



Co-funded by
the European Union



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

STEAME ACADEMY
FACILITATION PÉDAGOGIQUE PLAN D'APPRENTISSAGE ET DE CRÉATIVITÉ (PLAN L&C)
- NIVEAU 2 SERVICE ENSEIGNANTS : Commerce d'art

S T Eng A M Ent



1. Vue d'ensemble

Titre	Commerce de l'art		
Question ou sujet moteur	<i>Composition de questions essentielles ou d'un petit nombre de questions essentielles (ou de sujets connexes)</i> <i>Comment voir l'histoire à travers les peintures ?</i> <i>Qui ont été les principaux peintres du XVIIe siècle, une période charnière dans l'histoire de la peinture, témoin de développements significatifs à travers l'Europe ?</i> <i>Comment les peintures ont servi d'enregistrements visuels de moments importants de l'histoire, donnant un aperçu du passé pour les générations futures ?</i> <i>Peut-on représenter des événements historiques à l'aide de cartes postales ?</i> <i>Comment créer une plateforme web pour vendre/partager des cartes postales, du microtexte à des amis, etc.</i>		
Âges, grades, ...	<i>Sélection d'âge 15-18 ans</i>	<i>Sélection du niveau scolaire de la maternelle à la 12e année : 10-12</i>	
Durée, chronologie, activités	<i>Nombre d'heures d'apprentissage : 5</i>	<i>Chronologie/image, calendrier : 5x50min</i>	<i>Nombre d'activités : 5</i>
Alignement du programme d'études	<i>Principaux événements historiques du 17e siècle</i> <i>La relation entre l'histoire de la peinture et la façon dont les peintures ont représenté des événements historiques dans les années 1600.</i> <i>Les événements historiques les plus peints des années 1600 et qui sont les maîtres qui les ont peints</i> <i>Représenter l'histoire avec des cartes postales</i>		

Contributeurs, Partenaires	Développement de plateformes web basées sur Wordpress/autres frameworks Esprit d'entreprise.
Résumé - Synopsis	<i>Partenaires scolaires de musées d'art, de galeries d'art, de musées d'histoire</i> <i>L'objectif de ce PL&C est de décrire comment les enseignants stagiaires peuvent aborder l'éducation STEAME pour donner aux lycéens des compétences entrepreneuriales en créant une entreprise d'art durable qui recrée des événements historiques tout en promouvant la connaissance de l'histoire et de l'art. L'utilisation des TIC renforcera les réalisations tout en faisant des affaires artistiques.</i>
Références, remerciements	<p>https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/content/accueil-fr?mode=desktop</p> <p>https://www.britishmuseum.org/</p> <p>https://www.nationalarchives.gov.uk/</p> <p>https://www.nationaalarchief.nl/</p> <p>https://www.bne.es/en/about-us</p> <p>https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VIII-a/Istorie/Uy5DLiBDLkQuiFBSRVNT/book.html?book#4</p> <p>https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20XII-a/Istorie/Corint1/A387.pdf</p> <p>https://www.smartsheet.com/content/small-business-budget-templates</p> <p>https://vtechworks.lib.vt.edu/server/api/core/bitstreams/16fbf003-a52b-49d1-9fc4-73f899d5a1a3/content</p> <p>https://archive.org/</p> <p>https://www.tutorialspoint.com/wordpress/wordpress_tutorial.pdf</p> <p>https://wordpress.com/?aff=58022&cid=8348279</p>

2. Cadre de la STEAME ACADEMY*

Coopération des enseignants	<p>Les quatrièmes enseignants coopèrent pour atteindre les objectifs du sujet en débat.</p> <p>Enseignant 1 (histoire) – fournira des connaissances sur les principaux événements de l'histoire du 17e siècle</p> <p>Enseignant 2 (Art) – fournira des connaissances sur les événements historiques les plus peints des années 1600 et qui sont les maîtres qui les ont peints.</p> <p>Enseignant 3 (Entrepreneuriat) – mettra à jour les connaissances sur les principaux sujets de l'enseignement des affaires : de la création d'une entreprise à l'optimisation de l'entreprise en considération éthique. Des idées d'affaires liées à la création d'un studio d'art seront étudiées.</p> <p>Enseignant 4 (TIC) - permettra aux élèves d'acquérir des connaissances, des compétences et des attitudes liées au développement d'applications Web afin de promouvoir leurs artefacts/produits.</p>
-----------------------------	--

Organisation STEAME in Life (SiL)	Rencontre avec des représentants d'entreprise/Applications dans le monde réel Entrepreneuriat – STEAME in Life (SiL) Days
Formulation du plan d'action	<p>Référence aux étapes et aux étapes du cadre de la STEAME ACADEMY pour l'apprentissage STEAME par projet (formulation du plan d'action)</p> <p>Plan de travail et étapes avec des objectifs et des activités clairs pour les enseignants stagiaires. Les thèmes suivants seront abordés par les enseignants impliqués dans le projet :</p> <p>Activités de l'enseignant 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Bref aperçu du contexte historique du 17e siècle. 1.2. Discutez de l'importance de la peinture en tant que moyen d'enregistrement et d'interprétation des événements historiques. 1.3. Explorer la relation entre la peinture et la documentation historique. 1.4 . Examinez l'influence des mécènes, y compris les monarques, la noblesse et les institutions religieuses, sur le sujet et les thèmes des peintures. 1.5. Analyser comment les peintures ont été utilisées comme outils de propagande pour promouvoir des idéologies politiques ou religieuses. <p>Activités de l'enseignant 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Introduction aux grands mouvements et tendances artistiques du XVIIe siècle 2.2. Études de cas d'œuvres commandées représentant des événements historiques 2.3. Discutez d'exemples de peintures commandées pour glorifier les dirigeants, célébrer les victoires militaires ou renforcer les croyances religieuses. <p>Activités de l'enseignant 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Génération d'idées d'affaires 3.2. Financement de l'entreprise 3.3. Questions juridiques sur le terrain 3.4. Commercialisation 3.5. Le plan d'affaires 3.6. L'entrepreneur et la communauté 3.7. Faites vos recherches sur la durabilité.

Activités de l'enseignant 4 :

- 4.1. Décision de la mise en page du site web
- 4.2. Choisir un constructeur de site web
- 4.3. Choisir un hébergeur
- 4.4. Choisir un nom de domaine
- 4.5. Décider des technologies/modèles web à utiliser
- 4.6. Ajouter des pages pertinentes
- 4.7. Connexion d'un système de paiement e-commerce (facultatif)
- 4.8. Ajout d'outils métiers (facultatif)
- 4.9. Comment prévisualiser, tester et publier le site web

Activités communes :

- 4.1. Créons une entreprise. Lois spécifiques relatives au commerce de l'art.
- 4.2. Concevons une entreprise d'art en ligne.
- 4.3. Identifier les meilleures pratiques en matière d'Art Business. Éthique.
- 4.4. Sélectionnez un événement historique. Faites une carte postale qui s'y rapporte.
- 4.5. Faites la promotion du produit/du site Web.
- 4.6. Évaluation - Chaque enseignant suit la méthodologie d'évaluation : évalue le travail d'équipe, les connaissances, les compétences de présentation et de communication des élèves, les capacités

* *en cours d'élaboration, les derniers éléments du cadre*

3. Objectifs et méthodologies

Buts et objectifs d'apprentissage

Identification de buts ou d'objectifs à l'aide de verbes appropriés, liés ou correspondant à des compétences (connaissances – aptitudes – attitudes), ce que l'apprenant sera capable de faire après le projet

1- Connaissances

- Nommez les principaux événements historiques du 17ème siècle
- Identifier l'importance de la peinture en tant que moyen d'enregistrement et d'interprétation d'événements historiques.
- Expliquer la relation entre la peinture et la documentation historique
- Définir les principaux termes d'un business plan (mission, vision)
- Identifier la stratégie marketing, le plan opérationnel
- Identifier les aspects pertinents du développement d'applications Web

2- Compétences

- Analyser l'influence des mécènes, y compris les monarques, la noblesse et les institutions religieuses, sur le sujet et les thèmes des peintures
- Construire différentes approches d'un événement historique sur une carte postale
- Construire le plan opérationnel et la stratégie marketing
- Créer un texte de brochure pour cette entreprise qui aiderait à promouvoir le modèle d'affaires auprès d'autres écoles.
- Construire un site web pour Art Business

3- Les attitudes

- Reconnaître l'impact positif de la connaissance de l'histoire et de la compréhension de son impact sur la vie sociale
- Engagement - doter les lycéens d'expériences entrepreneuriales pratiques, en promouvant l'art sous toutes ses formes
- Reconnaître la valeur des connaissances interdisciplinaires - Le commerce de l'art implique l'histoire (la peinture comme moyen d'enregistrement et d'interprétation des événements historiques), l'art (peintures commandées pour glorifier les dirigeants, célébrer les victoires militaires ou renforcer les croyances religieuses) et potentiellement la technologie (commerce de l'art en ligne), offrant une expérience STEAME multidisciplinaire. Intégrer l'histoire, le social et l'art dans la compréhension des principaux événements historiques et de leur impact sur notre vie.

Résultats d'apprentissage et résultats attendus

- Les étudiants acquerront des connaissances sur les principaux événements historiques du 17e siècle - un aperçu du contexte historique du 17e siècle, y compris les principaux développements politiques, religieux et sociaux
- Les étudiants acquerront des connaissances sur l'importance de la peinture en tant que moyen d'enregistrement et d'interprétation des événements historiques
- Les étudiants seront initiés aux principaux mouvements artistiques tels que la période baroque en Europe et l'âge d'or néerlandais.
- Les étudiants acquerront des connaissances sur des artistes notables et leurs contributions au monde de l'art au cours de cette période.
- Les étudiants développeront des compétences pratiques dans la conception d'une carte postale pour reconstituer un événement historique et la gestion d'entreprise durable dans ce domaine
- Les étudiants développeront des compétences pratiques dans le développement d'applications Web / plates-formes commerciales
- Ils développeront également des compétences entrepreneuriales en marketing de produits et en planification d'entreprise.

Connaissances préalables et prérequis

Les étudiants doivent avoir des connaissances générales sur l'histoire, l'art et l'édition d'images numériques. Des connaissances en HTML, CSS, JavaScript seront également appréciées.

Motivation, méthodologie, stratégies, échafaudages

Pour motiver les étudiants à s'engager dans le commerce de l'art, il est possible de mettre en évidence divers aspects qui font appel à leurs intérêts, à leurs aspirations et à leur développement personnel :

Participez à des occasions d'apprentissage pratiques et expérientiels.

- Les élèves ont l'occasion de participer activement à la recréation d'événements historiques sur une carte postale afin de révéler l'importance de connaître l'histoire dans la vie réelle
- Développer des compétences entrepreneuriales et un sens aigu des affaires.
- Les étudiants ont la chance d'en apprendre davantage sur la gestion d'une entreprise durable, du développement de produits au marketing, en favorisant l'esprit d'entreprise.
- Explorez les concepts des sciences, de la technologie, de l'ingénierie, des mathématiques et de l'entrepreneuriat (STEAME).
- Art Business implique l'histoire (la peinture comme moyen d'enregistrement et d'interprétation d'événements historiques), l'art (peintures commandées pour glorifier les dirigeants, célébrer les victoires militaires ou renforcer les croyances religieuses) et la technologie (compétences numériques pour créer des affaires d'art en ligne), offrant une expérience STEAME multidisciplinaire

Explorez le développement de produits créatifs et l'innovation.

- La conception et la création de cartes postales qui reconstituent des événements historiques permettent aux étudiants d'exprimer leur créativité et leur innovation dans un cadre commercial réel.
- Conception et construction de la plateforme e-commerce pour Art Business

Avoir un impact positif sur la communauté locale.

- La participation à des événements, des ateliers et des initiatives d'engagement communautaire permet aux élèves de contribuer à la communauté et de sensibiliser les gens à l'importance de l'histoire et de l'art

Développer des compétences et des responsabilités en leadership.

- Les étudiants peuvent assumer des rôles de leadership au sein du programme, en dirigeant des équipes, en organisant des événements et en contribuant activement au succès d'ArtStudio
- Établissez des liens sociaux et des compétences en matière de travail d'équipe.
- La collaboration avec les pairs, les éducateurs et les membres de la communauté favorise un sentiment de camaraderie et de travail d'équipe, créant ainsi un environnement social positif.
- Faites l'expérience de la croissance personnelle et de la découverte de soi.
- Les diverses activités au sein d'Art Studio offrent des opportunités de développement personnel, d'autoréflexion et de découverte des forces et des intérêts individuels.

Impliquez les parents dans le processus d'apprentissage.

- Les parents peuvent participer activement à des ateliers, à des événements communautaires et même apporter leur expertise, créant ainsi une communauté de soutien et d'implication autour des élèves.

Opportunités futures : Ouvrez les portes à de futures opportunités d'éducation et de carrière.

- La participation aux affaires de l'art peut être mise en évidence sur les curriculum vitae et les demandes d'admission à l'université, ce qui peut mener à des opportunités dans les études d'histoire et d'art, les affaires liées au domaine de l'art ou des domaines connexes.

En mettant l'accent sur ces motivations, ART Business peut créer un programme qui résonne avec un large éventail d'intérêts des étudiants, en encourageant une participation active et une expérience d'apprentissage positive. Il guide les élèves à travers des thèmes clés, des artistes et des contextes historiques, encourageant la pensée critique, l'analyse et la discussion.

Pour obtenir les résultats d'apprentissage, il peut être utilisé l'apprentissage par projet (APP), en termes de développement de la pensée critique, de la résolution de problèmes et des compétences de collaboration.

Les projets que nous pouvons développer pourraient être

1. Programme d'art et d'histoire

- Entrepreneuriat : planification d'entreprise, marketing et vente de cartes postales
- Technologie : Découvrez comment optimiser le commerce de l'art grâce aux activités de commerce électronique
- Histoire : Discutez de la façon dont les bouleversements politiques, religieux et sociaux ont façonné l'expression artistique
- Art : Discutez de la façon dont les peintures historiques continuent d'être étudiées, interprétées et appréciées aujourd'hui.
- Parents : Participation par le biais d'ateliers, d'événements dans des galeries d'art et d'un engagement communautaire

2. Pratiques commerciales éthiques et impact social :

- Entrepreneuriat : Intégrer l'éthique dans la prise de décision commerciale.
- Technologie : Être conscient des aspects de cybersécurité pour protéger l'entreprise/les clients
- Histoire : Considérations éthiques dans les principaux événements de l'histoire. Examinez la tension entre la représentation précise des événements historiques et leur interprétation artistique.
- Art : Explorez l'utilisation du symbolisme et de l'allégorie dans les peintures pour transmettre des significations plus profondes ou des leçons

morales. Analyser des exemples de peintures où des figures ou des symboles allégoriques sont utilisés pour représenter des événements ou des concepts historiques.

- • Parents : Participation à des discussions sur les pratiques commerciales éthiques.

4. Préparation et moyens

Préparation,
configuration de
l'espace, *conseils de
dépannage*

Salle de classe / Galerie d'art

Tableaux blancs et marqueurs

Ruban adhésif double face

Ordinateur portable par élève/projecteur LCD

Accès à Internet/serveur pour le développement de plateformes de commerce électronique

Ressources, outils,
matériel, pièces jointes,
équipement

Sources pédagogiques et supports numériques avec les références connexes nécessaires à la mise en œuvre du plan d'apprentissage

- Présentations PPT
- Vidéos YouTube
- Web Technologies

Santé et sécurité

Les élèves et les enseignants travaillent dans un environnement sain et sécuritaire.

5. Mise en œuvre

Activités pédagogiques,
procédures, réflexions

Leçon 1 Comprendre l'histoire, l'histoire de l'art. Relation entre l'art et l'histoire

1. Actions de l'enseignant :

Professeur d'histoire

- *Engagez les élèves dans des discussions sur le rôle de la connaissance de l'histoire et son importance dans nos vies*
- *Concevez des jeux interactifs ou des jeux-questionnaires qui mettent les élèves au défi d'identifier les principaux événements historiques du 17e siècle*
- *Débattre de la façon dont les bouleversements politiques, religieux et sociaux ont façonné l'expression artistique et le contenu thématique à l'aide de jeux interactifs ou de quiz*
- *Intégrez des technologies, telles que des applications interactives ou des plateformes en ligne, pour rendre l'expérience d'apprentissage dynamique.*

Professeur d'art

- *Mettez en évidence les principaux artistes du 17ème siècle qui ont*

- *représenté des événements historiques dans leurs peintures.*
- *Discutez de leurs styles, techniques et contributions uniques à la représentation de l'histoire.*
- *Donnez des exemples d'œuvres remarquables d'artistes tels que Rembrandt van Rijn, Pierre Paul Rubens et Diego Velázquez.*

Professeur de TIC :

- *Présenter les principales étapes de la création de plateformes e-commerce*
- *Professeur d'entrepreneuriat :*
- *Présenter les principales compétences entrepreneuriales, la planification d'entreprise et les pratiques commerciales éthiques*

2. Tâches des élèves

- *Analysez les principaux événements historiques du 17ème siècle*
- *Identifier comment les bouleversements politiques, religieux et sociaux ont façonné l'expression artistique et le contenu thématique*
- *Identifier les styles, les techniques et les contributions uniques à la représentation de l'histoire*
- *Analyser des exemples de peintures qui reflètent l'influence d'événements historiques sur la production artistique de cette période*

Leçon 2 : Héritage et réception des peintures historiques

1. Actions de l'enseignant :

Professeur d'histoire

- *Engagez les élèves dans des discussions sur l'héritage des peintures historiques du 17e siècle et leur impact sur les mouvements artistiques ultérieurs.*
- *Examiner la relation entre les classes sociales et l'impact de la religion sur les dynamiques sociétales au 17e siècle.*
- *Mettez en évidence des exemples d'œuvres commandées représentant des événements historiques, tels que des batailles, des couronnements et des cérémonies religieuses.*
- *Discutez des motivations derrière ces commandes et des messages qu'elles visaient à transmettre.*

Professeur d'art

- *Explorez l'utilisation du symbolisme et de l'allégorie dans les peintures pour transmettre des significations plus profondes ou des leçons morales.*
- *Analyser des exemples de peintures où des figures ou des symboles allégoriques sont utilisés pour représenter des événements ou des concepts historiques.*
- *Discutez de la manière dont le symbolisme enrichit la narration et l'interprétation des peintures historiques.*
- *Réfléchissez à l'héritage des peintures historiques du 17e siècle et à leur*

- *impact sur les mouvements artistiques ultérieurs.*
- *Explorez les façons dont les peintures historiques façonnent notre compréhension du passé et contribuent au patrimoine culturel.*

2. Tâches des élèves

- *Discuter et comprendre l'importance de l'héritage des peintures historiques du 17e siècle et leur impact*
- *Concevez une affiche significative pour souligner l'importance des œuvres commandées représentant des événements historiques, tels que des batailles, des couronnements et des cérémonies religieuses.*
- *Comprendre comment les peintures historiques continuent d'être étudiées, interprétées et appréciées aujourd'hui.*

Leçon 3 Inculquer des compétences entrepreneuriales et des pratiques commerciales éthiques

1. Actions de l'enseignant :

Professeur d'art

- *Invitez des artistes, des peintres ou des historiens de l'art à s'adresser aux étudiants afin de résumer les points clés abordés tout au long du cours précédent, en mettant l'accent sur la relation multiforme entre l'histoire de la peinture et la représentation historique au 17e siècle*
- *Encouragez l'exploration et la discussion des sujets abordés, en soulignant leur pertinence pour l'étude de l'art et de l'histoire.*
- *Animez des sessions de questions-réponses pour permettre aux étudiants d'interagir directement avec des professionnels du domaine.*

Professeur de TIC

- *Présenter les principaux outils commerciaux à prendre en compte dans la construction de plateformes de commerce électronique*

Professeur d'entrepreneuriat

- *Introduire des jeux de simulation d'entreprise qui simulent les défis et les processus de prise de décision impliqués dans la gestion d'une entreprise durable.*

2. Tâches des élèves

- *Comprendre et discuter des sujets abordés, en soulignant leur pertinence pour l'étude de l'art et de l'histoire.*
- *Analyser et discuter de peintures spécifiques représentant des événements historiques, réaliser une affiche*

Lesson4 Projets de groupe Art Affaires

1. Tâches de l'enseignant

Professeur d'art

- Répartissez les élèves en petits groupes et attribuez-leur des responsabilités afin de créer des cartes postales sur le thème de l'histoire
- Encouragez les élèves à appliquer les concepts et les thèmes abordés lors des leçons précédentes à leur analyse, favorisant ainsi une compréhension et un engagement plus profonds avec les œuvres d'art

Professeur de TIC

- Tâchez les élèves avec différents composants de la plateforme de commerce électronique
- Professeur d'entrepreneuriat
- Chargez les élèves d'organiser des événements d'engagement communautaire, tels que la galerie d'art étudiante ou les ateliers éducatifs sur l'art.
- Favorisez le travail d'équipe en attribuant des rôles dans la planification, la promotion et l'exécution d'événements.

2. Tâches des élèves

Créer des projets multimédias en lien avec les peintures d'art et d'histoire, mettre en valeur les projets dans des expositions scolaires ou des événements communautaires.

Lesson5 Projets de groupe Site web d'entreprise d'art

Professeur de TIC

- Chargez les étudiants de la validation de la plateforme web
- Professeur d'entrepreneuriat
- Tâche aux étudiants avec l'évaluation des outils d'affaires

Tâches de l'élève

- Rendre compte de l'évaluation de la plateforme et télécharger des artefacts/produits, etc.

Évaluation - Évaluation

Processus et rubriques d'évaluation et d'évaluation formative pour mesurer la capacité de l'élève à réaliser ce qui a été décrit dans les objectifs

Évaluation formative :

- L'enseignant vérifiera la compréhension par le biais d'une discussion en classe. L'enseignant aidera à faciliter la discussion et à corriger les idées fausses, si nécessaire.
- Le billet de sortie à la fin des leçons aidera à évaluer la compréhension des élèves.
- La discussion d'ouverture permettra à l'enseignant de vérifier la compréhension de la matière ainsi que la discussion de fin de classe sur les résultats.

- L'évaluation formative continue implique :
- Quiz et exercices de résolution de problèmes : Quiz réguliers évaluant la connaissance des principaux événements historiques du 17ème siècle
 - sur les œuvres commandées représentant des événements historiques, tels que des batailles, des couronnements et des cérémonies religieuses
 - comment les peintures ont servi de documents visuels de moments importants de l'histoire, donnant un aperçu du passé pour les générations futures.
 - Les défis et les processus décisionnels liés à la gestion d'une entreprise durable
 - la conception d'un budget, l'analyse des coûts et la planification financière pour une entreprise particulière
- Rubriques de présentation de groupe : Évaluation des présentations de groupe sur la création d'une affiche de carte inspirée d'événements historiques
- Vérifications de l'exactitude des calculs : Évaluation de l'exactitude des calculs effectués au cours des sessions liées à un budget, à l'analyse des coûts et à la planification financière d'une entreprise particulière.
- • Évaluation par les pairs et auto-évaluation : Encourager les élèves à évaluer leur travail et celui de leurs pairs pendant les activités de groupe, en favorisant une approche réflexive de la compréhension et du travail d'équipe.

**Présentation - Reporting
- Partage**

Les conclusions finales et les résultats des activités des élèves sont un facteur clé de succès. Leur propre opinion et leurs recommandations finales sont au centre de leurs préoccupations afin qu'ils puissent rendre compte, analyser et défendre leur opinion.

Les artefacts et les produits seront partagés avec les communautés sociales.

**Prolongations - Autres
informations**

Les projets peuvent être étendus à des études de cas et les étudiants et les enseignants peuvent les utiliser dans leurs classes comme ressources d'enseignement/apprentissage et/ou les développer davantage en tant que ressources éducatives libres.

Ressources pour l'élaboration du modèle de plan d'apprentissage et de créativité de STEAME ACADEMY

Dans le cas de l'apprentissage par le biais d'une activité basée sur un projet

STEAME ACADEMY Prototype/Guide pour l'Approche de l'Apprentissage et de la Créativité Formulation du plan d'action

Grandes étapes de l'approche d'apprentissage STEAME :

ÉTAPE I : Préparation par un ou plusieurs enseignants

1. Formuler des premières réflexions sur les secteurs/domaines thématiques à couvrir
2. S'engager dans le monde de l'environnement au sens large / travail / affaires / parents / société / environnement / éthique
3. Groupe d'âge cible des élèves - S'associer au programme officiel - Fixer des buts et des objectifs
4. Organisation des tâches des parties concernées - Désignation du coordinateur - Lieux de travail, etc.

ÉTAPE II : Formulation du plan d'action (étapes 1 à 18)

Préparation (par les enseignants)

1. Relation avec le monde réel – Réflexion
2. Incitation – Motivation
3. Formulation d'un problème (éventuellement par étapes ou phases) résultant de ce qui précède

Développement (par les élèves) – Orientation et évaluation (dans le 9-11, par les enseignants)

4. Création d'arrière-plan - Recherche / Collecte d'informations
5. Simplifiez le problème : configurez le problème avec un nombre limité d'exigences
6. Case Making - Designing - Identification des matériaux pour la construction / l'aménagement / la création
7. Construction - Flux de travail - Mise en œuvre des projets
8. Observation-Expérimentation - Conclusions initiales
9. Documentation - Recherche de domaines thématiques (domaines d'IA) liés au sujet étudié - Explication basée sur des théories existantes et/ou des résultats empiriques
10. Collecte des résultats / informations sur la base des points 7, 8, 9
11. Première présentation de groupe par les étudiants

Configuration et résultats (par les étudiants) – Orientation et évaluation (par les enseignants)

12. Configurer les modèles STEAME pour décrire / représenter / illustrer les résultats
13. Étudier les résultats en 9 et tirer des conclusions, en utilisant 12
14. Applications dans la vie quotidienne - Suggestions pour développer 9 (Entrepreneuriat - SIL days)

Évaluation (par les enseignants)

15. Examinez le problème et examinez-le dans des conditions plus exigeantes

Réalisation de projet (par les étudiants) – Orientation et évaluation (par les enseignants)

16. Répéter les étapes 5 à 11 avec les exigences supplémentaires ou nouvelles formulées à l'article 15
17. Investigation - Etudes de cas - Expansion - Nouvelles théories - Mise à l'épreuve de nouvelles conclusions
18. Présentation des conclusions - Tactiques de communication.

ÉTAPE III : STEAME ACADEMY Actions et coopération dans des projets créatifs pour les élèves

Titre du projet : _____

Brève description/aperçu des dispositions organisationnelles / responsabilités d'action

ÉTAPE	Activités/Étapes Enseignant 1(T1) Coopération avec T2 et l'orientation des étudiants	Activités / Étapes Par les étudiants Groupe:_____	Activités / Étapes Enseignant 2 (T2) Coopération avec T1 et Orientation des étudiants
Un	Préparation des étapes 1,2,3		Coopération à l'étape 3
B	Orientation à l'étape 9	4,5,6,7,8,9,10	Accompagnement du support à l'étape 9
C	Évaluation créative	11	Évaluation créative
D	Direction	12	Direction
E	Direction	13 (9+12)	Direction
F	Organisation (SIL) STEAME dans la vie	14 Rencontre avec des représentants d'entreprises	Organisation (SIL) STEAME dans la vie
G	Préparation de l'étape 15		Coopération à l'étape 15
H	Direction	16 (répétitions 5-11)	Conseils d'assistance
Je	Direction	17	Conseils d'assistance
K	Évaluation créative	18	Évaluation créative