



Finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą być za nie pociągnięte do odpowiedzialności.

AKADEMIA STEAME

NAUCZANIE FACYLITACJA LEARNING & CREATIVITY PLAN (L&C PLAN) - POZIOM 2

NAUCZYCIELE USŁUG: Biznes artystyczny

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Przegląd

Tytuł	Biznes artystyczny		
Pytanie lub temat dotyczący jazdy	<i>Kompozycja lub niewielka liczba podstawowych pytań (lub tematów pokrewnych)</i> <i>Jak możemy zobaczyć historię poprzez obrazy?</i> <i>Kim byli główni malarze XVII wieku, kluczowego okresu w historii malarstwa, będącego świadkiem znaczącego rozwoju w całej Europie?</i> <i>W jaki sposób obrazy służyły jako wizualny zapis ważnych momentów w historii, dostarczając wglądu w przeszłość przyszłym pokoleniom?</i> <i>Czy możemy przedstawić wydarzenia historyczne za pomocą pocztówek?</i> <i>Jak stworzyć platformę internetową do sprzedaży/udostępniania pocztówek, mikrotekstu znajomym itp.</i>		
Wiek, stopnie, ...	Wybór wieku 15-18	Wybór poziomu K-12: 10-12	
Czas trwania, oś czasu, działania	Liczba godzin nauki: 5	Oś czasu / ramka, kalendarz: 5x50min	Liczba zajęć: 5
Dostosowanie programu nauczania	Główne wydarzenia historyczne XVII wieku Związek między historią malarstwa a tym, jak obrazy przedstawiały wydarzenia historyczne w 1600 roku. Najczęściej malowane wydarzenia historyczne z 1600 roku i kim są mistrzowie, którzy je namalowali Przedstawianie historii za pomocą pocztówek Tworzenie platform internetowych w oparciu o Wordpress/inne frameworki		

Współtwórcy, Partnerzy	Przedsiębiorczy sposób myślenia.
Streszczenie - Streszczenie	<i>Partnerzy szkół z muzeów sztuki, galerii sztuki, muzeów historycznych</i>
Referencje, podziękowania	<i>Celem tego PL&C jest opisanie, w jaki sposób studenci-nauczyciele mogą podejść do edukacji STEAME, aby wzmocnić uczniów szkół średnich w zakresie umiejętności przedsiębiorczych poprzez ustanowienie zrównoważonego biznesu artystycznego, który odtwarza wydarzenia historyczne, jednocześnie promując wiedzę o historii i sztuce. Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych wzmocni osiągnięcia podczas prowadzenia działalności artystycznej.</i> 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. Ramy AKADEMII STEAME*

Współpraca nauczycieli	<i>Czwarci nauczyciele współpracują ze sobą, aby zrealizować cele omawianego tematu.</i> <i>Nauczyciel 1 (Historia) – przekazuje wiedzę na temat głównych wydarzeń historycznych XVII wieku</i> <i>Nauczyciel 2 (Sztuka) – przekazuje wiedzę na temat najczęściej malowanych wydarzeń historycznych z 1600 roku oraz kim są mistrzowie, którzy je namalowali.</i> <i>Nauczyciel 3 (Przedsiębiorczość) – zaktualizuje wiedzę na temat głównych tematów w edukacji biznesowej: od rozpoczęcia działalności gospodarczej do optymalizacji biznesu pod kątem etycznym. Zbadane zostaną pomysły biznesowe związane z tworzeniem pracowni artystycznej.</i> <i>Nauczyciel 4 (ICT) - wyposaży uczniów w wiedzę, umiejętności i postawy związane z tworzeniem aplikacji internetowych w celu promowania ich</i>
------------------------	--

	artefaktów/produktów.
Organizacja STEAME w Życiu (SiL)	<i>Spotkania z przedstawicielami biznesu/Aplikacje w realnym świecie</i> <i>Przedsiębiorczość – Dni STEAME w Życiu (SiL)</i>
Formułowanie planu działania	<i>Odniesienie do etapów i kroków ram STEAME ACADEMY dla uczenia się STEAME opartego na projektach (sformułowanie planu działania)</i> <i>Plan pracy i kroki z jasnymi celami i działaniami dla studentów-nauczycieli. Nauczyciele zaangażowani w projekt poruszą następujące tematy:</i> <i>Działalność nauczyciela 1:</i> <i>1.1. Krótki przegląd kontekstu historycznego XVII wieku.</i> <i>1.2. Omów znaczenie malarstwa jako medium do zapisywania i interpretowania wydarzeń historycznych.</i> <i>1.3. Zbadaj związek między malarstwem a dokumentacją historyczną.</i> <i>1.4 . Zbadaj wpływ mecenasów, w tym monarchów, szlachty i instytucji religijnych, na tematykę i tematykę obrazów.</i> <i>1.5. Przeanalizuj, w jaki sposób obrazy były wykorzystywane jako narzędzia propagandowe do promowania ideologii politycznych lub religijnych.</i> <i>Działalność Nauczyciela 2:</i> <i>2.1. Wprowadzenie do głównych ruchów i kierunków artystycznych XVII wieku</i> <i>2.2. Studia przypadków zamówionych prac przedstawiających wydarzenia historyczne</i> <i>2.3. Omów przykłady obrazów zamówionych w celu gloryfikacji władców, świętowania zwycięstw wojskowych lub wzmacniania przekonań religijnych.</i> <i>Działalność Nauczyciela 3:</i> <i>3.1. Generowanie pomysłów biznesowych</i> <i>3.2. Finansowanie działalności gospodarczej</i> <i>3.3. Zagadnienia prawne w tej dziedzinie</i> <i>3.4. Wprowadzanie do obrotu</i> <i>3.5. Biznesplan</i> <i>3.6. Przedsiębiorca i społeczność</i> <i>3.7. Przeprowadź badania na temat zrównoważonego rozwoju.</i> <i>Działalność Nauczyciela 4:</i> <i>4.1. Decydowanie o układzie strony internetowej</i> <i>4.2. Wybór kreatora stron internetowych</i> <i>4.3. Wybór hosta internetowego</i> <i>4.4. Wybór nazwy domeny</i>

4.5. Decydowanie o technologiach/szablonach internetowych, które mają być używane

4.6. Dodawanie odpowiednich stron

4.7. Podłączenie systemu płatności e-commerce (opcjonalnie)

4.8. Dodawanie narzędzi biznesowych (opcjonalnie)

4.9. Jak wyświetlić podgląd, przetestować i opublikować stronę internetową

Wspólne działania:

4.1. Załóżmy firmę. Przepisy szczególne związane z biznesem artystycznym.

4.2. Zaprojektujmy internetowy biznes artystyczny.

4.3. Identyfikacja najlepszych praktyk w biznesie artystycznym. Etyka.

4.4. Wybierz wydarzenie historyczne. Zrób pocztówkę z nim związaną.

4.5. Promowanie produktu/strony internetowej.

4.6. Ewaluacja - Każdy nauczyciel stosuje metodologię oceniania: ocenia pracę zespołową, wiedzę, umiejętności prezentacyjne i komunikacyjne uczniów, umiejętności i umiejętności

* w trakcie opracowywania końcowe elementy ram

3. Cele i metodologia

Cele i zadania nauczania

Identyfikacja celów lub zadań za pomocą odpowiednich czasowników, związanych lub odpowiadających kompetencjom (wiedza – umiejętności – postawy), co uczeń będzie potrafił robić po zakończeniu projektu

1- Wiedza

- Wymień główne wydarzenia historyczne z XVII wieku
- Określ znaczenie malarstwa jako medium do zapisywania i interpretowania wydarzeń historycznych.
- Wyjaśnienie relacji między malarstwem a dokumentacją historyczną
- Zdefiniuj główne warunki biznesplanu (misja, wizja)
- Określ strategię marketingową, plan operacyjny
- Zidentyfikuj istotne aspekty tworzenia aplikacji internetowych

2- Umiejętności

- Analizuj wpływ mecenasów, w tym monarchów, szlachty i instytucji religijnych, na tematykę i tematykę obrazów
- Skonstruuj różne podejścia do wydarzenia historycznego na pocztówce
- Konstruowanie planu operacyjnego i strategii marketingowej
- Stworzenie tekstu broszury dla tej firmy, która pomogłaby promować model biznesowy w innych szkołach
- Zbuduj stronę internetową dla Art Business

3- Postawy

- Uznanie pozytywnego wpływu znajomości historii i zrozumienia jej wpływu na życie społeczne

- Zaangażowanie – wyposażenie uczniów szkół średnich w praktyczne doświadczenia w zakresie przedsiębiorczości, promowanie sztuki we wszystkich formach

- Rozpoznanie wartości interdyscyplinarnej wiedzy – Sztuka Biznes obejmuje historię (malarstwo jako medium do zapisywania i interpretowania wydarzeń historycznych), sztukę (obrazy zamawiane w celu gloryfikacji władców, świętowania zwycięstw wojskowych lub wzmacniania przekonań religijnych) i potencjalnie technologię (biznes artystyczny online), oferując multidyscyplinarne doświadczenie STEAME. Integracja historii i sztuki społecznej w zrozumieniu głównych wydarzeń historycznych i ich wpływu na nasze życie.

Efekty uczenia się i oczekiwane rezultaty

- Studenci zdobędą wiedzę na temat głównych wydarzeń historycznych XVII wieku - przegląd kontekstu historycznego XVII wieku, w tym głównych wydarzeń politycznych, religijnych i społecznych

- Studenci zdobędą wiedzę na temat znaczenia malarstwa jako medium do utrwalania i interpretacji wydarzeń historycznych

- Uczniowie zapoznają się z kluczowymi ruchami artystycznymi, takimi jak okres baroku w Europie i holenderski złoty wiek.

- Studenci zdobędą wiedzę o wybitnych artystach i ich wkładzie w świat sztuki w tym okresie.

- Studenci rozwiną praktyczne umiejętności w zakresie projektowania pocztówki rekonstruującej wydarzenie historyczne oraz zrównoważonego zarządzania przedsiębiorstwem w tej dziedzinie

- Studenci rozwiną praktyczne umiejętności w zakresie tworzenia aplikacji internetowych/platform komercyjnych

- Będą również rozwijać umiejętności przedsiębiorcze w zakresie marketingu produktów i planowania biznesowego.

Wcześniejsza wiedza i wymagania wstępne

Studenci powinni posiadać ogólną wiedzę z zakresu historii, sztuki i umiejętności edycji obrazów cyfrowych. Mile widziana będzie również znajomość HTML, CSS, JavaScript.

Motywacja, Metodologia, Strategie, Rusztowania

Motywowanie uczniów do angażowania się w biznes artystyczny można osiągnąć poprzez podkreślanie różnych aspektów, które przemawiają do ich zainteresowań, aspiracji i rozwoju osobistego:

Zaangażuj się w praktyczne, empiryczne możliwości uczenia się.

- Uczniowie mogą aktywnie uczestniczyć w odtwarzaniu wydarzeń historycznych na pocztówce, aby pokazać, jak ważna jest znajomość historii w prawdziwym życiu

Rozwijaj umiejętności przedsiębiorcze i zmysł biznesowy.

- Studenci mają szansę dowiedzieć się, jak prowadzić zrównoważony biznes, od

rozwoju produktu po marketing, pielęgnując ducha przedsiębiorczości.

Zapoznaj się z pojęciami z zakresu nauk ścisłych, technologii, inżynierii, matematyki i przedsiębiorczości (STEAME).

- Biznes artystyczny obejmuje historię (malarstwo jako medium do zapisywania i interpretowania wydarzeń historycznych), sztukę (obrazy zamawiane w celu gloryfikacji władców, świętowania zwycięstw wojskowych lub wzmacniania przekonań religijnych) oraz technologię (umiejętności cyfrowe - do tworzenia internetowego biznesu artystycznego), oferując multidyscyplinarne doświadczenie STEAME

Dowiedz się więcej o kreatywnym rozwoju produktów i innowacjach.

- Projektowanie i tworzenie pocztówek, które rekonstruuje wydarzenia historyczne, pozwala uczniom wyrazić swoją kreatywność i innowacyjność w rzeczywistym środowisku biznesowym.

- Zaprojektowanie i zbudowanie platformy e-commerce dla Art Business

Wywieraj pozytywny wpływ na lokalną społeczność.

- Uczestnictwo w wydarzeniach, warsztatach i inicjatywach angażujących społeczność pozwala uczniom wносить wkład w społeczność i podnosić świadomość na temat znaczenia historii i sztuki

Rozwijaj umiejętności i obowiązki przywódcze.

- Studenci mogą pełnić role przywódcze w programie, kierować zespołami, organizować wydarzenia i aktywnie przyczyniać się do sukcesu ArtStudio

Buduj więzi społeczne i umiejętności pracy zespołowej.

- Współpraca z rówieśnikami, nauczycielami i członkami społeczności sprzyja poczuciu koleżeństwa i pracy zespołowej, tworząc pozytywne środowisko społeczne.

Doświadcz rozwoju osobistego i samopoznania.

- Różnorodne działania w ramach Art Studio dają możliwość rozwoju osobistego, autorefleksji oraz odkrywania indywidualnych mocnych stron i zainteresowań.

Zaangażuj rodziców w proces uczenia się.

- Rodzice mogą aktywnie uczestniczyć w warsztatach, wydarzeniach społecznościowych, a nawet dzielić się swoją wiedzą, tworząc wspierającą i zaangażowaną społeczność wokół uczniów.

Przyszłe możliwości: Otwórz drzwi do przyszłych możliwości edukacyjnych i zawodowych.

- Udział w biznesie artystycznym może być podkreślony w życiorysach i podaniach na studia, potencjalnie prowadząc do możliwości studiowania historii i sztuki, biznesu związanego z dziedziną sztuki lub pokrewnych dziedzin.

Podkreślając te motywacje, ART Business może stworzyć program, który rezonuje z różnorodnym zakresem zainteresowań uczniów, zachęcając do aktywnego zaangażowania i pozytywnego doświadczenia edukacyjnego. Prowadzi uczniów przez kluczowe tematy, artystów i konteksty historyczne, zachęcając do

krytycznego myślenia, analizy i dyskusji.

Aby uzyskać efekty uczenia się, można wykorzystać uczenie się oparte na projektach (PBL), w zakresie rozwijania umiejętności krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i współpracy.

Projekty, które możemy rozwijać, mogą być

1. Program artystyczno-historyczny

- **Przedsiębiorczość:** planowanie biznesowe, marketing i sprzedaż pocztówek
- **Technologia:** Dowiedz się, jak zoptymalizować biznes artystyczny poprzez działania e-commerce
- **Historia:** Omów, w jaki sposób rewolucje polityczne, religijne i społeczne kształtowały ekspresję artystyczną
- **Sztuka:** Porozmawiaj o tym, w jaki sposób obrazy historyczne są nadal badane, interpretowane i doceniane.
- **Rodzice:** Zaangażowanie poprzez warsztaty, wydarzenia w galeriach sztuki i zaangażowanie społeczności

2. Etyczne praktyki biznesowe i wpływ społeczny:

- **Przedsiębiorczość:** Włączenie etyki do procesu podejmowania decyzji biznesowych.
- **Technologia:** Bądź świadomy aspektów cyberbezpieczeństwa, aby chronić firmę/klientów
- **Historia:** Rozważania etyczne w głównych wydarzeniach historycznych. Zbadaj napięcie między dokładnym przedstawianiem wydarzeń historycznych a ich artystyczną interpretacją.
- **Sztuka:** Zbadaj wykorzystanie symboliki i alegorii w obrazach, aby przekazać głębsze znaczenia lub lekcje moralne. Przeanalizuj przykłady obrazów, na których alegoryczne postacie lub symbole są używane do reprezentowania wydarzeń lub koncepcji historycznych.
- **Rodzice:** Udział w dyskusjach na temat etycznych praktyk biznesowych.

4. Przygotowanie i środki

Przygotowanie,
ustawienie przestrzeni,
wskazówki dotyczące
rozwiązywania
problemów

Sala lekcyjna / Galeria sztuki

Białe tablice i markery

Dwustronna taśma klejąca

Laptop na ucznia/projektor LCD

Dostęp do Internetu/serwera w celu rozwoju platformy e-commerce

Zasoby, narzędzia,
materiały, załączniki,
sprzęt

*Źródła instruktażowe i materiały cyfrowe wraz z powiązаныmi odniesieniami
potrzebnymi do realizacji planu nauczania*

Zdrowie i bezpieczeństwo	• Prezentacje PPT • Filmy na YouTube • Technologie internetowe <i>Uczniowie i nauczyciele pracują w zdrowym i bezpiecznym środowisku.</i>
---------------------------------	--

5. Wdrożenie

Zajęcia instruktażowe, procedury, refleksje	<i>Krótki i wyczerpujący opis kreatywnych zajęć, zadań lub doświadczeń związanych z uczeniem się (praca indywidualna, zespołowa i klasowa)</i> <i>Zaangażowanie i aktywne uczestnictwo poprzez praktyczne praktyki</i> <i>Informacje zwrotne i refleksje uczniów na temat ich myślenia, procesu lub uczenia się.</i> <i>Monitorowanie uczenia się i oceny postępów uczniów</i> Lekcja 1 Rozumienie historii, historia sztuki. Związek między sztuką a historią 1. <i>Działania nauczyciela:</i> <i>Nauczyciel historii</i> • <i>Zaangażuj uczniów w dyskusję na temat roli znajomości historii i jej znaczenia w naszym życiu</i> • <i>Zaprojektuj interaktywne gry lub quizy, które będą wyzwaniem dla uczniów w celu zidentyfikowania głównych wydarzeń historycznych XVII wieku</i> • <i>Debata o tym, jak przewroty polityczne, religijne i społeczne ukształtowały ekspresję artystyczną i treści tematyczne za pomocą interaktywnych gier lub quizów</i> • <i>Uwzględnij technologię, taką jak interaktywne aplikacje lub platformy internetowe, aby uczynić naukę dynamiczną.</i> <i>Nauczyciel plastyki</i> • <i>Wyróżnij kluczowych artystów XVII wieku, którzy przedstawiali wydarzenia historyczne na swoich obrazach.</i> • <i>Porozmawiaj o ich unikalnych stylach, technikach i wkładzie w przedstawianie historii.</i> • <i>Podaj przykłady godnych uwagi dzieł takich artystów jak Rembrandt van Rijn, Peter Paul Rubens i Diego Velázquez.</i> <i>Nauczyciel technologii informacyjno-komunikacyjnych:</i> • <i>Przedstaw główne kroki w tworzeniu platform e-commerce</i> <i>Nauczyciel przedsiębiorczości:</i> • <i>Wprowadzenie głównych umiejętności w zakresie przedsiębiorczości, planowania biznesowego i etycznych praktyk biznesowych</i>
--	---

2. Zadania ucznia

- Przeanalizuj główne wydarzenia historyczne z XVII wieku
- Określenie, w jaki sposób przewroty polityczne, religijne i społeczne ukształtowały ekspresję artystyczną i treści tematyczne
- Zidentyfikuj unikalne style, techniki i wkład w przedstawianie historii
- Przeanalizuj przykłady obrazów, które odzwierciedlają wpływ wydarzeń historycznych na twórczość artystyczną w tym okresie

Lekcja 2: Dziedzictwo i recepcja malarstwa historycznego

1. Działania nauczyciela:

Nauczyciel historii

- Zaangażuj uczniów w dyskusję na temat spuścizny historycznych obrazów z XVII wieku i ich wpływu na późniejsze ruchy artystyczne.
- Zbadanie relacji między klasami społecznymi i wpływu religii na dynamikę społeczną w XVII wieku.
- Podkreśl przykłady zamówionych prac przedstawiających wydarzenia historyczne, takie jak bitwy, koronacje i ceremonie religijne.
- Omów motywacje stojące za tymi komisjami i przesłania, które miały one na celu przekazać.

Nauczyciel plastyki

- Zbadaj użycie symboliki i alegorii w obrazach, aby przekazać głębsze znaczenia lub lekcje moralne.
- Przeanalizuj przykłady obrazów, na których alegoryczne figury lub symbole są używane do przedstawienia wydarzeń lub pojęć historycznych.
- Omów, w jaki sposób symbolika wzbogaca narrację i interpretację obrazów historycznych.
- Zastanów się nad dziedzictwem malarstwa historycznego z XVII wieku i jego wpływem na późniejsze ruchy artystyczne.
- Zbadaj, w jaki sposób obrazy historyczne kształtują nasze rozumienie przeszłości i przyczyniają się do dziedzictwa kulturowego.

2. Zadania ucznia

- Omów i zrozum znaczenie dziedzictwa historycznych malowideł z XVII wieku i ich wpływu
- Zaprojektuj znaczący plakat, aby podkreślić znaczenie zamówionych prac przedstawiających wydarzenia historyczne, takie jak bitwy, koronacje i ceremonie religijne
- Zrozumienie, w jaki sposób obrazy historyczne są nadal badane, interpretowane i doceniane.

Lekcja 3: Wpajaj umiejętności przedsiębiorcze i etyczne praktyki biznesowe

1. Działania nauczyciela:

Nauczyciel plastyki

- *Zaproś artystów, malarzy lub historyków sztuki do przemówienia do studentów w celu podsumowania kluczowych punktów omawianych podczas poprzedniego wykładu, podkreślając wieloaspektowy związek między historią malarstwa a przedstawieniem historycznym w XVII wieku*
- *Zachęcanie do dalszych poszukiwań i dyskusji na poruszane tematy, podkreślając ich znaczenie dla badań nad sztuką i historią.*
- *Ułatwianie sesji pytań i odpowiedzi, aby umożliwić uczniom bezpośredni kontakt z profesjonalistami w tej dziedzinie.*

Nauczyciel technologii informacyjno-komunikacyjnych

- *Przedstaw główne narzędzia biznesowe, które należy wziąć pod uwagę przy budowaniu platform e-commerce*

Nauczyciel przedsiębiorczości

- *Wprowadzenie biznesowych gier symulacyjnych, które symulują wyzwania i procesy decyzyjne związane z prowadzeniem zrównoważonego biznesu.*

2. Zadania ucznia

- *Zrozumienie i omówienie poruszanych tematów, podkreślając ich znaczenie dla studiów nad sztuką i historią.*
- *Przeanalizuj i omów konkretne obrazy przedstawiające wydarzenia historyczne, wykonaj plakat*

Lesson4 Projekty grupowe Biznes artystyczny

1. Zadania nauczyciela

Nauczyciel plastyki

- *Podziel uczniów na małe grupy i przydziel im obowiązki, aby stworzyć pocztówki o tematyce historycznej*
- *Zachęcaj uczniów do zastosowania koncepcji i tematów omówionych na poprzednich lekcjach do swojej analizy, sprzyjając głębszemu zrozumieniu i zaangażowaniu w dzieła sztuki*

Nauczyciel technologii informacyjno-komunikacyjnych

- *Zadawaj uczniom zadania z różnymi komponentami platformy e-commerce*

Nauczyciel przedsiębiorczości

- *Zleć uczniom organizowanie wydarzeń angażujących społeczność, takich jak Studencka Galeria Sztuki lub warsztaty edukacyjne w zakresie sztuki.*
- *Wspieranie pracy zespołowej poprzez przydzielanie ról w planowaniu, promowaniu i realizacji wydarzeń.*

2. Zadania ucznia

Twórz projekty multimedialne związane z malarstwem artystycznym i historycznym, wyróżniaj projekty na wystawach szkolnych lub wydarzeniach

społecznych.

Lekcja 5 Projekty grupowe Strona internetowa firmy artystycznej

Nauczyciel technologii informacyjno-komunikacyjnych

- *Zadawaj uczniom zadania z walidacją platformy internetowej*

Nauczyciel przedsiębiorczości

- *Ocena uczniów za pomocą narzędzi biznesowych*

Zadania ucznia

Raportowanie oceny platformy i przesyłanie artefaktów/produktów itp.

Ocena - Ewaluacja

Procesy oceniania i oceniania kształtującego oraz rubryki mierzące zdolność ucznia do wykonywania tego, co zostało opisane w celach

Ocenianie kształtujące:

- Nauczyciel sprawdzi zrozumienie podczas dyskusji w klasie. Nauczyciel ułatwi dyskusję i w razie potrzeby skoryguje błędne przekonania.
- Bilet wyjściowy na koniec lekcji pomoże ocenić zrozumienie przez ucznia.
- Dyskusja otwierająca pozwoli nauczycielowi sprawdzić, czy materiał jest zrozumiały, a także na zakończenie dyskusji na temat wyników.

Ciągła ewaluacja kształtująca obejmuje:

- Quizy i ćwiczenia z rozwiązywania problemów: Regularne quizy oceniające wiedzę na temat głównych wydarzeń historycznych XVII wieku
- o zamówionych pracach przedstawiających wydarzenia historyczne, takie jak bitwy, koronacje, ceremonie religijne
- w jaki sposób obrazy służyły jako wizualny zapis ważnych momentów w historii, zapewniając wgląd w przeszłość przyszłym pokoleniom.
- wyzwania i procesy decyzyjne związane z prowadzeniem zrównoważonego biznesu
- projektowanie budżetu, analizy kosztów i planowania finansowego dla konkretnego biznesu
- Rubryki prezentacji grupowych: Ocena prezentacji grupowych na temat tworzenia plakatu z kartami inspirowanego wydarzeniami historycznymi
- Kontrole dokładności obliczeń: Ocena dokładności obliczeń wykonanych podczas sesji związanych z budżetem, analizą kosztów i planowaniem finansowym dla konkretnej firmy.
- Wzajemna i samoocena: Zachęcanie uczniów do oceniania pracy swojej i rówieśników podczas zajęć grupowych, wspieranie refleksyjnego podejścia do zrozumienia i pracy zespołowej.

Prezentacja -
Raportowanie -
Udostępnianie

Wnioski końcowe i rezultaty działań studentów są kluczowym czynnikiem sukcesu. Ich własna opinia i końcowe rekomendacje są głównym celem, aby mogli raportować, analizować i bronić swojej opinii.

Artefakty/produkty zostaną udostępnione społecznościom społecznościowym.

Zasoby do opracowania szablonu planu nauki i kreatywności STEAME ACADEMY W przypadku uczenia się poprzez działanie oparte na projektach

STEAME ACADEMY Prototyp/Przewodnik po podejściu do nauki i kreatywności Formułowanie planu działania

Główne kroki w podejściu do uczenia się STEAME:

ETAP I: Przygotowanie przez jednego lub więcej nauczycieli

1. Formułowanie wstępnych przemyśleń na temat sektorów/obszarów tematycznych, które mają zostać uwzględnione
2. Angażowanie świata szeroko pojętego środowiska / pracy / biznesu / rodziców / społeczeństwa / środowiska / etyki
3. Docelowa grupa wiekowa uczniów - Powiązanie z oficjalnym programem nauczania - Wyznaczanie celów i zadań
4. Organizacja zadań zaangażowanych stron - Wyznaczenie koordynatora - Miejsca pracy itp.

ETAP II: Opracowanie planu działania (kroki 1-18)

Przygotowanie (przez nauczycieli)

1. Stosunek do świata realnego – refleksja
2. Motywacja – Motywacja
3. Sformułowanie problemu (ewentualnie w etapach lub fazach) wynikającego z powyższego

Rozwój (przez uczniów) – Poradnictwo i ocena (w 9-11, przez nauczycieli)

4. Tworzenie tła - wyszukiwanie / zbieranie informacji
5. Uprość problem — skonfiguruj problem z ograniczoną liczbą wymagań
6. Tworzenie obudów - Projektowanie - identyfikacja materiałów do budowy / rozwoju / tworzenia
7. Budownictwo - Workflow - Realizacja projektów
8. Obserwacja-eksperymentowanie - wstępne wnioski
9. Dokumentacja - Wyszukiwanie Obszarów Tematycznych (dziedzin AI) związanych z badanym tematem – Wyjaśnienie oparte na istniejących teoriach i/lub wynikach empirycznych
10. Zbieranie wyników/informacji na podstawie punktów 7, 8, 9
11. Pierwsza prezentacja grupowa studentów

Konfiguracja i wyniki (przez uczniów) – Wskazówki i ocena (przez nauczycieli)

12. Konfiguracja modeli STEAME w celu opisanie / przedstawienia / zilustrowania wyników
13. Studiowanie wyników w 9 i wyciąganie wniosków, korzystając z 12
14. Zastosowania w życiu codziennym - propozycje rozwoju 9 (Przedsiębiorczość - Dni SIL)

Ocena (przez nauczycieli)

15. Przejrzyj problem i przejrzyj go w bardziej wymagających warunkach

Ukończenie projektu (przez uczniów) – Poradnictwo i ocena (przez nauczycieli)

16. Powtórz kroki od 5 do 11 z dodatkowymi lub nowymi wymaganiami, jak sformułowano w punkcie 15

17. Śledztwo - Studia przypadków - Ekspansja - Nowe teorie - Testowanie nowych wniosków

18. Prezentacja wniosków - taktyka komunikacyjna.

ETAP III: AKADEMIA STEAME Działania i współpraca w projektach kreatywnych dla uczniów

Tytuł projektu: _____

Krótki opis/zarys ustaleń organizacyjnych / odpowiedzialności za działanie

SCEN A	Działania/Kroki Nauczyciel 1 (T1) Współpraca z T2 i poradnictwo dla studentów	Działania/Kroki przez studentów Grupa wiekowa: ____	Działania/Kroki Nauczyciel 2 (T2) Współpraca z T1 i Poradnictwo dla studentów
A	Przygotowanie kroków 1,2,3		Współpraca w kroku 3
B	Wskazówki w kroku 9	4,5,6,7,8,9,10	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej w kroku 9
C	Ocena kreacji	11	Ocena kreacji
D	Kierowanie	12	Kierowanie
E	Kierowanie	13 (9+12)	Kierowanie
F	Organizacja (SIL) STEAME w życiu	14 Spotkanie z przedstawicielami biznesu	Organizacja (SIL) STEAME w życiu
G	Przygotowanie kroku 15		Współpraca w kroku 15
H	Kierowanie	16 (powtórzenie 5-11)	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej
Ja	Kierowanie	17	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej
K	Ocena kreacji	18	Ocena kreacji