|  |
| --- |
| **AIX-MARSEILLE** |
| **3 RECREATION LAB ALIMENTATION ET DEVELOPPEMENT DURABLE** |

Date de début : 6/1/2017

Date de fin  : 10/1/2020

Expérimentation article L.314-2 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Description de l’expérimentation :**  Projet innovant - élèves de cycle 3 et 4 - académie d'Aix Marseille.  Chaque année, 10 classes collaborent autour d'une thématique via supports numériques.+ Interventions en classe, visites auprès des partenaires, journées ateliers à thecamp (Campus dédié aux technologies émergentes et aux nouveaux usages) + partenariat avec les municipalités d'Aix, Gardanne, Marseille, Ventabrens, Vitrolles, La Ciotat + formation enseignants  2017 2018 Ecriture collaborative numérique - 2 livres  2018 2019 Création mobiliers fonctionnels dans écoles  2019 2020 Alimentation durable, agriculture responsable et EDD | |
| **Thématique(s) de l’expérimentation :**   * Apprentissages fondamentaux * Alliances éducative * Numérique | |
| **Hypothèses à évaluer :**  La pertinence d'une méthodologie "apprentissage/action" propre à reCreationLab  L'importance de la Co construction multi partenaires et multi secteurs professionnels dans la construction de projets pédagogiques : vision élargie des problématiques abordées avant mise en oeuvre : fabLabs (Makers), tiers lieux, start-up, Hive (résidence collaborative et artistique), associations, experts, professionnels (agriculteurs, architectes, designers, écrivains) | |
| **Méthode d’évaluation :**  Mesurer l'impact des actions sur :  - les apprentissages fondamentaux mathématiques (mesures, calcul, géométrie) et maîtrise de langue (lecture, écriture, oral).  - le vivre ensemble  - les compétences en géographie, EDD  - les compétences numériques  - l'orientation des élèves : éclairage sur les métiers d'aujourd'hui et de demain, le monde du travail  - l'estime de soi et la confiance en soi | |
| **Responsables de l’évaluation :**  Equipe youthcamp  Enseignants  Suivi des étapes par le comité de pilotage 5 fois par an (COPIL partenaires et financeurs : Directeur éducation des collectivités locales, Délégué académique au numérique éducatif et ses adjoint 1er et 2nd degré, équipe référente du conseil départemental CD13, IEN adjoint au DASEN en charge du 1er degré et son CPD, IENs, Principaux de collèges, enseignants, ERUN, chef de projet et chargé de projet associations Youth camp experiences, experts thecamp, Sodexo) | |
| **Résultats année précédente :**  reCreation Lab #02  10 classes  5 villes du territoire : Aix-en-Provence, Gardanne, Marseille,Ventabren et Vitrolles,  250 jeunes de CE2, CM1 et CM2,  10 professeurs des écoles.  31 étudiants en Design produit  2 écoles de design :  - l’ESDAC, École Supérieure design, Arts appliqués et Communication d’Aix-en-Provence, (CLASSE du BTS)  - l’ESDM ,École Supérieure de Design de Marseille (CLASSE de la section DSAA - Diplôme Supérieur des Arts Appliqués),.  REALISATIONS EFFECTIVES :  1/ MINIMODULS  DES FAUTEUILS MODULABLES POUR AMÉNAGER LE HALL MITOYEN À LA CLASSE ET Y TRAVAILLER EN GROUPE OU FAIRE LA LECTURE AUX PLUS JEUNES DE L’ÉCOLE  2/ CLOISONS SAMSON’S  DES PANNE AUX MOB ILES ISOLANTS PHONIQUES AVEC TABLE AU BLANC POUR MIEUX TRAVAILLER EN GROUPE DANS LE CALME  3/ L’IGLOOTHÈQUE  BIBLIOTHÈQUE D’EXTÉRIEURE POUR LA COUR ET PERGOLA HONEY CHAIR  4 MODULES INDIVIDUELS POUR LIRE ET RANGER LES LIVRES  4/ LA TABLE PAS RONDE  UNE TABLE POUR LIRE OU TRAVAILLER ENSEMBLE  5/ LILO  PLATEFORME DE PARTAGE, DE CALME ET DE LECTURE DANS LA COUR DE L’ÉCOLE  6/ LA GREFFE  ABRI GREFFÉ SUR UN BANC EXISTANT DE LA COUR POUR OFFRIR DE L’OMBRE ET UN COIN CALME POUR LIRE DANS LA COUR  7/ LES PAS JAPONAIS  PARCOURS DE 10 PETITS PAS ET 2 GRANDS POUR JOUER ET SE REPOSER DANS L’ESPACE BOISÉ DE LA COUR  8/ THE CANOPY  ESPACE CALME ET OMBRAGÉ POUR LA COUR  9/ LA CABANELLE  HYBRIDATION D’UNE CABANE ET D’UNE PASSERELLE POUR JOUER OU SE REPOSER DANS L’ESPACE EN TERRE DE LA COUR  10/ HONEY CHAIR  4 MODULES INDIVIDUELS POUR LIRE ET RANGER LES LIVRES  + 2 journées de formation des enseignants inscrites au PAF académique Aix Marseille sur méthodologie reCreationLab, partage de techniques comme la facilitation graphique, livret du designer, différents types et techniques de matériaux , intelligence collective... Rencontre avec des professionnels,  + 1 journée de restitution (300 personnes) : élèves, enseignants, partenaires, équipes | |
| **Actions prévues à l’issue de l’expérimentation :**  A l’issue du projet, le fruit des diverses collaborations permettra la diffusion de la méthodologie reCreation Lab à travers la création d’une boîte à outils pédagogiques en formatnumérique qui sera ensuite diffusée auprès d’enseignants d’écoles et de collèges. | |
| **Public(s) concerné(s) :**  Élèves  Personnels de l’Éducation nationale  Acteurs éducatifs hors Éducation nationale (ex : associations, collectivités territoriales)  **Secteur(s) d’enseignement concerné(s) :**  Public  **Cycle(s) concerné(s) :**  Cycle 3  Cycle 4 | **Nombre concerné :**  d’élèves : 730  d’enseignants : 31  d’établissements : 30  d’écoles : 25  de collèges : 5  de lycées généraux et technologiques :  de lycées polyvalents :  de lycées professionnels : |
|  |
| **Champ(s) de la recherche concerné(s) par le(s) partenariat(s) :** | |

|  |
| --- |
| **Objectifs de recherche :** |
| **Résultats mis en évidence par la recherche :** |
| **Apports de la recherche dans le cadre de l’expérimentation :** |
| **Modalités de valorisation de la recherche :** |