CAI

Sylviane Bachy[1], Patricia Corieri[2], Olivier Goletti[3], Sébastien Hoarau[4], Vassilis Komis[5], Thierry Massart[1], Kim Mens[3], Gabriel Parriaux[6], Maryna Rafalska[7], Margarida Romero[7], Thierry Viéville[8]

COMMUNAUTÉ D'APPRENTISSAGE DE L' INFORMATIQUE

Contexte

Enseignement de l'informatique comme enjeu majeur dans la formation des adultes.
La Commission européenne a conçu un cadre de référence.

Problématique

L'enseignement de l'informatique n'est que récemment introduit dans l'enseignement obligatoire dans de nombreux pays européens, ou reste seulement au stade de projet.

Objectif CAI

Le projet vise l'apprentissage des sciences informatiques via les points 3 "Digital content création" et 5 "Problem solving".

Le projet international de Communauté d'Apprentissage de l'Informatique (CAI) a pour objectif de mettre en place **une communauté d'enseignant·e·s** pour leur faciliter la découverte de l'informatique et soutenir les activités d'enseignement et d'apprentissage aux élèves de 10 à 18 ans.

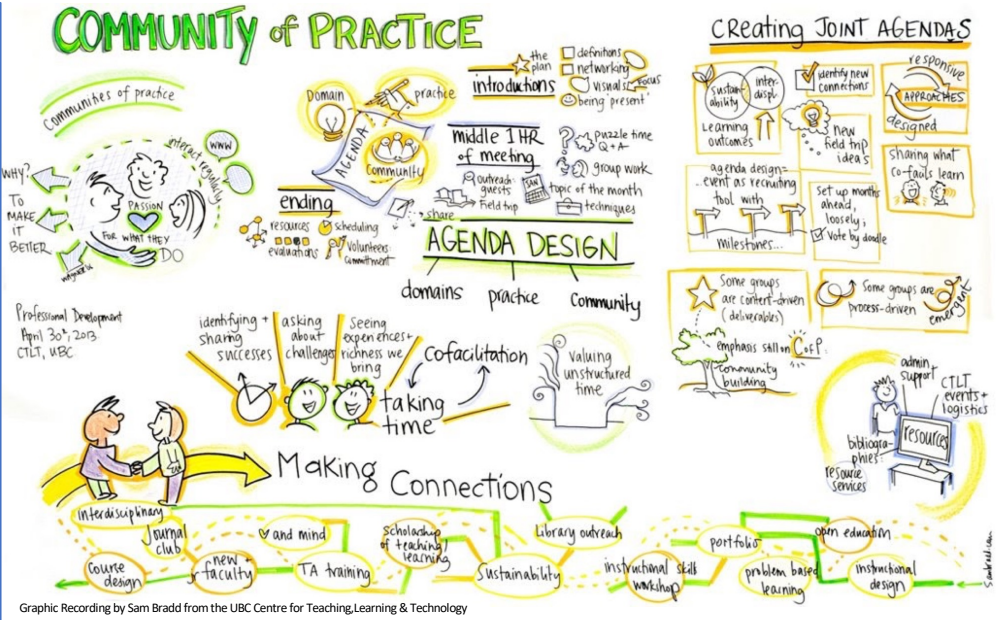
Délivrables

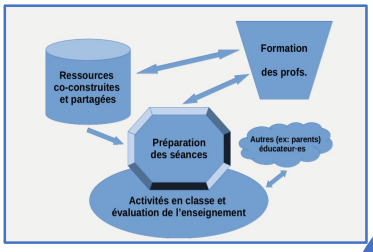
- Une plateforme et des outils numériques (cai.community) ;
- Partages d'expériences et de ressources pédagogiques ;
- Entraide entre enseignant·e·s et autres professionnel·le·s de l'éducation ;
- La plateforme sert de catalyseur pour mettre en place deux noyaux de communauté d'enseignants
  - pour les 10-14 ans et
  - pour les 15-18 ans.

Recherche appliquée

- Analyse des pratiques effectuée tout au long du projet ;
- Apport des sciences de l'éducation, de la didactique de l'informatique, et des sciences informatiques ;
- Régulation des usages et des contenus

cai.community





Upylab

3 MOOC pour les enseignants :
Les fondamentaux
+
Apprendre à enseigner

(avec Forums / Communauté / Ressources / …)

Erasmus+

Référence du projet : 2019-1-BE01-KA201-050429

Début : 01-09-2019 - Fin : 31-08-2022

Programme :
Erasmus+
Action clé :
Coopération en matière d'innovation et d'échanges de bonnes pratiques
Type d'action :
Partenariats stratégiques dans les domaines de l'éducation

Thèmes :
TIC - nouvelles technologies - compétences numériques
Méthodes et programmes d'apprentissages innovants / développement de formations
Compétences de base et clés (incl. mathématiques et littératie)

[1] ULB - Université libre de Bruxelles
[2] La Scientothèque [Bruxelles]
[3] ICTEAM/INGI - UCLouvain
[4] LIM - Laboratoire d'Informatique et de Mathématiques Université de La Réunion
[5] University of Patras [Patras]
[6] HEPL - Haute Ecole Pédagogique du canton de Vaud
[7] LINE - Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education - UCA - Université Côte d'Azur
[8] Mnemosyne - Mnemonic Synergy - LaBRI - Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique, Inria Bordeaux - Sud-Ouest, IMN - Institut des Maladies Neurodégénératives [Bordeaux]

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues