



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 DE L'ENSEIGNEMENT PLAN D'APPRENTISSAGE ET DE CRÉATIVITÉ (PLAN L&C) - ÉLÈVES ENSEIGNANTS DE NIVEAU 1 : Vacances d'été à Chypre dans le cadre des Jeux Olympiques qui seront co-organisés

**S**      **T**      **Eng**      **A**      **M**      **Ent**



#### 1. Vue d'ensemble

Titre	<b>Vacances d'été à Chypre dans le cadre des Jeux Olympiques qui seront co-organisés</b>		
Question ou sujet moteur	<i>Les terres inutilisées dans diverses régions de Chypre peuvent-elles être utilisées pour accueillir des sports olympiques dans les limites du budget, tandis que les visiteurs peuvent également les combiner avec leurs vacances ?</i>		
Âges, grades, ...	9 – 16		
Durée, chronologie, activités	6 heures	8 * 45 minutes	5 activités
Alignement du programme d'études	Géographie du tourisme, Introduction à l'industrie du tourisme, Algèbre, Pourcentages, Ratios – Proportions, Histoire de Chypre, PowerPoint/Story Maps, Montage vidéo		
Contributeurs, Partenaires			
Résumé - Synopsis	<i>Les élèves examinent le potentiel d'utilisation de zones dans diverses provinces de Chypre pour soutenir les Jeux Olympiques de Paris en accueillant des sports olympiques dans des installations nouvellement créées. Ils créent des forfaits vacances avec le nombre maximum d'activités auxquelles les visiteurs peuvent participer. Par la suite, ils développent une vidéo promotionnelle pour promouvoir la région auprès des touristes, ainsi qu'une affiche et une présentation</i>		
Références, remerciements			

#### 2. Cadre de la STEAME ACADEMY\*

Coopération des enseignants	1er enseignant(T1) Formateur aux métiers du tourismeEnseignement des principes fondamentaux de la création de forfaits touristiques.
	2ème enseignant (T2) Professeur de mathématiques Enseigner les concepts de ratios et de pourcentages. L'objectif est de déterminer le prix le plus rentable pour les forfaits.
	3ème enseignant (T3) – Professeur de design et technologie Création d'affiches, de présentations/cartes récits et de publicités télévisées.
Organisation STEAME in Life (SiL)	Gestion des ressources financières Organisation des jours fériés
Formulation du plan d'action	<p><b>Gestion des ressources financières</b></p> <p><b>ÉTAPE I :</b> Travail préliminaire de l'enseignant 1 et 2 [étapes 1-3]</p> <p><b>ÉTAPE II :</b> Élaboration du plan d'action [préparation des étapes 1-2] par les trois éducateurs.</p> <p><b>ÉTAPE II : Élaboration</b> du plan d'action [mise en œuvre des étapes 3 à 11]... Le soutien, la rétroaction et l'évaluation des éducateurs se poursuivent tout au long de la mise en œuvre des activités, et pas seulement au niveau du résultat final.</p> <p><b>ÉTAPE II : Élaboration</b> du plan d'action [mise en œuvre des étapes 3 à 11]... Fait référence à l'exécution des activités du plan d'apprentissage par les étudiants.</p> <p><b>ÉTAPE II :</b> Présentation des résultats par les élèves et orientation par les enseignants (étapes 12 à 14). Examen intermédiaire par les enseignants et rétroaction aux élèves (étape 15).</p> <p><b>ÉTAPE II :</b> Répétition des étapes 5 à 11, si nécessaire, en tirant les conclusions finales, et communication des résultats (étapes 16 à 18).</p>

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

### 3. Objectifs et méthodologies

Buts et objectifs d'apprentissage	1. Organiser des forfaits touristiques, en donnant la priorité à la promotion de Chypre en tant que destination touristique.
	2. Pour résoudre des problèmes liés au pourcentage (profits et pertes).

Résultats d'apprentissage et résultats attendus	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Recueillir et enregistrer des données à l'aide de diverses méthodes, telles que l'observation et la mesure/l'enregistrement.</li> <li>4. Réaliser des études de marché, traiter des données financières et tirer des conclusions.</li> <li>1. Etude économique des forfaits touristiques.</li> <li>2. Etude de la faisabilité de l'infrastructure pour un tel projet dans les conditions de zone données.</li> <li>3. Création d'affiches, de publicités télévisées et de présentations.</li> </ol>
Connaissances préalables et prérequis	Opérations avec des fractions, rapport de deux grandeurs similaires exprimées dans la même unité de mesure, rapports et leurs propriétés, PowerPoint, applications de montage vidéo, géographie de Chypre
Motivation, méthodologie, stratégies, échafaudages	Approche exploratoire, travail individuel et travail de groupe

#### 4. Préparation et moyens

Préparation, configuration de l'espace, conseils de dépannage	<p>L'enseignement des cinq piliers, tel que conçu par l'Enseignant 1 (T1).</p> <p>L'enseignement des concepts de ratios et de pourcentages, dans le but de fixer le prix des forfaits, sera dispensé par l'enseignant 2 (T2).</p> <p>La création et la construction de spots TV, de power point, de story map et d'affiches seront prises en charge par Teacher 3 (T3).</p> <p>Les enseignants 1, 2 et 3 aideront les élèves à explorer le coût de la mise en œuvre des trousseaux.</p>
Ressources, outils, matériel, pièces jointes, équipement	<ul style="list-style-type: none"><li>• Matériel pour la création d'affiches</li><li>• Ordinateur (Google, PowerPoint, Story Maps, éditeur de vidéos, éditeur d'images)</li><li>• Téléphone (cartes récits, éditeur vidéo)</li><li>• Feuilles</li></ul>
Santé et sécurité	Mesures de sécurité observées dans les laboratoires de conception et de technologie

#### 5. Mise en œuvre

Activités pédagogiques, procédures, réflexions	<p><b>Activité 1 : Activité de collaboration en groupe (groupes de 5 élèves)</b></p> <p>On présente aux élèves le drapeau de la Grèce, et on leur demande de taper le premier mot qui leur vient à l'esprit lorsqu'ils entendent le mot « Grèce » dans une application mobile. Ensuite, ils épinglent l'emplacement de la Grèce sur une carte. Le même processus est ensuite suivi pour la France. Par la suite, ils notent ce qui relie les deux pays (menant aux Jeux olympiques). Ensuite, Chypre est introduite dans l'équation, et les élèves réfléchissent à la manière dont elle pourrait y contribuer. Les étudiants effectuent ensuite des recherches en ligne sur les budgets des Jeux Olympiques et évaluent si Chypre peut les accueillir et, si ce n'est pas le cas, comment elle peut les co-organiser à moindre coût.</p> <p><b>Activité 2 : Activité de collaboration en groupe (groupes de 5 élèves)</b></p> <p>Les élèves recevront une carte topographique de chaque zone qui pourrait potentiellement accueillir un sport olympique, ainsi qu'une sélection de trois sports.</p> <p>Les élèves feront des recherches sur les trois sports proposés et détermineront le sport le plus adapté à chaque domaine spécifique. Leurs suggestions devraient être basées sur et utiliser diverses régions de Chypre qui sont appropriées pour accueillir certains des sports olympiques proposés.</p>
--	---

(Surf, Escalade sportive, Golf, Équitation, Voile, Canoë-kayak, Aviron, Cyclisme, Water-polo, etc.)

### **Activité 3 : Activité de collaboration en groupe (groupes de 5 élèves)**

T1 présente les cinq piliers sur lesquels repose le développement touristique d'un territoire :

1. **Transport : Divers** moyens de transport disponibles dans notre pays qui seront utilisés pour les arrivées et les transferts locaux.
2. **Hébergement** : Tous les types d'hébergement potentiels pouvant accueillir des visiteurs.
3. **Nourriture et boissons** : Toutes les options disponibles pour répondre aux besoins des visiteurs en matière de nourriture et de boissons, ce qui peut également mettre en valeur la culture locale.
4. **Points d'intérêt** : Diverses attractions que les visiteurs peuvent explorer dans la destination, offrant des expériences uniques.
5. **Activités offertes par la destination** : Activités disponibles en raison du climat, du terrain ou des caractéristiques naturelles de la région, auxquelles les visiteurs peuvent participer dans le cadre de leurs divertissements et loisirs.

### **Activité 4 : Activité de collaboration en groupe (groupes de 5 élèves)**

Sélection de billets adaptés, d'hôtels, de transports en commun, de restaurants et d'activités de divertissement et culturelles pour créer un forfait touristique plus rentable.

#### **Activité 4(a) : Création d'une présentation (individuelle)**

Les élèves, après avoir finalisé les forfaits touristiques, créent une présentation PowerPoint résumant les conclusions tirées des activités précédentes.

#### **Activité 4(b) : Conception d'affiches (sous-groupe de 2 élèves)**

Les élèves conçoivent une affiche pour promouvoir le sport et la ville qui accueille l'événement olympique.

#### **Activité 4(c) : Création d'une publicité télévisée (sous-groupe de 2 élèves)**

Les élèves créent une publicité télévisée pour promouvoir le sport et la ville qui accueille l'événement olympique.

### **Activité 5 : Présentation du projet** Chaque groupe présente ses forfaits, son étude économique, son affiche et sa publicité télévisée. Les travaux de tous les groupes sont discutés en séance plénière

Engagement et participation active par le biais de pratiques pratiques

Évaluation - Évaluation	Rétroaction et réflexion des élèves sur leur pensée, leur processus ou leur apprentissage.
	Suivi de l'apprentissage et de l'évaluation des progrès des élèves
	Présentation de l'activité lors de la séance plénière de la classe à travers le spot publicitaire, l'affiche et la présentation.
Présentation - Reporting - Partage	Documents, sorties, artefacts, produits produits par les étudiants avec références, liens Web, etc., pour partage avec les médias
Prolongations - Autres informations	Présentation de l'activité lors de la séance plénière de la classe à travers le spot publicitaire, l'affiche et la présentation.

**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	Activités / Étapes	Activités / Étapes
	Enseignant 1(T1) Coopération avec T2 et l'orientation des étudiants	<b>Par les étudiants</b> Groupe: _____	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