

STEAME in Life (SiL) organisatie	Beheer van de financiële middelen Vakantie Organisatie
Formulering van het actieplan	Beheer van de financiële middelen FASE I: Voorwerk door leraar 1 en 2 [stappen 1-3] FASE II: Ontwikkeling van een actieplan [Voorbereiding van stappen 1-2] door alle drie de opvoeders. FASE II: Ontwikkeling van een actieplan [Uitvoering van de stappen 3-11]... Ondersteuning, feedback en evaluatie van de docenten zijn doorlopend tijdens de uitvoering van activiteiten, niet alleen bij het uiteindelijke resultaat. FASE II: Ontwikkeling van een actieplan [Uitvoering van de stappen 3-11]... Verwijst naar de uitvoering van leerplanactiviteiten door de studenten. FASE II: Presentatie van de resultaten door de studenten en begeleiding van de docenten (stappen 12-14). Tussentijdse beoordeling door docenten en feedback naar studenten (stap 15). FASE II: Herhaling van de stappen 5-11, indien nodig, het trekken van eindconclusies en het meedelen van de resultaten (stappen 16-18).

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

3. Doelstellingen en methodologieën

Leerdoelen en doelstellingen	1. Het organiseren van toeristische pakketten, waarbij prioriteit wordt gegeven aan de promotie van Cyprus als toeristische bestemming. 2. Om procentuele problemen (winst en verlies) op te lossen. 3. Het verzamelen en vastleggen van gegevens met behulp van verschillende methoden, zoals observatie en meting/registratie. Om marktonderzoek uit te voeren, financiële gegevens te verwerken en conclusies te trekken.
Leerresultaten en verwachte resultaten	1. Economische studie van toeristische pakketten. 2. Onderzoek naar de haalbaarheid van de infrastructuur voor een dergelijk project in de gegeven gebiedsomstandigheden. 3. Creatie van posters, televisiereclames en presentaties.
Voorkennis en vereisten	Bewerkingen met breuken, verhouding van twee soortgelijke grootheden uitgedrukt in dezelfde meeteenheid, verhoudingen en hun eigenschappen, PowerPoint, videobewerkingstoepassingen, geografie van Cyprus
Motivatie, methodologie, strategieën, steigers	Verkennde aanpak, individueel werk en groepswork

4. Voorbereiding en middelen

Voorbereiding, Ruimte-instelling, Tips voor het oplossen van problemen	Het onderwijzen van de vijf pijlers, zoals ontworpen door Leraar 1 (T1). De instructie over de concepten van verhoudingen en percentages, met als doel de prijs van de pakketten, wordt gegeven door Docent 2 (T2). De creatie en bouw van tv-spot, powerpoint, storymap en posters wordt verzorgd door Teacher 3 (T3). Ondersteuning voor studenten bij het onderzoeken van de kosten van het implementeren van de pakketten zal worden geboden door docenten 1, 2 en 3. • Materialen voor het maken van posters
Middelen, gereedschappen,	

materiaal, bijlagen, uitrusting	• Computer (Google, PowerPoint, storymaps, video-editor, afbeeldingseditor) • Telefoon (storymaps, video-editor) • Werkbladen
Gezondheid en veiligheid	Veiligheidsmaatregelen in acht genomen in ontwerp- en technologielifelaboratoria

5. Uitvoering	
Educatieve activiteiten, procedures, reflecties	Activiteit 1: Groepsactiviteit (groepen van 5 studenten) <i>De studenten krijgen de vlag van Griekenland te zien en ze worden gevraagd om het eerste woord dat in hen opkomt als ze het woord "Griekenland" horen, in een mobiele applicatie te typen. Vervolgens zetten ze de locatie van Griekenland op een kaart. Hetzelfde proces wordt dan gevolgd voor Frankrijk. Vervolgens schrijven ze op wat de twee landen verbindt (wat leidt tot de Olympische Spelen). Vervolgens wordt Cyprus in de vergelijking geïntroduceerd en denken de studenten na over hoe het zou kunnen bijdragen. De studenten doen vervolgens online onderzoek naar de budgetten voor de Olympische Spelen en beoordelen of Cyprus ze kan organiseren, en zo niet, hoe het tegen lagere kosten kan co-hosten.</i> Activiteit 2: Groepsactiviteit (groepen van 5 studenten) <i>Studenten krijgen een topografische kaart van elk gebied waar mogelijk een Olympische sport kan worden gehouden, samen met een selectie van drie sporten. De studenten zullen de drie aangeboden sporten onderzoeken en de meest geschikte sport voor elk specifiek gebied bepalen. Hun suggesties moeten gebaseerd zijn op en gebruik maken van verschillende gebieden van Cyprus die geschikt zijn voor het hosten van enkele van de voorgestelde Olympische sporten. (Surfen, sportklimmen, golf, paardensport, zeilen, kano-kajak, roeien, fietsen, waterpolo, enz.)</i> Activiteit 3: Groepsactiviteit (groepen van 5 leerlingen) <i>T1 presenteert de vijf pijlers waarop de toeristische ontwikkeling van een gebied is gebaseerd:</i> 1. Vervoer: In ons land zijn verschillende vervoermiddelen beschikbaar die zullen worden gebruikt voor aankomsten en lokale transfers. 2. Accommodatie: Alle mogelijke soorten accommodatie die bezoekers kunnen ontvangen. 3. Eten en drinken: Alle opties zijn beschikbaar om te voldoen aan de behoeften van de bezoekers aan eten en drinken, die ook de lokale cultuur kunnen benadrukken. 4. Bezienswaardigheden: Verschillende attracties die bezoekers op de bestemming kunnen verkennen en die unieke ervaringen bieden. 5. Activiteiten aangeboden door de bestemming: Activiteiten die beschikbaar zijn vanwege het klimaat, het terrein of de natuurlijke kenmerken van het gebied, waaraan bezoekers kunnen deelnemen als onderdeel van hun entertainment en recreatie. Activiteit 4: Groepsactiviteit (groepen van 5 leerlingen) <i>Selectie van geschikte tickets, hotels, openbaar vervoer, restaurants en entertainment-culturele activiteiten om een kosteneffectiever toeristisch pakket samen te stellen.</i> Activiteit 4(a): Creatie van een presentatie (Individueel) <i>Nadat de studenten de toeristische pakketten hebben afgerond, maken ze een</i>

	<i>PowerPoint-presentatie met een samenvatting van de conclusies van eerdere activiteiten.</i> Activiteit 4(b): Posterontwerp (subgroep van 2 studenten) <i>Leerlingen ontwerpen een poster om de sport en de stad waar het Olympische evenement plaatsvindt te promoten.</i> Activiteit 4(c): Creatie van een televisiereclame (subgroep van 2 studenten) <i>Studenten maken een televisiereclame om de sport en de stad waar het Olympische evenement plaatsvindt te promoten.</i> Activiteit 5: Projectpresentatie<i>Elke groep presenteert hun pakketten, economische studie, poster en televisiereclame. Het werk van alle groepen wordt besproken in een plenaire vergadering</i> <i>Betrokkenheid en actieve deelname door middel van hands-on praktijken</i> <i>Feedback en reflectie van studenten op hun denken, proces of leren.</i> <i>Monitoring van de leer- en voortgangsevaluatie van studenten</i> <i>Presentatie van de activiteit in de plenaire sessie van de klas door middel van de reclamespot, poster en presentatie.</i>
Beoordeling - Evaluatie	
Presentatie - Rapportage - Delen	<i>Documenten, outputs, artefacten, producten geproduceerd door de studenten met referenties, weblinks enz., om te delen met media</i>
Extensies - Overige informatie	<i>Presentatie van de activiteit in de plenaire sessie van de klas door middel van de reclamespot, poster en presentatie.</i>

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