



Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

STEAME ACADEMY

PLANUL DE ÎNVĂȚARE ȘI CREATIVITATE DE FACILITARE A PREDĂRII (PLANUL L&C) - NIVEL 1 PROFESORI ÎN PREGĂTIRE: ART STUDIO

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Prezentare generală

Titlu	ART STUDIO		
Întrebare sau temă pentru provocarea curiozității	<i>Compoziția unei sau a unui număr mic de întrebări esențiale (sau subiecte conexe):</i> <i>Cum putem vedea istoria prin picturi?</i> <i>Care au fost principalii pictori ai secolului al XVII-lea, o perioadă esențială în istoria picturii, martorii unor evoluții semnificative în întreaga Europă?</i> <i>Cum pot deveni picturile drept înregistrări vizuale ale momentelor importante din istorie, oferind perspective asupra trecutului pentru generațiile viitoare?</i> <i>Putem reprezenta evenimente istorice folosind cărți poștale?</i>		
Vârste, clase,...	Selecția de vârstă: 15-18	Selectarea nivelului clasei K-12:	10-12
Durată, cronologie, activități	Numărul de ore de învățare: 4	Cronologie/cadru, calendar: 4x50 min	Numar de activitati: 4
Alinierea la ariile curriculare	<i>Principalele evenimente istorice ale secolului al XVII-lea</i> <i>Relația dintre istoria picturii și modul în care picturile descriu evenimentele istorice din anii 1600.</i> <i>Cele mai pictate evenimente istorice din anii 1600 și cine sunt maeștrii care le-au pictat</i> <i>Reprezentarea istoriei cu cărți poștale</i> <i>Atitudine antreprenorială.</i>		
Colaboratori, parteneri	<i>Parteneri școli din muzee de artă, galerii de artă, muzee de istorie</i>		
Rezumat - Sinteză	<i>Obiectivul acestui PL&C este de a descrie modul în care profesorii studenți pot aborda educația STEAME pentru a le împuternici elevilor de liceu cu abilități antreprenoriale prin stabilirea unei afaceri durabile Studio de artă care recrează evenimente istorice, promovând în același timp cunoașterea istoriei și</i>		

Referințe, Mulțumiri	a artei.) https://archive.org/ 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 http://dspace.vnbrims.org:13000/xmlui/bitstream/handle/123456789/4166/strategic_marketing.pdf?sequence=1&isAllowed=yA
----------------------	---

2. Cadrul STEAME ACADEMY *

Cooperarea profesorilor	<i>Colaborarea profesorului 1 cu profesorul 2 în cazul elementelor de învățare care implică două discipline diferite și cooperarea specifică de mentorat de către profesorii în serviciu pentru profesorii debutanți</i> <i>Plan de lucru și pași cu obiective și activități clare între profesorii în serviciu și elevii</i> <i>Cei trei profesori cooperează pentru a îndeplini obiectivele temei în dezbatere.</i> <i>Profesorul 1 (Istorie) – va oferi cunoștințe despre principalele evenimente de istorie din secolul al XVII-lea</i> <i>Profesorul 2 (Artă) – va oferi cunoștințe despre cele mai pictate evenimente istorice din anii 1600 și cine sunt maestrul care le-au pictat.</i> <i>Profesor 3 (Antreprenoriat) – va actualiza cunoștințele pe principalele subiecte din educația în afaceri: de la începerea unei afaceri până la optimizarea afacerii în condiții etice. Vor fi investigate idei de afaceri legate de crearea unui studio de artă.</i>
STEAME în viața de zi cu zi.Organizare	<i>Întâlnire cu reprezentanții de afaceri/Aplicații în lumea reală</i> <i>Antreprenoriat – Zilele STEAME</i>
Formularea Planului de Acțiune	<i>Referire la etapele și etapele Cadrului STEAME ACADEMY pentru învățarea STEAME bazată pe proiecte (formularea planului de acțiune)</i> <i>Plan de lucru și pași cu obiective și activități clare pentru elevii profesori.</i> <i>Următoarele subiecte vor fi abordate de profesorii implicați în proiect:</i>

Activitățile profesorului 1:

- 1.1. Scurtă prezentare a contextului istoric al secolului al XVII-lea.
- 1.2. Discutați despre semnificația picturii ca mediu de consemnare și interpretare a evenimentelor istorice.
- 1.3. Explorați relația dintre pictură și documentarea istorică.
- 1.4. Examinați influența patronilor, inclusiv monarhii, nobilimea și instituțiile religioase, asupra subiectului și temelor picturilor.
- 1.5. Analizați modul în care picturile au fost folosite ca instrumente de propagandă pentru promovarea ideologiilor politice sau religioase.

Activitățile profesorului 2:

- 2.1. Introducere în mișcările și tendințele artistice majore ale secolului al XVII-lea
- 2.2. Studii de caz ale lucrărilor comandate care descriu evenimente istorice
- 2.3. Discutați exemple de picturi comandate pentru a glorifica conducătorii, a sărbători victoriile militare sau pentru a întări credințele religioase.

Activitățile profesorului 3:

- 3.1. Generare de idei de afaceri
- 3.2. Finanțarea afacerii
- 3.3. Probleme juridice în domeniu
- 3.4. Marketing
- 3.5. Planul de afaceri
- 3.6. Antreprenorul și comunitatea
- 3.7. Faceți-vă cercetările despre sustenabilitate.

Activități comune:

- 4.1. Să începem o afacere. Legi specifice legate de Art Studio.
- 4.2. Să proiectăm un studio de artă online.
- 4.3. Identificați cele mai bune practici în domeniul artei. Etică.
- 4.4. Selectați un eveniment istoric. Faceți o carte poștală legată de aceasta.
- 4.5. Promovați produsul.
- 4.6. Evaluare - Fiecare profesor urmează metodologia de evaluare: evaluează munca în echipă a elevilor, cunoștințele, abilitățile de prezentare și comunicare, abilitățile

** în curs de dezvoltare elementele finale ale cadrului*

3. Obiective și metodologii

Scopurile învățării și obiectivele

Identificarea scopurilor sau obiectivelor folosind verbe adecvate, legate sau corespunzătoare competențelor (cunoștințe – abilități – atitudini), ceea ce va putea face cursantul după proiect

1- Cunoștințe

- Enumerați principalele evenimente istorice din secolul al XVII-lea
- Identificați semnificația picturii ca mediu de înregistrare și interpretare a evenimentelor istorice.
- Explicați relația dintre pictură și documentația istorică
- Definiți termenii principali pentru un plan de afaceri (declarație de misiune, viziune)
- Identificați strategia de marketing, planul operațional

2- Abilități

- Analizați influența patronilor, inclusiv monarhii, nobilimea și instituțiile religioase, asupra subiectului și temelor picturilor
- Construiți pe o carte poștală diferite abordări ale unui eveniment istoric
- Construiți planul operațional și strategia de marketing
- Creați un text broșură pentru această afacere care ar ajuta la promovarea modelului de afaceri în alte școli

3- Atitudini

- Să recunoască impactul pozitiv al cunoașterii istoriei și al înțelegerii impactului acesteia asupra vieții sociale
- Angajament- de a dota elevii de liceu cu experiențe antreprenoriale practice, promovând arta sub toate formele
- Recunoașterea valorii cunoștințelor interdisciplinare-Art Studio implică istorie (pictura ca mediu de înregistrare și interpretare a evenimentelor istorice), artă (picturi comandate pentru a glorifica conducătorii, a sărbători victoriile militare sau a întări credințele religioase) și potențial tehnologie (online Art Studio), oferind o experiență multidisciplinară STEAME. Integrarea istoriei și artei în înțelegerea principalelor evenimente istorice și a impactului lor asupra vieții noastre.

Rezultatele învățării și rezultatele așteptate

Studentii care se participa în Art Studio vor dezvolta competențe în antreprenariat durabil, cuprinzând capacitatea de a aplica cunoștințele de artă și istorie într-un context de afaceri din lumea reală.

- Elevii vor dobândi cunoștințe despre principalele evenimente istorice din secolul al XVII-lea - o privire de ansamblu asupra contextului istoric al secolului al XVII-lea, inclusiv evoluțiile politice, religioase și sociale majore
- Elevii vor dobândi cunoștințe despre semnificația picturii ca mediu de înregistrare și interpretare a evenimentelor istorice
- Studentii vor fi familiarizați cu mișcările artistice importante, cum ar fi perioada barocului din Europa și Epoca de Aur olandeză.
- Studentii vor dobândi cunoștințe despre artiști de seamă și contribuțiile lor la lumea artei în această perioadă
- Elevii vor dezvolta abilități practice în proiectarea unei cărți poștale pentru a

	reconstrui un eveniment istoric și managementul durabil al afacerii în acest domeniu • De asemenea, vor dezvolta abilități antreprenoriale în marketingul produselor și planificarea afacerii.
Cunoștințe anterioare și condiții prealabile	Experiențe anterioare, cunoștințe și abilități necesare cursanților pentru a aduce cu ei la această experiență de învățare: studenții trebuie să aibă cunoștințe generale despre istorie, artă și abilități de editare a imaginilor digitale
Motivație, Metodologie, Strategii, Scenarii de lucru	Strategii, abordări, metode și/sau tehnici de predare și învățare pentru atingerea obiectivelor de învățare (o activitate bazată pe proiect poate ajuta la dezvoltarea competențelor, sau gamificarea, sau alte metode etc.) Diferențierea instrucțiunilor pentru nevoile elevilor (stiluri de învățare, reprezentări multimodale, roluri pentru elevi etc.) Implicarea activă a studenților, lucru individual-echipă-clasă, tehnici de scaffolding etc. Motivarea studenților să se implice în Art Studio poate fi realizată prin evidențierea diferitelor aspecte care apelează la interesele, aspirațiile și dezvoltarea personală: Angajați-vă în oportunități de învățare practică, experiențială. • Elevii pot participa activ la recrearea evenimentelor istorice pe o carte poștală pentru a dezvălui importanța cunoașterii istoriei în viața reală Dezvoltați abilitățile antreprenoriale și simțul afacerilor. • Studenții au șansa de a învăța despre conducerea unei afaceri durabile, de la dezvoltarea de produse până la marketing, încurajând spiritul antreprenorial. Explorați conceptele de știință, tehnologie, inginerie, matematică și antreprenariat (STEAME). • Art Studio implică istorie (pictura ca mediu de înregistrare și interpretare a evenimentelor istorice), artă (picturi comandate pentru a glorifica conducătorii, a sărbători victoriile militare sau a întări credințele religioase) și tehnologie (abilități digitale - Studio de artă online), oferind o experiență multidisciplinară STEAME Explorați dezvoltarea creativă a produselor și inovația. • Proiectarea și crearea de cărți poștale care reconstruiesc evenimente istorice le permite studenților să-și exprime creativitatea și inovația într-un cadru de afaceri din lumea reală. Să aibă un impact pozitiv asupra comunității locale. • Participarea la evenimente, ateliere și inițiative de implicare a comunității le permite elevilor să contribuie la comunitate și să crească gradul de conștientizare cu privire la importanța istoriei și a artei Dezvoltați abilitățile și responsabilitățile de conducere. • Studenții pot prelua roluri de conducere în cadrul programului, conduc echipe, organizează evenimente și contribuie activ la succesul ArtStudio

Construiți conexiuni sociale și abilități de lucru în echipă.

- *Colaborarea cu colegii, educatorii și membrii comunității favorizează un sentiment de camaraderie și lucru în echipă, creând un mediu social pozitiv.*

Experimentați creșterea personală și autodescoperirea.

- *Activități diverse din cadrul Studioului de Artă oferă oportunități de dezvoltare personală, auto-reflecție și descoperirea punctelor forte și intereselor individuale.*

Implicați părinții în procesul de învățare.

- *Părinții pot participa activ la ateliere, evenimente comunitare și chiar pot contribui cu expertiza lor, creând o comunitate de implicată și de sprijin în jurul elevilor.*

Oportunități viitoare: deschideți porțile către viitoare oportunități educaționale și de carieră.

- *Participarea la Art Studio poate fi evidențiată pe CV-uri și aplicații la facultate, ceea ce poate duce la oportunități în istorie și studii de artă, afaceri legate de domeniul artei sau domenii conexe.*

Subliniind aceste motivații, ART Studio poate crea un program care rezonază cu o gamă variată de interese ale studenților, încurajând implicarea activă și o experiență de învățare pozitivă. Ghidează studenții prin teme cheie, legate de artiști și contexte istorice, încurajând gândirea critică, analiza și discuția.

Pentru a obține rezultatele învățării, poate fi folosită învățarea bazată pe proiecte (PBL), în ceea ce privește dezvoltarea gândirii critice, a abilităților de rezolvare a problemelor și de colaborare.

Proiectele pe care le putem dezvolta ar putea fi

1. Programul Artă și Istorie

- *Antreprenoriat: planificare de afaceri, marketing și vânzare de cărți poștale*
- *Istorie: Discutați modul în care schimbările politice, religioase și sociale au modelat expresia artistică*
- *Artă: Discutați despre modul în care picturile istorice continuă să fie studiate, interpretate și apreciate astăzi.*
- *Părinți: Implicarea prin ateliere, evenimente în galerii de artă și implicare în comunitate*

2. Practici etice de afaceri și impact social:

- *Antreprenoriat: Integrarea eticii în luarea deciziilor de afaceri.*
- *Istorie: Considerații etice în principalele evenimente ale istoriei. Examinați tensiunea dintre reprezentarea cu acuratețe a evenimentelor istorice și interpretarea lor artistică.*
- *Artă: Explorați utilizarea simbolismului și a alegoriei în picturi pentru a transmite semnificații mai profunde sau lecții morale. Analizați exemple de picturi în care sunt folosite figuri alegorice sau simboluri pentru a reprezenta*

evenimente sau concepte istorice.

- *Părinți: Participarea la discuții privind practicile etice de afaceri.*

4. Pregătire și Mijloace

Pregătire, aranjarea spațiului, sfaturi de depășire a situațiilor dificile

Proceduri, spații și pregătirea materialului

Amenajare în clasă, activitate în aer liber, laborator de calculatoare, mediu hibrid etc.

Sala de clasă / Galeria de artă

Tablouri albe și markere

Bandă adezivă cu două fețe

Laptop per student/proiector LCD

Resurse, instrumente, materiale, atașamente, echipamente

Surse didactice și material digital cu referințele aferente necesare implementării planului de învățare

- *Prezentări PPT*
- *videoclipuri YouTube*
- *Editori de imagini pe laptop*

Sănătate și siguranță

Elevii și profesorii lucrează într-un mediu sănătos și sigur.

5. Implementare

Activități educative, proceduri, reflecție

Descrierea scurtă și cuprinzătoare a activităților creative, sarcinilor sau experiențelor de învățare (lucru individual-echipă-sala de clasă)

Implicarea și participarea activă prin practici practice

Feedback-ul și reflecția elevilor asupra gândirii, procesului sau învățării lor.

Monitorizarea învățării elevilor și evaluarea progresului

Lecția 1 Înțelegerea istoriei, istoria artei. Relația dintre artă și istorie

1. Acțiunile profesorului:

Profesor de istorie

- *Implicați elevii în discuții despre rolul cunoașterii istoriei și importanța acesteia în viața noastră*
- *Proiectați jocuri sau chestionare interactive care provoacă elevii să identifice principalele evenimente istorice din secolul al XVII-lea*
- *Dezbateți modul în care revoltele politice, religioase și sociale au modelat expresia artistică și conținutul tematic folosind jocuri sau chestionare interactive*
- *Încorporați tehnologia, cum ar fi aplicații interactive sau platforme online,*

pentru a face experiența de învățare dinamică.

Profesor de artă

- *Evidențiați artiști-cheie ai secolului al XVII-lea care au descris evenimente istorice în picturile lor.*
- *Discutați despre stilurile, tehnicile și contribuțiile lor unice la portretizarea istoriei.*
- *Oferiți exemple de lucrări notabile ale unor artiști precum Rembrandt van Rijn, Peter Paul Rubens și Diego Velázquez.*

Profesor de antreprenoriat:

- *Introduceți principalele abilități antreprenoriale, planificarea afacerilor și practici de afaceri etice*

2. Sarcinile elevilor

- *Analizați principalele evenimente istorice din secolul al XVII-lea*
- *Identificați modul în care schimbările politice, religioase și sociale au influențat expresia artistică și conținutul tematic*
- *Identificați stilurile, tehnicile ce contribuie la reprezentarea evenimentelor istorice*
- *Analizați exemple de picturi care reflectă influența evenimentelor istorice asupra producției artistice din această perioadă*

Lecția 2 Moștenirea și recepția picturilor istorice

1. Acțiunile profesorului :

Profesor de istorie

- *Implicați elevii în discuții despre moștenirea picturilor istorice din secolul al XVII-lea și impactul acestora asupra mișcărilor artistice ulterioare.*
- *Examinați relația dintre clasele sociale și impactul religiei asupra dinamicii societății în secolul al XVII-lea.*
- *Evidențiați exemple de lucrări comandate care descriu evenimente istorice, cum ar fi bătălii, încoronări și ceremonii religioase.*
- *Discutați motivațiile din spatele acestora și mesajele transmise de ele*

Profesor de artă

- *Explorați utilizarea simbolismului și a alegoriei în picturi pentru a transmite semnificații mai profunde sau lecții morale.*
- *Analizați exemple de picturi în care sunt folosite figuri alegorice sau simboluri pentru a reprezenta evenimente sau concepte istorice.*
- *Discutați modurile în care simbolismul îmbogățește narațiunea și interpretarea picturilor istorice.*
- *Reflectați asupra moștenirii picturilor istorice din secolul al XVII-lea și asupra impactului acestora asupra mișcărilor artistice ulterioare.*
- *Explorați modurile în care picturile istorice ne modelează înțelegerea trecutului*

și contribuie la moștenirea culturală.

2. Sarcinile elevilor

- *Discutați și înțelegeți importanța moștenirii picturilor istorice din secolul al XVII-lea și impactul acestora*
- *Proiectați un poster semnificativ pentru a sublinia importanța lucrărilor comandate care descriu evenimente istorice, cum ar fi bătălii, încoronări și ceremonii religioase*
- *Înțelegeți cum picturile istorice continuă să fie studiate, interpretate și apreciate astăzi.*

Lecția 3 Insuflați abilități antreprenoriale și practici de afaceri etice

1. Acțiunile profesorului :

Profesor de artă

- *Invitați artiști, pictori sau istorici de artă să discute cu studenții pentru a rezuma punctele cheie discutate în cursul precedent, subliniind relația multifacetată dintre istoria picturii și reprezentarea istorică în secolul al XVII-lea*
- *Încurajează explorarea și discuția ulterioară a subiectelor abordate, subliniind relevanța acestora pentru studiul artei și istoriei.*
- *Facilitați sesiuni de întrebări și răspunsuri pentru a permite studenților să se angajeze direct cu profesioniști din domeniu.*

Profesor de antreprenoriat

- *Introduceți jocuri de simulare de afaceri care simulează provocările și procesele de luare a deciziilor implicate în conducerea unei afaceri sustenabile.*

2. Sarcinile elevilor

- *Înțelegeți și discutați subiectele abordate, subliniind relevanța acestora pentru studiul artei și istoriei.*
- *Analizați și discutați picturi specifice care înfățișează evenimente istorice, faceți un poster*

Lecția 4 Proiecte de grup Art Studio

1. Sarcinile profesorului

Profesor de artă

- *Împărțiți elevii în grupuri mici și atribuiți-le responsabilități pentru a crea cărți poștale cu o temă istorică*
- *Încurajați elevii să aplice conceptele și temele discutate în timpul lecțiilor anterioare la analiza lor, favorizând înțelegerea și implicarea mai profundă cu lucrările de artă*

Profesor de antreprenoriat

- *Înscrieți studenților să organizeze evenimente de implicare a comunității, cum ar fi Galeria de artă pentru studenți sau ateliere educaționale de artă.*

	• Promovați munca în echipă prin atribuirea de roluri în planificarea, promovarea și execuția evenimentelor. 2. Sarcinile elevilor <i>Creați proiecte multimedia legate de picturi de artă și istorie, evidențiați proiectele în expoziții școlare sau evenimente comunitare.</i> <i>Procese și rubrici de evaluare și evaluare formativă pentru a măsura capacitatea elevului de a realiza ceea ce a fost descris în obiective</i> Evaluare formativă: • Profesorul va verifica înțelegerea prin discuții în clasă. Profesorul va ajuta la facilitarea discuțiilor și la corectarea concepțiilor greșite, dacă este necesar. • Biletul de ieșire de la sfârșitul lecțiilor va ajuta la măsurarea nivelului de înțelegere al elevilor. • Discuția introductivă va oferi profesorului oportunitatea de a evalua nivelul de înțelegere a materialului, iar discuția finală va permite analizarea și clarificarea rezultatelor obținute. Evaluarea formativă continuă presupune: • Teste și exerciții de rezolvare a problemelor: chestionare regulate care evaluează cunoștințele -- principalele evenimente istorice din secolul al XVII-lea - despre lucrările comandate care prezintă evenimente istorice, cum ar fi bătălii, încoronări și ceremonii religioase - modul în care picturile au servit ca înregistrări vizuale ale momentelor importante din istorie, oferind perspective asupra trecutului pentru generațiile viitoare. - provocările și procesele de luare a deciziilor implicate în conducerea unei afaceri durabile - proiectarea unui buget, analiza costurilor și planificarea financiară pentru o anumită afacere • Rubrici de prezentare de grup: Evaluarea prezentărilor de grup despre crearea posterelor inspirate de evenimente istorice • Verificări de precizie a calculelor: Evaluarea acurateței calculelor efectuate în timpul sesiunilor legate de un buget, analiza costurilor și planificarea financiară pentru o anumită afacere. • Evaluarea colegială și autoevaluarea: Încurajarea elevilor să evalueze munca lor și a colegilor lor în timpul activităților de grup, promovând o abordare reflexivă a înțelegerii și a muncii în echipă.
Prezentare - Raportare – Împărtășirea rezultatelor	<i>Documente, rezultate, artefacte, produse produse de studenți cu referințe, link-uri web etc., pentru partajare media</i> Concluziile finale și rezultatele activităților studenților sunt un factor cheie de succes. Propria lor opinie și recomandările finale sunt punctul central, astfel încât aceștia să își poată raporta, analiza și apăra opinia. Artefactele/produsele vor fi distribuite comunităților sociale.
Extensii - Alte informații	Proiectele pot fi extinse în continuare în studii de caz, iar studenții și profesorii le

Resurse pentru dezvoltarea șablonului de plan de învățare și creativitate STEAME ACADEMY

În cazul învățării prin activitate bazată pe proiecte

STEAME ACADEMY Prototip/Ghid pentru abordarea învățării și creativității

Formularea Planului de Acțiune

Etapele majore în abordarea de învățare STEAME:

ETAPA I: Pregătirea de către unul sau mai mulți profesori

1. Formularea ideilor inițiale cu privire la sectoarele/zonile tematice care urmează să fie abordată
2. Implicarea mai multor actori: / angajatori / mediul de afaceri / părinți / societate / mediu înconjurător / chestiuni de etică
3. Orientarea către grupa de vârstă corespunzătoare elevilor. Concentrarea asupra conexiunilor cu programa școlară oficială. Stabilirea scopurilor și obiectivelor
4. Repartizarea sarcinilor părților implicate. Desemnarea coordonatorului și a locurilor de lucru etc.

ETAPA II: Formularea Planului de Acțiune (Pașii 1-18)

Pregătire (de către profesori)

1. Raportare cu lumea reală, Reflecție
2. Stimulare. Motivare
3. Formularea unei probleme (eventual în etape sau faze) care derivă din cele de mai sus

Dezvoltare (de către elevi) – Îndrumare și evaluare (în 9-11, de către profesori)

4. Crearea contextului - Căutarea/Culegerea de informații
5. Simplificarea problemei. Structurarea problemei cu un număr limitat de cerințe
6. Definirea cazului. Proiectarea: identificarea materialelor pentru construcție/ dezvoltare/ creare
7. Construcție. Flux de lucru. Punerea în aplicare a proiectelor
8. Observare. Experimentare. Formularea concluziilor inițiale
9. Documentare. Căutarea domeniilor tematice (domenii AI) legate de subiectul studiat. Explicații bazate pe teorii existente și/sau rezultate empirice
10. Culegerea de rezultate/ informații pe baza etapelor nr. 7, 8, 9
11. Prima prezentare în grup realizată de către elevi

Configurarea și prezentarea rezultatelor (de către elevi) – Îndrumare și evaluare (din partea profesorilor)

12. Configurarea modelelor STEAME pentru a descrie / reprezenta / ilustra rezultatele
13. Studiarea rezultatelor dobținute la punctul nr. 9 și formularea concluziilor, utilizând punctul

14. Aplicații în viața de zi cu zi - Sugestii pentru dezvoltarea etapei nr. 9 (antreprenariat - Zile STEAME)

Revizuire (de către profesori)

15. Revizuirea problemei în general și revizuirea acesteia în condiții mai solicitant

Finalizarea proiectului (de către elevi) – Îndrumare și evaluare (de către profesori)

16. Repetați pașii 5 - 11 cu cerințe suplimentare sau noi așa cum au fost formulate la punctul 15

17. Investigare. Studii de caz. Extindere. Formularea unor ipoteze noi. Testarea noilor concluzii

18. Prezentarea concluziilor. Aplicarea unor tehnici de comunicare distincte.

ETAPA III: ACADEMIA STEAME Acțiuni și Cooperare în Proiecte creative pentru elevii școlii

Titlul proiectului: _____

Scurtă descriere/prezentare schematică a mecanismelor de lucru/responsabilităților pentru desfășurarea acțiunii

ETAPE	Activități/Etape Profesor 1 (P1) Cooperare cu P2 și ghidarea elevilor	Activități/Etape Acțiuni ale elevilor Grupa de varsta: ____	Activități/Etape Profesor 2 (P2) Cooperare cu P1 și ghidarea elevilor
A	Pregătirea etapelor nr. 1,2,3		Cooperare în cadrul etapei nr. 3
B	Ghidarea în cadrul etapei nr. 9	4,5,6,7,8,9,10	Sprijin și asistență în cadrul etapei nr. 9
C	Evaluare creativă	11	Evaluare creativă
D	Ghidare	12	Ghidare
E	Ghidare	13 (9+12)	Ghidare
F	Organizarea zilelor STEAME	14 Întâlnire cu reprezentanții mediului de afaceri	Organizarea zilelor STEAME
G	Pregătirea etapei 15		Cooperare la pasul 15
H	Ghidare	16 (repetarea etapelor 5-11)	Ghid de sprijin
I	Ghidare	17	Ghid de sprijin
K	Evaluare creativă	18	Evaluare creativă