

STEAM

FORMER LES ENSEIGNANTS À LA MULTIMODALITÉ

PARTENAIRES DE RECHERCHE



AFBB Akademie
für berufliche Bildung gGmbH



CIBLES

Les enseignants et formateurs.

CALENDRIER

Date de début : T3 2016

Date de fin : T2 2019

SUPPORTS



LE PROJET

STEAM (pour "Serious game to train experts in advanced multimodality") est un projet collaboratif européen, issu d'un constat : le corps enseignant européen n'est pas suffisamment formé aux outils numériques dans leur diversité.

L'objectif de ce projet est donc la création d'un serious game destiné à former les enseignants à maîtriser ces outils digitaux innovants, et à les intégrer à leur approche pédagogique (la "multimodalité").

Un programme de recherche réunissant cinq entités, réparties sur cinq territoires différents, dont Manzalab assure la coordination.

STEAM est en partie financé par le programme européen ERASMUS+.

STATUT

Le consortium réunit trois centres de formation européens : AFBB (Allemagne), SEDU (Finlande) et VUCSTOR (Danemark), au sein desquels les équipes d'enseignants sont mobilisées.

Une première phase du projet vise à les interroger, pour remonter leurs attentes et les freins ressentis par rapport à la multimodalité. C'est sur cette base que le serious game sera construit. Le prototype leur sera ensuite soumis pour être utilisé dans des conditions réelles.