



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 2 STERVICE TEACHERS :
Échappe à l'horloge de Doom à minuit

S

T

Eng

Un

M

ORL

1. Vue d'ensemble

Titre	Échapper à l'horloge de Doom minuit	
Question ou sujet moteur	<i>Sensibiliser nos pairs à la mode rapide en jouant et en s'évadant d'une pièce.</i>	
Âges, grades, ...	13-15 ans	7-9 année
Durée, chronologie, activités	<i>6 heures d'apprentissage</i>	
Alignmentement du programme d'études	Biologie, Langue, Mathématiques, Littératie numérique	
Contributeurs, Partenaires		
Résumé - Synopsis	<p><i>L'horloge de l'apocalypse tourne et approche rapidement de minuit.</i> https://youtu.be/B20WmMfrIgg?si=krbyssKnDQ3xz78x. Il ne reste que 90".</p> <p><i>Trouverons-nous un moyen de le faire fonctionner plus lentement, ou même de le faire reculer, donnant ainsi un peu d'espoir à l'avenir de la terre ? Prendre les bonnes décisions peut faire la différence. Il est urgent d'échapper à la catastrophe. La mode rapide ajoute de plus en plus un énorme fardeau sur l'environnement. La production rapide de nouveaux vêtements bon marché disponibles pour les consommateurs en quelques semaines a un impact négatif sur l'environnement de nombreuses façons. Dans cette leçon, les élèves conçoivent et créent leurs propres salles d'évasion dans le but d'inviter leurs pairs à jouer, apprendre et réfléchir à la mode rapide. Une exigence de base de chaque salle d'évasion développée par les élèves est de se concentrer sur des faits et des chiffres qui surprennent, remettent en question les connaissances antérieures et, espérons-le, deviennent mémorables pour les élèves. Les étudiants sont encouragés à étudier le matériel sur le Web sur la mode rapide et à rechercher des « faits amusants » qui pourraient être utiles pour écrire des quiz pour leurs pairs à résoudre et à s'échapper de la pièce. Ils créent également</i></p>	

une ligne narrative pour rendre leur escape room intéressant. La leçon se termine par la présentation par les élèves de leurs salles d'évasion.

Références,
remerciements

2. Cadre de la STEAME ACADEMY*

Coopération des enseignants	<i>Éducateur 1 : Biographe</i> <i>Éducateur 2 : Mathématicien</i> <i>Éducateur 3 : Instructeur de langues</i>
Organisation STEAME in Life (SiL)	<i>Rencontre avec des représentants d'entreprise/Applications dans le monde réel</i> <i>Entrepreneuriat – STEAME in Life (SiL) Days</i>
Formulation du plan d'action	<i>Référence aux étapes et aux étapes du cadre de la STEAME ACADEMY pour l'apprentissage STEAME par projet (formulation du plan d'action)</i>

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

3. Objectifs et méthodologies

Buts et objectifs d'apprentissage	<p><i>Les étudiants doivent :</i></p> <ol style="list-style-type: none"><i>Distinguer la fast fashion de la slow ou de la mode durable.</i><i>Engagez-vous dans un raisonnement argumentatif et débattez sur des positions/points de vue particuliers liés aux achats d'occasion.</i><i>Développez une ligne de narration, liée à la mode rapide (si possible) sur leurs salles d'évasion.</i><i>Concevez leurs salles d'évasion dans PowerPoint à l'aide d'hyperliens.</i> <p><i>Présentez leurs escape rooms.</i></p>
Résultats d'apprentissage et résultats attendus	<p><i>Étudiants:</i></p> <ol style="list-style-type: none"><i>Évaluer et reconstruire leurs propres positions sur la mode rapide.</i><i>Concevez et développez une salle d'évasion à l'aide de PowerPoint.</i><i>Évadez-vous des pièces aménagées par leurs camarades de classe</i>
Connaissances préalables et prérequis	<ol style="list-style-type: none">1. Salles d'évasion physiques et numériques2. Horloge de l'apocalypse3. PowerPoint comme outil pour créer des salles d'évasion.
Motivation, méthodologie, stratégies, échafaudages	<p><i>Apprentissage basé sur l'enquête, apprentissage coopératif</i></p> <p><i>L'un des principaux échafaudages utilisés dans cette leçon est une salle d'évasion PowerPoint mise à la disposition des élèves pour qu'ils puissent y jouer au début de la leçon, afin de les aider à apprendre la mode rapide en jouant et de leur permettre de voir le potentiel de PowerPoint en tant qu'outil de production de</i></p>

4. Préparation et moyens

Préparation,
configuration de
l'espace, *conseils de
dépannage*

Concevoir et développer l'escape room d'introduction, groupes de 3-4

Ressources, outils,
matériel, pièces jointes,
équipement

Ordinateurs portables pour chaque groupe

Santé et sécurité

5. Mise en œuvre

Activités pédagogiques,
procédures, réflexions

1. Activité de concentration (15')

Par groupes de 2-3 élèves, ils participent à une salle d'évasion numérique. Des étudiants sont piégés dans l'entrepôt d'une vieille entreprise de vêtements et tentent de s'échapper en répondant à un certain nombre de questions sur le changement climatique et la mode rapide.

2. Mode rapide (10')

Des étudiants regardent une vidéo sur la mode montrant l'impact extrêmement négatif de la mode rapide au Ghana.

3. Achats d'occasion

Les élèves regardent un influenceur parler d'achats de seconde main et sont présentés avec des commentaires partagés sur les médias sociaux. On attend d'eux qu'ils soutiennent une position donnée qui leur est attribuée en utilisant un raisonnement argumentatif

4. Concevoir et développer l'escape room

Les élèves en groupes de 3-4 élèves développent une ligne de narration pour créer le contexte de leur salle d'évasion. Ils utilisent le Web pour rechercher, trouver et utiliser des faits amusants sur la mode rapide afin de créer leurs quiz / puzzles. Enfin, ils créent leurs escape rooms à l'aide de PowerPoint.

5. Présentez l'escape room

Les élèves présentent leurs jeux d'évasion et invitent d'autres élèves à jouer.

Évaluation - Évaluation

Évaluation formative à la réalisation de chaque activité.

Présentation - Reporting
- Partage

Les élèves partagent et invitent d'autres personnes à jouer

*Prolongations - Autres
informations*

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