr 1. Wniosek online dostępny jest na stronie internetowej Federacji: www.federation-steame-academies.eu. W razie potrzeby dostępny jest również formularz do wypełnienia w trybie offline — tzw. formularz ręczny, który znajduje się pod odpowiednim linkiem. Wzór dyplomu certyfikacyjnego zawiera załącznik nr 2. Dostępny jest także system mentoringowy opisany na stronie Federacji.

**Europejski Certyfikat**

**dla**

**Nauczycieli Facylitatorów STEAME**

**w formie mikropoświadczeń**

**WNIOSEK  
(procedura ręczna)**

**(SZABLON RAPORTU)**

1. **IMIONA I NAZWISKA KANDYDATÓW WSPÓŁTWÓRCÓW   
   (minimum 2):**

1.1.

|  |
| --- |
| Imię |
| Nazwisko |
| Przedmiot, którego uczysz lub zamierzasz uczyć |
| Klasa/rok, na którym uczysz lub spodziewasz się uczyć: |
| Szkoła, uniwersytet lub inne |
| Miasto i kraj: |
| E-mail |

1.2.

|  |
| --- |
| Imię |
| Nazwisko |
| Przedmiot, którego uczysz lub zamierzasz uczyć |
| Klasa/rok, na którym uczysz lub spodziewasz się uczyć: |
| Szkoła, uniwersytet lub inne |
| Miasto i kraj: |
| E-mail |

1.3.

|  |
| --- |
| Imię |
| Nazwisko |
| Przedmiot, którego uczysz lub zamierzasz uczyć |
| Klasa/rok, na którym uczysz lub spodziewasz się uczyć: |
| Szkoła, uniwersytet lub inne |
| Miasto i kraj: |
| E-mail |

(w razie potrzeby wstawić więcej tabel)

1. **Tytuł Planu Uczenia się i Kreatywności STEAME (L&C Plan), który współtworzyliście**

|  |
| --- |
|  |

1. **Załącz kopię swojego L&C Planu w formacie pdf.**

Dla każdego z 14 modułów z platformy [www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu) należy podać elementy, które zostały wykorzystane do stworzenia Twojego L&C planu. (Maksymalnie 50 słów na moduł).

**Moduł 1:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 2:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 3:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 4:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 5:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 6:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 7:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 8:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 9:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 10:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 11:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 12:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 13:**

|  |
| --- |
|  |

**Moduł 14:**

|  |
| --- |
|  |

1. **Daty wdrożenia L&C planu ze uczniami**

|  |
| --- |
|  |

1. **Liczba uczniów, których miałeś w wdrożeniu**

|  |
| --- |
|  |

1. **Załącz zdjęcia i filmy z realizacji**
2. **Deklaracja odpowiedzialności za nadesłane materiały**

Każdy kandydat ubiegający się o certyfikat musi podpisać i złożyć deklarację znajdującą się w ZAŁĄCZNIKU 1.

1. **Zbieranie opinii od uczniów z wykorzystaniem proponowanych pytań. Odpowiedzi uczniów powinny być anonimowe**

* Lista pytań dla uczniów znajduje się w punkcie 8.1
* Załącz surowe dane z odpowiedzi w formacie Excel
* Napisz swoje refleksje na temat opinii uczniów poniżej.

Nauczyciel/Kandydat 1:

|  |
| --- |
|  |

Nauczyciel/Kandydat 2:

|  |
| --- |
|  |

Nauczyciel/Kandydat 3:

|  |
| --- |
|  |

W razie potrzeby wstawić więcej kandydatów.

**8.1 Pytania do uczniów**

Odpowiedzi na pytania można udzielać w skali od 1 do 5, gdzie 1 = zdecydowanie się nie zgadzam, a 5 = zdecydowanie się zgadzam

#### Obszar 1. Kontekstualizacja projektów STEAME (kompetencje 1, 2, 3)

* 1. Projekt był związany z rzeczywistymi sytuacjami lub problemami w moim otoczeniu.
  2. Ten projekt pomógł mi lepiej zrozumieć, w jaki sposób wiedza STEAME jest stosowana w życiu codziennym lub w kontekście zawodowym.

#### Obszar 2. Metodologiczne aspekty projektów STEAME (kompetencje 4, 5, 6)

* 1. Dostarczone instrukcje były jasne i wystarczające, aby samodzielnie i skutecznie rozwijać projekt z kolegami z klasy.
  2. Działania i strategie stosowane przez nauczyciela pomogły mi pracować w zespole i rozwinąć umiejętności rozwiązywania problemów.

#### Obszar 3. Aktywność uczniów w nauczaniu STEAME PBL (Kompetencje 7, 8, 9)

* 1. Miałem możliwość podejmowania decyzji o tym, jak podejść do projektu lub jak go rozwijać.
  2. Ten projekt pomógł mi poprawić moją zdolność do refleksji nad własną nauką.

#### Obszar 4. Zrównoważony rozwój PBL zastosowany w STEAME (kompetencje 10, 11, 12)

* 1. Ten projekt zwiększył moje zainteresowanie dalszym poznawaniem tematów związanych ze STEAME w przyszłości.
  2. Miałam okazję podzielić się wynikami mojego projektu z innymi uczniami, nauczycielami lub społecznością.

1. **Odpowiedz poniżej, w jaki sposób spełniasz deskryptory poziomu. Dodaj swoją odpowiedź w prawej kolumnie.**

## **Obszar 1: Kontekstualizacja projektów STEAME**

**Obszar 1. Rubryka oceny**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetencja / poziom** | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** | **Samodzielnie oceń swój poziom, wprowadzając 3-cyfrowy kod** | **Wsparcie Odpowiedzi wnioskodawców**  **Maksymalnie 50 słów w wierszu** |
| **Kompetencja 1.** Projektowanie i wdrażanie projektów STEAME związanych z rzeczywistym kontekstem | 1.1.1  Częściowa integracja projektów STEAME z kulturą szkoły, z pewnymi niespójnościami. | 1.2.1  Projekty STEAME są w pełni zintegrowane z kulturą szkoły, dostosowując się do istniejących praktyk i wartości. | 1.3.1  Projekty STEAME są nie tylko zintegrowane, ale stanowią siłę napędową kultury szkolnej, inspirując ciągłe innowacje i ulepszenia. |  |  |
| 1.1.2  Sporadyczne zaangażowanie podmiotów zewnętrznych, których role i wkład są jedynie luźno zdefiniowane. | 1.2.2  Regularne zaangażowanie podmiotów zewnętrznych, z jasno określonymi rolami i znaczącym wkładem w projekty. | 1.3.2  Szeroko zakrojona współpraca z wieloma podmiotami zewnętrznymi, prowadząca do przełomowych inicjatyw i partnerstw, które wykraczają poza tradycyjne granice. |  |  |
| **Wynik min-max** | 7 |  | 11 |  |  |
| **Kompetencja 2.** Uwzględnienie formalnych standardów edukacyjnych w projektach STEAME | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 2.1.1.  Podstawowe zrozumienie formalnych standardów edukacyjnych i próby dostosowania do nich projektów STEAME. | 2.2.1.  Podstawowe zrozumienie formalnych standardów edukacyjnych i dostosowanie projektów STEAME do nich w pewnym stopniu. | 2.3.1.  Wyjątkowe opanowanie formalnych standardów edukacyjnych, płynne włączanie ich do projektowania i wdrażania projektów. |  |  |
| 2.1.2.  Projekty STEAME mają podstawowe powiązania ze standardami, ale brakuje im szczegółowego dostosowania. | 2.2.2.  Projekty STEAME wykazują zgodność ze standardami, ale czasami występują luki w zakresie treści. | 2.3.2.  Projekty są innowacyjne, stanowią pionierskie podejście do nauczania i uczenia się, a jednocześnie są zgodne ze standardami. |  |  |
| **Wynik min-max** | 9 |  | 13 |  |  |
| **Kompetencja 3.** Monitorowanie projektów STEAME i raportowanie | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 3.1.1.  Ograniczona zdolność przewidywania potencjalnych odchyleń w projektach STEAME. | 3.2.1.  Solidna umiejętność przewidywania potencjalnych odchyleń w projektach STEAME i proaktywne planowanie ich rozwiązania. | 3.3.1.  Solidna umiejętność przewidywania potencjalnych odchyleń, stosowanie innowacyjnych i przełomowych strategii w celu ich rozwiązania. |  |  |
| 3.1.2.  Intuicyjne stosowanie podstawowych środków monitorowania. | 3.2.2.  Możliwość wyboru najbardziej odpowiedniej strategii monitorowania dla każdego projektu STEAME. | 3.3.2.  Zdolność wyboru najbardziej odpowiedniej strategii monitorowania dla każdego projektu STEAME i uzasadnić swój wybór. |  |  |
| 3.1.3.  Zdolność do nieformalnego raportowania postępów projektów STEAME, zapewniając podstawowy wgląd. | 3.2.3.  Przygotowanie kompleksowych raportów na temat rozwoju projektów STEAME, w zakresie obejmującym różne źródła dowodów i pewien poziom analizy. | 3.3.3.  Przygotowanie kompleksowych raportów na temat rozwoju projektów STEAME, w zakresie, w jakim obejmują one różne źródła dowodów i systematyczną analizę zapewniającą nie tylko szczegółowy wgląd, ale także praktyczne zalecenia dotyczące ciągłego doskonalenia. |  |  |
| Wynik min-max | 18 |  | 24 |  |  |

## **Obszar 2: Metodologiczne aspekty projektów STEAME**

**Obszar 2. Rubryka oceny**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetencja / poziom** | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** | **Samodzielnie oceń swój poziom, wprowadzając 3-cyfrowy kod** | **Wsparcie Odpowiedzi wnioskodawców**  **Maksymalnie 50 słów w wierszu kryterium** |
| **Kompetencja 4:** Osadzenie nauki w prawdziwie interdyscyplinarnych projektach STEAME | 4.1.1.  Projekty integrują co najmniej dwa przedmioty STEAME z ograniczoną interakcją między dyscyplinami STEAME | 4.2.1.  Projekty integrują dwa lub więcej przedmiotów STEAME z interakcją między dyscyplinami STEAME. | 4.3.1.  Projekty integrują dwa lub więcej przedmiotów STEAME z istotnymi interakcjami między dyscyplinami STEAME. |  |  |
| 4.1.2.  Dyscypliny reprezentowane w projekcie, zwłaszcza sztuka i przedsiębiorczość, wnoszą wartość dodaną do nauki uczniów. | 4.2.2.  Dyscypliny reprezentowane w projekcie, zwłaszcza sztuka i przedsiębiorczość, wnoszą wiele wartości do nauki uczniów. | 4.3.2.  Projekt wykazuje dogłębne zrozumienie reprezentowanych w nim dyscyplin, zwłaszcza sztuki i przedsiębiorczości, i jest adresowany w sposób, który wnosi dużą wartość dodaną do nauki uczniów. |  |  |
| 4.1.3.  Projekty wykazują oznaki zaangażowania uczniów w projektowanie, rozwijanie i konstruowanie praktycznych rozwiązań problemu. | 4.2.3  Projekty wykazują umiarkowany poziom zaangażowania uczniów w projektowanie, rozwijanie i konstruowanie praktycznych rozwiązań problemu. | 4.3.3.  Projekty wykazują wysoki poziom zaangażowania uczniów w projektowanie, rozwijanie i konstruowanie praktycznych rozwiązań problemów. |  |  |
| **Wynik min-max** | 21 |  | 27 |  |  |
| **Kompetencja 5:** Kierowanie nauką uczniów w projektach STEAME | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 5.1.1.  Podstawowe próby wspierania nauki uczniów poprzez działania projektowe. | 5.2.1  Biegłe stosowanie różnych technik rusztowania w celu wspierania nauki uczniów w projektach STEAME. | 5.3.1  Opanowanie różnorodnych technik rusztowania, zapewniających wysoce skuteczne wsparcie dla nauki uczniów w projektach STEAME. |  |  |
| 5.1.2.  Strategie wsparcia mają ograniczony zakres i mogą nie wspierać skutecznie wszystkich uczniów. | 5.2.2.  Strategie wsparcia są dostosowane do potrzeb indywidualnych i grupowych, zapewniając skuteczne wsparcie dla wszystkich uczniów. | 5.3.2.  Strategie wsparcia są spersonalizowane, zróżnicowane i płynnie zintegrowane z projektami STEAME, wspierając wysoki poziom zaangażowania i zrozumienia uczniów |  |  |
| 5.1.3.  Ograniczona zdolność adaptacji w odpowiedzi na zróżnicowane potrzeby edukacyjne uczniów. | 5.2.3.  Adaptacyjność w reagowaniu na wyzwania, dostosowywanie metod rusztowania w oparciu o postępy uczniów i informacje zwrotne. | 5.3.3.  Wyjątkowa zdolność adaptacji i wrażliwość na różnorodne potrzeby uczniów, tworzenie integracyjnego i wzmacniającego środowiska uczenia się dla wszystkich uczniów. |  |  |
| **Wynik min-max** | 24 |  | 30 |  |  |
| **Kompetencja 6:** Wspieranie projektów STEAME z odpowiednim środowiskiem edukacyjnym i zasobami | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 6.1.1.  Projekty obejmują podstawowe działania oparte na współpracy w klasie, takie jak dyskusja grupowa, wzajemna ocena lub układanie puzzli. | 6.2.1.  Projekty obejmują różnorodne i dobrze zorganizowane wspólne działania, które są zgodne z celami nauczania i angażują wszystkich uczniów. | 6.3.1.  Projekty STEAME są realizowane w transformacyjnym środowisku uczenia się, w którym współpraca jest podstawowym aspektem, wspierającym kreatywność, krytyczne myślenie i wzajemne wsparcie między uczniami, nauczycielami i innymi organizacjami. |  |  |
| 6.1.2.  Wspólne działania mają pewien poziom głębi lub integracji z programem nauczania. | 6.2.2.  Projekty promują pracę zespołową, komunikację i umiejętności rozwiązywania problemów wśród uczniów, ułatwiając pozytywne i integracyjne środowisko współpracy. | 6.3.2.  Projekty promują pracę zespołową, komunikację i umiejętności rozwiązywania problemów między uczniami, między grupami uczniów i nauczycielem, a także między uczniami i innymi podmiotami spoza szkoły, ułatwiając w ten sposób pozytywne i integracyjne środowisko współpracy. |  |  |
| 6.1.3.  Wykazuje chęć uczenia się i badania współpracy z innymi nauczycielami i/lub organizacjami spoza szkoły, chociaż jej realizacja może być ograniczona. | 6.2.3.  Współpracuje z interesariuszami, takimi jak rodzice, eksperci lub członkowie społeczności, aby wzbogacić wspólne doświadczenia edukacyjne i poszerzyć perspektywy uczniów. | 6.3.3.  Aktywnie współpracuje z szerokim gronem interesariuszy, wspierając partnerstwa, organizując wspólne wydarzenia i tworząc sieć wsparcia, która poprawia doświadczenia i możliwości edukacyjne uczniów. |  |  |
| **Wynik min-max** | 27 |  | 33 |  |  |

## **Obszar 3: Aktywność uczniów w nauczaniu STEAME PBL**

**Obszar 3. Rubryka oceny**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kompetencja / poziom** | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** | **Samodzielnie oceń swój poziom, wprowadzając 3-cyfrowy kod** | **Wsparcie Odpowiedzi wnioskodawców**  **Maksymalnie 50 słów w wierszu kryterium** |
| **Kompetencja 7:** Angażowanie uczniów w projekty STEAME | 7.1.1.  Częściowe zaangażowanie uczniów w określenie projektu, który ma zostać opracowany. | 7.2.1.  Znaczne zaangażowanie uczniów w określanie projektu, który ma zostać opracowany. | 7.3.1.  Bardzo duże zaangażowanie uczniów w określanie projektu, który ma zostać opracowany. |  |  |
| 7.1.2.  Określenie w pewnym stopniu zainteresowań uczniów związanych z projektami STEAME. | 7.2.2.  Zidentyfikowanie do pewnego stopnia zainteresowań uczniów wokół STEAME za pomocą różnych metod i technik. | 7.3.2.  Identyfikowanie i organizowanie zainteresowań uczniów wokół STEAME przy użyciu szerokiej gamy metod i technik. |  |  |
| 7.1.3.  Częściowe słuchanie sugestii uczniów. | 7.2.3.  Uwzględnienie sugestii uczniów w niektórych częściach projektu. | 7.3.3.  Proaktywne uwzględnianie sugestii uczniów dotyczących projektu i pomoc w ich ustrukturyzowaniu. |  |  |
| **Wynik min-max** | 30 |  | 36 |  |  |
| **Kompetencja 8:** Promowanie samoregulacji i metapoznania uczniów w projektach STEAME | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 8.1.1.  Zaplanowanie kilku punktów kontrolnych w celu zachęcenia do ogólnej refleksji w trakcie trwania projektu. | 8.2.1.  Zaplanowanie i ustalenie kilku punktów kontrolnych w celu zachęcenia do refleksji nad kilkoma aspektami projektu w trakcie jego trwania | 8.3.1.  Zaplanowanie i ustalenie kilku punktów kontrolnych w celu zachęcenia do produktywnej refleksji nad wszystkimi ważnymi aspektami projektu w trakcie jego trwania. |  |  |
| 8.1.2.  Dzielenie się kryteriami oceny z uczniami po rozpoczęciu projektu. | 8.2.2.  Udostępnianie kryteriów oceny uczniom w odpowiednim czasie. | 8.3.2.  Wspólne tworzenie i udostępnianie kryteriów oceny uczniom w odpowiednim czasie. |  |  |
| 8.1.3.  Promowanie refleksji nad postępami w nauce pod koniec projektu. | 8.2.3.  Promowanie refleksji nad postępami w nauce podczas realizacji projektu i przekazywanie uczniom informacji zwrotnych. | 8.3.3.  Promowanie refleksji nad postępami w nauce podczas realizacji projektu, przekazywanie uczniom informacji zwrotnych i zapewnienie czasu na nowe metapoznanie i transfer regulacji uczenia się. |  |  |
| Wynik min-max | 33 |  | 39 |  |  |
| **Kompetencja 9:** Angażowanie i coaching w celu wspierania uczenia się | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 9.1.1.  Łączenie projektów STEAME z domeną emocjonalną uczniów. | 9.2.1.  Łączenie projektów STEAME z domeną emocjonalną i wartościami moralnymi uczniów. | 9.3.1.  Łączenie projektów STEAME z emocjonalnym wszechświatem i wartościami moralnymi uczniów w nieoczekiwany sposób. |  |  |
| 9.1.2.  Ustawienie kilku punktów kontrolnych podczas projektu. | 9.2.2.  Prowadzenie uczniów w ustalaniu niektórych punktów kontrolnych podczas projektu. | 9.3.2.  Prowadzenie uczniów w ustalaniu punktów kontrolnych podczas projektu w systematyczny sposób, a także zapewnienie przestrzeni społecznej do debaty i dyskusji na temat postępów projektu. |  |  |
| 9.1.3.  Promowanie środowiska pracy, w którym uczniowie mogą się wypowiadać, ale ich opinie i sugestie nie są brane pod uwagę. | 9.2.3.  Promowanie środowiska pracy, w którym uczniowie mogą wyrażać swoje opinie, a ich opinie i sugestie są brane pod uwagę | 9.3.3.  Promowanie i zarządzanie bezpiecznym środowiskiem, w którym wszystkie głosy są słyszane i szanowane w demokratyczny sposób. |  |  |
| Wynik min-max | 36 |  | 42 |  |  |

## **Obszar 4: Zrównoważony rozwój PBL zastosowany w STEAME**

**Obszar 4. Rubryka oceny**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetencja / poziom | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** | **Samodzielnie oceń swój poziom, wprowadzając 3-cyfrowy kod** | **Wsparcie Odpowiedzi wnioskodawców**  **Maksymalnie 50 słów w wierszu kryterium** |
| **Kompetencja 10:** Refleksja nad wydajnością jako moderator projektu STEAME | 10.1.1.  Intuicyjna refleksja nad rolą nauczyciela w projektach STEAME. | 10.2.1.  Refleksja nad rolą nauczyciela w projektach STEAME z poczuciem celu. | 10.3.1.  Refleksja nad rolą nauczyciela w projektach STEAME z poczuciem celu, w systematyczny sposób. |  |  |
| 10.1.2.  Uwzględnienie negatywnych aspektów poprzednich wyników przy definiowaniu nowych projektów STEAME. | 10.2.2.  Uwzględnianie negatywnych, pozytywnych i neutralnych aspektów poprzednich wyników przy definiowaniu nowych projektów STEAME. | 10.3.2.  Uwzględnienie negatywnych, pozytywnych i neutralnych aspektów poprzednich wyników przy definiowaniu nowych projektów STEAME oraz innych aspektów, które odegrały rolę i mogą zostać rozwiązane. |  |  |
| 10.1.3  Zaangażowanie uczniów w refleksję i krytyczną ocenę zrealizowanych projektów STEAME. | 10.2.3.  Zaangażowanie uczniów i innych nauczycieli w refleksję i krytyczną ocenę zrealizowanych projektów STEAME. | 10.3.3.  Zaangażowanie uczniów, innych nauczycieli i innych interesariuszy w refleksję i krytyczną ocenę zrealizowanych projektów STEAME. |  |  |
| Wynik min-max | 39 |  | 45 |  |  |
| **Kompetencja 11:** Stosowanie kreatywności i innowacji w projektach STEAME | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 11.1.1.  Świadomość, że projekty STEAME nie mają innowacyjnego charakteru, ale że myślenie nieszablonowe jest potrzebne, aby zapewnić ich wartość dodaną. | 11.2.1.  Nieszablonowe myślenie w celu zapewnienia wartości dodanej projektów STEAME. | 11.3.1.  Nieszablonowe myślenie i ustanowienie mechanizmów zapewniających wartość dodaną i trwałość projektów STEAME. |  |  |
| 11.1.2.  Otwartość na wprowadzanie zmian i modyfikacji w projektowaniu, wdrażaniu lub ocenie projektów STEAME. | 11.2.2.  Częściowe uwzględnienie zmian w projektowaniu, wdrażaniu lub ocenie projektów STEAME. | 11.3.2.  Systematyczny przegląd i uwzględnianie zmian i innowacji zarówno w projektowaniu, jak i wdrażaniu i ocenie projektów STEAME. |  |  |
| 11.1.3.  Korzystanie z innowacyjnych narzędzi, zasobów lub metod w intuicyjny sposób. | 11.2.3.  Korzystanie z innowacyjnych narzędzi, zasobów lub metod w uzasadniony sposób. | 11.3.3.  Proaktywne poszukiwanie i wykorzystywanie innowacyjnych narzędzi, zasobów lub metod w uzasadniony sposób oraz w celu ciągłego doskonalenia procesu uczenia się. |  |  |
| Wynik min-max | 42 |  | 48 |  |  |
| **Kompetencja 12:** Uczenie się o projektach STEAME i dzielenie się wiedzą | **Poziom 1** | **Poziom 2** | **Poziom 3** |  |  |
| 12.1.1.  Opanowanie wiedzy dyscyplinarnej i pedagogicznej zdobytej podczas szkolenia wstępnego. | 12.2.1.  Umiarkowany udział w szkoleniach z zakresu nauczania, które uzupełniają wiedzę dyscyplinarną i pedagogiczną uzyskaną podczas szkolenia wstępnego. | 12.3.1.  Wykazanie zaangażowania w doskonalenie zawodowe i udział w szkoleniach. |  |  |
| 12.1.2.  Dzielenie roli nauczyciela z innym kolegą w szkole. | 12.2.2.  Promowanie i uczestnictwo w interdyscyplinarnych zespołach roboczych zajmujących się projektami STEAME w szkole. | 12.3.2.  Promowanie współpracy nad projektami STEAME w szkole i poza nią, z kolegami, ekspertami itp. |  |  |
| 12.1.3.  Uznanie znaczenia bycia częścią społeczności i okazjonalnego uczestnictwa. | 12.2.3.  Uznanie znaczenia bycia częścią społeczności i częstego uczestnictwa w nich. | 12.3.3.  Angażowanie i promowanie przestrzeni do interakcji z innymi nauczycielami, społeczności praktyków itp. |  |  |
| Wynik min-max | 45 |  | 51 |  |  |
| **OGÓLNY ŁĄCZNY WYNIK** |  |  |  |  |  |

**Ogólny minimalny wynik: 331, ogólny maksymalny wynik: 399**

**ZAŁĄCZNIK 1**

**OŚWIADCZENIE O ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRZESŁANY MATERIAŁ (wymagane dla wszystkich zgłaszających)**

Ja, niżej podpisany, niniejszym oświadczam, że wszystkie informacje podane w niniejszym wniosku i formularzu sprawozdawczym, w tym załączony Plan Uczenia się i Kreatywności (L&C Plan), zdjęcia, filmy i dokumentacja uzupełniająca, są dokładne, zgodne z prawdą i zgodnie z moją najlepszą wiedzą.

Ponadto potwierdzam, że ponoszę wyłączną odpowiedzialność za treść i oryginalność przesłanych materiałów, w tym między innymi za treści pisemne, dokumentację wizualną i wszelkie powiązanych media. Potwierdzam, że uzyskane zostały wszelkie niezbędne pozwolenia i zgody na wykorzystanie i publikację zdjęć i filmów w stosownych przypadkach, zgodnie z wytycznymi procesu certyfikacji STEAME.

Przyjmuję do wiadomości, że nadesłane materiały mogą być wykorzystywane przez organizatorów do oceny i rozpowszechniania, z poszanowaniem warunków określonych w wytycznych dotyczących składania wniosków.

**Imię i nazwisko:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Podpis:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**Data:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ZAŁĄCZNIK 2**

**WZÓR DYPLOMU POŚWIADCZENIA**

