

ARISTARCHUS

La réalité artistique dans l'enseignement scolaire : apprentissage actif, réfléchi et collaboratif avec l'espace de la forge de HUMAN

Vue d'ensemble du projet et objectifs clés

Le projet ARISTARCHUS est une collaboration entre trois universités et une organisation à but non lucratif : *Cergy Paris Université - coordinateur du projet (France)*, *Université d'Egée (Grèce)*, *CARDET (Chypre)*, et *Université de Munster (Allemagne)*. Le projet vise à s'appuyer sur le planétaire humain, un modèle kinesthésique en 3D du mouvement des planètes dans le système solaire interne, pour engager les *élèves du primaire et du secondaire* dans des activités STEAM interdisciplinaires et inclusives. Ses objectifs spécifiques sont les suivants

- Exploration des lois fondamentales de la physique et des concepts mathématiques d'une manière à la fois attrayante et significative.
- Développement de l'expérience directe et augmentée des apprenants en matière de connaissances scientifiques dans le domaine STEAM, nécessaires pour s'engager dans le monde scientifique moderne.
- Amélioration de l'apprentissage dans un contexte interdisciplinaire STEAM et du bien-être et de la vie sociale des apprenants.
- Amélioration des compétences des apprenants en matière de processus scientifique.

Mise à jour du projet

Les partenaires ont achevé avec succès la **première phase de pilotage** dans des écoles primaires et secondaires en France, en Grèce, à Chypre et en Allemagne. Plus de 25 enseignants et 300 élèves ont participé à des expériences STEAM pratiques en utilisant le planétaire humain. Les leçons consistaient principalement à étudier les éléments du planétaire, à apprendre comment compter les années sur d'autres planètes et à comprendre la cause de l'alternance du jour et de la nuit.

Les élèves ont répondu à un questionnaire en ligne avant et après les mises en œuvre afin d'observer les éventuels changements d'apprentissage ou d'attitude. Les réactions positives des enseignants participants soulignent l'efficacité du planétaire pour impliquer tous les élèves, en particulier ceux qui sont en difficulté dans l'apprentissage traditionnel.

2^{ème} Formation des enseignants à Munster

Du 24 au 28 juillet 2023, l'Université de Munster en Allemagne a accueilli la **deuxième et dernière formation dans le cadre** du projet ARISTARCHUS.



Au cours de la formation, les enseignants ont pu parler de leur expérience de la première année de pilotage, discuter des étapes et des défis, et partager des pratiques et du matériel pédagogique. En outre, les participants ont été initiés à l'application de réalité augmentée et ont pu explorer ses fonctionnalités et créer de nouveaux contenus pédagogiques. La première version de l'application de réalité augmentée sera prête d'ici la fin de l'année. Cela permettra de la mettre en œuvre en janvier 2024 lors de la deuxième phase d'implémentation du projet.

Quelle est la prochaine étape ?

Jusqu'au début de la deuxième phase de mise en œuvre scolaire en janvier, l'Université d'Égée révisera le cadre méthodologique pour répondre aux besoins des enseignants. En parallèle, CARDET, en collaboration avec les partenaires, développe la **plateforme d'apprentissage en ligne du projet**, qui contiendra à la fois du contenu pour les enseignants et les étudiants afin de faciliter l'apprentissage autonome. En particulier, les enseignants auront à leur disposition des ressources et du matériel audiovisuel pour organiser et animer des ateliers STEAM utilisant le planétaire humain. D'autre part, les élèves auront accès à un contenu ludique lié au système solaire.

Rester connecté

Pour plus d'informations, visitez le site web du projet : www.aristarchusproject.eu

Suivez-nous sur LinkedIn : Projet Aristarchus

