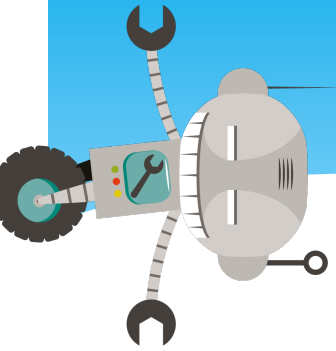


# STEM- actieplan

# 3 jaren-plan



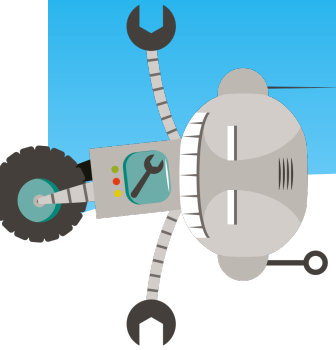
Schooljaar 2014-2015

Schooljaar 2015-2016

Schooljaar 2016-2017



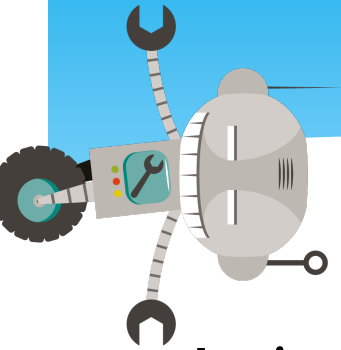
# 2014-2015



- Lid van het cop
- STEM duiden
- Good practices
- Meerwaarde nagaan voor profilering van de school
- Leerkrachten warm maken
- Opstellen van het actieplan



# 2015 - 2016

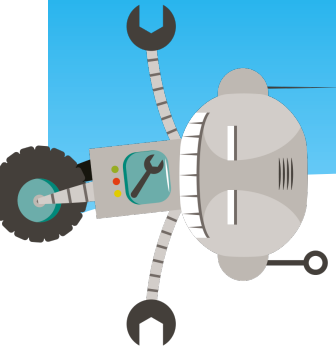


- Actieplan gaat van start
- Nascholingsplan
- Cop
- CEYS
- Samenwerking met Howest
- Verzamelen good practices
- Kennisdeling – teamvergaderingen
- STEMpel





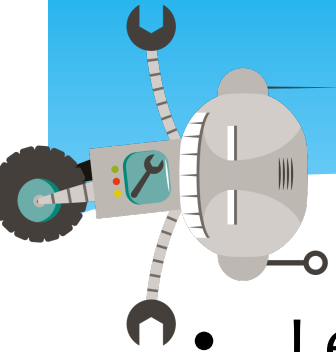
# 2016 - 2017



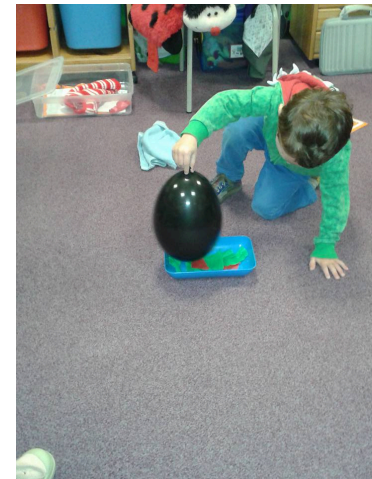
- Volledige uitbouw van de STEMpel
- Samenwerking tussen vestigingen
- Samenwerking met ander scholen
- Visie finaliseren rond STEM voor onze basisschool
- Focus op ouderparticipatie



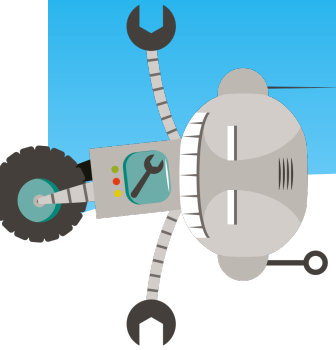
# GOOD practices



- Leerkrachten aan het woord op teamvergaderingen.
- Verzamelen in map op SS.
- Hospiteerbeurten bij collega's.



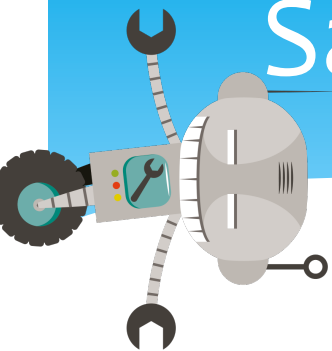
# Nascholingen



- ‘STEM’ voor onderzoekend leren in de klas! (6 halve dagen)
- STEM: wetenschap en techniek in de basisschool
- STEM-dagen Technopolis
- Filosoferen in de lessen wetenschap
- Bezoek aan een bedrijf
- Bezoek aan STEM centrum in Technopolis
- ...



# Samenwerking hogescholen



arteveldehogeschool  
LIID VAN DE ASSOCIATIE UNIVERSITEIT GENT



Erasmus+

CEYS

In kader van onderwijsvernieuwing.

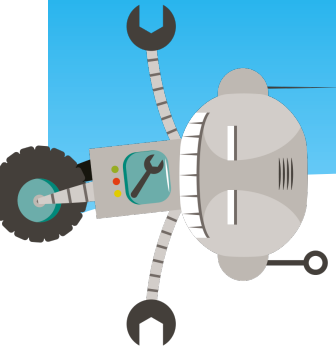
Leerlijn opmaken.

Workshops



# STEM-academie

## STEM<sub>pel</sub>

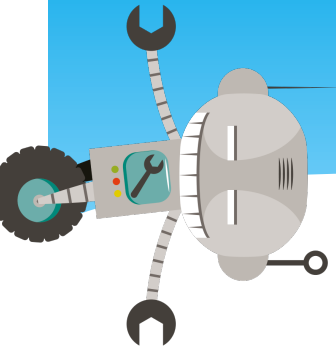


- Crèche Regenboog
- Binnen en buiten inrichten om aan STEM te doen: labo, technieklokaal, ontwerpruimte, reflectieruimte, experimenteerruimte, media-lokaal (programmeren), ...
- Ontmoetingsplaats voor verschillende leerkrachten
- Ervaringsgerichte aanpak
- Maandelijks, tweemaandelijks, ...
- Ook door andere scholen te gebruiken





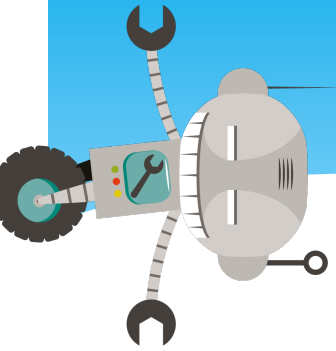
# Onderzoekend leren



1. Verwonderen
2. Verkennen
3. Onderzoek opzetten
4. Onderzoek uitvoeren
5. Concluderen
6. Presenteren



# Ontwerpend leren



1. Probleem verkennen en formuleren
2. Ideeën verzamelen en selecteren
3. Concepten uitwerken en selecteren
4. Prototype maken
5. Testen en optimaliseren
6. Presenteren

