



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανakλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

STEAME ACADEMY
ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
(ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ)
ΕΠΙΠΕΔΟ 1 ΦΟΙΤΗΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ: Art Studio

S **T** **Eng** **A** **M** **Ent**



1. Επισκόπηση

Τίτλος	Art Studio		
Ερώτηση ή Θέμα αφόρμησης	<p>Σύνθεση ενός ή μικρού αριθμού βασικών ερωτήσεων (ή σχετικών θεμάτων):</p> <p>Πώς μπορούμε να δούμε την ιστορία μέσα από πίνακες ζωγραφικής;</p> <p>Ποιοι ήταν οι κύριοι ζωγράφοι του 17ου αιώνα, μιας κομβικής περιόδου στην ιστορία της ζωγραφικής, που γνώρισε σημαντικές εξελίξεις σε ολόκληρη την Ευρώπη;</p> <p>Πώς οι πίνακες λειτούργησαν ως οπτικά αρχεία σημαντικών στιγμών της ιστορίας, παρέχοντας γνώσεις για το παρελθόν στις μελλοντικές γενιές;</p> <p>Μπορούμε να αναπαραστήσουμε ιστορικά γεγονότα χρησιμοποιώντας καρτ ποστάλ;</p>		
Ηλικίες, βαθμίδες, ...	Μαθητές σχολείων ηλικίας 15-18		Τάξεις 5-10
Διάρκεια, χρονοδιάγραμμα, Δραστηριότητες	4 ώρες μάθησης	4 x 50 λεπτά	4 δραστηριότητες
	Κύρια ιστορικά γεγονότα του 17ου αιώνα		
	Η σχέση μεταξύ της ιστορίας της ζωγραφικής και του τρόπου με τον οποίο οι		

	<p>πίνακες απεικόνιζαν ιστορικά γεγονότα του 1600.</p> <p>Τα πιο ζωγραφισμένα ιστορικά γεγονότα από το 1600 και ποιοι είναι οι μάστορες που τα ζωγράρισαν</p> <p>Αναπαράσταση της ιστορίας με καρτ ποστάλ</p> <p>Επιχειρηματική νοοτροπία.</p>
<p>Συνεισφέροντες, Συνεργάτες Περίληψη - Σύνοψη</p>	<p>Σχολικοί συνεργάτες από μουσεία τέχνης, γκαλερί τέχνης, μουσεία ιστορίας</p>
<p>Αναφορές, παραθέσεις</p>	<p>Ο στόχος αυτού του PL&C είναι να περιγράψει πώς οι μαθητές-δάσκαλοι μπορούν να προσεγγίσουν την εκπαίδευση STEAME για να ενδυναμώσουν μαθητές γυμνασίου με επιχειρηματικές δεξιότητες ιδρύοντας μια βιώσιμη επιχείρηση Art Studio που αναπαράγει ιστορικά γεγονότα ενώ προάγει τη γνώση της ιστορίας και της τέχνης.)</p> <p>https://archive.org/</p> <p>https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/content/accueil-fr?mode=desktop</p> <p>https://www.britishmuseum.org/</p> <p>https://www.nationalarchives.gov.uk/</p> <p>https://www.nationaalarchief.nl/</p> <p>https://www.bne.es/en/about-us</p> <p>https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VIII-a/Istorie/Uy5DLiBDLkQuIFBSRVNT/book.html?book#4</p> <p>https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20XII-a/Istorie/Corint1/A387.pdf</p> <p>https://www.smartsheet.com/content/small-business-budget-templates</p> <p>https://vtechworks.lib.vt.edu/server/api/core/bitstreams/16fbf003-a52b-49d1-9fc4-73f899d5a1a3/content</p> <p>http://dspace.vnbrims.org:13000/xmlui/bitstream/handle/123456789/4166/strategic_marketing.pdf?sequence=1&isAllowed=yA</p>

2. Πλαίσιο STEAME ACADEMY*

<p>Συνεργασία των εκπαιδευτικών</p>	<p>Συνεργασία του Δάσκαλου 1 με τον Δάσκαλο 2 σε περίπτωση μαθησιακών στοιχείων που αφορούν δύο διαφορετικούς κλάδους και ειδική συνεργασία καθοδήγησης από εκπαιδευτικούς υπηρεσιών για μαθητές εκπαιδευτικούς</p>
-------------------------------------	---

Σχέδιο εργασίας και βήματα με σαφείς στόχους και δραστηριότητες μεταξύ υπηρεσιακών και μαθητών καθηγητών

Οι τρεις δάσκαλοι συνεργάζονται για την εκπλήρωση των στόχων του υπό συζήτηση θέματος.

Δάσκαλος 1 (Ιστορία) – Θα παρέχει γνώσεις για τα κύρια ιστορικά γεγονότα του 17ου αιώνα

Δάσκαλος 2 (Τέχνη) – Θα παρέχει γνώσεις για τα πιο ζωγραφισμένα ιστορικά γεγονότα από το 1600 και ποιοι είναι οι δάσκαλοι που τα ζωγράφισαν.

Δάσκαλος 3 (Επιχειρηματικότητα) – Θα ενημερώσει τις γνώσεις σχετικά με τα κύρια θέματα της επιχειρηματικής εκπαίδευσης: από την έναρξη μιας επιχείρησης έως τη βελτιστοποίηση της επιχείρησης υπό ηθική εξέταση. Θα διερευνηθούν επιχειρηματικές ιδέες που σχετίζονται με τη δημιουργία ενός στούντιο τέχνης.

Οργάνωση STEAME in Life (SiL)

Συνάντηση με εκπροσώπους επιχειρήσεων/Εφαρμογές στον πραγματικό κόσμο
Ημέρες Επιχειρηματικότητας – STEAME in Life (SiL).

Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης

Αναφορά στα Στάδια και τα Βήματα του Πλαισίου STEAME ACADEMY για μάθηση βάσει έργου STEAME (Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης)

Σχέδιο εργασίας και βήματα με ξεκάθαρους στόχους και δραστηριότητες για μαθητές εκπαιδευτικούς. Τα ακόλουθα θέματα θα καλυφθούν από τους εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν στο έργο:

Αναφορά στα Στάδια και τα Βήματα του Πλαισίου STEAME ACADEMY για μάθηση βάσει έργου STEAME (Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης)

Σχέδιο εργασίας και βήματα με ξεκάθαρους στόχους και δραστηριότητες για μαθητές εκπαιδευτικούς. Τα εξεταζόμενα θέματα θα καλυφθούν από τους εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν στο έργο:

Δραστηριότητες του Δασκάλου 1:

- 1.1. Σύντομη επισκόπηση του ιστορικού πλαισίου του 17ου αιώνα.
- 1.2. Συζητήστε τη σημασία της ζωγραφικής ως μέσο καταγραφής και ερμηνείας ιστορικών γεγονότων.
- 1.3. Εξερευνήστε τη σχέση μεταξύ ζωγραφικής και ιστορικής τεκμηρίωσης.
- 1.4. Εξετάστε την επιρροή των προστάτων, συμπεριλαμβανομένων των μοναρχών, των ευγενών και των θρησκευτικών ιδρυμάτων, στο θέμα και τα θέματα των ζωγραφικών έργων.
- 1.5. Αναλύστε πώς οι πίνακες χρησιμοποιήθηκαν ως εργαλεία προπαγάνδας για την προώθηση πολιτικών ή θρησκευτικών ιδεολογιών.

Δραστηριότητες του Δασκάλου 2:

- 2.1. Εισαγωγή στα μεγάλα καλλιτεχνικά κινήματα και τάσεις του 17ου αιώνα
- 2.2. Μελέτες περίπτωσης εργασιών που ανατέθηκαν που απεικονίζουν ιστορικά γεγονότα
- 2.3. Συζητήστε παραδείγματα έργων ζωγραφικής που ανατέθηκαν για να δοξάσουν ηγεμόνες, να γιορτάσουν στρατιωτικές νίκες ή να ενισχύσουν τις θρησκευτικές πεποιθήσεις.

Δραστηριότητες του Δασκάλου 3:

- 3.1. Δημιουργία Επιχειρηματικών Ιδεών
- 3.2. Χρηματοδότηση της επιχείρησης
- 3.3. Νομικά ζητήματα στο χώρο
- 3.4. Εμπορία
- 3.5. Το Επιχειρηματικό Σχέδιο
- 3.6. Ο επιχειρηματίας και η κοινότητα
- 3.7. Κάντε την έρευνά σας για τη βιωσιμότητα.

Κοινές δραστηριότητες:

- 4.1. Ας ξεκινήσουμε μια επιχείρηση. Ειδικοί νόμοι που σχετίζονται με το Art Studio.
- 4.2. Ας σχεδιάσουμε ένα online Art Studio.
- 4.3. Προσδιορίστε τις βέλτιστες πρακτικές στον κλάδο της Τέχνης. Ηθική.
- 4.4. Επιλέξτε ένα ιστορικό γεγονός. Φτιάξτε μια καρτ ποστάλ που να σχετίζεται με αυτό.
- 4.5. Προωθήστε το προϊόν.
- 4.6. Αξιολόγηση - Κάθε δάσκαλος ακολουθεί τη μεθοδολογία αξιολόγησης: αξιολογεί την ομαδική εργασία, τις γνώσεις, τις δεξιότητες παρουσίασης και επικοινωνίας των μαθητών, τις ικανότητες

** υπό ανάπτυξη τα τελικά στοιχεία του πλαισίου*

3. Στόχοι και μεθοδολογίες

Μαθησιακοί σκοποί και στόχοι

Προσδιορισμός στόχων ή στόχων με χρήση κατάλληλων ρημάτων, που σχετίζονται ή αντιστοιχούν σε ικανότητες (γνώσεις – δεξιότητες – στάσεις), τι θα μπορεί να κάνει ο εκπαιδευόμενος μετά το έργο

1- Γνώση

- Να αναφέρετε τα κυριότερα ιστορικά γεγονότα του 17ου αιώνα
- Προσδιορίστε τη σημασία της ζωγραφικής ως μέσο καταγραφής και ερμηνείας ιστορικών γεγονότων.

- Εξηγήστε τη σχέση ζωγραφικής και ιστορικής τεκμηρίωσης
- Καθορίστε τους κύριους όρους για ένα επιχειρηματικό σχέδιο (δήλωση αποστολής, όραμα)
- Προσδιορίστε τη στρατηγική μάρκετινγκ, το επιχειρησιακό σχέδιο

2- Δεξιότητες

- Αναλύστε την επιρροή των προστάτων, συμπεριλαμβανομένων των μοναρχών, των ευγενών και των θρησκευτικών ιδρυμάτων, στο θέμα και τα θέματα των ζωγραφικών έργων
- Κατασκευάστε διαφορετικές προσεγγίσεις ενός ιστορικού γεγονότος σε μια καρτ ποστάλ
- Κατασκευάστε το επιχειρησιακό σχέδιο και τη στρατηγική μάρκετινγκ

3- Στάσεις

- Να αναγνωρίσουν τον θετικό αντίκτυπο της γνώσης της ιστορίας και να κατανοήσουν τον αντίκτυπό της στην κοινωνική ζωή
- Δέσμευση- να εφοδιαστούν οι μαθητές γυμνασίου με πρακτικές επιχειρηματικές εμπειρίες, προωθώντας την τέχνη σε όλες τις μορφές
- Αναγνωρίστε την αξία της διεπιστημονικής γνώσης - Το Art Studio περιλαμβάνει ιστορία (ζωγραφική ως μέσο καταγραφής και ερμηνείας ιστορικών γεγονότων), τέχνη (πίνακες που ανατέθηκαν να δοξάσουν ηγεμόνες, να γιορτάσουν στρατιωτικές νίκες ή να ενισχύσουν τις θρησκευτικές πεποιθήσεις) και ενδεχομένως τεχνολογία (διαδικτυακό Art Studio), προσφέροντας μια πολυεπιστημονική εμπειρία STEAME. ενσωμάτωση της ιστορίας και της κοινωνικής και της τέχνης στην κατανόηση των κύριων ιστορικών γεγονότων και της επίδρασής τους στη ζωή μας.

Μαθησιακά αποτελέσματα και αναμενόμενα αποτελέσματα

Οι μαθητές που ασχολούνται με το Art Studio θα αναπτύξουν ικανότητες στη βιώσιμη επιχειρηματικότητα, που θα περιλαμβάνει την ικανότητα εφαρμογής της γνώσης της τέχνης και της ιστορίας σε ένα πραγματικό επιχειρηματικό πλαίσιο.

- Οι μαθητές θα αποκτήσουν γνώσεις για τα κύρια ιστορικά γεγονότα του 17ου αιώνα - μια επισκόπηση του ιστορικού πλαισίου του 17ου αιώνα, συμπεριλαμβανομένων σημαντικών πολιτικών, θρησκευτικών και κοινωνικών εξελίξεων
- Οι μαθητές θα αποκτήσουν γνώση της σημασίας της ζωγραφικής ως μέσο καταγραφής και ερμηνείας ιστορικών γεγονότων
- Οι μαθητές θα μνηθούν στα βασικά καλλιτεχνικά κινήματα όπως η περίοδος του μπαρόκ στην Ευρώπη και η ολλανδική χρυσή εποχή.
- Οι μαθητές θα αποκτήσουν γνώσεις για αξιόλογους καλλιτέχνες και τη συνεισφορά τους στον κόσμο της τέχνης κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου.
- Οι μαθητές θα αναπτύξουν πρακτικές δεξιότητες στο σχεδιασμό μιας καρτ ποστάλ για την ανακατασκευή ενός ιστορικού γεγονότος και τη βιώσιμη διαχείριση επιχειρήσεων σε αυτόν τον τομέα
- Θα αναπτύξουν επίσης επιχειρηματικές δεξιότητες στο μάρκετινγκ προϊόντων

και στον επιχειρηματικό σχεδιασμό.

Προηγούμενες γνώσεις και Προαπαιτούμενα

Προηγούμενες εμπειρίες, γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται από τους μαθητές για να φέρουν μαζί τους σε αυτή τη μαθησιακή εμπειρία: **Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν γενικές γνώσεις για την ιστορία, την τέχνη και τις δεξιότητες επεξεργασίας ψηφιακής εικόνας**

Κίνητρα, Μεθοδολογία, Στρατηγικές, Υποστήριξη

Στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης, προσεγγίσεις, μέθοδοι ή/και τεχνικές για την επίτευξη μαθησιακών στόχων (μια δραστηριότητα που βασίζεται σε έργο μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη ικανοτήτων ή στην παιχνιδιοποίηση ή άλλες μεθόδους κ.λπ.)

Διαφοροποίηση διδασκαλίας για τις ανάγκες των μαθητών (μορφές μάθησης, πολυτροπικές αναπαραστάσεις, ρόλοι σε μαθητές κ.λπ.)

Ενεργή συμμετοχή των μαθητών, ατομική-ομαδική εργασία στην τάξη, τεχνικές σκαλωσιών κ.λπ.

Η παρακίνηση των μαθητών να εμπλακούν στο ArtStudio μπορεί να επιτευχθεί επισημαίνοντας διάφορες πτυχές που απευθύνονται στα ενδιαφέροντα, τις φιλοδοξίες και την προσωπική τους ανάπτυξη:

Ασχοληθείτε με πρακτικές, βιωματικές ευκαιρίες μάθησης.

- Οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν ενεργά στην αναπαράσταση ιστορικών γεγονότων σε μια καρτ ποστάλ προκειμένου να αποκαλύψουν τη σημασία της γνώσης της ιστορίας στην πραγματική ζωή

Αναπτύξτε επιχειρηματικές δεξιότητες και επιχειρηματική οξυδέρκεια.

- Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να μάθουν για τη λειτουργία μιας βιώσιμης επιχείρησης, από την ανάπτυξη προϊόντων έως το μάρκετινγκ, ενισχύοντας το πνεύμα της επιχειρηματικότητας.

Εξερευνήστε τις έννοιες της επιστήμης, της τεχνολογίας, της μηχανικής, των μαθηματικών και της επιχειρηματικότητας (STEAME).

- Το ArtStudio περιλαμβάνει ιστορία (ζωγραφική ως μέσο για την καταγραφή και ερμηνεία ιστορικών γεγονότων), την τέχνη (πίνακες που ανατέθηκαν για να δοξάσουν ηγεμόνες, να γιορτάσουν στρατιωτικές νίκες ή να ενισχύσουν τις θρησκευτικές πεποιθήσεις) και την τεχνολογία (ψηφιακές δεξιότητες-online Art Studio), προσφέροντας μια πολυεπιστημονική εμπειρία STEAME

Εξερευνήστε την ανάπτυξη δημιουργικών προϊόντων και την καινοτομία.

- Ο σχεδιασμός και η δημιουργία καρτ ποστάλ που ανασυνθέτουν ιστορικά γεγονότα επιτρέπει στους μαθητές να εκφράσουν τη δημιουργικότητα και την καινοτομία τους σε ένα πραγματικό επιχειρηματικό περιβάλλον.

Κάντε θετικό αντίκτυπο στην τοπική κοινωνία.

- Η συμμετοχή σε εκδηλώσεις, εργαστήρια και πρωτοβουλίες συμμετοχής της κοινότητας επιτρέπει στους μαθητές να συνεισφέρουν στην κοινότητα και να ευαισθητοποιήσουν σχετικά με τη σημασία της ιστορίας και της τέχνης

Αναπτύξτε ηγετικές δεξιότητες και ευθύνες.

- Οι μαθητές μπορούν να αναλάβουν ηγετικούς ρόλους εντός του προγράμματος, να ηγηθούν ομάδων, να οργανώσουν εκδηλώσεις και να συμβάλουν ενεργά στην επιτυχία του ArtStudio

Δημιουργήστε κοινωνικές σχέσεις και δεξιότητες ομαδικής εργασίας.

- Η συνεργασία με συνομηλίκους, εκπαιδευτικούς και μέλη της κοινότητας καλλιεργεί την αίσθηση της συντροφικότητας και της ομαδικής εργασίας, δημιουργώντας ένα θετικό κοινωνικό περιβάλλον.

Ζήστε την προσωπική ανάπτυξη και την αυτοανακάλυψη.

- Οι ποικίλες δραστηριότητες στο Art Studio παρέχουν ευκαιρίες για προσωπική ανάπτυξη, αυτοστοχασμό και ανακάλυψη ατομικών δυνατοτήτων και ενδιαφερόντων.

Συμμετοχή των γονέων στη μαθησιακή διαδικασία.

- Οι γονείς μπορούν να συμμετέχουν ενεργά σε εργαστήρια, κοινοτικές εκδηλώσεις, ακόμη και να συνεισφέρουν την τεχνογνωσία τους, δημιουργώντας μια υποστηρικτική και εμπλεκόμενη κοινότητα γύρω από τους μαθητές.

Μελλοντικές ευκαιρίες: Ανοίξτε τις πόρτες σε μελλοντικές ευκαιρίες εκπαίδευσης και καριέρας.

- Η συμμετοχή στο Art Studio μπορεί να επισημανθεί σε βιογραφικά και αιτήσεις κολεγίων, κάτι που μπορεί να οδηγήσει σε ευκαιρίες σε σπουδές ιστορίας και τέχνης, σε επιχειρήσεις που σχετίζονται στον τομέα της τέχνης ή σε συναφείς τομείς.

Δίνοντας έμφαση σε αυτά τα κίνητρα, το ART Studio μπορεί να δημιουργήσει ένα πρόγραμμα που αντηχεί με ποικίλα ενδιαφέροντα μαθητών, ενθαρρύνοντας την ενεργό συμμετοχή και μια θετική μαθησιακή εμπειρία. Καθοδηγεί τους μαθητές μέσα από βασικά θέματα, καλλιτέχνες και ιστορικά πλαίσια, ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη, την ανάλυση και τη συζήτηση.

Για να επιτευχθούν τα μαθησιακά αποτελέσματα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί η μάθηση βάσει έργου (PBL), όσον αφορά την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, επίλυσης προβλημάτων και δεξιοτήτων συνεργασίας.

Τα έργα που μπορούμε να αναπτύξουμε μπορεί να είναι

1. Πρόγραμμα Τέχνης και Ιστορίας

- Επιχειρηματικότητα: Επιχειρηματικός σχεδιασμός, μάρκετινγκ και πώληση καρτ-ποστάλ
- Ιστορία: Συζητήστε πώς οι πολιτικές, θρησκευτικές και κοινωνικές ανατροπές διαμόρφωσαν την καλλιτεχνική έκφραση
- Τέχνη: Συζητήστε πώς οι ιστορικοί πίνακες συνεχίζουν να μελετώνται, να ερμηνεύονται και να εκτιμώνται σήμερα.
- Γονείς: Συμμετοχή μέσω εργαστηρίων, εκδηλώσεων γκαλερί τέχνης και εμπλοκής της κοινότητας

2. Ηθικές επιχειρηματικές πρακτικές και κοινωνικός αντίκτυπος:

- **Επιχειρηματικότητα:** Ενσωμάτωση της ηθικής στη λήψη επιχειρηματικών αποφάσεων.
- **Ιστορία:** Ηθικές εκτιμήσεις στα κύρια γεγονότα της ιστορίας. Εξετάστε την ένταση μεταξύ της ακριβούς αναπαράστασης ιστορικών γεγονότων και της καλλιτεχνικής ερμηνείας τους.
- **Τέχνη:** Εξερευνήστε τη χρήση του συμβολισμού και της αλληγορίας σε πίνακες για να μεταφέρετε βαθύτερα νοήματα ή ηθικά διδάγματα. Αναλύστε παραδείγματα έργων ζωγραφικής όπου χρησιμοποιούνται αλληγορικές φιγούρες ή σύμβολα για να αναπαραστήσουν ιστορικά γεγονότα ή έννοιες.
- **Γονείς:** Συμμετοχή σε συζητήσεις για ηθικές επιχειρηματικές πρακτικές.

4. Προετοιμασία και μέσα

Προετοιμασία,
Διευθέτηση χώρου,
Συμβουλές
αντιμετώπισης
προβλημάτων

Διαδικασίες, χώροι και προετοιμασία υλικού

Στήσιμο στην τάξη, υπαίθρια δραστηριότητα, εργαστήριο υπολογιστών, υβριδικό περιβάλλον κ.λπ.

Τάξη / Πινακοθήκη

Λευκοί πίνακες και μαρκαδόροι

Αυτοκόλλητη ταινία διπλής όψευς

Φορητός υπολογιστής ανά μαθητή/προβολέας LCD

Πόροι, Εργαλεία, Υλικά,
Επισυναπτόμενα,
Εξοπλισμός

Πηγές διδασκαλίας και ψηφιακό υλικό με τις σχετικές αναφορές που απαιτούνται για την υλοποίηση του μαθησιακού σχεδίου

- Παρουσιάσεις PPT

- Βίντεο YouTube

- Επεξεργαστές εικόνων σε φορητό υπολογιστή

Υγεία και Ασφάλεια

Μαθητές και δάσκαλοι εργάζονται σε ένα υγιές και ασφαλές περιβάλλον.

5. Εφαρμογή

Μαθησιακές
δραστηριότητες,
Διαδικασίες,
Αναστοχασμοί

Σύντομη και περιεκτική περιγραφή των δημιουργικών δραστηριοτήτων, εργασιών ή μαθησιακών εμπειριών (ατομική εργασία-ομαδική εργασία στην τάξη)

Δέσμευση και ενεργή συμμετοχή μέσω πρακτικής άσκησης

Η ανατροφοδότηση και ο προβληματισμός των μαθητών σχετικά με τη σκέψη, τη διαδικασία ή τη μάθησή τους.

Μάθημα 1 Κατανόηση της Ιστορίας, Ιστορία της Τέχνης. Σχέση τέχνης και ιστορίας

1. Δράσεις του δασκάλου:

Δάσκαλος Ιστορίας

- Συμμετέχετε τους μαθητές σε συζητήσεις σχετικά με το ρόλο της γνώσης της ιστορίας και τη σημασία της στη ζωή μας
- Σχεδιάστε διαδραστικά παιχνίδια ή κουίζ που προκαλούν τους μαθητές να εντοπίσουν τα κύρια ιστορικά γεγονότα του 17ου αιώνα
- Συζητήστε πώς οι πολιτικές, θρησκευτικές και κοινωνικές αναταραχές διαμόρφωσαν την καλλιτεχνική έκφραση και το θεματικό περιεχόμενο χρησιμοποιώντας διαδραστικά παιχνίδια ή κουίζ
- Ενσωματώστε τεχνολογία, όπως διαδραστικές εφαρμογές ή διαδικτυακές πλατφόρμες, για να κάνετε τη μαθησιακή εμπειρία δυναμική.

Δάσκαλος Τέχνης

- Επισημάνετε βασικούς καλλιτέχνες του 17ου αιώνα που απεικόνισαν ιστορικά γεγονότα στους πίνακές τους.
- Συζητήστε τα μοναδικά στυλ, τις τεχνικές και τη συμβολή τους στην απεικόνιση της ιστορίας.
- Δώστε παραδείγματα αξιόλογων έργων καλλιτεχνών όπως οι Rembrandt van Rijn, Peter Paul Rubens και Diego Velázquez.

Δάσκαλος Επιχειρηματικότητας:

- Εισάγετε τις κύριες επιχειρηματικές δεξιότητες, τον επιχειρηματικό σχεδιασμό και τις ηθικές επιχειρηματικές πρακτικές

2. Εργασίες μαθητή

- Αναλύστε τα κύρια ιστορικά γεγονότα του 17ου αιώνα
- Προσδιορίστε πώς οι πολιτικές, θρησκευτικές και κοινωνικές ανατροπές διαμόρφωσαν την καλλιτεχνική έκφραση και το θεματικό περιεχόμενο
- Προσδιορίστε τα μοναδικά στυλ, τις τεχνικές και τη συμβολή στην απεικόνιση της ιστορίας
- Αναλύστε παραδείγματα ζωγραφικής που αντικατοπτρίζουν την επίδραση των ιστορικών γεγονότων στην καλλιτεχνική παραγωγή κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου

Μάθημα 2 Κληρονομιά και υποδοχή ιστορικών έργων ζωγραφικής

1. Δράσεις του δασκάλου:

Δάσκαλος Ιστορίας

- Συμμετοχή των μαθητών σε συζητήσεις σχετικά με την κληρονομιά των ιστορικών ζωγραφικών έργων από τον 17ο αιώνα και την επίδρασή τους στα επόμενα καλλιτεχνικά κινήματα.
- Εξετάστε τη σχέση μεταξύ των κοινωνικών τάξεων και την επίδραση της θρησκείας στην κοινωνική δυναμική τον 17ο αιώνα.
- Επισημάνετε παραδείγματα έργων ανάθεσης που απεικονίζουν ιστορικά γεγονότα, όπως μάχες, στέψεις και θρησκευτικές τελετές.
- Συζητήστε τα κίνητρα πίσω από αυτές τις επιτροπές και τα μηνύματα που είχαν σκοπό να μεταδώσουν.

Δάσκαλος Τέχνης

- Εξερευνήστε τη χρήση του συμβολισμού και της αλληγορίας σε πίνακες για να μεταφέρετε βαθύτερα νοήματα ή ηθικά διδάγματα.
- Αναλύστε παραδείγματα ζωγραφικής όπου χρησιμοποιούνται αλληγορικές φιγούρες ή σύμβολα για να αναπαραστήσουν ιστορικά γεγονότα ή έννοιες.
- Συζητήστε τους τρόπους με τους οποίους ο συμβολισμός εμπλουτίζει την αφήγηση και την ερμηνεία των ιστορικών πινάκων.
- Αναλογιστείτε την κληρονομιά των ιστορικών πινάκων από τον 17ο αιώνα και τον αντίκτυπό τους στα επόμενα καλλιτεχνικά κινήματα.
- Εξερευνήστε τους τρόπους με τους οποίους οι ιστορικοί πίνακες διαμορφώνουν την κατανόησή μας για το παρελθόν και συμβάλλουν στην πολιτιστική κληρονομιά.

2. Εργασίες μαθητή

- Συζητήστε και κατανοήστε τη σημασία της κληρονομιάς των ιστορικών έργων ζωγραφικής από τον 17ο αιώνα και τον αντίκτυπό τους
- Σχεδιάστε μια ουσιαστική αφίσα για να υπογραμμίσετε τη σημασία των έργων που έχουν ανατεθεί που απεικονίζουν ιστορικά γεγονότα, όπως μάχες, στέψεις και θρησκευτικές τελετές
- Κατανοήστε πώς οι ιστορικοί πίνακες συνεχίζουν να μελετώνται, να ερμηνεύονται και να εκτιμώνται σήμερα.

Μάθημα 3 Ενσταλάξτε τις επιχειρηματικές δεξιότητες και τις ηθικές επιχειρηματικές πρακτικές

1. Δράσεις του δασκάλου:

Δάσκαλος Τέχνης

- Προσκαλέστε καλλιτέχνες, ζωγράφους ή ιστορικούς τέχνης να μιλήσουν στους μαθητές για να συνοψίσουν βασικά σημεία που συζητήθηκαν στην προηγούμενη διάλεξη, δίνοντας έμφαση στην πολύπλευρη σχέση μεταξύ της ιστορίας της ζωγραφικής και της ιστορικής απεικόνισης τον 17ο αιώνα
- Ενθαρρύνετε την περαιτέρω εξερεύνηση και συζήτηση των θεμάτων που καλύπτονται, τονίζοντας τη συνάφειά τους με τη μελέτη της τέχνης και της ιστορίας.
- Διευκολύνετε συνεδρίες Q&A για να επιτρέψετε στους μαθητές να

εμπλακούν απευθείας με επαγγελματίες του χώρου.

Δάσκαλος Επιχειρηματικότητας

- Εισάγετε παιχνίδια προσομοίωσης επιχειρήσεων που προσομοιώνουν τις προκλήσεις και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων που εμπλέκονται στη λειτουργία μιας βιώσιμης επιχείρησης.

2. Εργασίες μαθητή

- Κατανόηση και συζήτηση θεμάτων που καλύπτονται, τονίζοντας τη συνάφειά τους με τη μελέτη της τέχνης και της ιστορίας.

- Αναλύστε και συζητήστε συγκεκριμένους πίνακες που απεικονίζουν ιστορικά γεγονότα, φτιάξτε μια αφίσα

Μάθημα 4 Ομαδικά Έργα Τέχνης

1. Καθήκοντα δασκάλου

Δάσκαλος Τέχνης

- Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες και αναθέστε τους ευθύνες προκειμένου να δημιουργήσουν καρτ ποστάλ με ιστορικό θέμα

- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εφαρμόσουν τις έννοιες και τα θέματα που συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια των προηγούμενων μαθημάτων στην ανάλυσή τους, ενθαρρύνοντας τη βαθύτερη κατανόηση και ενασχόληση με τα έργα τέχνης

Δάσκαλος Επιχειρηματικότητας

- Αναθέστε στους μαθητές να οργανώσουν εκδηλώσεις αφοσίωσης στην κοινότητα, όπως Γκαλερί Τέχνης Φοιτητών ή εκπαιδευτικά εργαστήρια τέχνης.

- Ενίσχυση της ομαδικής εργασίας με την ανάθεση ρόλων στο σχεδιασμό, την προώθηση και την εκτέλεση εκδηλώσεων.

2. Εργασίες μαθητή

Δημιουργήστε έργα πολυμέσων που σχετίζονται με πίνακες Τέχνης και ιστορίας, επισημάνετε τα έργα σε σχολικές εκθέσεις ή κοινοτικές εκδηλώσεις

Αξιολόγηση

Διαδικασίες αξιολόγησης και διαμορφωτικής αξιολόγησης και ρουμπρίκες για τη μέτρηση της ικανότητας του μαθητή να εκτελέσει αυτό που περιγράφεται στους στόχους

Διαμορφωτική Αξιολόγηση:

- Ο δάσκαλος θα ελέγξει την κατανόηση μέσω της συζήτησης στην τάξη. Ο δάσκαλος θα βοηθήσει στη διευκόλυνση της συζήτησης και θα διορθώσει τις εσφαλμένες αντιλήψεις, εάν είναι απαραίτητο.

- Το εισιτήριο εξόδου στο τέλος των μαθημάτων θα βοηθήσει στη μέτρηση της κατανόησης των μαθητών.

- Η εναρκτήρια συζήτηση θα επιτρέψει στον δάσκαλο να ελέγξει για την κατανόηση του υλικού καθώς και τη συζήτηση στο τέλος της τάξης σχετικά με

τα αποτελέσματα.

Η συνεχής διαμορφωτική αξιολόγηση περιλαμβάνει:

- Κουίζ και ασκήσεις επίλυσης προβλημάτων: Τακτικά κουίζ που αξιολογούν τη γνώση -- κύρια ιστορικά γεγονότα του 17ου αιώνα
- σχετικά με τα παραγγεληθέντα έργα που απεικονίζουν ιστορικά γεγονότα, όπως μάχες, στέψεις και θρησκευτικές τελετές
- πώς οι πίνακες λειτούργησαν ως οπτικά αρχεία σημαντικών στιγμών της ιστορίας, παρέχοντας γνώσεις για το παρελθόν στις μελλοντικές γενιές.
- τις προκλήσεις και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων που σχετίζονται με τη λειτουργία μιας βιώσιμης επιχείρησης
- σχεδιασμός προϋπολογισμού, ανάλυση κόστους και οικονομικού σχεδιασμού για μια συγκεκριμένη επιχείρηση
- Ρουμπρίκες ομαδικής παρουσίασης: Αξιολόγηση ομαδικών παρουσιάσεων σχετικά με τη δημιουργία αφίσας με κάρτα εμπνευσμένη από ιστορικά γεγονότα
- Έλεγχοι Ακρίβειας Υπολογισμού: Αξιολόγηση της ακρίβειας των υπολογισμών που έγιναν κατά τη διάρκεια συνεδριών που σχετίζονται με έναν προϋπολογισμό, την ανάλυση κόστους και τον οικονομικό προγραμματισμό για μια συγκεκριμένη επιχείρηση.
- Συνομήλικοι και Αυτοαξιολόγηση: Ενθάρρυνση των μαθητών να αξιολογήσουν τη δουλειά τους και των συμμαθητών τους κατά τη διάρκεια ομαδικών δραστηριοτήτων, ενισχύοντας μια στοχαστική προσέγγιση για την κατανόηση και την ομαδική εργασία.

Παρουσίαση - Αναφορά
- Διαμοιρασμός

Έγγραφα, αποτελέσματα, αντικείμενα, προϊόντα που παράγονται από τους μαθητές με αναφορές, συνδέσμους ιστού κ.λπ., για κοινή χρήση στα μέσα

Τα τελικά συμπεράσματα και τα αποτελέσματα των δραστηριοτήτων των μαθητών αποτελούν βασικό παράγοντα επιτυχίας. Η δική τους γνώμη και οι τελικές συστάσεις είναι η κύρια εστίαση ώστε να μπορούν να αναφέρουν, να αναλύσουν και να υπερασπιστούν τη γνώμη τους.

Τα αντικείμενα/προϊόντα θα μοιραστούν στις κοινωνικές κοινότητες.

Τα έργα μπορούν να επεκταθούν περαιτέρω σε μελέτες περιπτώσεων και οι μαθητές και οι δάσκαλοι μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν στις τάξεις τους ως πόρους διδασκαλίας/μάθησης ή/και να αναπτυχθούν περαιτέρω ως ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι.

Επεκτάσεις - Άλλες
πληροφορίες

Πηγές για την ανάπτυξη του Υποδείγματος Σχεδίου Μάθησης και Δημιουργικότητας
STEAME ACADEMY
Στην περίπτωση της μάθησης μέσω project

STEAME ACADEMY Prototype/Guide STEAME ACADEMY Πρωτότυπο/Οδηγός για τη μάθηση και τη δημιουργικότητα Προσέγγιση

Σημαντικά βήματα της μαθησιακής προσέγγισης STEAME:

ΣΤΑΔΙΟ I: Προετοιμασία από έναν ή περισσότερους εκπαιδευτικούς

1. Διατύπωση αρχικών σκέψεων σχετικά με τους θεματικούς τομείς/περιοχές που πρέπει να καλυφθούν
2. Σύνδεση με την πραγματικότητα του ευρύτερου περιβάλλοντος / εργασία / επιχειρήσεις / γονείς / κοινωνία / περιβάλλον / ηθική
3. Ηλικιακή ομάδα-στόχος των μαθητών - Σύνδεση με το επίσημο πρόγραμμα σπουδών - Καθορισμός στόχων και σκοπών
4. Οργάνωση των εργασιών των εμπλεκόμενων μερών - Ορισμός Συντονιστή - Χώροι εργασίας κ.λπ.

ΣΤΑΔΙΟ II: Διαμόρφωση σχεδίου δράσης (Βήματα 1-18)

Προετοιμασία (από τους εκπαιδευτικούς)

1. Σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο - Αναστοχασμός
2. Κινητοποίηση - Κίνητρα
3. Διατύπωση ενός προβλήματος (ενδεχομένως σε στάδια ή φάσεις) που προκύπτει από τα παραπάνω

Ανάπτυξη (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (στο 9-11, από τους εκπαιδευτικούς)

4. Ανάπτυξη υποβάθρου- Αναζήτηση / Συγκέντρωση πληροφοριών
5. Απλοποίηση του ζητήματος - Διαμόρφωση του προβλήματος σε έναν περιορισμένο αριθμό απαιτήσεων
6. Διατύπωση περίπτωσης - Σχεδιασμός - προσδιορισμός υλικών για οικοδόμηση / ανάπτυξη / δημιουργία
7. Κατασκευή - Ροή εργασιών – εφαρμογή των project
8. Παρατήρηση -Πειραματισμός - Αρχικά συμπεράσματα
9. Τεκμηρίωση - Αναζήτηση θεματικών περιοχών (πεδία TN) που σχετίζονται με το υπό μελέτη θέμα - Επεξήγηση με βάση τις υπάρχουσες θεωρίες ή/και τα εμπειρικά αποτελέσματα
10. Συγκέντρωση αποτελεσμάτων/πληροφοριών με βάση τα σημεία 7, 8, 9
11. Πρώτη ομαδική παρουσίαση από τους μαθητές

Διαμόρφωση και αποτελέσματα (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

12. Διαμόρφωση μοντέλων STEAME για την περιγραφή / αναπαράσταση / απεικόνιση των αποτελεσμάτων

13. Μελέτη των αποτελεσμάτων στο σημείο 9 και εξαγωγή συμπερασμάτων, χρησιμοποιώντας το σημείο 12
14. Εφαρμογές στην καθημερινή ζωή - Προτάσεις για την ανάπτυξη του σημείου 9 (Επιχειρηματικότητα - SIL ημέρες)

Ανασκόπηση (από εκπαιδευτικούς)

15. Επανεξέταση του προβλήματος και επανεξέταση και υπό περισσότερο απαιτητικές συνθήκες

Ολοκλήρωση έργου (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

16. Επανάληψη των βημάτων 5 έως 11 με πρόσθετες ή νέες απαιτήσεις όπως διατυπώνονται στο σημείο 15
17. Διερεύνηση - Μελέτες περιπτώσεων - Επέκταση - Νέες θεωρίες - Έλεγχος νέων συμπερασμάτων
18. Παρουσίαση συμπερασμάτων - Τακτικές επικοινωνίας.

ΣΤΑΔΙΟ III: STEAME ACADEMY Δράσεις και συνεργασία σε δημιουργικά έργα για μαθητές σχολείων

Τίτλος του έργου: _____

Σύντομη περιγραφή/προγραμματισμός των οργανωτικών διευθετήσεων/αρμοδιοτήτων για δράση

ΣΤΑΔΙΟ	Δραστηριότητες/Βήματα	Δραστηριότητες /Βήματα	Δραστηριότητες /Βήματα
	Εκπαιδευτικός 1 (T1) Συνεργασία με τον T2 και καθοδήγηση των μαθητών	Από Μαθητές Ηλικιακή ομάδα: ____	Εκπαιδευτικός 2 (T2) Συνεργασία με T1 και καθοδήγηση των μαθητών
A	Προετοιμασία των βημάτων 1,2,3		Συνεργασία στο βήμα 3
B	Καθοδήγηση και υποστήριξη στο βήμα 9	4,5,6,7,8,9,10	Καθοδήγηση και υποστήριξη στο βήμα 9
C	Δημιουργική Αξιολόγηση	11	Δημιουργική Αξιολόγηση
D	Καθοδήγηση	12	Καθοδήγηση
E	Καθοδήγηση	13 (9+12)	Καθοδήγηση
F	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή	14 Συνάντηση με εκπροσώπους φορέων	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή
G	Προετοιμασία για το βήμα 15		Συνεργασία στο βήμα 15

Η	Καθοδήγηση	16 (επανάληψη 5-11)	Καθοδήγηση και υποστήριξη
Ι	Καθοδήγηση	17	Καθοδήγηση και υποστήριξη
Κ	Δημιουργική Αξιολόγηση	18	Δημιουργική Αξιολόγηση