



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

PLAN D'APPRENTISSAGE ET DE CRÉATIVITÉ POUR LA FACILITATION DE L'ENSEIGNEMENT (PLAN L&C) - ÉLÈVES ENSEIGNANTS DE NIVEAU 1 : Explorer et présenter des outils d'IA dans les devoirs scolaires

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Vue d'ensemble

Titre	Explorer et présenter des outils d'IA dans les devoirs scolaires		
Question ou sujet moteur	Existe-t-il des outils d'intelligence artificielle qui peuvent nous aider à faire notre travail mieux et plus efficacement ?		
Âges, grades, ...	ÂGES :13-18	De la 7e à la 12e année	
Durée, chronologie, activités	5 HEURES D'APPRENTISSAGE	5*45 MINUTES	3 ACTIVITÉS
Alignement du programme d'études	Optimisation des coûts et des revenus, Optimisation de la qualité et des bénéfices, Recherche, Stratégies d'évaluation, Outils d'intelligence artificielle dans l'éducation		
Contributeurs, Partenaires			
Résumé - Synopsis	<p>Les élèves sont invités à planifier et à mettre en œuvre une activité scolaire. Aux fins de ce LCP, supposons que cette activité est un bazar de charité.</p> <p>Dans le cadre de la planification de l'activité, ils doivent réfléchir aux activités qui doivent être réalisées afin d'attirer l'attention et la participation d'un plus grand nombre de personnes, qui seront mises en œuvre par les élèves en collaboration avec l'association des parents d'élèves et leurs enseignants et qui généreront suffisamment de bénéfices pour être reversés à des œuvres caritatives.</p> <p>Dans le cadre de la planification et de la promotion de l'événement, les élèves recherchent et utilisent des outils d'intelligence artificielle qui les aideront à mettre en œuvre leurs objectifs plus facilement, plus rapidement et plus efficacement.</p> <p>L'utilisation d'outils d'intelligence artificielle est aujourd'hui et, à l'avenir, bien plus encore, une compétence nécessaire qu'un humain devrait posséder pour</p>		

2. Cadre de la STEAME ACADEMY*

Coopération des enseignants	<ul style="list-style-type: none"> ● 1er Enseignant (T1) -Elève Enseignant de Mathématiques ou d'Economie Discussion sur l'importance du bazar caritatif, la population qui doit sensibiliser et s'impliquer, les élèves, les parents, les enseignants tant dans l'organisation que dans la mise en œuvre. Discussion et organisation de la partie financière du bazar de charité, du coût des activités et du bénéfice financier qu'elles sont censées tirer de chaque activité ainsi que des moyens d'optimiser la qualité et le profit. Salle de classe. ● 2ème Enseignant (T2) -Élève Enseignant Informatique Soutenir les activités de recherche, d'évaluation et d'utilisation d'outils d'intelligence artificielle appropriés qui pourraient aider à optimiser l'efficacité à la fois dans la conception du bazar caritatif et dans la publicité de l'activité. En classe (utilisation de tablettes, de smartphones ou d'ordinateurs portables).
Organisation STEAME in Life (SiL)	Sensibiliser la société à s'intéresser aux problèmes auxquels font face nos semblables et à participer à des activités caritatives est en soi une activité très importante. En même temps, cependant, il est très important de développer des compétences individuelles et de groupe dans l'utilisation des outils d'intelligence artificielle pour améliorer l'efficacité des élèves dans le cadre de toutes les activités qu'ils entreprennent de réaliser.
Formulation du plan d'action	<p>ÉTAPE I : Préparation par un ou plusieurs enseignants [ÉTAPES 1 à 4], et</p> <p>ÉTAPE II : Formulation du plan d'action [Préparation ÉTAPES 1-3]...</p> <p>Fait référence à la création de ce plan d'apprentissage, par les enseignants en collaboration.</p> <p>ÉTAPE II : Formulation du plan d'action [ÉTAPES 4-11 de développement]...</p> <p>Fait référence à la réalisation par les élèves des quatre activités du Plan d'apprentissage.</p> <p>L'accompagnement, la rétroaction et l'évaluation par les enseignants accompagnent tout au long de la mise en œuvre des activités et pas seulement du résultat final.</p>

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

3. Objectifs et méthodologies

Buts et objectifs d'apprentissage	<p>À la fin du plan L&C, les étudiants devraient être en mesure de connaître et de compléter ce qui suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conception et mise en œuvre d'une activité scolaire, par exemple un
-----------------------------------	--

	<p>bazar caritatif</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Coopération, coordination entre enseignants, parents et élèves pour la mise en œuvre d'activités conjointes. ● Calcul des coûts et optimisation des bénéfices ● découverte et utilisation d'outils d'Intelligence Artificielle pour la planification, l'organisation et la mise en œuvre des actions les plus faciles, rapides et efficaces.
Résultats d'apprentissage et résultats attendus	L'objectif du projet est de sensibiliser les élèves, les enseignants et les parents à participer et à contribuer au bazar de charité, mais en même temps de développer des compétences de découverte et d'utilisation d'outils d'intelligence artificielle appropriés qui amélioreront la qualité et l'efficacité du travail que les élèves doivent faire pour atteindre leurs objectifs.
Connaissances préalables et prérequis	<p>Connaissance de base de l'utilisation de l'ordinateur</p> <p>Compétences de base en mathématiques</p>
Motivation, méthodologie, stratégies, échafaudages	Le processus d'enseignement est basé sur les compétences que les élèves acquerront grâce à leur implication dans la planification, l'organisation, l'attribution de responsabilités et de responsabilités à divers groupes pour la mise en œuvre d'un bazar caritatif à l'école en collaboration avec les enseignants et les parents. Au cours de ce processus d'organisation et de planification des activités, les étudiants doivent rechercher et exploiter les capacités d'un « partenaire » d'intelligence artificielle qui les aidera avec ses propres suggestions pour une meilleure implication de tous les organismes collaborateurs, la publicité et l'optimisation du profit des activités à réaliser. Ce processus lui-même est très intéressant et les compétences qui seront acquises notamment avec l'utilisation de l'intelligence artificielle sont d'une part très populaires chez les jeunes, mais en même temps nécessaires pour la société du futur.

4. Préparation et moyens

Préparation, configuration de l'espace, <i>conseils de dépannage</i>	<p>Toutes les délibérations concernant la planification et la préparation du bazar de charité peuvent avoir lieu dans la salle de classe, à l'aide de tablettes, de smartphones ou d'ordinateurs portables.</p> <p>(avec le soutien des enseignants).</p>
Ressources, outils, matériel, pièces jointes, équipement	<ul style="list-style-type: none"> ● Outils d'IA dans l'éducation <ul style="list-style-type: none"> ○ [FR] A Generative AI Primer (UK National Centre for AI) ○ [FR] Façonner l'avenir de l'éducation : explorer le potentiel et les

- [FR] [Future Tools : liste de plus de 2000 outils d'IA](#)

Santé et sécurité

5. Mise en œuvre

Activités pédagogiques,
procédures, réflexions

Le plan proposé peut être exécuté efficacement dans un délai de cinq heures d'apprentissage. Chacune des trois activités prévues devrait intégrer l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle (IA). Par conséquent, T2 est chargé de fournir un soutien à ces activités, y compris des tâches telles que la recherche, l'évaluation et la sélection d'outils d'IA appropriés. Ces outils sont destinés à améliorer l'efficacité de la conception du bazar caritatif, à promouvoir l'événement par la publicité et, en fin de compte, à optimiser à la fois la qualité de l'événement et le profit potentiel.

1. Première réunion explicative

(1 heure d'apprentissage)

T1 aidera les élèves à s'engager dans des discussions sur l'importance du bazar de charité. Ces discussions porteront sur des sujets tels que la population cible qui a besoin d'être informée et de participer à l'événement. En outre, T1 impliquera les élèves, les parents et les autres enseignants à la fois dans la planification organisationnelle et dans la mise en œuvre effective du bazar de charité. Par exemple, cela contribuera à l'implication de la chorale ou du groupe de danse de l'école et au renforcement et à la participation significative de l'association des parents d'élèves de l'école. Tous les co-organisateurs potentiels doivent être présents lors de la première réunion exploratoire.

2. Aspects financiers du bazar caritatif

(1 heure d'apprentissage)

T1 aidera les élèves à engager des discussions sur les aspects financiers du bazar de charité. Ces discussions porteront sur des sujets tels que l'estimation des coûts associés aux différentes activités et la projection des retombées financières attendues de chaque activité. De plus, T1 aidera les étudiants à explorer des stratégies pour optimiser à la fois la qualité de l'événement et le profit potentiel.

Tous les co-organisateurs potentiels doivent également être présents lors de la deuxième réunion.

	<p>3. Finalisation et promotion de l'événement</p> <p>(3 heures d'apprentissage)</p> <p>Lors de la réunion finale, T1 et T2 aident les étudiants et les co-organisateurs à finaliser leurs actions pour le bazar caritatif. Une fois cela fait, les élèves sont divisés en groupes et utilisent des outils d'IA pour concevoir des invitations, des affiches, des voix ou des vidéos promotionnelles, et d'autres actions sur les médias sociaux pour promouvoir le bazar caritatif.</p> <p>T1 et T2 fournissent un soutien, une rétroaction et une évaluation continus.</p>
Évaluation - Évaluation	<p>Une rétroaction et une évaluation continues et parallèles ont lieu pendant toute la durée des trois activités.</p>
Présentation - Reporting - Partage	<p>Toute la troisième activité concernant la création d'invitations, d'affiches, de voix ou de vidéos promotionnelles et d'autres actions sur les médias sociaux pour promouvoir le bazar de charité, est une activité de partage et de présentation de tout le travail des élèves.</p>
<i>Prolongations - Autres informations</i>	<p>Les élèves de chaque groupe qui créeront des affiches, des spots audio et vidéo, ainsi que d'autres actions, seront formés à l'utilisation et à l'utilisation de divers outils d'intelligence artificielle. Ces compétences peuvent être transmises, en décrivant comment elles ont fonctionné lors de nouvelles réunions, aux élèves des autres groupes ou au reste des élèves de l'école.</p>

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	Par les étudiants 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