



Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter alleen die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijkerwijs overeen met die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gesteld.

STEAME ACADEMY TEACHING FACILITATION LEARNING & CREATIVITY PLAN (L&C PLAN) - NIVEAU 2 SERVICE DOCENTEN: Kunsthandel

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Overzicht

Titel	Kunst Handel		
Drijvende vraag of onderwerp	<i>Samenstelling van een of een klein aantal essentiële vragen (of verwante onderwerpen)</i> <i>Hoe kunnen we de geschiedenis zien door middel van schilderijen?</i> <i>Wie waren de belangrijkste schilders van de 17e eeuw, een cruciale periode in de geschiedenis van de schilderkunst, die getuige was van belangrijke ontwikkelingen in heel Europa?</i> <i>Hoe schilderijen dienden als visuele verslagen van belangrijke momenten in de geschiedenis, die inzicht gaven in het verleden voor toekomstige generaties?</i> <i>Kunnen we historische gebeurtenissen weergeven aan de hand van ansichtkaarten?</i> <i>Hoe creëer je een webplatform om ansichtkaarten, microtekst te verkopen/delen aan vrienden, enz.</i>		
Leeftijden, cijfers, ...	<i>Leeftijdselectie 15-18 jaar</i>	<i>K-12 selectie leerjaar: 10-12</i>	
Duur, tijdlijn, activiteiten	<i>Aantal leeruren: 5</i>	<i>Tijdlijn/kader, kalender: 5x50min</i>	<i>Aantal activiteiten: 5</i>
Afstemming van het curriculum	Belangrijkste historische gebeurtenissen van de 17e eeuw De relatie tussen de schildergeschiedenis en hoe schilderijen historische gebeurtenissen in de jaren 1600 afbeeldde. De meest geschilderde historische gebeurtenissen uit de jaren 1600 en wie zijn de meesters die ze hebben geschilderd Geschiedenis weergeven met ansichtkaarten Ontwikkeling van webplatforms op basis van Wordpress/andere frameworks Ondernemende mentaliteit.		
Medewerkers, partners	<i>Schoolpartners uit kunstmusea, kunstgalerie, historische musea</i>		
Samenvatting - Synopsis	<i>Het doel van deze PL&C is om te beschrijven hoe student-leraren STEAME-onderwijs kunnen benaderen om middelbare scholieren ondernemersvaardigheden bij te brengen door een duurzaam kunstbedrijf op te zetten dat historische gebeurtenissen nabootst en tegelijkertijd de kennis van geschiedenis en kunst bevordert. Het gebruik van ICT zal de prestaties tijdens het doen van kunstzaken versterken.</i>		
Referenties, Dankbetuigingen	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. STEAME ACADEMY-kader*

Samenwerking van leerkrachten	De vierde leraren werken samen om de doelstellingen van het onderwerp van debat te bereiken. Leraar 1 (Geschiedenis) – zal kennis verschaffen over de belangrijkste historische gebeurtenissen van de 17e eeuw Leraar 2 (Kunst) – zal kennis geven over de meest geschilderde historische gebeurtenissen uit de jaren 1600 en wie de meesters zijn die ze hebben geschilderd. Docent 3 (Ondernemerschap) – zal de kennis over de belangrijkste onderwerpen in het bedrijfs onderwijs bijwerken: van het starten van een bedrijf tot het optimaliseren van het bedrijf onder ethische overweging. Zakelijke ideeën met betrekking tot het creëren van een kunst atelier zullen worden onderzocht. Leraar 4 (ICT) - zal studenten voorzien van kennis, vaardigheden en attitudes met betrekking tot de ontwikkeling van webapplicaties om hun artefacten/producten te promoten.
STEAME in Life (SiL) organisatie	Ontmoeting met vertegenwoordigers van het bedrijfsleven/toepassingen in de echte wereld Ondernemerschap – STEAME in Life (SiL) Days
Formulering van het actieplan	Verwijzing naar de fasen en stappen van het STEAME ACADEMY-kader voor projectmatig STEAME-leren (formulering van het actieplan) Werkplan en stappen met duidelijke doelen en activiteiten voor leerkrachten in opleiding. De volgende onderwerpen zullen worden behandeld door docenten die bij het project betrokken zijn: Activiteiten van Docent 1: 1.1. Kort overzicht van de historische context van de 17e eeuw. 1.2. Bespreek de betekenis van schilderkunst als medium voor het vastleggen en interpreteren van historische gebeurtenissen. 1.3. Onderzoek de relatie tussen schilderkunst en historische documentatie. 1.4. Onderzoek de invloed van mecenasen, waaronder vorsten, adel en religieuze instellingen, op het onderwerp en de thema's van schilderijen. 1.5. Analyseer hoe schilderijen werden gebruikt als propagandamiddel om politieke of religieuze ideologieën te promoten. Activiteiten van Docent 2: 2.1. Inleiding tot de belangrijkste artistieke stromingen en trends van de 17e eeuw 2.2. Casestudy's van in opdracht gemaakte werken die historische gebeurtenissen uitbeelden

2.3. Bespreek voorbeelden van schilderijen die in opdracht zijn gemaakt om heersers te verheerlijken, militaire overwinningen te vieren of religieuze overtuigingen te versterken.

Activiteiten van Docent 3:

- 3.1. Genereren van bedrijfsideeën
- 3.2. Financiering van het bedrijf
- 3.3. Juridische kwesties op dit gebied
- 3.4. Marketing
- 3.5. Het businessplan
- 3.6. De Ondernemer en de gemeenschap
- 3.7. Doe je onderzoek naar duurzaamheid.

Activiteiten van Docent 4:

- 4.1. Beslissen over de lay-out van de website
- 4.2. Een websitebouwer kiezen
- 4.3. Een webhost kiezen
- 4.4. Een domeinnaam kiezen
- 4.5. Beslissen over de te gebruiken webtechnologieën/sjablonen
- 4.6. Relevante pagina's toevoegen
- 4.7. Aansluiten van een e-commerce betalingssysteem (optioneel)
- 4.8. Zakelijke tools toevoegen (optioneel)
- 4.9. Hoe de website te bekijken, te testen en te publiceren

Gemeenschappelijke activiteiten:

- 4.1. Laten we een bedrijf starten. Specifieke wetten met betrekking tot kunsthandel.
- 4.2. Laten we een online kunstbedrijf ontwerpen.
- 4.3. Identificeer best practices in de kunsthandel. Ethiek.
- 4.4. Selecteer een historische gebeurtenis. Maak er een ansichtkaart van.
- 4.5. Promoot het product/de website.
- 4.6. Evaluatie - Elke leraar volgt de beoordelingsmethodologie: beoordeelt het teamwerk, de kennis, de presentatie- en communicatievaardigheden en de vaardigheden van de leerlingen

** in ontwikkeling van de laatste elementen van het kader*

3. Doelstellingen en methodologieën

Leerdoelen en doelstellingen

Identificatie van doelen of doelstellingen met behulp van geschikte werkwoorden, gerelateerd aan of corresponderend met competenties (kennis - vaardigheden - attitudes), wat de leerling na het project zal kunnen doen

1- Kennis

- Noem de belangrijkste historische gebeurtenissen van de 17e eeuw
- Identificeer de betekenis van schilderkunst als medium voor het vastleggen en interpreteren van historische gebeurtenissen.
- Leg de relatie uit tussen schilderkunst en historische documentatie
- Definieer de belangrijkste voorwaarden voor een businessplan (missie, visie)
- Identificeer de marketingstrategie, het operationele plan
- Identificeer de relevante aspecten van de ontwikkeling van webapplicaties

2- Vaardigheden

- Analyseer de invloed van opdrachtgevers, waaronder vorsten, adel en religieuze instellingen, op het onderwerp en de thema's van schilderijen
- Construeer verschillende benaderingen van een historische gebeurtenis op een ansichtkaart
- Opstellen van het operationele plan en de marketingstrategie

- Maak een brochuretekst voor dit bedrijf die zou helpen het bedrijfsmodel op andere scholen te promoten
- Bouw een website voor Art Business

3- Houdingen

- Om de positieve impact van het kennen van de geschiedenis en het begrijpen van de impact ervan op het sociale leven te erkennen
- Toewijding - om middelbare scholieren uit te rusten met praktische ondernemerservaringen en kunst in alle vormen te promoten
- Erken de waarde van interdisciplinaire kennis - Art Business omvat geschiedenis (schilderkunst als medium voor het vastleggen en interpreteren van historische gebeurtenissen), kunst (schilderijen in opdracht om heersers te verheerlijken, militaire overwinningen te vieren of religieuze overtuigingen te versterken) en mogelijk technologie (online Art Business), het bieden van een multidisciplinaire STEAME-ervaring. Integratie van geschiedenis en sociale en kunst in het begrijpen van de belangrijkste historische gebeurtenissen en de impact ervan op ons leven.

Leerresultaten en
verwachte resultaten

- Studenten zullen kennis opdoen over de belangrijkste historische gebeurtenissen van de 17e eeuw - een overzicht van de historische context van de 17e eeuw, inclusief belangrijke politieke, religieuze en sociale ontwikkelingen
- Studenten verwerven kennis over de betekenis van schilderkunst als medium voor het vastleggen en interpreteren van historische gebeurtenissen
- Studenten maken kennis met de belangrijkste artistieke stromingen, zoals de barok in Europa en de Nederlandse Gouden Eeuw.
- Studenten zullen in deze periode kennis opdoen over opmerkelijke kunstenaars en hun bijdragen aan de kunstwereld.
- Studenten zullen praktische vaardigheden ontwikkelen in het ontwerpen van een ansichtkaart om een historische gebeurtenis te reconstrueren en duurzaam bedrijfsbeheer op dit gebied
- Studenten zullen praktische vaardigheden ontwikkelen in het ontwikkelen van webapplicaties/commerciële platforms
- Ze zullen ook ondernemersvaardigheden ontwikkelen op het gebied van productmarketing en bedrijfsplanning.

Voorkennis en vereisten

Studenten moeten algemene kennis hebben van geschiedenis, kunst en digitale beeldbewerkingsvaardigheden. Ook kennis van HTML, CSS, JavaScript wordt op prijs gesteld.

Motivatie,
methodologie,
strategieën, steigers

Studenten motiveren om betrokken te raken bij Art Business kan worden bereikt door verschillende aspecten te benadrukken die aansluiten bij hun interesses, ambities en persoonlijke ontwikkeling:

Neem deel aan praktische, ervaringsgerichte leermogelijkheden.

- Studenten kunnen actief deelnemen aan het nabootsen van historische gebeurtenissen op een ansichtkaart om het belang van het kennen van de geschiedenis in het echte leven te onthullen
- Ontwikkel ondernemersvaardigheden en zakelijk inzicht.
- Studenten krijgen de kans om te leren over het runnen van een duurzaam bedrijf, van productontwikkeling tot marketing, en bevorderen een geest van ondernemerschap.
- Verken concepten op het gebied van wetenschap, technologie, techniek, wiskunde en ondernemerschap (STEAME).
- Art Business omvat geschiedenis (schilderkunst als medium voor het vastleggen en interpreteren van historische gebeurtenissen), kunst (schilderijen in opdracht om heersers te verheerlijken, militaire overwinningen te vieren of religieuze overtuigingen te versterken) en

technologie (digitale vaardigheden om online Art Business te creëren), het bieden van een multidisciplinaire STEAME-ervaring

Ontdek creatieve productontwikkeling en innovatie.

- Het ontwerpen en maken van ansichtkaarten die historische gebeurtenissen reconstrueren, stelt studenten in staat hun creativiteit en innovatie te uiten in een echte zakelijke omgeving.
- Ontwerpen en bouwen van het e-commerce platform voor Art Business

Maak een positieve impact op de lokale gemeenschap.

- Door deel te nemen aan evenementen, workshops en initiatieven voor gemeenschapsbetrokkenheid kunnen studenten een bijdrage leveren aan de gemeenschap en het bewustzijn vergroten over het belang van geschiedenis en kunst

Ontwikkel leiderschapsvaardigheden en verantwoordelijkheden.

- Studenten kunnen een leidende rol op zich nemen binnen het programma, teams leiden, evenementen organiseren en actief bijdragen aan het succes van ArtStudio
- Bouw sociale connecties en teamwerkvaardigheden op.
- Samenwerken met collega's, opvoeders en leden van de gemeenschap bevordert een gevoel van kameraadschap en teamwerk, waardoor een positieve sociale omgeving wordt gecreëerd.
- Ervaar persoonlijke groei en zelfontdekking.
- De diverse activiteiten binnen Art Studio bieden mogelijkheden voor persoonlijke ontwikkeling, zelfreflectie en het ontdekken van individuele sterke punten en interesses.

Betrek ouders bij het leerproces.

- Ouders kunnen actief deelnemen aan workshops, gemeenschapsevenementen en zelfs hun expertise bijdragen, waardoor een ondersteunende en betrokken gemeenschap rond de studenten ontstaat.

Toekomstige kansen: Open deuren naar toekomstige onderwijs- en carrièremogelijkheden.

- Deelname aan Art Business kan worden benadrukt op cv's en sollicitaties voor universiteiten, wat mogelijk kan leiden tot kansen in geschiedenis en kunststudies, bedrijfsgerelateerd in het kunstdomein of aanverwante gebieden.

Door de nadruk te leggen op deze motivaties, kan ART Business een programma creëren dat resoneert met een breed scala aan interesses van studenten, waardoor actieve betrokkenheid en een positieve leerervaring worden aangemoedigd. Het leidt studenten door belangrijke thema's, kunstenaars en historische contexten en stimuleert kritisch denken, analyse en discussie.

Om de leerresultaten te verkrijgen, kan het worden gebruikt projectgebaseerd leren (PGO), in termen van het ontwikkelen van kritisch denken, probleemoplossing en samenwerkingsvaardigheden. De projecten die we kunnen ontwikkelen kunnen zijn

1. Programma Kunst en Geschiedenis

- Ondernemerschap: Bedrijfsplanning, marketing en verkoop van ansichtkaarten
- Technologie: Ontdek hoe u Art Business kunt optimaliseren door middel van e-commerce activiteiten

- Geschiedenis: Bespreek hoe politieke, religieuze en sociale omwentelingen de artistieke expressie vormden
- Kunst: Bespreek hoe historische schilderijen vandaag de dag nog steeds worden bestudeerd, geïnterpreteerd en gewaardeerd.
- Ouders: Betrokkenheid door middel van workshops, evenementen in kunstgalerieën en betrokkenheid van de gemeenschap

2. Ethische bedrijfspraktijken en sociale impact:

- Ondernemerschap: Integratie van ethiek in de besluitvorming van bedrijven.
- Technologie: Wees je bewust van cyberbeveiligingsaspecten om bedrijven/klanten te beschermen
- Geschiedenis: Ethische overwegingen in de belangrijkste historische gebeurtenissen. Onderzoek de spanning tussen het nauwkeurig weergeven van historische gebeurtenissen en het artistiek interpreteren ervan.
- Kunst: Ontdek het gebruik van symboliek en allegorie in schilderijen om diepere betekenissen of morele lessen over te brengen. Analyseer voorbeelden van schilderijen waar allegorische figuren of symbolen worden gebruikt om historische gebeurtenissen of concepten weer te geven.
- • Ouders: Deelname aan discussies over ethische bedrijfspraktijken.

4. Voorbereiding en middelen

Voorbereiding, Ruimte-instelling, *Tips voor het oplossen van problemen*

Middelen, gereedschappen, materiaal, bijlagen, uitrusting

Gezondheid en veiligheid

Klaslokaal / Kunstgalerie

Witte borden en stiften

Dubbelzijdig plakband

Laptop per cursist/LCD-projector

Internet-/servertoegang voor de ontwikkeling van e-commerceplatforms

Instructiebronnen en digitaal materiaal met de bijbehorende referenties die nodig zijn voor de uitvoering van het leerplan

- PPT-presentaties
- YouTube-video's
- Web Technologieën

Studenten en docenten werken in een gezonde en veilige omgeving.

5. Uitvoering

Educatieve activiteiten, procedures, reflecties

Les1 Geschiedenis begrijpen, kunstgeschiedenis. Relatie tussen kunst en geschiedenis

1. Acties van de leraar:

Leraar Geschiedenis

- *Betrek de leerlingen bij discussies over de rol van het kennen van de geschiedenis en het belang ervan in ons leven*
- *Ontwerp interactieve spellen of quizen die leerlingen uitdagen om de belangrijkste historische gebeurtenissen uit de 17e eeuw te identificeren*
- *Bespreek hoe politieke, religieuze en sociale omwentelingen artistieke expressie en thematische inhoud hebben gevormd met behulp van interactieve games of quizen*

- *Integreer technologie, zoals interactieve apps of online platforms, om de leerervaring dynamisch te maken.*

Docent Kunst

- *Markeer belangrijke kunstenaars uit de 17e eeuw die historische gebeurtenissen in hun schilderijen hebben afgebeeld.*
- *Bespreek hun unieke stijlen, technieken en bijdragen aan de weergave van de geschiedenis.*
- *Geef voorbeelden van opmerkelijke werken van kunstenaars als Rembrandt van Rijn, Peter Paul Rubens en Diego Velázquez.*

ICT docent:

- *Introduceer de belangrijkste stappen bij het creëren van e-commerceplatforms*
- *Docent ondernemerschap:*
- *Introduceer de belangrijkste ondernemersvaardigheden, bedrijfsplanning en ethische bedrijfspraktijken*

2. Taken van studenten

- *Analyseer de belangrijkste historische gebeurtenissen van de 17e eeuw*
- *Identificeer hoe politieke, religieuze en sociale omwentelingen artistieke expressie en thematische inhoud hebben gevormd*
- *Identificeer de unieke stijlen, technieken en bijdragen aan de weergave van de geschiedenis*
- *Analyseer voorbeelden van schilderijen die de invloed van historische gebeurtenissen op de artistieke productie in deze periode weerspiegelen*

Lesson2 Nalatenschap en receptie van historische schilderijen

1. Acties van de leraar:

Leraar geschiedenis

- *Betrek studenten bij discussies over de erfenis van historische schilderijen uit de 17e eeuw en hun impact op latere artistieke bewegingen.*
- *Onderzoek de relatie tussen sociale klassen en de impact van religie op de maatschappelijke dynamiek in de 17e eeuw.*
- *Markeer voorbeelden van werken in opdracht die historische gebeurtenissen uitbeelden, zoals veldslagen, kroningen en religieuze ceremonies.*
- *Bespreek de drijfveren achter deze opdrachten en de boodschappen die ze wilden overbrengen.*

Docent Kunst

- *Verken het gebruik van symboliek en allegorie in schilderijen om diepere betekenissen of morele lessen over te brengen.*
- *Analyseer voorbeelden van schilderijen waar allegorische figuren of symbolen worden gebruikt om historische gebeurtenissen of concepten weer te geven.*
- *Bespreek de manieren waarop symboliek het verhaal en de interpretatie van historische schilderijen verrijkt.*
- *Reflecteer op de erfenis van historische schilderijen uit de 17e eeuw en hun impact op latere artistieke bewegingen.*
- *Ontdek de manieren waarop historische schilderijen ons begrip van het verleden vormen en bijdragen aan cultureel erfgoed.*

2. Taken van studenten

- *Bespreek en begrijp het belang van de erfenis van historische schilderijen uit de 17e eeuw en hun impact*
- *Ontwerp een betekenisvolle poster om het belang te onderstrepen van werken in opdracht die historische gebeurtenissen uitbeelden, zoals veldslagen, kroningen en religieuze ceremonies*

- Begrijp hoe historische schilderijen vandaag de dag nog steeds worden bestudeerd, geïnterpreteerd en gewaardeerd.

Lesson3 brengt ondernemersvaardigheden en ethische bedrijfspraktijken bij

1. Acties van de leraar:

Docent Kunst

- Nodig kunstenaars, schilders of kunsthistorici uit om met studenten te spreken om de belangrijkste punten samen te vatten die in de vorige lezing zijn besproken, met de nadruk op de veelzijdige relatie tussen schildergeschiedenis en historische afbeelding in de 17e eeuw
- Moedig verdere verkenning en discussie van de behandelde onderwerpen aan, waarbij hun relevantie voor de studie van kunst en geschiedenis wordt benadrukt.
- Faciliteer vraag- en antwoordsessies zodat studenten rechtstreeks in contact kunnen komen met professionals in het veld.

Docent ICT

- Introduceer de belangrijkste zakelijke tools waarmee rekening moet worden gehouden bij het bouwen van e-commerceplatforms

Docent ondernemerschap

- Introduceer bedrijfssimulatiegames die de uitdagingen en besluitvormingsprocessen simuleren die betrokken zijn bij het runnen van een duurzaam bedrijf.

2. Taken van studenten

- Begrijp en bespreek behandelde onderwerpen, benadruk hun relevantie voor de studie van kunst en geschiedenis.
- Analyseer en bespreek specifieke schilderijen met historische gebeurtenissen, maak een poster

Lesson4 Group Projecten Kunsthandel

1. Taken van de leraar

Docent Kunst

- Verdeel de leerlingen in kleine groepjes en wijs ze verantwoordelijkheden toe om ansichtkaarten met een historisch thema te maken
- Moedig studenten aan om de concepten en thema's die tijdens de vorige lessen zijn besproken, toe te passen op hun analyse, waardoor een dieper begrip van en betrokkenheid bij de kunstwerken wordt bevorderd

Docent ICT

- Taak studenten met verschillende componenten van het e-commerce platform
- Docent ondernemerschap
- Geef studenten de opdracht om evenementen voor gemeenschapsbetrokkenheid te organiseren, zoals Student Art Gallery of educatieve kunstworkshops.
- Bevorder teamwerk door rollen toe te wijzen bij de planning, promotie en uitvoering van evenementen.

2. Taken van studenten

Maak multimediaprojecten met betrekking tot kunst en historieschilderijen, benadruk de projecten in schooltentoonstellingen of gemeenschapsevenementen.

Lesson5 Group Projecten Kunsthandel Website

Docent ICT

- *Studenten belasten met webplatformvalidatie*
- *Docent ondernemerschap*
- *Taak studenten met de evaluatie van zakelijke tools*

Taken van studenten

- *Rapporteer over platformevaluatie en upload artefacten/producten enz.*

Beoordeling - Evaluatie

Beoordelings- en formatieve evaluatieprocessen en rubrics om het vermogen van de student te meten om uit te voeren wat in de doelstellingen is beschreven
 Formatieve beoordeling:

- De leraar zal controleren of hij het begrijpt door middel van een klassikale discussie. De leraar zal helpen bij het faciliteren van discussie en het corrigeren van misvattingen, indien nodig.
- Het uitstapticket aan het einde van de lessen helpt om het begrip van de student te peilen.
- Tijdens de openingsdiscussie kan de leraar controleren of de stof goed is begrepen, evenals de discussie aan het einde van de les over de resultaten.
- Continue formatieve evaluatie omvat:
 - Quizzen en probleemoplossende oefeningen: Regelmatige quizzen die de kennis van de belangrijkste historische gebeurtenissen van de 17e eeuw beoordelen
 - over de in opdracht gemaakte werken met historische gebeurtenissen, zoals veldslagen, kroningen en religieuze ceremonies
 - Hoe schilderijen dienden als visuele verslagen van belangrijke momenten in de geschiedenis, die inzicht gaven in het verleden voor toekomstige generaties.
 - De uitdagingen en besluitvormingsprocessen die komen kijken bij het runnen van een duurzaam bedrijf
 - het ontwerpen van een budget, kostenanalyse en financiële planning voor een bepaald bedrijf
 - Rubrieken voor groepspresentaties: Evaluatie van groepspresentaties over het maken van hun kaartposters, geïnspireerd door historische gebeurtenissen
 - Nauwkeurighedscontroles van berekeningen: Het beoordelen van de nauwkeurigheid van berekeningen die zijn gemaakt tijdens sessies met betrekking tot een budget, kostenanalyse en financiële planning voor een bepaald bedrijf.
 - Peer en zelfevaluatie: studenten aanmoedigen om hun werk en dat van hun leeftijdsgenoten te beoordelen tijdens groepsactiviteiten, het bevorderen van een reflectieve benadering van begrip en teamwork.

Presentatie - Rapportage - Delen

De eindconclusies en resultaten van de activiteiten van de studenten zijn een belangrijke succesfactor. Hun eigen mening en uiteindelijke aanbevelingen staan centraal, zodat ze hun mening kunnen rapporteren, analyseren en verdedigen. De artefacten/producten zullen worden gedeeld met sociale gemeenschappen.

Extensies - Overige informatie

Projecten kunnen verder worden uitgebreid tot casestudy's en studenten en docenten kunnen ze in hun lessen gebruiken als onderwijs-/leermiddelen en/of zich verder ontwikkelen als open leermiddelen.

Bronnen voor de ontwikkeling van het STEAME ACADEMY Learning and Creativity Plan Template

In het geval van leren door middel van projectmatige activiteit

STEAME ACADEMY Prototype/Gids voor Leren & Creativiteit Aanpak Formulering van het actieplan

Belangrijke stappen in de STEAME-leeraanpak:

FASE I: Voorbereiding door een of meer docenten

1. Formulieren van eerste gedachten over de thematische sectoren/gebieden die aan bod moeten komen
2. Betrokkenheid bij de wereld van de bredere omgeving / werk / bedrijf / ouders / maatschappij / milieu / ethiek
3. Doelgroep van studenten - Associëren met het officiële curriculum - Doelen en doelstellingen stellen
4. Organisatie van de taken van de betrokken partijen - Aanwijzing van de coördinator - Werkplekken etc.

FASE II: Formulering van het actieplan (stappen 1-18)

Vorbereiding (door docenten)

1. Relatie tot de echte wereld – reflectie
2. Incentive – Motivatie
3. Formulering van een probleem (eventueel in fasen of fasen) als gevolg van het bovenstaande

Ontwikkeling (door studenten) – Begeleiding & Evaluatie (in 9-11, door docenten)

4. Achtergrond creatie - Zoeken / Informatie verzamelen
5. Vereenvoudig het probleem - Configureer het probleem met een beperkt aantal vereisten
6. Case Making - Ontwerpen - materialen identificeren voor bouwen / ontwikkelen / creëren
7. Bouw - Workflow - Uitvoering van projecten
8. Observatie-experimenten - Eerste conclusies
9. Documentatie - Zoeken naar thematische gebieden (AI-velden) die verband houden met het bestudeerde onderwerp - Uitleg op basis van bestaande theorieën en / of empirische resultaten
10. Verzamelen van resultaten / informatie op basis van de punten 7, 8, 9
11. Eerste groepspresentatie door studenten

Configuratie & Resultaten (door studenten) – Begeleiding & Evaluatie (door docenten)

12. Configureer STEAME-modellen om de resultaten te beschrijven / weergeven / illustreren
13. De resultaten in 9 bestuderen en conclusies trekken aan de hand van 12
14. Toepassingen in het dagelijks leven - Suggesties voor het ontwikkelen van 9 (Ondernemerschap - SIL Days)

Beoordeling (door docenten)

15. Bekijk het probleem en bekijk het onder meer veeleisende omstandigheden

Afronding van het project (door studenten) – Begeleiding en evaluatie (door docenten)

16. Herhaal stap 5 tot en met 11 met aanvullende of nieuwe eisen zoals geformuleerd in 15
17. Onderzoek - Casestudies - Uitbreiding - Nieuwe theorieën - Nieuwe conclusies testen
18. Presentatie van conclusies - Communicatietactieken.

FASE III: STEAME ACADEMY Acties en samenwerking in creatieve projecten voor scholieren

Titel van het project: _____

Korte beschrijving/overzicht van organisatorische regelingen / verantwoordelijkheden voor actie

PODIUM	Activiteiten/Stappen Leraar 1 (T1) Samenwerking met T2 en studentenbegeleiding	Activiteiten /Stappen Door studenten Leeftijdsgroep: ____	Activiteiten /Stappen Leraar 2 (T2) Samenwerking met T1 en Begeleiding van studenten
Een	Vorbereiding van de stappen 1,2,3		Samenwerking in stap 3
B	Begeleiding in stap 9	4,5,6,7,8,9,10	Ondersteuning begeleiding in stap 9
C	Creatieve evaluatie	11	Creatieve evaluatie
D	Begeleiding	12	Begeleiding
E	Begeleiding	13 (9+12)	Begeleiding
F	Organisatie (SIL) STEAME in het leven	14 Ontmoeting met vertegenwoordigers van het bedrijfsleven	Organisatie (SIL) STEAME in het leven
G	Vorbereiding van stap 15		Samenwerking in stap 15
H	Begeleiding	16 (herhaling 5-11)	Ondersteuning Begeleiding
Ik	Begeleiding	17	Ondersteuning Begeleiding
K	Creatieve evaluatie	18	Creatieve evaluatie