



Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.

STEAME АКАДЕМИЯ

УЛЕСНЯВАНЕ НА ПРЕПОДАВАНЕТО ПЛАН ЗА УЧЕНЕ И ТВОРЧЕСТВО (L&C PLAN) - НИВО 2 УЧИТЕЛИ

ТЕМА: Арт бизнес

S

T

E_{ng}

A

M

E_{nt}



1. Преглед

Заглавие	Арт бизнес		
Въпрос или тема	Композиция от един или малък брой основни въпроси (или свързани теми) Как можем да видим историята през картините? Кои са основните художници от 17-ти век, ключов период в историята на живописата, свидетел на значителни развития в цяла Европа? Как картините са служили като визуални записи на важни моменти от историята, предоставяйки представа за миналото за бъдещите поколения? Можем ли да представим исторически събития с пощенски картички? Как да създадете уеб платформа за продажба/споделяне на пощенски картички, микротекст на приятели и т.н.		
Възраст, степени, ...	Избор на възраст 15-18г	Избор на ниво на клас 12: 10-12	
Продължителност, график, дейности	Брой учебни часове: 5	Времева линия/кадър, календар: 5x50мин	Брой дейности: 5
Съгласуване на учебната програма	Основните исторически събития от 17 век Връзката между историята на рисуването и начина, по който картините изобразяват исторически събития през 1600 г. Най-рисуваните исторически събития от 1600 г. и кои са майсторите, които са ги рисували Представяне на историята с пощенски картички Разработка на уеб платформи, базирани на Wordpress/други рамки Предприемачески начин на мислене.		
Сътрудници, партньори	Училищни партньори от музеи на изкуството, художествена галерия, исторически музеи		
Резюме – Синопис	Целта на този PL&C е да опише как студентите-учители могат да подходят към обучението по STEAME, за да дадат възможност на гимназистите с предприемачески умения чрез създаване на устойчив арт бизнес, който пресъздава исторически събития, като същевременно насърчава знанията за история и изкуство. Използването на ИКТ ще даде възможност на постиженията, докато правите арт бизнес.		

Използвана литература,
благодарности

<https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/content/accueil-fr?mode=desktop>
<https://www.britishmuseum.org/>
<https://www.nationalarchives.gov.uk/>
<https://www.nationaalarchief.nl/>
<https://www.bne.es/en/about-us>
<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VIII-a/Istorie/Uy5DLiBDLkQuIFBSRVNT/book.html?book#4>
<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20XII-a/Istorie/Corint1/A387.pdf>
<https://www.smartsheet.com/content/small-business-budget-templates>
<https://vtechworks.lib.vt.edu/server/api/core/bitstreams/16fbf003-a52b-49d1-9fc4-73f899d5a1a3/content>
<https://archive.org/>
https://www.tutorialspoint.com/wordpress/wordpress_tutorial.pdf
<https://wordpress.com/?aff=58022&cid=8348279>

2. Рамка на STEAME ACADEMY *

Учителско
сътрудничество

Четвъртите учители си сътрудничат за постигане на целите на обсъжданата тема.

Учител 1 (История) – ще даде знания за основните исторически събития от 17-ти век

Учител 2 (Изкуство) – ще даде знания за най-рисуваните исторически събития от 1600 г. и кои са майсторите, които са ги рисували.

Учител 3 (Предприемачество) – ще актуализира знанията по основните теми в бизнес образованието: от стартиране на бизнес до оптимизиране на бизнеса с етични съображения. Ще бъдат проучени бизнес идеи, свързани със създаване на Арт ателие.

Учител 4 (ИКТ) - ще даде възможност на учениците със знания, умения и нагласи, свързани с разработването на уеб приложения, за да популяризират своите артефакти/продукти.

Организация на
STEAME в живота (SiL).

*Среща с представители на бизнеса/Приложения в реалния свят
Предприемачество – Дни на STEAME в живота (SiL).*

Формулиране на план
за действие

Препратка към етапите и стъпките на рамката на STEAME ACADEMY за базирано на проекти STEAME обучение (формулиране на план за действие)

Работен план и стъпки с ясни цели и дейности за студентите учители. Следните теми ще бъдат обхванати от учителите, участващи в проекта:

Дейности на учител 1:

1.1. Кратък преглед на историческия контекст на 17 век.

1.2. Обсъдете значението на живописата като средство за записване и тълкуване на исторически събития.

1.3. Изследвайте връзката между живопис и историческа документация.

1.4. Проучете влиянието на покровителите, включително монарси, благородство и религиозни институции, върху предмета и темите на картините.

1.5. Анализирайте как картините са били използвани като пропагандни инструменти за насърчаване на политически или религиозни идеологии.

Дейности на учител 2:

2.1. Въведение в основните художествени движения и течения от 17 век

2.2. Казуси от поръчкови произведения, изобразяващи исторически събития

2.3. Обсъдете примери за картини, поръчани за прослава на владетели, празнуване на военни победи или укрепване на религиозни вярвания.

Дейности на учител 3:

- 3.1. Генериране на бизнес идея
- 3.2. Финансиране на бизнеса
- 3.3. Правни проблеми в областта
- 3.4. Маркетинг
- 3.5. Бизнес планът
- 3.6. Предприемачът и общността
- 3.7. Направете вашето проучване за устойчивост.

Дейности на Учител 4:

- 4.1. Вземане на решение за оформлението на уебсайта
- 4.2. Избор на създател на уебсайт
- 4.3. Избор на уеб хост
- 4.4. Избор на име на домейн
- 4.5. Вземане на решение относно уеб технологиите/шаблоните, които да се използват
- 4.6. Добавяне на подходящи страници
- 4.7. Свързване на платежна система за електронна търговия (по избор)
- 4.8. Добавяне на бизнес инструменти (по избор)
- 4.9. Как да прегледате, тествате и публикувате уебсайта

Общи дейности:

- 4.1. Нека започнем бизнес. Специфични закони, свързани с арт бизнеса.
- 4.2. Нека проектираме онлайн арт бизнес.
- 4.3. Идентифицирайте най-добрите практики в Art Business. Етика.
- 4.4. Изберете историческо събитие. Направете пощенска картичка, свързана с него.
- 4.5. Популяризирайте продукта/уебсайта.
- 4.6. Оценяване - Всеки учител следва методологията за оценяване: оценява екипната работа на учениците, знанията, презентационните и комуникативни умения, способности

* в процес на разработка на крайните елементи на рамката

3. Цели и методологии

Цели и задачи на обучението

Идентифициране на цели или цели с помощта на подходящи глаголи, свързани или съответстващи на компетенции (знания – умения – нагласи), какво ще може да прави обучаемият след проекта

1- Знание

- Назовете основните исторически събития от 17-ти век
- Идентифицирайте значението на живописиста като средство за записване и тълкуване на исторически събития.
- Обяснете връзката между живопис и историческа документация
- Дефинирайте основните термини за бизнес план (мисия, визия)
- Идентифициране на маркетингова стратегия, оперативен план
- Идентифициране на съответните аспекти на разработката на уеб приложения

2- Умения

- Анализирайте влиянието на покровители, включително монарси, благородство и религиозни институции, върху предмета и темите на картините
- Конструирайте различни подходи към историческо събитие върху пощенска картичка
- Изграждане на оперативен план и маркетингова стратегия
- Създайте текст на брошура за този бизнес, който ще помогне за популяризиране на бизнес модела в други училища
- Създайте уебсайт за Art Business

3- Нагласи

• *Да се признае положителното въздействие на познаването на историята и разбирането на нейното въздействие върху социалния живот*

• *Ангажимент - да предостави на учениците в гимназията практически предприемачески опит, насърчавайки изкуството във всички форми*

• *Разпознаване на стойността на интердисциплинарното познание – Art Business включва история (рисуването като средство за записване и интерпретиране на исторически събития), изкуство (картини, поръчани за прослава на владетели, празнуване на военни победи или укрепване на религиозни вярвания) и потенциално технологии (онлайн Art Business), предлагащи мултидисциплинарно STEAME изживяване. Интегриране на историята и обществото и изкуството в разбирането на основните исторически събития и влиянието им върху нашия живот.*

Резултати от обучението и очаквани резултати

• *Учениците ще придобият знания за основните исторически събития от 17-ти век - преглед на историческия контекст на 17-ти век, включително основни политически, религиозни и социални развития*

• *Учениците ще придобият знания за значението на живописата като средство за записване и тълкуване на исторически събития*

• *Учениците ще бъдат запознати с ключовите художествени движения като бароковия период в Европа и холандския Златен век.*

• *Учениците ще получат знания за забележителни художници и техния принос към света на изкуството през този период.*

• *Учениците ще развият практически умения за проектиране на пощенска картичка за реконструкция на историческо събитие и устойчиво управление на бизнеса в тази област*

• *Учениците ще развият практически умения за разработване на уеб приложения/комерсиални платформи*

• *Те също така ще развият предприемачески умения в продуктивния маркетинг и бизнес планирането.*

Предварителни знания и предпоставки

Учениците трябва да имат общи познания по история, изкуство и умения за редактиране на цифрови изображения. Също така знанията по HTML, CSS, JavaScript ще бъдат оценени.

Мотивация, Методология, Стратегии

Мотивирането на учениците да се включат в Art Business може да бъде постигнато чрез подчертаване на различни аспекти, които се харесват на техните интереси, стремежи и личностно развитие:

Включете се в практически възможности за обучение чрез опит.

• *Учениците участват активно в пресъздаване на исторически събития върху пощенска картичка, за да разкрият важността на познаването на историята в реалния живот*

Развийте предприемачески умения и бизнес нюх.

• *Учениците имат шанса да научат как да управляват устойчив бизнес, от разработването на продукти до маркетинга, насърчавайки духа на предприемачество.*

Изследвайте концепциите за наука, технологии, инженерство, математика и предприемачество (STEAME).

• *Art бизнесът включва история (рисуване като средство за записване и тълкуване на исторически събития), изкуство (картини, поръчани за прослава на владетели, празнуване на военни победи или укрепване на религиозни вярвания) и технология (дигитални умения - за създаване на онлайн арт бизнес), предлагайки мултидисциплинарно STEAME изживяване*

Разгледайте творческото разработване на продукти и иновациите.

• *Проектирането и създаването на пощенски картички, които реконструират исторически събития, позволяват на учениците да изразят своята креативност и иновации в реална бизнес среда.*

- Проектиране и изграждане на платформата за електронна търговия за Art Business

Оказвайте положително въздействие върху местната общност.

- Участието в събития, семинари и инициативи за ангажиране на общността позволява на учениците да допринесат за общността и да повишат осведомеността за значението на историята и изкуството

Развийте лидерски умения и отговорности.

- Учениците могат да поемат лидерски роли в рамките на програмата, ръководейки екипи, организирайки събития и активно допринасяйки за успеха на ArtStudio

Изградете социални връзки и умения за работа в екип.

- Сътрудничеството с връстници, преподаватели и членове на общността насърчава чувството за другарство и работа в екип, създавайки положителна социална среда.

Изживейте лично израстване и себеоткриване.

- Разнообразните дейности в Art Studio предоставят възможности за личностно развитие, себerefлексия и откриване на индивидуалните силни страни и интереси.

Включете родителите в учебния процес.

- Родителите могат да участват активно в семинари, обществени събития и дори да допринесат със своя опит, създавайки подкрепяща и ангажирана общност около учениците.

Бъдещи възможности: Отворени врати за бъдещи възможности за образование и кариера.

- Участието в Art Business може да бъде подчертано в автобиографии и кандидатури за колеж, което потенциално води до възможности в областта на историята и изкуството, бизнес, свързан с областта на изкуството или сродни области.

Като подчертава тези мотивации, ART Business може да създаде програма, която резонира с разнообразен набор от ученицки интереси, насърчавайки активното участие и положителното обучение. Той насочва учениците през ключови теми, художници и исторически контексти, като насърчава критичното мислене, анализ и дискусия.

За да се получат резултатите от обучението, може да се използва обучение, базирано на проекти (PBL), по отношение на развиване на критично мислене, решаване на проблеми и умения за сътрудничество. Проектите, които можем да разработим, могат да бъдат

1. Програма за изкуство и история

- **Предприемачество:** Бизнес планиране, маркетинг и продажба на пощенски картички
- **Технология:** Открийте как да оптимизирате Art Business чрез дейности за електронна търговия
- **История:** Обсъдете как политическите, религиозните и социалните катаклизми са оформили художественото изразяване
- **Изкуство:** Обсъдете как историческите картини продължават да се изучават, интерпретират и оценяват днес.
- **Родители:** Участие чрез семинари, събития в художествени галерии и ангажиране на общността

2. Етични бизнес практики и социално въздействие:

- **Предприемачество:** Интегриране на етиката във вземането на бизнес решения.
- **Технология:** Бъдете наясно с аспектите на киберсигурността, за да защитите бизнеса/клиентите

- *История: Етични съображения в основните исторически събития. Проучете напрежението между точното представяне на исторически събития и художественото им тълкуване.*
- *Изкуство: Разгледайте използването на символика и алегория в картините, за да предадете по-дълбоки значения или морални уроци. Анализирайте примери за картини, където алегорични фигури или символи са използвани за представяне на исторически събития или концепции.*
- *Родители: Участие в дискусии за етични бизнес практики.*

4. Подготовка и средства

Подготовка, настройка на пространството, съвети за отстраняване на неизправности

*Класна стая / Художествена галерия
Бели дъски и маркери
Двустранно залепваща лента
Лаптоп на ученик/LCD проектор
Достъп до интернет/сървър за разработване на платформа за електронна търговия*

Ресурси, инструменти, материали, приставки, оборудване

Източници на инструкции и дигитален материал със съответните препратки, необходими за изпълнението на учебния план

- *PPT презентации*
- *видеоклипове в YouTube*
- *Уеб технологии*

Здраве и безопасност

Ученици и учители работят в здравословна и безопасна среда.

5. Внедряване

Обучителни дейности, процедури, рефлексии

*Кратко и изчерпателно описание на творческите дейности, задачи или учебни преживявания (индивидуална работа в екип и класна стая)
Ангажираност и активно участие чрез практически практики
Обратна връзка и размисъл на учениците върху тяхното мислене, процес или обучение.*

Мониторинг на обучението и оценка на напредъка на учениците

Урок 1 Разбиране на историята, история на изкуството. Връзка между изкуство и история

1. *Действия на учителя:*

Учител по история

- *Ангажирайте учениците в дискусии за ролята на познаването на историята и нейното значение в живота ни*
- *Проектирайте интерактивни игри или викторини, които предизвикват учениците да идентифицират основните исторически събития от 17-ти век*
- *Дебатирате как политическите, религиозните и социалните катаклизми са оформили художественото изразяване и тематичното съдържание с помощта на интерактивни игри или викторини*
- *Включете технология, като интерактивни приложения или онлайн платформи, за да направите обучението динамично.*

Учител по изобразително изкуство

- *Подчертайте ключови художници от 17 век, които изобразяват исторически събития в своите картини.*
- *Обсъдете техните уникални стилове, техники и приноси към изобразяването на историята.*

- Дайте примери за забележителни творби на художници като Рембранд ван Рейн, Питър Пол Рубенс и Диего Веласкес.

Учител по ИКТ:

- Представяне на основните стъпки при създаване на платформи за електронна търговия

Учител по предприемачество:

- Въвеждане на основните предприемачески умения, бизнес планиране и етични бизнес практики

2. Студентски задачи

- Анализирайте основните исторически събития от 17-ти век
- Определете как политическите, религиозните и социалните катаклизми са оформили художественото изразяване и тематичното съдържание
- Идентифицирайте уникалните стилове, техники и приноси към изобразяването на историята
- Анализирайте примери за картини, които отразяват влиянието на историческите събития върху художественото производство през този период

Урок 2 Наследство и рецепция на исторически картини

1. Действия на учителя:

Учител по история

- Ангажирайте учениците в дискусии относно наследството на историческите картини от 17-ти век и тяхното въздействие върху следващите художествени движения.
- Разгледайте връзката между социалните класи и влиянието на религията върху динамиката на обществото през 17-ти век.
- Подчертайте примери за произведения по поръчка, изобразяващи исторически събития, като битки, коронации и религиозни церемонии.
- Обсъдете мотивите зад тези комисии и посланията, които са имали за цел да предадат.

Учител по изобразително изкуство

- Изследвайте използването на символика и алегория в картините, за да предадете по-дълбоки значения или морални уроци.
- Анализирайте примери за картини, където алегорични фигури или символи са използвани за представяне на исторически събития или концепции.
- Обсъдете начините, по които символизмът обогатява разказа и интерпретацията на исторически картини.
- Размишлявайте върху наследството на историческите картини от 17-ти век и тяхното въздействие върху следващите художествени движения.
- Изследвайте начините, по които историческите картини оформят нашето разбиране за миналото и допринасят за културното наследство.

2. Студентски задачи

- Обсъждане и разбиране на значението на наследството на исторически картини от 17 век и тяхното въздействие
- Създайте смислен плакат, за да подчертаете важността на поръчаните произведения, изобразяващи исторически събития, като битки, коронации и религиозни церемонии
- Разберете как историческите картини продължават да се изучават, интерпретират и оценяват днес.

Урок 3 Насаждаване на предприемачески умения и етични бизнес практики

1. Действия на учителя:

Учител по изобразително изкуство

- Поканете художници, художници или историци на изкуството да говорят на учениците, за да обобщят ключови моменти, обсъдени в предишната лекция, като подчертават многостранната връзка между историята на живописата и историческото изображение през 17 век
- Насърчавайте по-нататъшното изследване и обсъждане на обхванатите теми, подчертавайки тяхното значение за изучаването на изкуството и историята.

- Улеснявайте сесиите с въпроси и отговори, за да позволите на учениците да се ангажират директно с професионалисти в областта.

Учител по ИКТ

- Представете основните бизнес инструменти, които трябва да се имат предвид при изграждането на платформи за електронна търговия

Учител по предприемачество

- Въведете бизнес симулационни игри, които симулират предизвикателствата и процесите на вземане на решения, свързани с управлението на устойчив бизнес.

2. Студентски задачи

- Разбиране и обсъждане на обхванатите теми, подчертавайки тяхното значение за изучаването на изкуството и историята.

- Анализирайте и обсъждайте конкретни картини, изобразяващи исторически събития, направете плакат

Урок 4 Групови проекти Арт бизнес

1. Задачи на учителя

Учител по изобразително изкуство

- Разделете учениците на малки групи и им разпределете отговорностите, за да създадат пощенски картички на историческа тема

- Насърчавайте учениците да прилагат концепциите и темите, обсъдени по време на предишните уроци, към своя анализ, насърчавайки по-задълбочено разбиране и ангажираност с произведенията на изкуството

Учител по ИКТ

- Задайте на учениците различни компоненти на платформата за електронна търговия

Учител по предприемачество

- Възложете на учениците да организират събития за ангажиране на общността, като Студентска художествена галерия или Художествени образователни работилници.

- Насърчавайте работата в екип чрез разпределяне на роли в планирането, промоцията и изпълнението на събитието.

2. Студентски задачи

Създавайте мултимедийни проекти, свързани с изкуство и исторически картини, подчертавайте проектите в училищни изложби или обществени събития.

Lesson5 Групови проекти Art Business Website

Учител по ИКТ

- Задайте на учениците валидиране на уеб платформа

Учител по предприемачество

- Задайте на учениците оценка на бизнес инструменти

Студентски задачи

Докладвайте за оценка на платформата и качвайте артефакти/продукти и др.

Процеси на оценяване и формираща оценка и рубрики за измерване на способността на ученика да изпълнява това, което е описано в целите
Формиращо оценяване:

Оценка

<p>Представяне - Отчитане - Споделяне</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Учителят ще провери за разбиране чрез дискусия в класната стая. Учителят ще помогне за улесняване на дискусията и ще коригира погрешните схващания, ако е необходимо. • Изходният билет в края на уроците ще помогне да се прецени разбирането на ученика. • Началната дискусия ще позволи на учителя да провери разбирането на материала, както и дискусията в края на класа относно резултатите. Непрекъснатото формиращо оценяване включва: <ul style="list-style-type: none"> • Тестове и упражнения за решаване на проблеми: Редовни викторини за оценка на знанията за -- основните исторически събития от 17-ти век <ul style="list-style-type: none"> - за поръчаните произведения, изобразяващи исторически събития, като битки, коронации и религиозни церемонии - как картините са служили като визуални записи на важни моменти от историята, предоставяйки представа за миналото на бъдещите поколения. - предизвикателствата и процесите на вземане на решения, свързани с управлението на устойчив бизнес - изготвяне на бюджет, анализ на разходите и финансово планиране за конкретен бизнес • Рубрики за групови презентации: Оценяване на групови презентации относно създаването на плакати с карти, вдъхновени от исторически събития • Проверки на точността на изчисленията: Оценяване на точността на изчисленията, направени по време на сесии, свързани с бюджет, анализ на разходите и финансово планиране за определен бизнес. • Партньорска и самооценка: Насърчаване на учениците да оценяват своята работа и работата на своите връстници по време на групови дейности, насърчавайки рефлексивен подход към разбирането и работата в екип. Крайните заключения и резултати от дейностите на учениците са ключов фактор за успех. Тяхното собствено мнение и окончателни препоръки са основният фокус, за да могат да докладват, анализират и защитават мнението си.
<p>Разширения - друга информация</p>	<p>Артефактите/продуктите ще бъдат споделени със социални общности. Проектите могат да бъдат допълнително разширени в казуси и учениците и учителите могат да ги използват в часовете си като ресурси за преподаване/учене и/или да се развиват допълнително като отворени образователни ресурси.</p>

Ресурси за разработване на шаблона за план за обучение и творчество в STEAME ACADEMY в случай на обучение чрез проектно-базирана дейност

Прототип/Ръководство на STEAME ACADEMY за подход за обучение и творчество Формулиране на план за действие

Основни стъпки в подхода за обучение на STEAME:

I ЕТАП: Подготовка от един или повече учители

1. Формулиране на първоначални мисли относно тематичните сектори/области, които да бъдат обхванати
2. Ангажиране на света на по-широката среда / работа / бизнес / родители / общество / среда / етика

3. Целева възрастова група ученици - Свързване с официалната учебна програма - Поставяне на цели и задачи
4. Организация на задачите на участващите страни - Определяне на координатор - Работни места и др.

ЕТАП II: Формулиране на план за действие (стъпки 1-18)

Подготовка (от учители)

1. Отношение към реалния свят – Отражение
2. Стимул – Мотивация
3. Формулиране на проблем (възможно на етапи или фази), произтичащ от горното

Развитие (от ученици) – Насоки и оценка (в 9-11, от учители)

4. Създаване на фон - Търсене / Събиране на информация
5. Опростете проблема – Конфигурирайте проблема с ограничен брой изисквания
6. Изработка на случай - Проектиране - идентифициране на материали за изграждане / разработване / създаване
7. Строителство - Работен процес - Изпълнение на проекти
8. Наблюдение-Експериментиране - Първоначални заключения
9. Документация - Търсене в тематични области (AI полета), свързани с изучавания предмет - Обяснение въз основа на съществуващи теории и/или емпирични резултати
10. Събиране на резултати / информация въз основа на точки 7, 8, 9
11. Първа групова презентация от ученици

Конфигуриране и резултати (от ученици) – Насоки и оценка (от учители)

12. Конфигурирайте моделите на STEAME, за да опишете/представите/илюстрирате резултатите
13. Проучване на резултатите в 9 и правене на заключения, като се използва 12
14. Приложения в ежедневието - Предложения за развитие 9 (Предприемачество - SIL Days)

Преглед (от учители)

15. Прегледайте проблема и го прегледайте при по-взискателни условия

Завършване на проекта (от ученици) – Насоки и оценка (от учители)

16. Повторете стъпки от 5 до 11 с допълнителни или нови изисквания, както са формулирани в 15
17. Разследване - Казуси - Разширяване - Нови теории - Тестване на нови заключения
18. Представяне на заключения - тактика на общуване.

ЕТАП III: STEAME ACADEMY Действия и сътрудничество в творчески проекти за ученици

Заглавие на проекта: _____

Кратко описание/Очертание на организационните договорености/Отговорности за действие

ЕТАП	Дейности/Стъпки Учител 1(T1) Сътрудничество с Т2 и ръководство на учениците	Дейности/Стъпки От ученици Възрастова група: ____	Дейности/Стъпки Учител 2 (Т2) Сътрудничество с Т1 и ръководство на учениците
А	Подготовка на стъпки 1,2,3		Сътрудничество в стъпка 3
б	Насоки в стъпка 9	4,5,6,7,8,9,10	Насоки за поддръжка в стъпка 9
в	Творческа оценка	11	Творческа оценка
г	Насоки	12	Насоки
д	Насоки	13 (9+12)	Насоки
Е	Организация (SIL) STEAME в живота	14 Среща с представители на бизнеса	Организация (SIL) STEAME в живота
Ж	Подготовка на стъпка 15		Сътрудничество в стъпка 15
з	Насоки	16 (повторение 5-11)	Ръководство за поддръжка
аз	Насоки	17	Ръководство за поддръжка
К	Творческа оценка	18	Творческа оценка