Le STEAM en classe : projets, outils d'IA et apprentissage par le jeu

Lieu	Jerez de la Frontera, Cadix, Espagne
Durée	6 jours de cours · 30 heures de formation
Langue	Enseigné en anglais
Frais du cours	480 € par participant
Prochaines dates	15/03/2027 — 20/03/2027 12/04/2027 — 17/04/2027 21/06/2027 — 26/06/2027 28/06/2027 — 03/07/2027 27/09/2027 — 02/10/2027 04/10/2027 — 09/10/2027 18/10/2027 — 23/10/2027

Le cours

Formation Erasmus+ KA1 de 6 jours à Jerez de la Frontera sur l'enseignement STEAM : apprentissage par projet, gamification et les outils numériques et d'IA qui rendent tout cela possible. Pratique toute la semaine, avec une sortie STEAM dans une bodega de Xérès. Enseignée en anglais.

Programme jour par jour

Jour 1

Présentation de la formation et d'EuryGo — Rencontre avec l'équipe, les objectifs de la formation et le déroulement de la semaine : ce que nous allons apprendre, comment nous allons y travailler et ce que vous emportez à la fin.

Jerez et le programme culturel de la semaine — Un premier contact avec la ville : comment se déplacer, où manger, ce qu'il ne faut pas manquer, et le calendrier des activités culturelles qui accompagnent la formation.

Activités pour briser la glace — Activités pour briser la glace et faire connaissance avec le groupe : des enseignants de différents pays avec qui vous allez travailler toute la semaine.

Présentation des établissements des participants — Espace de mise en réseau : futurs partenariats Erasmus+.

Le STEAM en une heure : le défi d'ouverture — Un court défi en équipe pour vivre tout le cycle STEAM : questionner, construire, tester, améliorer.

Jour 2

Les questions directrices et la forme d'un projet STEAM — Ce qui fait une bonne question directrice, et comment un projet en découle.

L'apprentissage par projet et la gamification — Comment structurer un projet et maintenir l'engagement des élèves grâce aux mécaniques de jeu.

Le makerspace : matériaux et outils — Session pratique avec du matériel à faible coût et les outils numériques d'un makerspace STEAM.

Jour 3

Laboratoires virtuels, réalité augmentée et conception 3D — Essai d'outils gratuits de laboratoires virtuels, de réalité augmentée et de conception 3D pour la classe.

Des outils d'IA pour l'apprentissage STEAM — Une sélection pratique d'outils d'IA qui facilitent les projets STEAM.

Sortie STEAM : la science du Xérès — Sortir de la classe : une bodega de Xérès comme véritable laboratoire STEAM, et des idées pour faire de même dans sa propre ville.

Jour 4

Groupes de travail : votre séquence pédagogique STEAM — En petits groupes, construire une séquence pédagogique STEAM avec les modèles de la formation.

Créez votre propre assistant IA pour le STEAM — Mettre en place un assistant IA personnalisé qui fait gagner du temps de préparation.

Des idées pour la Genius Hour — Donner aux élèves le temps et le cadre nécessaires pour leurs propres projets.

Espace de mise en réseau : futurs partenariats Erasmus+ — Temps réservé aux établissements pour parler d'éventuelles collaborations : job shadowing entre enseignants, mobilités d'élèves et projets communs. EuryGo facilite le contact et conseille sur la façon de l'intégrer à l'accréditation KA1 de chaque établissement.

Jour 5

Présentation des séquences pédagogiques STEAM — Chaque groupe présente sa séquence et reçoit des retours du groupe et de l'équipe pédagogique.

Évaluation de la formation — Bilan des apprentissages, retours et échanges.

Clôture et remise des attestations de participation — Évaluation de la formation et remise des attestations de participation.

Jour 6

Activité culturelle structurée — Activité culturelle structurée selon la ville d'accueil.

Journal d'apprentissage — Réflexion personnelle écrite sur l'expérience de la formation.

Réflexion sur la formation — Autoréflexion et relecture des supports et ressources de la formation.

Ce qui est inclus

- **Accompagnement direct.** Une seule personne de contact, du premier e-mail à l'attestation. Pendant la formation, vous pouvez nous écrire par chat toute la journée.
- **Finançable par Erasmus+.** Formation structurée, éligible aux subventions Erasmus+ KA1 selon le Guide du programme Erasmus+. La subvention est décidée par votre Agence Nationale.
- **Réservation flexible.** Changer de participant est toujours gratuit, et vous pouvez passer une fois sans frais à une autre session.
- **Programme culturel inclus.** Les activités culturelles de la semaine et les pauses café font partie de la formation.
- **Attestation de participation.** 5 heures par jour, 30 heures au total.

Organisateur

EuryGo
cursos@eurygo.eu
www.eurygo.com