



Co-funded by
the European Union



Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch nur die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten und Meinungen der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

STEAME AKADEMIE TEACHING FACILITATION LEARNING & CREATIVITY PLAN (L&C PLAN) - LEVEL 2 SERVICE TEACHERS: Kunstbusiness

S

T

Eng

Ein

M

HNO



1. Überblick

Titel	Kunstbetrieb		
Frage oder Thema	<i>Zusammensetzung einer oder einer kleinen Anzahl wesentlicher Fragen (oder verwandter Themen)</i> <i>Wie können wir Geschichte durch Gemälde sehen?</i> <i>Wer waren die wichtigsten Maler des 17. Jahrhunderts, einer entscheidenden Epoche in der Geschichte der Malerei, die bedeutende Entwicklungen in ganz Europa miterlebte?</i> <i>Wie dienten Gemälde als visuelle Zeugnisse wichtiger Momente der Geschichte und ermöglichen zukünftigen Generationen Einblicke in die Vergangenheit?</i> <i>Können wir historische Ereignisse mit Postkarten darstellen?</i> <i>So erstellen Sie eine Webplattform zum Verkaufen/Teilen von Postkarten, Mikrotexten an Freunde usw.</i>		
Alter, Noten, ...	Altersauswahl 15-18	Auswahl der K-12-Jahre	Klassenstufe: 10-12
Dauer, Zeitplan, Aktivitäten	Anzahl der Lernstunden: 5	Zeitleiste/Rahmen, Kalender: 5x50min	Anzahl der Aktivitäten: 5
Ausrichtung des Lehrplans	Wichtigste historische Ereignisse des 17. Jahrhunderts Die Beziehung zwischen der Geschichte der Malerei und der Art und Weise, wie Gemälde historische Ereignisse im 16. Jahrhundert darstellten. Die am häufigsten gemalten historischen Ereignisse aus dem 16. Jahrhundert und wer sind die Meister, die sie gemalt haben Geschichte mit Postkarten darstellen Entwicklung von Webplattformen auf Basis von Wordpress/anderen		

	<p>Frameworks</p> <p>Unternehmerisches Denken.</p>
Mitwirkende, Partner	<p><i>Schulpartner aus Kunstmuseen, Kunstgalerien, historischen Museen</i></p>
Zusammenfassung - Synopsis	<p><i>Das Ziel dieses PL&C ist es, zu beschreiben, wie Lehramtsstudenten an die STEAME-Ausbildung herangehen können, um Gymnasiasten unternehmerische Fähigkeiten zu vermitteln, indem sie ein nachhaltiges Kunstunternehmen aufbauen, das historische Ereignisse nachstellt und gleichzeitig das Wissen über Geschichte und Kunst fördert. Der Einsatz von IKT wird die Errungenschaften im Kunstgeschäft stärken.</i></p>
Referenzen, Danksagungen	<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. STEAME ACADEMY Framework*

Zusammenarbeit von Lehrern	<p>Die vierten Lehrer arbeiten zusammen, um die Ziele des diskutierten Themas zu erreichen.</p> <p>Lehrer 1 (Geschichte) – vermittelt Wissen über die wichtigsten historischen Ereignisse des 17. Jahrhunderts</p> <p>Lehrer 2 (Kunst) – vermittelt Wissen über die am häufigsten gemalten historischen Ereignisse aus den 1600er Jahren und wer die Meister sind, die sie gemalt haben.</p> <p>Lehrer 3 (Unternehmertum) – aktualisiert das Wissen zu den wichtigsten Themen der Wirtschaftspädagogik: von der Gründung eines Unternehmens bis zur Optimierung des Unternehmens unter ethischer Berücksichtigung. Es werden Geschäftsideen im Zusammenhang mit der Schaffung eines Kunstateliers untersucht.</p> <p>Teacher 4 (IKT) - wird den Schülern Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen in</p>
----------------------------	---

	<i>Bezug auf die Entwicklung von Webanwendungen vermitteln, um ihre Artefakte/Produkte zu bewerben.</i>
STEAME in Life (SiL) Organisation	<i>Treffen mit Unternehmensvertretern/Anwendungen in der realen Welt</i> <i>Unternehmertum – STEAME in Life (SiL) Tage</i>
Formulierung eines Aktionsplans	<i>Verweis auf die Stufen und die Schritte des STEAME ACADEMY Frameworks für projektbasiertes STEAME-Lernen (Formulierung des Aktionsplans)</i>
	<i>Arbeitsplan und Schritte mit klaren Zielen und Aktivitäten für Lehramtsstudierende. Folgende Themen werden von den am Projekt beteiligten Lehrkräften behandelt:</i>
	Aktivitäten von Lehrer 1:
	1.1. <i>Kurzer Überblick über den historischen Kontext des 17. Jahrhunderts.</i>
	1.2. <i>Diskutieren Sie die Bedeutung der Malerei als Medium zur Aufzeichnung und Interpretation historischer Ereignisse.</i>
	1.3. <i>Erforschung der Beziehung zwischen Malerei und historischer Dokumentation.</i>
	1.4. <i>Untersuchen Sie den Einfluss von Mäzenen, einschließlich Monarchen, Adel und religiösen Institutionen, auf die Themen und Themen von Gemälden.</i>
	1.5. <i>Analysieren Sie, wie Gemälde als Propagandainstrumente zur Förderung politischer oder religiöser Ideologien verwendet wurden.</i>
	Aktivitäten von Lehrer 2:
	2.1. <i>Einführung in die wichtigsten künstlerischen Strömungen und Strömungen des 17. Jahrhunderts</i>
	2.2. <i>Fallstudien von Auftragsarbeiten, die historische Ereignisse darstellen</i>
	2.3. <i>Besprechen Sie Beispiele von Gemälden, die in Auftrag gegeben wurden, um Herrscher zu verherrlichen, militärische Siege zu feiern oder religiöse Überzeugungen zu stärken.</i>
	Aktivitäten von Lehrer 3:
	3.1. <i>Generierung von Geschäftsideen</i>
	3.2. <i>Finanzierung des Unternehmens</i>
	3.3. <i>Rechtliche Fragen in diesem Bereich</i>
	3.4. <i>Vermarktung</i>
	3.5. <i>Der Geschäftsplan</i>
	3.6. <i>Der Unternehmer und die Gemeinschaft</i>
	3.7. <i>Recherchieren Sie zum Thema Nachhaltigkeit.</i>
	Aktivitäten von Lehrer 4:
	4.1. <i>Entscheidung über das Layout der Website</i>

- 4.2. Auswahl eines Website-Baukastens
- 4.3. Auswahl eines Webhosts
- 4.4. Auswahl eines Domännamens
- 4.5. Entscheidung über die zu verwendenden Webtechnologien/Vorlagen
- 4.6. Relevante Seiten hinzufügen
- 4.7. Anbindung eines E-Commerce-Zahlungssystems (optional)
- 4.8. Hinzufügen von Business-Tools (optional)
- 4.9. Vorschau, Testen und Veröffentlichen der Website
- Gemeinsame Aktivitäten:
- 4.1. Lassen Sie uns ein Unternehmen gründen. Spezifische Gesetze in Bezug auf das Kunstgeschäft.
- 4.2. Lassen Sie uns ein Online-Kunstgeschäft entwerfen.
- 4.3. Identifizieren Sie Best Practices im Kunstgeschäft. Ethik.
- 4.4. Wählen Sie ein historisches Ereignis aus. Erstelle eine Postkarte dazu.
- 4.5. Bewerben Sie das Produkt/die Website.
- 4.6. Bewertung - Jeder Lehrer folgt der Bewertungsmethode: Bewertet die Teamarbeit, das Wissen, die Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten der Schüler

*Die endgültigen Elemente des Rahmens werden derzeit ausgearbeitet,

3. Ziele und Methoden

Lernziele und Ziele	<i>Identifizierung von Zielen oder Zielsetzungen unter Verwendung geeigneter Verben, die sich auf Kompetenzen (Wissen – Fähigkeiten – Einstellungen) beziehen oder entsprechen, was der Lernende nach dem Projekt tun kann</i>
	<p>1- Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nennen Sie die wichtigsten historischen Ereignisse des 17. Jahrhunderts • Erkennen Sie die Bedeutung der Malerei als Medium zur Aufzeichnung und Interpretation historischer Ereignisse. • Erklären Sie die Beziehung zwischen Malerei und historischer Dokumentation • Definition der Hauptbegriffe für einen Businessplan (Leitbild, Vision) • Identifizieren Sie die Marketingstrategie und den Betriebsplan • Identifizieren Sie die relevanten Aspekte der Entwicklung von Webanwendungen <p>2- Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analysieren Sie den Einfluss von Mäzenen, einschließlich Monarchen, Adel und religiösen Institutionen, auf die Themen und Themen der Gemälde • Konstruiere verschiedene Ansätze eines historischen Ereignisses auf einer

Postkarte

- Erstellung des Betriebsplans und der Marketingstrategie
- Erstellen Sie einen Broschürentext für dieses Unternehmen, der dazu beitragen würde, das Geschäftsmodell an anderen Schulen zu bewerben
- Erstellen Sie eine Website für das Kunstgeschäft

3- Einstellungen

- Anerkennung der positiven Auswirkungen des Wissens um die Geschichte und des Verständnisses ihrer Auswirkungen auf das soziale Leben
- Engagement - Gymnasiasten mit praktischen unternehmerischen Erfahrungen auszustatten und Kunst in allen Formen zu fördern
- Erkennen Sie den Wert von interdisziplinärem Wissen – Art Business umfasst Geschichte (Malerei als Medium zur Aufzeichnung und Interpretation historischer Ereignisse), Kunst (Gemälde, die in Auftrag gegeben wurden, um Herrscher zu verherrlichen, militärische Siege zu feiern oder religiöse Überzeugungen zu stärken) und möglicherweise Technologie (Online-Kunstgeschäft) und bietet ein multidisziplinäres STEAME-Erlebnis. Integration von Geschichte, Sozialem und Kunst in das Verständnis der wichtigsten historischen Ereignisse und ihrer Auswirkungen auf unser Leben.

Lernergebnisse und erwartete Ergebnisse

- Die Schülerinnen und Schüler erwerben Kenntnisse über die wichtigsten historischen Ereignisse des 17. Jahrhunderts - einen Überblick über den historischen Kontext des 17. Jahrhunderts, einschließlich wichtiger politischer, religiöser und sozialer Entwicklungen
- Die Studierenden erwerben Kenntnisse über die Bedeutung der Malerei als Medium zur Aufzeichnung und Interpretation historischer Ereignisse
- Die Schülerinnen und Schüler werden in die wichtigsten künstlerischen Strömungen wie den Barock in Europa und das Goldene Zeitalter der Niederlande eingeführt.
- Die Studierenden erwerben in dieser Zeit Kenntnisse über namhafte Künstler und ihre Beiträge zur Kunstwelt.
- Die Studierenden entwickeln praktische Fähigkeiten bei der Gestaltung einer Postkarte zur Rekonstruktion eines historischen Ereignisses und einer nachhaltigen Unternehmensführung in diesem Bereich
- Die Studierenden entwickeln praktische Fähigkeiten in der Entwicklung von Webanwendungen/kommerziellen Plattformen
- Sie entwickeln auch unternehmerische Fähigkeiten im Produktmarketing und in der Geschäftsplanung.

Vorkenntnisse und Voraussetzungen

Die Studierenden sollten über allgemeine Kenntnisse in Geschichte, Kunst und digitaler Bildbearbeitung verfügen. Auch Kenntnisse in HTML, CSS, JavaScript sind willkommen.

Motivation, Methodik, Strategien, Gerüste

Die Motivation der Studierenden, sich im Kunstbusiness zu engagieren, kann erreicht werden, indem verschiedene Aspekte hervorgehoben werden, die ihre

Interessen, Bestrebungen und ihre persönliche Entwicklung ansprechen:

Nehmen Sie an praktischen, erfahrungsorientierten Lernmöglichkeiten teil.

- *Die Schülerinnen und Schüler können aktiv daran teilnehmen, historische Ereignisse auf einer Postkarte nachzustellen, um zu zeigen, wie wichtig es ist, die Geschichte im wirklichen Leben zu kennen*

Entwickeln Sie unternehmerische Fähigkeiten und Geschäftssinn.

- *Die Studierenden haben die Möglichkeit, von der Produktentwicklung bis zum Marketing zu lernen, wie man ein nachhaltiges Unternehmen führt und so den Unternehmergeist fördert.*

Entdecken Sie Konzepte für Wissenschaft, Technologie, Ingenieurwesen, Mathematik und Unternehmertum (STEAME).

- *Art Business umfasst Geschichte (Malerei als Medium zur Aufzeichnung und Interpretation historischer Ereignisse), Kunst (Gemälde, die in Auftrag gegeben werden, um Herrscher zu verherrlichen, militärische Siege zu feiern oder religiöse Überzeugungen zu stärken) und Technologie (digitale Fähigkeiten - um ein Online-Kunstgeschäft zu erstellen) und bietet ein multidisziplinäres STEAME-Erlebnis*

Entdecken Sie kreative Produktentwicklung und Innovation.

- *Das Entwerfen und Erstellen von Postkarten, die historische Ereignisse rekonstruieren, ermöglicht es den Schülern, ihre Kreativität und Innovation in einem realen Geschäftsumfeld auszudrücken.*

- *Konzeption und Aufbau der E-Commerce-Plattform für das Kunstgeschäft*

Üben Sie einen positiven Einfluss auf die lokale Gemeinschaft aus.

- *Die Teilnahme an Veranstaltungen, Workshops und Initiativen zur Einbindung der Gemeinschaft ermöglicht es den Schülern, einen Beitrag zur Gemeinschaft zu leisten und das Bewusstsein für die Bedeutung von Geschichte und Kunst zu schärfen*

Entwickeln Sie Führungsqualitäten und Verantwortlichkeiten.

- *Die Studierenden können Führungsrollen innerhalb des Programms übernehmen, Teams leiten, Veranstaltungen organisieren und aktiv zum Erfolg von ArtStudio beitragen*

Bauen Sie soziale Verbindungen und Teamfähigkeit auf.

- *Die Zusammenarbeit mit Gleichaltrigen, Pädagogen und Gemeindemitgliedern fördert das Gefühl der Kameradschaft und Teamarbeit und schafft ein positives soziales Umfeld.*

Erleben Sie persönliches Wachstum und Selbstfindung.

- *Die vielfältigen Aktivitäten im Art Studio bieten Möglichkeiten zur persönlichen Entwicklung, Selbstreflexion und zur Entdeckung individueller Stärken und Interessen.*

Beziehen Sie die Eltern in den Lernprozess ein.

- *Eltern können aktiv an Workshops und Community-Veranstaltungen teilnehmen und sogar ihr Fachwissen einbringen, um eine unterstützende und engagierte*

Gemeinschaft um die Schüler herum zu schaffen.

Zukunftschancen: Öffnen Sie Türen zu zukünftigen Bildungs- und Karrieremöglichkeiten.

- Die Teilnahme am Kunstgeschäft kann in Lebensläufen und College-Bewerbungen hervorgehoben werden, was möglicherweise zu Möglichkeiten in den Bereichen Geschichte und Kunstwissenschaften, Wirtschaft im Kunstbereich oder verwandten Bereichen führt.

Durch die Betonung dieser Motivationen kann ART Business ein Programm schaffen, das mit einer Vielzahl von studentischen Interessen übereinstimmt und die aktive Beteiligung und eine positive Lernerfahrung fördert. Es führt die Schüler durch Schlüsselthemen, Künstler und historische Kontexte und fördert kritisches Denken, Analyse und Diskussion.

Um die Lernergebnisse zu erzielen, kann projektbasiertes Lernen (PBL) verwendet werden, um kritisches Denken, Problemlösungs- und Kollaborationsfähigkeiten zu entwickeln.

Die Projekte, die wir entwickeln können, könnten sein:

1. Programm Kunst und Geschichte

- *Unternehmertum: Geschäftsplanning, Marketing und Verkauf von Postkarten*
- *Technologie: Entdecken Sie, wie Sie das Kunstgeschäft durch E-Commerce-Aktivitäten optimieren können*
- *Geschichte: Diskutieren Sie, wie politische, religiöse und soziale Umwälzungen den künstlerischen Ausdruck geprägt haben*
- *Kunst: Diskutieren Sie, wie historische Gemälde auch heute noch untersucht, interpretiert und geschätzt werden.*
- *Eltern: Beteiligung durch Workshops, Veranstaltungen in Kunstgalerien und gesellschaftliches Engagement*

2. Ethische Geschäftspraktiken und soziale Auswirkungen:

- *Unternehmertum: Integration von Ethik in die Entscheidungsfindung von Unternehmen.*
- *Technologie: Seien Sie sich der Cybersicherheitsaspekte bewusst, um Unternehmen/Kunden zu schützen*
- *Geschichte: Ethische Überlegungen in den wichtigsten historischen Ereignissen. Untersuchen Sie das Spannungsfeld zwischen der genauen Darstellung historischer Ereignisse und ihrer künstlerischen Interpretation.*
- *Kunst: Erforschen Sie die Verwendung von Symbolik und Allegorie in Gemälden, um tiefere Bedeutungen oder moralische Lektionen zu vermitteln. Analysieren Sie Beispiele von Gemälden, in denen allegorische Figuren oder Symbole verwendet werden, um historische Ereignisse oder Konzepte darzustellen.*
- *Eltern: Teilnahme an Diskussionen über ethische Geschäftspraktiken.*

4. Vorbereitung und Mittel

Vorbereitung, Platzeinstellung, Tipps zur Fehlerbehebung	<i>Klassenzimmer / Kunstgalerie</i> <i>Whiteboards und Marker</i> <i>Doppelseitiges Klebeband</i> <i>Laptop pro Schüler/LCD-Beamer</i> <i>Internet-/Serverzugang für die Entwicklung von E-Commerce-Plattformen</i>
Ressourcen, Werkzeuge, Material, Anbaugeräte, Ausrüstung	<i>Unterrichtsquellen und digitales Material mit den zugehörigen Referenzen, die für die Umsetzung des Lernplans erforderlich sind</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>PPT-Präsentationen</i>• <i>YouTube-Videos</i>• <i>Web-Technologien</i>
Gesundheit und Sicherheit	<i>Schüler und Lehrer arbeiten in einer gesunden und sicheren Umgebung.</i>

5. Umsetzung

Unterrichtsaktivitäten, Verfahren, Reflexionen	<i>Kurze und umfassende Beschreibung der kreativen Tätigkeiten, Aufgaben oder Lernerfahrungen (Einzel-Team-Klassenzimmer-Arbeit)</i> <i>Engagement und aktive Teilnahme durch praktische Übungen</i> <i>Feedback und Reflexion der Schüler über ihr Denken, ihren Prozess oder ihr Lernen.</i> <i>Überwachung des Lernens der Schüler und Bewertung des Lernfortschritts</i> <i>Lektion1 Geschichte verstehen, Kunstgeschichte. Verhältnis von Kunst und Geschichte</i> 1. <i>Maßnahmen des Lehrers:</i> <i>GeschichtLehrer</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>Beteiligen Sie die Schülerinnen und Schüler an Diskussionen über die Rolle des Wissens um die Geschichte und ihre Bedeutung in unserem Leben</i>• <i>Entwerfen Sie interaktive Spiele oder Quizfragen, die die Schüler herausfordern, die wichtigsten historischen Ereignisse des 17. Jahrhunderts zu identifizieren</i>• <i>Debattieren Sie mit interaktiven Spielen oder Quizfragen, wie politische, religiöse und soziale Umwälzungen den künstlerischen Ausdruck und die themenischen Inhalte geprägt haben</i>• <i>Integrieren Sie Technologien wie interaktive Apps oder Online-Plattformen, um die Lernerfahrung dynamisch zu gestalten.</i>
---	--

Kunsterzieher

- Heben Sie wichtige Künstler des 17. Jahrhunderts hervor, die in ihren Gemälden historische Ereignisse darstellten.
- Diskutieren Sie ihre einzigartigen Stile, Techniken und Beiträge zur Darstellung der Geschichte.
- Nennen Sie Beispiele für bemerkenswerte Werke von Künstlern wie Rembrandt van Rijn, Peter Paul Rubens und Diego Velázquez.

IKT-Lehrer:

- Stellen Sie die wichtigsten Schritte bei der Erstellung von E-Commerce-Plattformen vor

Lehrerin für Unternehmertum:

- Einführung in die wichtigsten unternehmerischen Fähigkeiten, Geschäftsplanung und ethischen Geschäftspraktiken

2. Aufgaben der Studierenden

- Analysieren Sie die wichtigsten historischen Ereignisse des 17. Jahrhunderts
- Zu erkennen, wie politische, religiöse und soziale Umwälzungen den künstlerischen Ausdruck und die thematischen Inhalte geprägt haben
- Identifizieren Sie die einzigartigen Stile, Techniken und Beiträge zur Darstellung der Geschichte
- Analysieren Sie Beispiele von Gemälden, die den Einfluss historischer Ereignisse auf die künstlerische Produktion in dieser Zeit widerspiegeln

Lektion 2 Vermächtnis und Rezeption historischer Gemälde

1. Maßnahmen des Lehrers:

Geschichtslehrer

- Beteiligen Sie die Schülerinnen und Schüler an Diskussionen über das Erbe historischer Gemälde aus dem 17. Jahrhundert und ihren Einfluss auf nachfolgende künstlerische Bewegungen.
- Untersuchung der Beziehung zwischen sozialen Klassen und dem Einfluss der Religion auf die gesellschaftliche Dynamik im 17. Jahrhundert.
- Heben Sie Beispiele für Auftragsarbeiten hervor, die historische Ereignisse wie Schlachten, Krönungen und religiöse Zeremonien darstellen.
- Diskutieren Sie die Beweggründe hinter diesen Kommissionen und die Botschaften, die sie vermitteln sollten.

Kunsterzieher

- Erforschen Sie die Verwendung von Symbolik und Allegorie in Gemälden, um tiefere Bedeutungen oder moralische Lektionen zu vermitteln.
- Analysieren Sie Beispiele von Gemälden, in denen allegorische Figuren oder Symbole verwendet werden, um historische Ereignisse oder Konzepte darzustellen.
- Diskutieren Sie die Art und Weise, wie Symbolik die Erzählung und

Interpretation historischer Gemälde bereichert.

- *Reflektieren Sie das Erbe der Historienmalerei aus dem 17. Jahrhundert und ihren Einfluss auf nachfolgende künstlerische Strömungen.*
- *Entdecken Sie, wie historische Gemälde unser Verständnis der Vergangenheit prägen und zum kulturellen Erbe beitragen.*

2. Aufgaben der Studierenden

- *Diskutieren und verstehen Sie die Bedeutung des Erbes historischer Gemälde aus dem 17. Jahrhundert und ihrer Auswirkungen*
- *Entwerfen Sie ein aussagekräftiges Poster, um die Bedeutung von Auftragsarbeiten zu unterstreichen, die historische Ereignisse wie Schlachten, Krönungen und religiöse Zeremonien darstellen*
- *Verstehen Sie, wie historische Gemälde auch heute noch erforscht, interpretiert und geschätzt werden.*

Lektion3: Unternehmerische Fähigkeiten und ethische Geschäftspraktiken vermitteln

1. Handlungen des Lehrers:

Kunsterzieher

- *Laden Sie Künstler, Maler oder Kunsthistoriker ein, mit den Studierenden zu sprechen, um die wichtigsten Punkte, die in der vorangegangenen Vorlesung diskutiert wurden, zusammenzufassen und die facettenreiche Beziehung zwischen der Geschichte der Malerei und der historischen Darstellung im 17. Jahrhundert zu betonen*
- *Förderung der weiteren Erforschung und Diskussion der behandelten Themen und Hervorhebung ihrer Relevanz für das Studium von Kunst und Geschichte.*
- *Moderation von Frage- und Antwortrunden, damit die Studenten direkt mit Fachleuten auf diesem Gebiet in Kontakt treten können.*

IKT-Lehrer

- *Einführung der wichtigsten Geschäftsinstrumente, die beim Aufbau von E-Commerce-Plattformen zu berücksichtigen sind*

Lehrerin für Unternehmertum

- *Einführung von Planspielen, die die Herausforderungen und Entscheidungsprozesse simulieren, die mit der Führung eines nachhaltigen Unternehmens verbunden sind.*

2. Aufgaben der Studierenden

- *Verstehen und diskutieren Sie die behandelten Themen und heben Sie ihre Relevanz für das Studium von Kunst und Geschichte hervor.*
- *Analysieren und diskutieren Sie bestimmte Gemälde, die historische Ereignisse darstellen, erstellen Sie ein Poster*

Lektion4 Gruppenprojekte Kunstbusiness

1. Aufgaben des Lehrers

Kunsterzieher

• Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in kleine Gruppen ein und weisen Sie ihnen Aufgaben zu, um Postkarten mit einem historischen Thema zu erstellen

• Ermutigen Sie die Schüler, die in den vorangegangenen Lektionen besprochenen Konzepte und Themen auf ihre Analyse anzuwenden und so ein tieferes Verständnis und eine tiefere Auseinandersetzung mit den Kunstwerken zu fördern

IKT-Lehrer

• Aufgabe der Studierenden mit verschiedenen Komponenten der E-Commerce-Plattform

Lehrerin für Unternehmertum

• Beauftragen Sie die Schüler mit der Organisation von Veranstaltungen zur Einbindung der Gemeinschaft, wie z. B. Student Art Gallery oder Kunstbildungsworkshops.

• Fördern Sie die Teamarbeit, indem Sie Rollen bei der Planung, Werbung und Durchführung von Veranstaltungen zuweisen.

2. Aufgaben der Studierenden

Erstellen Sie Multimedia-Projekte im Zusammenhang mit Kunst und Historiengemälden, heben Sie die Projekte in Schulausstellungen oder Gemeindeveranstaltungen hervor.

Lesson5 Group Projects Website für Kunstbusiness

IKT-Lehrer

• Beauftragen Sie die Schüler mit der Validierung der Webplattform

Lehrerin für Unternehmertum

• Beauftragen Sie die Schüler mit der Bewertung von Business-Tools

Aufgaben der Studierenden

Berichten Sie über die Plattformbewertung und laden Sie Artefakte/Produkte usw. hoch.

Bewertung - Bewertung

Bewertungs- und formative Evaluationsprozesse und -rubriken, um die Fähigkeit des Studierenden zu messen, das zu leisten, was in den Zielen beschrieben wurde

Formative Bewertung:

• Der Lehrer wird das Verständnis durch Diskussionen im Klassenzimmer überprüfen. Der Lehrer wird helfen, Diskussionen zu erleichtern und bei Bedarf Missverständnisse zu korrigieren.

• Das Ausstiegsticket am Ende des Unterrichts hilft dabei, das Verständnis der Schüler zu messen.

• Die Eröffnungsdiskussion ermöglicht es dem Lehrer, das Verständnis des

Stoffes zu überprüfen und am Ende der Unterrichtsdiskussion die Ergebnisse zu besprechen.

Eine kontinuierliche formative Evaluation umfasst:

- Quiz und Problemlösungsübungen: Regelmäßige Quizfragen zur Wissensbewertung über die wichtigsten historischen Ereignisse des 17. Jahrhunderts
 - über Auftragsarbeiten, die historische Ereignisse wie Schlachten, Krönungen und religiöse Zeremonien darstellen
 - wie Gemälde als visuelle Zeugnisse wichtiger Momente der Geschichte dienten und zukünftigen Generationen Einblicke in die Vergangenheit gewährten.
 - die Herausforderungen und Entscheidungsprozesse, die mit der Führung eines nachhaltigen Unternehmens verbunden sind
 - Entwerfen eines Budgets, einer Kostenanalyse und einer Finanzplanung für ein bestimmtes Unternehmen
- Rubriken für Gruppenpräsentationen: Bewertung von Gruppenpräsentationen über ihre Kartenposterkreation, die von historischen Ereignissen inspiriert ist
 - Überprüfungen der Berechnungsgenauigkeit: Bewertung der Genauigkeit von Berechnungen, die während Sitzungen im Zusammenhang mit einem Budget, einer Kostenanalyse und einer Finanzplanung für ein bestimmtes Unternehmen durchgeführt wurden.
 - Peer- und Selbsteinschätzung: Ermutigung der Schüler, ihre Arbeit und die ihrer Mitschüler während der Gruppenaktivitäten zu bewerten, und Förderung eines reflektierenden Ansatzes für Verständnis und Teamarbeit.

Präsentation -
Berichterstattung -
Teilen

Die abschließenden Schlussfolgerungen und Ergebnisse der studentischen Aktivitäten sind ein wesentlicher Erfolgsfaktor. Die eigene Meinung und die abschließenden Empfehlungen stehen im Vordergrund, damit sie berichten, analysieren und ihre Meinung verteidigen können.

Die Artefakte/Produkte werden mit sozialen Gemeinschaften geteilt.

*Erweiterungen - Weitere
Informationen*

Projekte können zu Fallstudien weiter ausgebaut werden und Studierende und Lehrende können sie in ihren Lehrveranstaltungen als Lehr-/Lernressourcen nutzen und/oder als Open Educational Resources weiterentwickeln.

Ressourcen für die Entwicklung der STEAME ACADEMY Lern- und Kreativitätsplan-Vorlage

Im Falle des Lernens durch projektbasierte Aktivität

STEAME ACADEMY Prototyp/Leitfaden für Lern- und Kreativitätsansatz

Formulierung eines Aktionsplans

Wichtige Schritte im STEAME-Lernansatz:

STUFE I: Vorbereitung durch einen oder mehrere Lehrer

1. Formulierung erster Überlegungen zu den zu behandelnden Themenbereichen/-bereichen
2. Einbeziehung der Welt der weiteren Umwelt / Arbeit / Wirtschaft / Eltern / Gesellschaft / Umwelt / Ethik
3. Altersgruppe der Schülerinnen und Schüler - Assoziation mit dem offiziellen Lehrplan - Festlegung von Zielen und Vorgaben
4. Organisation der Aufgaben der Beteiligten - Benennung des Koordinators - Arbeitsplätze etc.

STUFE II: Formulierung des Aktionsplans (Schritte 1-18)

Vorbereitung (durch Lehrer)

1. Bezug zur realen Welt – Reflexion
2. Ansporn – Motivation
3. Formulierung einer Problemstellung (ggf. in Stufen oder Phasen), die sich aus den oben genannten Punkten ergibt

Entwicklung (durch Schüler) – Anleitung & Evaluation (in 9-11, durch Lehrer)

4. Hintergrunderstellung - Suchen / Sammeln von Informationen
5. Vereinfachen Sie das Problem: Konfigurieren Sie das Problem mit einer begrenzten Anzahl von Anforderungen.
6. Case Making - Entwerfen - Identifizieren von Materialien für das Bauen / Entwickeln / Erstellen
7. Konstruktion - Workflow - Umsetzung von Projekten
8. Beobachtung-Experimentieren - Erste Schlussfolgerungen
9. Dokumentation - Suche nach Themenbereichen (KI-Feldern), die sich auf das untersuchte Thema beziehen – Erläuterung auf der Grundlage bestehender Theorien und / oder empirischer Ergebnisse
10. Sammlung von Ergebnissen / Informationen auf der Grundlage der Punkte 7, 8, 9
11. Erste Gruppenpräsentation von Studierenden

Konfiguration & Ergebnisse (durch Schüler) – Anleitung & Bewertung (durch Lehrer)

12. Konfigurieren von STEAME-Modellen zur Beschreibung/Darstellung/Veranschaulichung der Ergebnisse
13. Studieren der Ergebnisse in 9 und Schlussfolgerungen mit 12
14. Anwendungen im Alltag - Vorschläge zur Entwicklung 9 (Entrepreneurship - SIL Days)

Rezension (durch Lehrer)

15. Überprüfen Sie das Problem und überprüfen Sie es unter anspruchsvoller Bedingungen

Projektabschluss (durch Schüler) – Anleitung und Bewertung (durch Lehrer)

16. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 11 mit zusätzlichen oder neuen Anforderungen, wie in 15 formuliert
17. Untersuchung - Fallstudien - Erweiterung - Neue Theorien - Überprüfung neuer Schlussfolgerungen
18. Präsentation der Schlussfolgerungen - Kommunikationstaktiken.

STUFE III: STEAME ACADEMY Aktionen und Zusammenarbeit in kreativen Projekten für Schüler

Titel des Projekts: _____

Kurze Beschreibung/Gliederung der organisatorischen Vorkehrungen / Verantwortlichkeiten für das Handeln

BÜHNE	Aktivitäten/Schritte	Aktivitäten / Schritte	Aktivitäten / Schritte
	Lehrer 1 (T1) Kooperation mit T2 und Studienberatung	Von Studierenden Altersgruppe:_____	Lehrer 2 (T2) Kooperation mit T1 und Studienberatung
Ein	Vorbereitung der Schritte 1,2,3		Zusammenarbeit in Schritt 3
B	Anleitung in Schritt 9	4,5,6,7,8,9,10	Unterstützung der Anleitung in Schritt 9
C	Kreative Bewertung	11	Kreative Bewertung
D	Beratung	12	Beratung
E	Beratung	13 (9+12)	Beratung
F	Organisation (SIL) STEAME im Leben	14 Treffen mit Unternehmensvertretern	Organisation (SIL) STEAME im Leben
G	Vorbereitung von Schritt 15		Zusammenarbeit in Schritt 15
H	Beratung	16 (Wiederholung 5-11)	Support-Anleitung
Ich	Beratung	17	Support-Anleitung
K	Kreative Bewertung	18	Kreative Bewertung