

STEAM STAFF WEEK:

Une approche pédagogique pour développer l'interdisciplinarité dans l'enseignement supérieur

Dates

Les 15 et 16 Octobre

Contacts

Pedagogie-Unita.Dri@univ-savoie.fr



Objectif pédagogique :

Initier les ingénieurs pédagogiques et les enseignants à la mise en œuvre de l'approche STEAM* dans la formation sur un chemin APC (approche par compétences)

Langue d'instruction: langues d'UNITA et anglais

MARDI-15 Octobre

Objectifs:

- Identifier les Fondements de STEAM dans le cadre de l'Enseignement Supérieure
- Analyser la mise en place des expérimentations STEAM
- Comparer et contraster la mise en place des expérimentations STEAM dans l'alliance
- Résoudre une problématique scientifique sur une forme artistique

Time	Description
9.00-9.30	Café et inscriptions
9.30-10.15	Présentation du programme et les objectifs sur deux jours Cadrage et apport théorique de l'approche STEAM -Compréhension approfondie de STEAM : introduction à l'approche STEAM, les principes fondamentaux de STEAM, l'importance de l'intégration des disciplines, objectifs et avantages de l'approche STEAM dans l'éducation supérieure. -Compréhension de la méthodologie de conception STEAM -Exposition d'un projet STEAM réussi
10.15-10.45	Pause et réseautage
10.45-12.00	Analyse d'expérimentations STEAM au sein d'UNITA -Présentation et retour d'expériences STEAM au sein de l'alliance UNITA -Table ronde : réflexion sur la mise en place du projet STEAM (analyse SWOT) 4 intervenants (1 expert, 2 enseignants, 1 artiste) -Conclusion : Points communs et divergences dans ces expérimentations STEAM au sein de l'alliance
12.00-13.00	Déjeuner
13.00-17.30	Atelier interactif - Arts et Science Mise en pratique de STEAM : résolution d'une problématique scientifique de manière créative à travers l'art pour trouver des solutions innovantes
17.30-18.00	Retour d'expériences sur les ateliers -Restitution d'ateliers -Synthèse : points forts, obstacles et axes d'amélioration.

MERCREDI - 16 Octobre

Objectifs:

- Reconnaître l'importance des outils et des technologies dans le STEAM
- Reconnaître les principes de cadrage institutionnel STEAM en lien avec l'APC
- Concevoir des SAEs avec le mode d'emploi de l'application de l'approche STEAM

Time	Description
9.00-9.30	Café
9.30-10.15	-L'intégration des outils et des différentes technologies dans l'approche pédagogique STEAM pour enrichir l'expérience d'apprentissage -Présentation et retour d'expériences STEAM en lien avec la robotique ou une autre technologie au sein de l'alliance UNITA -Retour expérience d'art non plastique avec l'intégration d'outils et autres
10.15-10.45	Pause et réseautage
10.45-12.30	L'approche pédagogique STEAM en lien avec l'APC -L'approche par compétences dans l'enseignement supérieur au service de STEAM : introduction à l'approche par compétences et focus sur les compétences spécifiques à STEAM -Réflexion et cadrage institutionnel : l'avenir de STEAM dans l'enseignement supérieur et dans nos équipes pédagogiques avec le cadrage de l'APC. -Création d'un modèle d'institutionnalisation du STEAM (travail en groupe) avec la mise en place des UAMs pour valoriser des autres compétences. Création des SAEs avec le mode d'emploi de l'application de l'approche STEAM
12.30-13.30	Déjeuner
13.30-16.30	Présentation des projets de conception par les participants. -Feedback et partage d'expériences du travail en groupe (création des SAEs pour valoriser les compétences STEAM) -Réflexion collective sur l'élaboration d'un plan d'action pour la mise en œuvre de STEAM en lien avec l'approche par compétences.
	Clôture du programme

* Le programme peut être modifié

* STEAM est l'acronyme en anglais provenant des mots Science, Technologie, Ingénierie, Art et Mathématique (MATIS en français)