



► Projets > Incubateur Académique

DÉPUBLIER



APERÇU

Vous éditez : Projet Form@Link ▼

GÉRER LES PAGES



Ecole et Territoire Apprenant en Environnement Numérique

Page d'accueil

Projet Form@Link

Projet Collège Lab

Salon Numérique Juin 2019

Espaces Pédagogiques Innovants

Archives



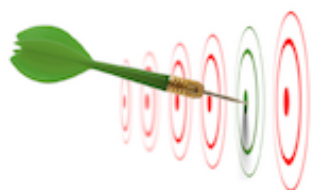
Présentation

La volonté de prendre en compte les environnements
des élèves est une préoccupation importante dans

l'éducation au développement durable et de nombreux travaux mettent en avant l'importance que les élèves travaillent à partir de leurs contextes.

Ce projet porte sur la mise place d'enseignements basés sur les effets de contextes (particularités environnementales).

Il est lié au projet "Technologies éducatives pour l'enseignement en contexte" (TEEC1) qui met en place des collaborations entre des élèves Guadeloupéens et Québécois sur différents thèmes afin de confronter leurs représentations contextuelles et de développer un calculateur d'écart de contexte qui permet de prévoir les effets de contexte et les inclure dans des scénarios pédagogiques.



Objectif du Projet

Créer une communauté d'expertises pour l'utilisation du numérique dans les champs de l'éducation au développement durable, en lien avec le parcours de citoyenneté, l'éducation aux médias et à l'information et l'éducation artistique et culturelle, associant notamment les classes retenues et les parents d'élèves.

Enjeux



Technologiques

L'hypothèse testée par le projet Form@Link est qu'un enseignement basé sur la collaboration via le numérique d'élèves de différents lieux de Guadeloupe permet d'observer et de décrire des effets de contexte particuliers.

L'enjeu technologique de ce projet est de développer deux outils numériques (un outil de scénarisation en ligne et une base de travail collaboratif) adaptés aux enseignements basés sur les effets de contexte.



Enjeux Sociaux

Le projet form@Link, et son développement scientifique, montreront que l'académie de Guadeloupe, qui recouvre un territoire discontinu (formé de la Région Guadeloupe proprement dite, des collectivités territoriales de **Saint-Martin** et **Saint Barthélemy**) peut être constitué en **un territoire apprenant**, par le travail collaboratif utilisant le numérique. Par leur sensibilité au contexte, les outils créés dans le cadre de ce projet peuvent être ultérieurement transférés à d'autres contextes

géographiques.

Par ailleurs, ce projet permettra de développer des pratiques de réussite éducative utilisant le numérique au sein de ce territoire apprenant. En particulier, dans un territoire en tension par rapport à certaines questions environnementales (déchets, eau, énergie, transport...), contribuera à la formation à l'éco-citoyenneté.



Acteurs Impliqués

Le projet est porté par une équipe pluri-catégorielle associant des enseignants-chercheurs de trois laboratoires et des acteurs du rectorat de Guadeloupe

Laboratoires :

- Centre de Recherches et de Ressources en Éducation et Formation (**CRREF**) / Université des Antilles,
- Laboratoire en Informatique Cognitive et Environnements de Formation (**LICEF**) / Téléuniversité du Québec,
- Équipe de Recherche en Éducation Scientifique et Technologique (**EREST**) / Université du Québec à Montréal.

Académie de la Guadeloupe :

- Le **DAN** et son équipe,
- Les communautés scolaires de 4 écoles, de 4 collèges et de 4 lycées (une division par établissement), relevant de territoires diversifiés au sein de l'archipel guadeloupéen (Basse-Terre, Grande-Terre, Marie-Galante et Saint-Martin).