



Let's STEAM : un projet Erasmus+ pour l'apprentissage techno-cr atif de l'informatique

Margarida Romero, S bastien Nedjar-Ballester, Laurent Heiser, Maryna Rafalska, Thierry Vi ville, Saint-Clair Lef vre

► To cite this version:

Margarida Romero, S bastien Nedjar-Ballester, Laurent Heiser, Maryna Rafalska, Thierry Vi ville, et al.. Let's STEAM : un projet Erasmus+ pour l'apprentissage techno-cr atif de l'informatique. 3 me Rencontre scientifique SFERE-Provence, Oct 2019, Aix en Provence, France. 2019. hal-02302012

HAL Id: hal-02302012

<https://hal.science/hal-02302012>

Submitted on 11 Dec 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destin e au d p t et   la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publi s ou non,  manant des  tablissements d'enseignement et de recherche fran ais ou  trangers, des laboratoires publics ou priv s.

Let's STEAM : un projet Erasmus+ pour l'apprentissage techno-cr atif de l'informatique

Margarida Romero^{*1}, S bastien Nedjar-Ballester², Laurent Heiser^{1,3}, Maryna Rafalska^{*1},
Thierry Vi ville^{*4,5}, and Saint-Clair Lef vre^{*1}

¹Laboratoire d'Innovation et Num rique pour l'Education (LINE) – Universit  C te d'Azur (UCA) – France

²IUT d'Aix-Marseille – Aix-Marseille Universit  - AMU – France

³Institut m diterran en des sciences de l'information et de la communication – Universit  de Toulon : EA7492, Aix Marseille Universit  : EA7492 – France

⁴Mnemosyne – L'Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique (INRIA) – France

⁵Laboratoire d'Innovation et Num rique pour l'Education (LINE) – Universit  C te d'Azur, CNRS, IRD, Observatoire de la C te d'Azur, G oazur – France

R sum 

L'apprentissage de l'informatique a connu un essor au cours des derni res ann es dans les pays de l'OCDE, cependant, la formation des enseignant.e.s reste un enjeu. En France, l'apprentissage de la programmation a  t  introduit dans les programmes scolaires d s 2016, mais la formation initiale et continue des enseignant.e.s n'a pas  t  d velopp e dans l'ensemble du territoire avec les m mes approches ni les m mes ressources. Dans le contexte des cours TICE de l'INSP  de Nice, l' quipe enseignante s'est mobilis e pour int grer l'apprentissage de la programmation sous une approche techno-cr ative (De Smet, Heiser, Banus, Fouace, & Romero, 2017; Romero et al., 2017).

Face aux d fis du d veloppement de la formation initiale et continue des enseignant.e.s au niveau scolaire 1D et 2D, le projet Erasmus+ Let's STEAM port  par S bastien Nedjar de l'IUT d'Aix-Marseille, a permis de r unir des coll gues en France (Aix-Marseille Universit , Universit  C te d'Azur), mais aussi des universit s en Espagne, en Italie et en Gr ce. Dans le cadre de Let's STEAM il sera question d'analyser les diff rents usages et ressources pour l'usage d'objets connect s en  ducation pour l'apprentissage de l'informatique en  ducation formelle. La contribution du Laboratoire d'Innovation et Num rique pour l'Education (LINE) vise   apporter une expertise sur l'approche techno-cr ative dans l' laboration des ressources  ducatives (T2.1: Training contents) et des crit res d' valuation pour les ressources  ducatives et la plateforme (T1.4.2: Evaluation grids) en base aux travaux que nous d veloppons sur l' valuation de la pens e informatique. Suite   l'usage des grilles d' valuation et leur analyse, nous proc derons   des recommandations visant l'am lioration des activit s techno-cr atives d s la perspective des ressources (T2.3: Assessment) et la perspective des enseignant.e.s (T3.3: User validation) et des apprenant.e.s (T4.3: Analysis of the activities). Le d veloppement de cette d marche m thodologique d' valuation et d'am lioration it rative fera l'objet de publications au cours du projet Let's STEAM (T5.1: Scientific outcomes).

*Intervenant

Le projet Let's STEAM s'inscrit dans un paysage marqué par la réforme des formations au sein des INSPÉ, ce qui permet d'envisager un arrimage formation-recherche orienté autour des activités techno-créatives développées au sein de ce projet. Ce dernier pourra alors bénéficier aux enseignant.e.s en formation initiale et continue que nous formons à l'INSPÉ de Nice et aux activités de recherche et de médiation scientifique du laboratoire LINE à l'Université Côte d'Azur.

Références

De Smet, C., Heiser, L., Banus, O., Fouace, S., & Romero, M. (2017, novembre). *Forme Scolaire et Créativité*. Présenté à Educatec Educative. Educatec Educative.

Romero, M., Brunel, M., Santini, J., Quilio, S., De Smet, C., & Douek, N. (2017). *De l'innovation éducative aux usages créatifs des TIC: présentation du Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Éducation (LINE)*. Actes du colloque CIRTA 2017, 1. Consulté à l'adresse <https://goo.gl/By91sV>