

D5.3

Programul de certificare pentru profesorii-facilitatori în cadrul educației STEAME

**Etapele pentru certificarea STEAME**

**Declarație de exonerare de răspundere**

*Proiect finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și părerile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor), care își asumă întreaga responsabilitate pentru acestea, și nu le reflectă în mod necesar pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură a Uniunii Europene (EACEA).*

***Programul de certificare STEAME***

Federația Europeană a Academiilor de profesori-facilitatori STEAME oferă certificarea în calitate de profesori-facilitatori în cadrul educației STEAME, care este unul dintre produsele proiectului „STEAME Academy”. **Programul de certificare STEAME** presupune studierea celor 14 module/ateliere care însoțesc Cadrul de competențe pentru profesorii-facilitatori din programul STEAME, colaborarea cu cel puțin un alt profesor cu experiență sau profesor stagiar și crearea, împreună cu acesta, a unui plan de învățare și creativitate STEAME și punerea lui în aplicare în activitatea la clasă. După parcurgerea etapelor din programul de certificare, candidații trebuie să transmită un raport către Academia Regională STEAME din țara/regiunea lor (dacă aceasta există), sau, în caz contrar, direct către Federația Europeană a Academiilor de profesori-facilitatori STEAME. Raportul include reflecții asupra elementelor modulelor utilizate în crearea proiectelor de învățare și creativitate, feedbackul elevilor, autoevaluarea realizată pe baza rubricii de certificare STEAME, declararea nivelului atins în cazul fiecărui descriptor de competență, prezentarea dovezilor și a unei declarații semnate de fiecare cosolicitant, conform anexei 1. Cererea online este disponibilă pe site-ul Federației ([www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu/)). De asemenea, este posibilă transmiterea documentelor completate prin poștă. Formularul este prezentat mai jos. Un model de diplomă de certificare se găsește în anexa 2. Programul de mentorat este disponibil și pe site-ul Federației.



**A close-up of a logo

AI-generated content may be incorrect.**

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

**Blue text on a black background

AI-generated content may be incorrect.**

**Certificare europeană pentru profesorii-facilitatori STEAME**

**sub formă de microcredențiale**

**FORMULAR DE APLICARE (proces manual)**

**(MODEL DE RAPORT)**

**NUMELE APLICANȚILOR (COAUTORILOR) (2 minimum):**

|  |
| --- |
| Nume |
| Prenume |
| Materia pe care o predați sau o veți preda |
| Clasa/treapta la care predați sau veți preda |
| Școală, universitate sau altele |
| Oraș sau țară |
| E-mail |

2.

|  |
| --- |
| Nume |
| Prenume |
| Materia pe care o predați sau o veți preda |
| Clasa/treapta la care predați sau veți preda |
| Școală, universitate sau altele |
| Oraș sau țară |
| E-mail |

3.

|  |
| --- |
| Nume |
| Prenume |
| Materia pe care o predați sau o veți preda |
| Clasa/treapta la care predați sau veți preda |
| Școală, universitate sau altele |
| Oraș sau țară |
| E-mail |

**4. Titlul planului de învățare și creativitate STEAME al cărui coautor ați fost.**

|  |
| --- |
|  |

**5. Anexați o copie a planului de învățare și creativitate STEAME în format PDF.**

Pentru fiecare modul de învățare de pe platforma [www.federation-steame-academies.eu](http://www.federation-steame-academies.eu), scrieți elementele pe care le-ați încorporat în planul dumneavoastră de învățare și creativitate (maximum 50 de cuvinte pentru fiecare modul).

**Modulul nr. 1:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 2:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 3:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 4:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 5:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 6:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 7:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 8:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 9:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 10:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 11:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 12:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 13:**

|  |
| --- |
|  |

**Modulul nr. 14:**

|  |
| --- |
|  |

**6. Datele la care ați implementat planul de învățare și creativitate cu elevii**

|  |
| --- |
|  |

**7. Numărul de elevi cu care ați implementat planul de învățare**

|  |
| --- |
|  |

**8. Încărcați fotografii și videoclipuri din timpul procesului de implementare**

**9. Declarație de asumare a răspunderii pentru materialele prezentate**

Fiecare aplicant trebuie să semneze și să depună declarația ce se găsește AICI.

**10. Raportarea feedback-ului din partea elevilor folosind întrebările sugerate. Răspunsurile elevilor trebuie să fie anonime.**

10.1. Anexați citate din răspunsurile date de elevi

10.2 Scrieți opiniile dumneavoastră cu privire la feedback-ul obținut.

Profesor/Aplicantul nr. 1:

|  |
| --- |
|  |

Profesor/Aplicantul nr. 2:

|  |
| --- |
|  |

Profesor/Aplicantul nr. 3:

|  |
| --- |
|  |

Întrebări pentru elevi

La întrebări se poate răspunde pe o scară de la 1 la 5, unde 1 = dezacord total și 5 = acord total.

#### Domeniul nr. 1. **Contextualizarea proiectelor STEAME** (Competențele 1, 2, 3)

#### 1.1 Proiectul a fost raportat la situații sau probleme din viața reală din anturajul meu.

#### 1.2 Acest proiect m-a ajutat să înțeleg mai bine modul în care cunoștințele STEAME sunt aplicate în viața de zi cu zi sau în contexte profesionale.

#### Domeniul nr. 2. **Aspecte metodologice referitoare la proiectele STEAME** (Competențele 4, 5, 6)

#### 2.1 Instrucțiunile furnizate au fost clare și suficiente pentru a realiza proiectul împreună cu colegii mei în mod independent și eficient.

#### 2.2 Activitățile și strategiile utilizate de profesor m-au ajutat să lucrez în echipă și să-mi dezvolt abilitățile de rezolvare a problemelor.

#### Domeniul nr. 3. **Activitatea elevilor în învățarea STEAME PBL** (Competențele 7, 8, 9)

#### 3.1 Am avut ocazia să iau decizii cu privire la modul de abordare sau de derulare a proiectului.

#### 3.2 Acest proiect m-a ajutat să-mi îmbunătățesc capacitatea de a reflecta asupra propriei învățări.

#### Domeniul nr. 4. **Sustenabilitatea PBL aplicată la STEAME** (Competențele 10, 11, 12)

4.1 Acest proiect mi-a sporit interesul de a continua să învăț despre subiecte legate de STEAME în viitor.

4.2 Am avut ocazia să împărtășesc rezultatele proiectului meu cu alți elevi, profesori sau cu comunitatea.

**11. Răspundeți mai jos cu privire la modul în care corespundeți descriptorilor de nivel. Adăugați răspunsul dvs. în coloana din dreapta.**

## **Domeniul nr. 1: Contextualizarea proiectelor STEAME**

**Domeniul nr. 1. Rubrica de evaluare**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competența / nivelul** | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** | **Autoevaluați-vă nivelul prin adăugarea codului de 3 cifre** | **Răspunsul aplicanților**  **Maximum 50 de cuvinte per criteriu** |
| **Competența nr. 1.** Proiectarea și implementarea proiectelor STEAME adaptate la context | Integrarea parțială a proiectelor STEAME în cultura școlii, existând însă unele neconcordanțe. | 1.2.1  Proiectele STEAME sunt pe deplin integrate în cultura școlii, aliniindu-se la practicile și valorile existente. | 1.3.1  Proiectele STEAME nu numai că sunt integrate, dar sunt forțe motrice în cadrul culturii școlare, stimulând inovarea și perfecționarea continuă. |  |  |
| 1.1.2  Implicarea ocazională a actorilor externi, cu roluri și contribuții definite în mod vag. | 1.2.2  Implicarea constantă a actorilor externi, cu roluri clar definite și contribuții semnificative la realizarea proiectelor. | 1.3.2  Colaborare extinsă cu o gamă largă de actori externi, ceea ce duce la lansarea unor inițiative și a unor parteneriate inovatoare, care depășesc cadrul tradițional. |  |  |
| **Scorul min-max** | 7 |  | 11 |  |  |
| **Competența nr. 2.** Incorporarea standardelor de educație formală în proiectele STEAME | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 2.1.1.  Înțelegerea elementară a standardelor educaționale formale și încercările de aliniere a proiectelor STEAME la acestea. | 2.2.1.  Înțelegere elementară a standardelor educaționale formale și alinierea proiectelor STEAME la acestea într-o anumită măsură. | 2.3.1.  Cunoașterea excelentă a standardelor educaționale formale, incorporându-le cu ușurință în proiectarea și implementarea proiectelor. |  |  |
| 2.1.2.  Proiectele STEAME au legături elementare cu standardele, dar nu există o corelare aprofundată. | 2.2.2.  Proiectele STEAME prezintă o aliniere cu standardele, dar există unele neconcordanțe în ceea ce privește cuprinderea conținuturilor. | 2.3.2.  Proiectele sunt inovatoare, deschizând calea unor noi abordări de predare și învățare, în timp ce se aliniază cu standardele. |  |  |
| **Scorul min-max** | 9 |  | 13 |  |  |
| **Competența nr. 3.** Monitorizarea proiectelor STEAME și raportarea | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 3.1.1.  Capacitate limitată de a prevedea eventualele abateri în timpul realizării proiectelor STEAME | 3.2.1.  Capacitate solidă de a prevedea potențiale abateri în timpul implementării proiectelor STEAME și de a planifica în mod proactiv soluționarea acestora, dar cu un nivel limitat de inovație | 3.3.1.  Capacitate solidă de a prevedea potențiale abateri, aplicând strategii inovatoare și revoluționare pentru a le aborda |  |  |
| 3.1.2.  Aplicarea intuitivă a metodelor de monitorizare de bază | 3.2.2.  Abilitatea de a alege cea mai potrivită strategie de monitorizare pentru fiecare proiect STEAME | 3.3.2.  Abilitatea de a alege cea mai potrivită strategie de monitorizare pentru fiecare proiect STEAME și de a justifica alegerea. |  |  |
| 3.1.3.  Capacitatea de a raporta în mod informal cu privire la evoluția proiectelor STEAME, oferind informații de bază. | 3.2.3.  Prezintă rapoarte cuprinzătoare privind evoluția proiectelor STEAME, care includ diferite categorii de dovezi și un nivel elementar de analiză | 3.3.3.  Prezintă rapoarte cuprinzătoare privind dezvoltarea proiectelor STEAME, care includ diferite categorii de dovezi și o analiză sistematică, ce oferă nu numai informații detaliate, ci și recomandări care pot fi puse în aplicare pentru o îmbunătățire continuă |  |  |
| **Scorul min-max** | 18 |  | 24 |  |  |

## **Domeniul nr. 2: Aspecte metodologice referitoare la proiectele STEAME**

**Domeniul nr. 2. Rubrica de evaluare**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competența / nivelul** | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** | **Autoevaluați-vă nivelul prin adăugarea codului de 3 cifre** | **Răspunsul aplicanților**  **Maximum 50 de cuvinte per criteriu** |
| **Competența nr. 4: Integrarea învățării în proiecte STEAME interdisciplinare autentice** | 4.1.1.  Proiectele integrează cel puțin două discipline STEAME, cu o interacțiune limitată între disciplinele STEAME | 4.2.1.  Proiectele integrează două sau mai multe discipline STEAME, cu unele interacțiuni între disciplinele STEAME. | 4.3.1  Proiectele integrează două sau mai multe discipline STEAME, cu interacțiuni substanțiale între disciplinele STEAME. |  |  |
| 4.1.2.  Disciplinele pe care le înglobează proiectul, în special artele și antreprenoriatul, aduc o anumită valoare învățării elevilor. | 4.2.2.  Disciplinele reprezentate în proiect, în special artele și antreprenoriatul, adaugă un plus de valoare la învățarea elevilor. | 4.3.2.  Proiectul dovedește o înțelegere aprofundată a disciplinelor pe care le înglobează, în special artele și antreprenoriatul, iar acestea sunt abordate într-un mod care adaugă multă valoare învățării elevilor. |  |  |
| 4.1.3.  Proiectele prezintă semne de implicare a elevilor în proiectarea, dezvoltarea și construirea soluțiilor practice pentru rezolvarea unei probleme. | 4.2.3  Proiectele prezintă un nivel moderat de implicare a elevilor în proiectarea, dezvoltarea și construirea de soluțiilor practice pentru rezolvarea unei probleme. | 4.3.3.  Proiectele arată un nivel ridicat de implicare a elevilor în proiectarea, dezvoltarea și construirea de soluții practice pentru rezolvarea unei probleme. |  |  |
| **Scorul min-max** | 21 |  | 27 |  |  |
| **Competența nr. 5:** Îndrumă învățarea elevilor în cadrul proiectelor STEAME | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 5.1.1. Încercări elementare de a consolida învățarea elevilor prin activități de tip proiect. | 5.2.1. Utilizarea competentă a unei varietăți de tehnici de sprijinire a învățării elevilor în cadrul proiectelor STEAME. | 5.3.1. Stăpânirea diverselor tehnici de sprijin al elevilor, asigurând un suport eficient pentru a asigura învățarea elevilor în cadrul proiectelor STEAME. |  |  |
| 5.1.2. Strategiile de susținere sunt limitate în ceea ce privește domeniul de aplicare și este posibil să nu sprijine în mod eficient toți elevii. | 5.2.2. Strategiile de sprijin sunt adaptate la nevoile individuale și de grup, asigurând un sprijin eficient pentru toți elevii. | 5.3.2. Strategiile de sprijinire a învățării elevilor sunt personalizate, diferențiate și integrate cu ușurință în proiectele STEAME, favorizând niveluri ridicate de implicare și înțelegere din partea elevilor. |  |  |
| 5.1.3. Adaptabilitate redusă în a răspunde la diversele nevoi de învățare ale elevilor. | 5.2.3. Adaptabilitate în cazul în care apar provocări, ajustând metodele de sprijin al elevilor pe baza progresului și a feedbackului fiecărui copil în parte. | 5.3.3. Adaptabilitate și sensibilitate excepțională la nevoile diverse ale elevilor, creând un mediu de învățare incluziv și stimulativ pentru toți elevii. |  |  |
| **Scorul min-max** | 24 |  | 30 |  |  |
| **Competența nr. 6:** Sprijinirea realizării proiectelor STEAME cu un mediu de învățare propice și resurse adecvate | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 6.1.1. Proiectele includ activități de colaborare de bază în cadrul clasei, cum ar fi discuții în grup, evaluări reciproce sau mozaic (jigsaw). | 6.2.1. Proiectele includ diverse activități de colaborare bine structurate care se aliniază la obiectivele de învățare și implică toți elevii. | 6.3.1.Proiectele STEAME sunt încadrate într-un mediu de învățare transformator în care colaborarea este un aspect fundamental, încurajând creativitatea, gândirea critică și sprijinul reciproc între elevi, profesori și alte organizații. |  |  |
| 6.1.2. Activitățile de colaborare au un anumit nivel de profunzime sau de integrare cu programa școlară. | 6.2.2. Proiectele promovează munca în echipă, comunicarea și abilitățile de rezolvare a problemelor în rândul elevilor, facilitând un mediu de colaborare pozitiv și incluziv. | 6.3.2. Proiectele promovează munca în echipă, comunicarea și abilitățile de rezolvare a problemelor între elevi, între grupurile de elevi și profesor, precum și între elevi și alți actori din afara școlii, facilitând astfel un mediu de colaborare pozitiv și incluziv. |  |  |
| 6.1.3. Demonstrează dorința de a învăța și de a colabora cu alți profesori și/sau organizații din afara școlii, deși implementarea poate fi una limitată. | 6.2.3. Colaborează cu reprezentanții diverselor organizații, cum ar fi părinții, experții sau membrii comunității, pentru a îmbogăți experiențele de învățare prin colaborare și pentru a oferi perspective mai largi elevilor. | 6.3.3. Colaborează activ cu o gamă largă de reprezentanți ai diverselor organizații, promovând parteneriate, organizând evenimente de colaborare și creând o rețea de sprijin care îmbunătățește experiențele și oportunitățile de învățare ale elevilor. |  |  |
| **Scorul min-max** | 27 |  | 33 |  |  |

## **Domeniul nr. 3: Activitatea elevilor în învățarea STEAME PBL**

**Domeniul nr. 3. Rubrica de evaluare**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competența / nivelul** | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** | **Autoevaluați-vă nivelul prin adăugarea codului de 3 cifre** | **Răspunsul aplicanților**  **Maximum 50 de cuvinte per criteriu** |
| **Competența nr. 7: Implicarea elevilor în proiectele STEAME** | 7.1.1. Implicarea parțială a elevilor în identificarea proiectului care urmează să fie dezvoltat. | 7.2.1. Implicarea substanțială a elevilor în identificarea proiectului ce urmează a fi dezvoltat. | 7.3.1. Implicarea foarte mare a elevilor în identificarea proiectului care urmează să fie dezvoltat. |  |  |
| 7.1.2. Identificarea într-o oarecare măsură a intereselor elevilor legate de proiectele STEAME. | 7.2.2. Identificarea într-o oarecare măsură a intereselor elevilor în legătură cu proiectele STEAME, utilizând o varietate de metode și tehnici. | 7.3.2. Identificarea și organizarea intereselor elevilor în jurul STEAME folosind o gamă largă de metode și tehnici. |  |  |
| 7.1.3. Ascultarea parțială a sugestiilor elevilor. | 7.2.3. Încorporarea sugestiilor elevilor în unele părți ale proiectului. | 7.3.3. Luarea în considerare în mod proactiv a sugestiilor elevilor pentru proiect și sprijinirea structurării acestora. |  |  |
| **Scorul min-max** | 30 |  | 36 |  |  |
| **Competența nr. 8: Promovarea autoreglementării și metacogniției elevilor în cadrul proiectelor STEAME** | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 8.1.1. Planificarea unor puncte de control pentru a încuraja reflecția generală pe parcursul proiectului. | 8.2.1. Planificarea şi fixarea mai multor puncte de control pentru a încuraja reflecția asupra unor aspecte din timpul evoluției proiectului. | 8.3.1. Planificarea și fixarea unui număr de puncte de control pentru a încuraja reflecția productivă asupra tuturor aspectelor importante ale proiectului pe tot parcursul acestuia. |  |  |
| 8.1.2. Împărtășirea criteriilor de evaluare cu elevii după ce proiectul a început. | 8.2.2. Prezentarea elevilor a criteriilor de evaluare în timp util. | 8.3.2. Crearea în colaborare și împărtășirea în timp util a criteriile de evaluare. |  |  |
| 8.1.3. Promovarea reflecției asupra progresului învățării la finalul proiectului. | 8.2.3. Promovarea reflecției asupra progresului în timpul proiectului și oferirea de feedback elevilor. | 8.3.3. Promovarea reflecției asupra progresului învățării pe parcursul proiectului, oferind feedback elevilor și acordând timp pentru o nouă metacogniție și pentru transferul învățării. |  |  |
| **Scorul min-max** | 33 |  | 39 |  |  |
| **Competența nr. 9: Implicarea și antrenarea pentru a sprijini învățarea** | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 9.1.1. Leagă proiectele STEAME de domeniul emoțional al elevilor. | 9.2.1. Leagă proiectele STEAME de domeniul emoțional și de valorile morale ale elevilor. | 9.3.1. Conectează proiectele STEAME la universul emoțional și la valorile morale ale elevilor în moduri neașteptate. |  |  |
| 9.1.2. Stabilește mai multe puncte de control pe parcursul proiectului. | 9.2.2. Conduce elevii în stabilirea unor puncte de control pe parcursul proiectului. | 9.3.2. Ghidează elevii în stabilirea punctelor de control pe parcursul proiectului într-un mod sistematic, oferind, de asemenea, un spațiu social pentru dezbateri și discuții privind progresul proiectului. |  |  |
| 9.1.3. Promovează un mediu de lucru în care elevii se pot exprima, dar opiniile și sugestiile lor nu sunt luate în considerare. | 9.2.3. Promovează un mediu de lucru în care elevii își pot exprima opiniile, iar punctele de vedere și sugestiile lor sunt luate în considerare. | 9.3.3. Promovează și gestionează un mediu sigur în care toate vocile sunt ascultate și respectate în mod democratic. |  |  |
| **Scorul min-max** | 36 |  | 42 |  |  |

## **Domeniul nr. 4: Sustenabilitatea PBL aplicată la STEAME**

**Domeniul nr. 4. Rubrica de evaluare**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competența / nivelul | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** | **Autoevaluați-vă nivelul prin adăugarea codului de 3 cifre** | **Răspunsul aplicanților**  **Maximum 50 de cuvinte per criteriu** |
| **Competența nr. 10: Reflectarea asupra rezultatelor în calitate de facilitator al unui proiect STEAME** | 10.1.1. Existența reflecției intuitive asupra rolului profesorului în proiectele STEAME. | 10.2.1. Reflectarea asupra rolului profesorului în proiectele STEAME cu un sentiment de responsabilitate. | 10.3.1. Reflectarea asupra rolului profesorului în proiectele STEAME cu un sens al scopului, într-un mod sistematic. |  |  |
| 10.1.2. Luarea în considerare a aspectelor negative ale rezultatelor anterioare atunci când se definesc noi proiecte STEAME. | 10.2.2. Luarea în considerare a aspectelor negative, pozitive și neutre ale rezultatelor anterioare atunci când definește noi proiecte STEAME. | 10.3.2. Luarea în considerare a aspectelor negative, pozitive și neutre ale rezultatelor anterioare atunci când defineşte noi proiecte STEAME și alte aspecte care au jucat un rol și care pot fi rezolvate. |  |  |
| 10.1.3. Implicarea elevilor în reflecția și evaluarea critică a proiectelor STEAME finalizate. | 10.2.3. Implicarea elevilor și a altor profesori în reflecția și evaluarea critică a proiectelor STEAME finalizate. | 10.3.3. Implicarea elevilor, a altor profesori și altor părți interesate în reflecția și evaluarea critică a proiectelor STEAME finalizate. |  |  |
| **Scorul min-max** | 39 |  | 45 |  |  |
| **Competența nr. 11: Aplicarea creativității și inovării în proiectele STEAME** | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 11.1.1. Conștientizarea faptului că proiectele STEAME nu sunt inovatoare prin natura lor, dar că este necesară o gândire ieșită din comun pentru a asigura valoarea adăugată a acestora. | 11.2.1. Gândire imaginativă pentru a adăuga valoare la proiectele STEAME. | 11.3.1. Gândire imaginativă și stabilire de mecanisme pentru a asigura valoarea adăugată și sustenabilitatea proiectelor STEAME. |  |  |
| 11.1.2. Deschidere la efectuarea de schimbări și modificări în proiectarea, implementarea sau evaluarea proiectelor STEAME. | 11.2.2. Încorporarea parțială a schimbării în proiectarea, implementarea sau evaluarea proiectelor STEAME. | 11.3.2. Revizuirea sistematică și încorporarea sistematică a schimbării și a inovației atât în conceperea, cât și în implementarea și evaluarea proiectelor STEAME. |  |  |
| 11.1.3. Utilizarea instrumentelor, resurselor sau metodelor inovatoare într-un mod intuitiv. | 11.2.3. Utilizarea de instrumente, resurse sau metode inovatoare, după caz. | 11.3.3. Căutarea și utilizarea proactivă a instrumentelor, resurselor sau metodelor inovatoare, după cum se justifică și pentru a îmbunătăți continuu învățarea. |  |  |
| **Scorul min-max** | 42 |  | 48 |  |  |
| **Competența nr. 12: Continuarea învățării despre proiectele STEAME și împărtășirea cunoștințelor** | **Nivelul 1** | **Nivelul 2** | **Nivelul 3** |  |  |
| 12.1.1. Însușirea cunoștințelor disciplinare și pedagogice dobândite în timpul formării inițiale. | 12.2.1. Participarea moderată la formarea didactică care completează cunoștințele disciplinare și pedagogice dobândite în timpul formării inițiale. | 12.3.1. Demonstrează angajamentul față de dezvoltarea profesională și participare la formare. |  |  |
| 12.1.2. Împărtășirea cunoștințelor și preocupărilor cu privire la proiectele STEAME cu alți colegi din școală. | 12.2.2. Promovarea și participarea în echipe de lucru interdisciplinare care se ocupă de proiecte STEAME în școală. | 12.3.2. Promovarea colaborării în domeniul proiectelor STEAME în și în afara școlii, cu colegii, experții etc. |  |  |
| 12.1.3. Recunoașterea importanței de a face parte din comunități și de a participa ocazional. | 12.2.3. Recunoașterea importanței de a face parte din comunități și de a participa frecvent. | 12.3.3. Implicarea și promovarea spațiilor de interacțiune cu alți profesori, comunități de practică etc. |  |  |
| **Scorul min-max** | 45 |  | 51 |  |  |

**Scorul total minim: 331**

**Scorul total maxim: 399**