



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) - NIVEAU 1
CAMPAGNE ENVIRONNEMENTALE IA

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Vue d'ensemble

Titre	Campagne environnementale sur l'IA		
Question ou sujet moteur	<i>Pouvez-vous utiliser des applications d'IA pour développer une campagne environnementale axée sur des faits scientifiques ?</i>		
Âges, grades, ...	16-18	K10-K12	
Durée, chronologie, activités	90 minutes de film	2 X 45 heures d'apprentissage	4 activités
Alignement du programme d'études	<i>L'activité s'aligne sur le programme de l'enseignement secondaire et les matières de science et de géographie en mettant l'accent sur la Terre et les faits et informations relatifs à notre planète. De plus, le thème de cet ensemble d'activités d'apprentissage aborde la question environnementale et améliore la sensibilisation des élèves.</i>		
Contributeurs, Partenaires			
Résumé - Synopsis			
Références, remerciements	<p>scitech Australie (https://www.scitech.org.au/experiment/disappearing-objects-refractive-index/#)</p> <p>Société mondiale de la science (https://www.scienceworld.ca/resource/disappearing-glass/)</p> <p>Nathaniel Lasry, Collège John Abbott, Montréal Canada « La magie de l'optique : maintenant vous la voyez, maintenant vous ne la voyez pas », (https://serc.carleton.edu/sp/compadre/demonstrations/examples/19252.html)</p> <p>UNIVERSITÉ du WISCONSIN-MADISON, Département de physique, (https://www.physics.wisc.edu/outreach/wonders-of-physics-outreach-fellows/activities/index-of-refraction/)</p>		

2. Cadre de la STEAME ACADEMY*

Coopération des enseignants	<p><i>Dans la plupart des pays de l'UE, l'ingénierie est introduite par le biais de la technologie et/ou de la science. Par conséquent, la coopération de ces deux enseignants est implicite dans le cadre de cette activité.</i></p> <p><i>La coopération est plus importante dans la phase de conception de cette activité, ce qui signifie que les deux enseignants de la matière répondent aux connaissances et aux compétences préalables pour mettre en œuvre l'activité individuellement, mais une coopération/collaboration est approuvée.</i></p> <p><i>Les enseignants en poste doivent soutenir les enseignants stagiaires, en particulier dans les parties de l'activité où l'équipement de laboratoire est utilisé pour expérimenter la réfraction d'un article dans différents types de liquides.</i></p>
Organisation STEAME in Life (SiL)	<p><i>Rencontre avec des représentants d'entreprise/Applications dans le monde réel</i></p> <p><i>Entrepreneuriat – STEAME in Life (SiL) Days</i></p>
Formulation du plan d'action	<p><i>ÉTAPE I : L'activité comprend la coopération de deux enseignants ou plus, principalement le professeur de sciences, avec l'enseignant responsable de l'équipement de laboratoire de l'école, généralement un professeur de sciences ou de technologie.</i></p> <p><i>ÉTAPE II : Toutes les étapes ont été prises en compte dans la formulation du plan d'action de l'activité d'apprentissage. La relation avec un problème de la vie réelle se produit à la fin, lorsque l'approche commune a été inversée et que l'enseignement par l'enseignant se situe dans les dernières phases des activités, car il commence par une expérience, et se poursuit avec un projet qui vise à expliquer les résultats de l'expérience, avant que l'enseignant ne présente les faits et les connaissances liés au sujet au centre de l'attention.</i></p>

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

3. Objectifs et méthodologies

Buts et objectifs d'apprentissage	L'activité vise à aider les élèves à comprendre l'indice de réfraction et comment et pourquoi il diffère entre différents matériaux. L'activité met l'accent sur l'interprétation et la compréhension de la science qui sous-tend l'effet visuel de la variation de la réfraction d'un objet passant d'un matériau à l'autre (p. ex., l'air à l'eau).
Résultats d'apprentissage et résultats attendus	L'activité vise à atteindre les objectifs d'apprentissage suivants afin que les élèves, à la fin de leur formation, soient en mesure de : <ul style="list-style-type: none">- Identifier l'effet de la variation de l'indice de réfraction entre air/eau/huile- Comprendre l'effet visuel dû à l'indice de réfraction différent entre les différents matériaux (eau/huile/air)- Comprendre le lien entre l'indice de réfraction et l'effet visuel observé

- Être capable de reconstruire l'expérience pour tester une composition matérielle différente (eau)

Connaissances préalables et prérequis

Les élèves qui participent à cette activité doivent avoir :

- connaissances scientifiques de base (K7-K9)
- été initié à la longueur d'onde et à la fréquence de la lumière lors de sa propagation
- connaissances de base en géométrie (K7-K9)

Motivation, méthodologie, stratégies, échafaudages

Cette activité d'apprentissage utilise une approche basée sur un projet en incitant les élèves à travailler en équipe, à rechercher et à explorer des informations en ligne pour comprendre une expérience scientifique, présenter le phénomène de réfraction et expérimenter eux-mêmes l'effet visuel de la réfraction de l'eau.

L'activité adopte un changement de la séquence habituelle des phases, englobant la présentation pédagogique de l'enseignant à la fin, à la suite de l'exploration et de l'expérimentation des élèves.

De plus, l'activité s'inscrit dans une approche d'apprentissage expérimentale.

Les élèves participent à l'activité à la fois en tant que classe entière et en équipe d'élèves travaillant sur leur projet.

4. Préparation et moyens

Préparation, configuration de l'espace, conseils de dépannage

Pour les phases 1 et 3, il est préférable d'être dans un laboratoire de sciences de l'école afin que l'équipement de sécurité et le matériel de laboratoire soient disponibles. Néanmoins, ces deux phases peuvent être réalisées dans une salle de classe.

Les phases 1 et 4 peuvent avoir un cadre de classe commun, l'enseignant étant devant la salle de classe et l'élève lui faisant face. Les phases 3 et 4 sont mieux facilitées par une salle de classe composée de centres d'équipe, formés en connectant plusieurs tables d'élèves pour former une table d'équipe plus grande.

Ressources, outils, matériel, pièces jointes, équipement

Pour la réalisation de l'activité, le(s) professeur(s) aura besoin :

Phase 1 :

- 1 tube à essai de laboratoire (Pyrex)
- 1 grand bol
- 1 litre d'huile végétale (ou de glycérine)
- 1 jeu de gants en caoutchouc

Phase 2 :

- 1 PC par équipe d'étudiants

Phase 3 :

- 4-5 tubes à essai de laboratoire
- 4-5 grands bols
- 4 à 5 litres d'eau ou une source d'eau disponible (p. ex., évier d'eau dans le laboratoire de sciences)
- 20-25 Ensemble de gants en caoutchouc

Santé et sécurité

Pour les phases 1 et 3, l'utilisation d'un équipement de sécurité de laboratoire est conseillée malgré le fait qu'il n'y a pas de dangers évidents autres que les éclaboussures d'huile végétale et la pénétration dans l'œil d'un élève. En utilisant les lunettes de sécurité de laboratoire, ce danger est facilement évité.

5. Mise en œuvre

Activités pédagogiques, procédures, réflexions

Phase 1 (travail en classe) – 10 minutes

L'enseignant réalise l'expérience en suivant les instructions ci-dessous :

- Versez l'huile végétale dans le bol, suffisamment pour pouvoir y mettre le tube à essai.
- Placez le tube dans l'huile sans que l'huile ne remplisse le tube.

- Remplissez le tube d'huile et remettez-le dans le bol.
- Faites remarquer que le tube est presque invisible.

En raison de l'huile ayant un indice de réfraction similaire à celui du Pyrex, le tube semble disparaître car la réflexion de la lumière est la même (similaire) pour les deux matériaux.

L'enseignant mentionne que cela est dû à l'indice de réfraction du milieu et ne fournit aucune information supplémentaire aux élèves.

Phase 2 (travail d'équipe) – 20 minutes

Les élèves sont invités à travailler en équipes de 4 à 5 personnes pour rechercher leurs manuels de sciences et leurs informations en ligne, afin de comprendre ce qu'est un indice de réfraction, comment la réfraction de la lumière dépend de la composition matérielle du milieu qu'elle traverse, etc. Leur objectif est de développer une présentation de 5 minutes pour expliquer la science derrière la disparition du tube.

Phase 3 (travail d'équipe) – 30 minutes

Phase 3.1 – 15 minutes

Les élèves reçoivent les arcs, les tubes d'essai, les gants, de l'eau et de l'huile végétale pour reproduire l'expérience et être en mesure de faire leurs propres observations. Des lunettes de sécurité doivent être utilisées par les élèves pendant la réalisation de l'expérience.

Phase 3.2 – 15 minutes

À la suite de l'expérience en équipe, les élèves finalisent leurs projets.

Phase 4 (travail en classe) – 30 minutes

Phase 4.1 – 10 minutes

2 des équipes sont invitées à présenter leur projet et à expliquer le phénomène de réfraction.

Phase 4.2 – 20 minutes

L'enseignant présente le phénomène de réfraction et l'indice de réfraction.

Évaluation - Évaluation

L'enseignant évalue le processus d'acquisition d'informations et de connaissances en travaillant dans de petits projets d'équipe, en observant les élèves en action et en présentant le résultat du projet. De plus, l'enseignant peut évaluer dans quelle mesure les élèves ont réussi à décrire et à comprendre le phénomène en se basant sur leur propre exploration avant que leur enseignant ne leur présente l'information.

Présentation - Reporting - Partage	À la fin de cette activité, chaque équipe d'étudiants aura élaboré une courte présentation expliquant la réfraction de la lumière et son fonctionnement. Les présentations des élèves peuvent être partagées avec leurs pairs et avec les parents, permettant ainsi la reconnaissance de leurs efforts et de leurs réalisations par leur entourage (école – famille).
<i>Prolongations - Autres informations</i>	L'enseignant peut demander aux élèves de faire des expériences à la maison et de remplir le tube d'eau au lieu d'huile et de laisser le tube vide (rempli d'air), puis d'expliquer pourquoi le tube n'a pas disparu comme il l'a fait en classe, lorsqu'il était rempli d'huile végétale. Leurs conclusions doivent être remises sous la forme d'une courte présentation comprenant les références et les sources qu'ils ont utilisées.

Ressources pour l'élaboration du modèle de plan d'apprentissage et de créativité de STEAME ACADEMY

Dans le cas de l'apprentissage par le biais d'une activité basée sur un projet

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