



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) - NIVELUL 2 PROFESORI ACTIVI: ART BUSINESS

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Prezentare generală

Titlu	ART BUSINESS		
Întrebare sau temă pentru provocarea curiozității	<i>Compunerea uneia 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 au servit picturile ca înregistrări vizuale ale momentelor importante din istorie, oferind perspective asupra trecutului pentru generațiile viitoare?</i> <i>Putem reprezenta evenimente istorice folosind cărți poștale?</i> <i>Cum să crești o platformă web pentru a vinde/partaja cărți poștale, microtext către prietenii etc.</i>		
Vârste, clase,...	<i>Selecția de vârstă 15-18</i>	<i>Selectarea nivelului clasei K-12: 10-12</i>	
Durată, calendar, activități	<i>Numărul de ore de învățare: 5</i>	<i>Cronologie/cadru, calendar: 5x50min</i>	<i>Numar de activitati: 5</i>
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>Dezvoltare platforme web bazate pe Wordpress/alte framework-uri</i> <i>Atitudine antreprenorială.</i>		

Colaboratori, parteneri	<i>Parteneri școli din muzee de artă, galerii de artă, muzee de istorie</i>
Rezumat	<i>Obiectivul acestui PL&C este de a descrie modul în care profesorii în pregătire pot aborda educația STEAME pentru a dezvolta elevilor de liceu abilități antreprenoriale prin înființarea unei afaceri durabile, ART business, care recrează evenimente istorice, promovând în același timp cunoașterea istoriei și artei. Utilizarea TIC va responsabiliza realizările în timpul ART business.</i>
Referințe	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. Cadrul STEAME ACADEMY *

Cooperarea dintre profesori	<i>Cei patru profesori cooperează pentru a îndeplini obiectivele temei dezbătute.</i> <i>Profesorul 1 (Istorie) - va furniza cunoștințe privind principalele evenimente istorice din secolul al XVII-lea</i> <i>Profesorul 2 (Artă) - va furniza cunoștințe privind cele mai pictate evenimente istorice din anii 1600 și cine sunt maeștrii care le-au pictat.</i> <i>Profesorul 3 (Antreprenoriat) - va actualiza cunoștințele cu privire la principalele subiecte din domeniul educației pentru afaceri: de la demararea unei afaceri la optimizarea afacerii sub aspect etic. Vor fi studiate idei de afaceri legate de crearea unui studio de artă.</i> <i>Profesorul 4 (TIC) - va abilita elevii cu cunoștințe, abilități și atitudini legate de dezvoltarea de aplicații web în vederea promovării artefactelor/produselor lor.</i>
STEAME în viața de zi cu zi. Organizare	<i>Întâlnire cu reprezentanții de afaceri/Aplicații în lumea reală</i> <i>Antreprenoriat – STEAME în viața de zi cu zi. (SiL)</i>

Referire la etapele și etapele Cadrului STEAME ACADEMY pentru învățarea STEAME bazată pe proiecte (formularea planului de acțiune)

Plan de lucru și pași cu obiective și activități clare pentru elevii profesori. Următoarele subiecte vor fi abordate de profesorii implicați în proiect:

Activitățile profesorului 1:

- 1.1. Scurtă prezentare a contextului istoric al secolului al XVII-lea.*
- 1.2. Discutați despre semnificația picturii ca mediu de înregistrare 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. Cercetarea sustenabilității.*

Activitățile profesorului 4:

- 4.1. Decizia asupra aspectului site-ului*
- 4.2. Alegerea unui constructor de site-uri web*
- 4.3. Alegerea unei gazde web*
- 4.4. Alegerea unui nume de domeniu*
- 4.5. Decizia asupra tehnologiilor/șabloanelor web care vor fi utilizate*
- 4.6. Adăugarea paginilor relevante*
- 4.7. Conectarea unui sistem de plată de comerț electronic (opțional)*
- 4.8. Adăugarea instrumentelor de afaceri (opțional)*
- 4.9. Cum să previzualizați, să testați și să publicați site-ul web*

Activități comune:

- 4.1. Să începem o afacere. Legi specifice legate de Art Business.
- 4.2. Proiectarea unei afaceri de artă online.
- 4.3. Identificați cele mai bune practici în Art Business. Etică.
- 4.4. Selectarea un eveniment istoric. Întocmirea unei cărți poștale legată de acesta.
- 4.5. Promovarea produsului/site-ului web.
- 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

Scopuri și obiective de învățare

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

1- Cunoștințe

- Numirea principalele evenimente istorice din secolul al XVII-lea
- Identificarea semnificației picturii ca mediu de înregistrare și interpretare a evenimentelor istorice.
- Explicarea relației dintre pictură și documentația istorică
- Definirea termenilor principali pentru un plan de afaceri (declarație de misiune, viziune)
- Identificarea strategiei de marketing, planul operațional
- Identificarea aspectelor relevante ale dezvoltării aplicațiilor web

2- Abilități

- Analiza influenței patronilor, inclusiv monarhii, nobilimea și instituțiile religioase, asupra subiectului și temelor picturilor
- Construirea pe o carte poștală a diferitelor abordări ale unui eveniment istoric
- Construirea planului operațional și a strategiei de marketing
- Crearea unui text broșură pentru această afacere care ar ajuta la promovarea modelului de afaceri în alte școli
- Crearea unui site web pentru Art Business

3- Atitudini

- Să recunoască impactul pozitiv al cunoașterii istoriei și al înțelegerii impactului acesteia asupra vieții sociale
- Angajament- de a oferi elevilor de liceu experiențe antreprenoriale practice, promovând arta sub toate formele

	• <i>Recunoașterea valorii cunoștințelor interdisciplinare – Afacerile cu artă 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, tehnologia (Afacerea de artă online), oferind o experiență multidisciplinară STEAME. Integrarea istoriei și sociale și artei în înțelegerea principalelor evenimente istorice și a impactului lor asupra vieții noastre.</i>
Rezultatele învățării și rezultatele așteptate	• <i>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</i> • <i>Elevii vor dobândi cunoștințe despre semnificația picturii ca mediu de înregistrare și interpretare a evenimentelor istorice</i> • <i>Elevii vor fi familiarizați cu mișcările artistice cheie, cum ar fi perioada barocului din Europa și Epoca de Aur olandeză.</i> • <i>Elevii vor dobândi cunoștințe despre artiști de seamă și contribuțiile lor la lumea artei în această perioadă.</i> • <i>Elevii vor dezvolta abilități practice în proiectarea unei cărți poștale pentru a reconstrui un eveniment istoric și managementul durabil al afacerii în acest domeniu</i> • <i>Elevii vor dezvolta abilități practice în dezvoltarea de aplicații web/platforme comerciale</i> • <i>De asemenea, vor dezvolta abilități antreprenoriale în marketingul produselor și planificarea afacerii.</i>
Cunoștințe anterioare și cerințe prealabile	<i>Elevii ar trebui să aibă cunoștințe generale despre istorie, artă și abilități de editare a imaginilor digitale. De asemenea, vor fi apreciate cunoștințe despre HTML, CSS, JavaScript.</i>
Motivație, Metodologie, Strategii, Platforme	<i>Motivarea studenților să se implice în Art Business poate fi realizată prin evidențierea diferitelor aspecte care apelează la interesele, aspirațiile și dezvoltarea personală:</i> Angajarea în oportunități de învățare practică, experiențială. • <i>Elevii pot participa activ la recrearea evenimentelor istorice pe o carte poștală pentru a dezvălui importanța cunoașterii istoriei în viața reală</i> <i>Dezvoltați abilitățile antreprenoriale și perspicacitatea afacerilor.</i> • <i>Elevii au șansa de a învăța despre conducerea unei afaceri durabile, de la dezvoltarea de produse până la marketing, încurajând spiritul antreprenorial.</i> <i>Explorarea conceptelor de știință, tehnologie, inginerie, matematică și antreprenariat (STEAME).</i> • <i>Art Business 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 tehnologia (abilități digitale - pentru a crea afaceri de artă online), oferind o experiență multidisciplinară STEAME</i>

Explorarea dezvoltării creative 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.
- Proiectarea și construirea platformei de comerț electronic pentru Art Business

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

Dezvoltarea abilităților și responsabilităților de conducere.

- Elevii pot prelua roluri de conducere în cadrul programului, conduc echipe, organizează evenimente și contribuie activ la succesul ArtStudio

Construirea de 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.

- Diversele activități din cadrul ART Business oferă oportunități de dezvoltare personală, auto-reflecție și descoperirea punctelor forte și intereselor individuale.

Implicarea părinților în procesul de învățare.

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

Oportunități viitoare: deschiderea de porți către viitoare oportunități educaționale și de carieră.

- Participarea la Art Business poate fi evidențiată pe CV-uri și aplicații la facultate, ceea ce poate duce la oportunități în domeniul istorie și al studiilor de artă, al afacerilor în domeniul artei sau în domenii conexe.

Prin evidențierea acestor motivații, ART Business poate crea un program care rezzonează cu o gamă variată de interese ale studenților, încurajând implicarea activă și o experiență de învățare pozitivă. Această ghidare elevii prin teme cheie, artiști și contexte istorice, încurajând gândirea critică, analiza și discuțiile.

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
- Tehnologie: Descoperiți cum să optimizați Art Business prin activități de comerț

electronic

- *Istorie: Discutați modul în care revoltele 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.*
- *Tehnologie: Conștientizarea aspectelor de securitate cibernetică pentru a proteja afacerea/clientii*
- *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, setare spațiu,
sfaturi de pentru
depășirea dificultăților

Sala de clasă / Galeria de artă

Tablouri albe și markere

Bandă adezivă cu două fețe

Laptop per student/proiector LCD

Acces la internet/server pentru dezvoltarea platformei de comerț electronic

Resurse, materiale,
atașamente,
echipamente

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

- *Prezentări PPT*
- *videoclipuri YouTube*
- *Tehnologii Web*

Sănătate și siguranță

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

5. Implementare

Activități de 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 tehnologie, 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 TIC:

- *Introduceți pașii principali în crearea platformelor de comerț electronic*

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 revoltele politice, religioase și sociale au modelat expresia artistică și conținutul tematic*
- *Identificați stilurile, tehnicile și contribuțiile unice la reprezentarea istoriei*
- *Analizați exemple de picturi care reflectă influența evenimentelor istorice asupra producției artistice din această perioadă*

Lecția 2 Moștenirea și receptarea 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 acestor comisii și mesajele pe care acestea și-au propus să le transmită.*

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*

- *Proiectarea unui poster semnificativ pentru a sublinia importanța lucrărilor comandate care descriu evenimente istorice, cum ar fi bătălii, încoronări și ceremonii religioase*

- *Înțelegerea modului în care picturile istorice continuă să fie studiate, interpretate și apreciate astăzi.*

Lecția 3 Încurajarea abilităților antreprenoriale și a practicilor comerciale 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 multifacetă 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 aple în direct cu profesioniști din domeniu.*

Profesor TIC

- *Introduceți principalele instrumente de afaceri care trebuie luate în considerare la construirea platformelor de comerț electronic*

Profesor de antreprenariat

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

2. Sarcinile elevilor

- *Să înțeleagă și să discute subiectele abordate, subliniind relevanța acestora pentru studiul artei și istoriei.*
- *Să analizeze și să discute picturi specifice care înfățișează evenimente istorice, să realizeze un poster*

Lecția 4 Proiecte de grup Art Business

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 TIC

- *Implicați elevii cu diferite componente ale platformei de comerț electronic*

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.*
- *Încurajați munca în echipă prin atribuirea de roluri în planificarea, promovarea și executarea evenimentelor.*

2. Sarcinile elevilor

Să creeze proiecte multimedia legate de picturi de artă și istorie, proiectele vor fi prezentate în expoziții școlare sau evenimente comunitare.

Lecția 5 Proiecte de grup Website-ul afacerii

Profesor TIC

- *Va da elevilor sarcina privind validarea platformei web*

Profesor de antreprenoriat

- *Va da elevilor sarcina de evaluare a instrumentelor de afaceri*

Sarcinile elevilor

Vor raporta evaluarea platformei și vor încărca artefacte/produse etc.

Procese și rubrici de evaluare și evaluare formativă pentru a măsura capacitatea elevului de a realiza ceea ce a fost descris în obiective

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 înțelegerii elevilor.*

Evaluare

	• Discuția de deschidere va permite profesorului să verifice înțelegerea materialului, precum și discuția de la sfârșitul orei despre rezultate. Evaluarea formativă continuă presupune: • Teste și exerciții de rezolvare a problemelor: chestionare periodice de evaluarea a cunoștințelor despre -- 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 decizionale necesare 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 cu privire la crearea posterelor inspirate de evenimente istorice • Verificări ale acurateții calculelor: Evaluarea preciziei 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	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 pot folosi în clasele lor ca resurse de predare/învățare și/sau să se dezvolte în continuare ca resurse educaționale deschise.

Resurse pentru elaborarea modelului de plan de învățare și creativitate STEAME ACADEMY În cazul învățării prin activități bazate pe proiecte

Modelul STEAME ACADEMY/Ghidul pentru elaborarea planului de învățare și creativitate Elaborarea planului de acțiune

Etapile principale ale demersului 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 12
14. Aplicații în viața de zi cu zi - Sugestii pentru dezvoltarea etapei nr. 9 (antreprenoriat - 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 cadrul proiectelor creative pentru elevi

Titlul proiectului: _____

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

ETAPE	Activități/Etape	Activități/Etape	Activități/Etape
	Profesor 1 (P1) Cooperare cu P2 și ghidarea elevilor	Acțiuni ale elevilor Grupa de varsta: ____	Profesor 2 (P2) Cooperare cu P1 și ghidarea elevilor
A	Pregătirea etapelor nr. 1,2,3		Cooperare în cadrul etapei nr. 3
B	Ghidare 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

