



Robots et Objets connectés en éducation, un monde de données et d'apprentissage

Institut Français de l'Éducation – ENS de Lyon

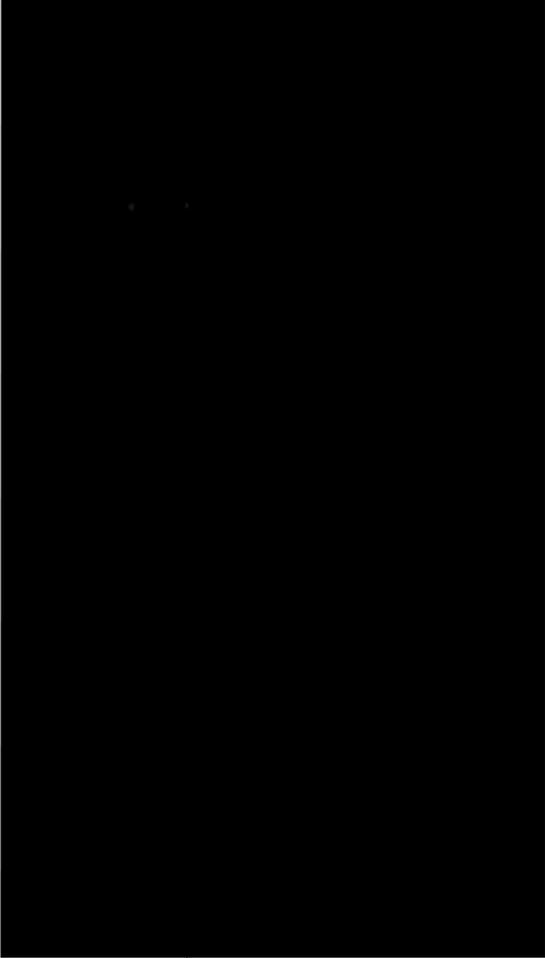
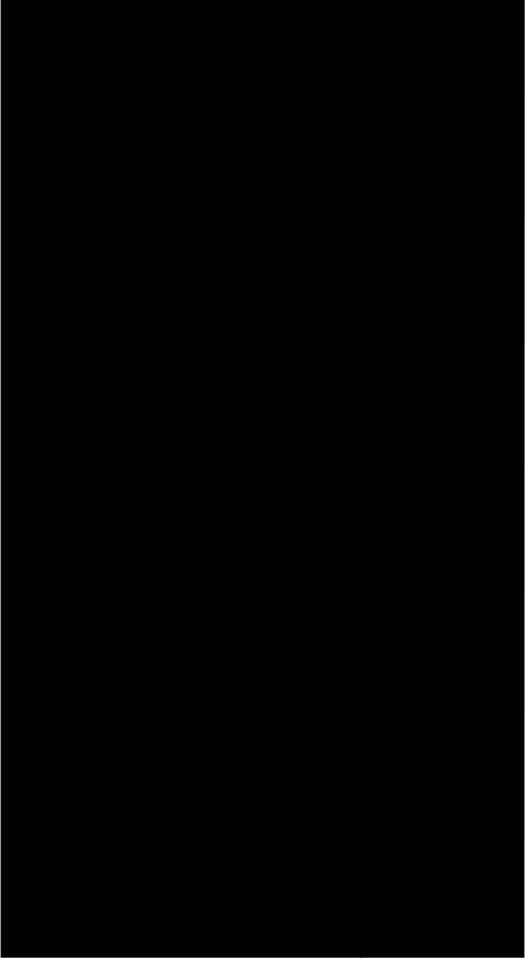
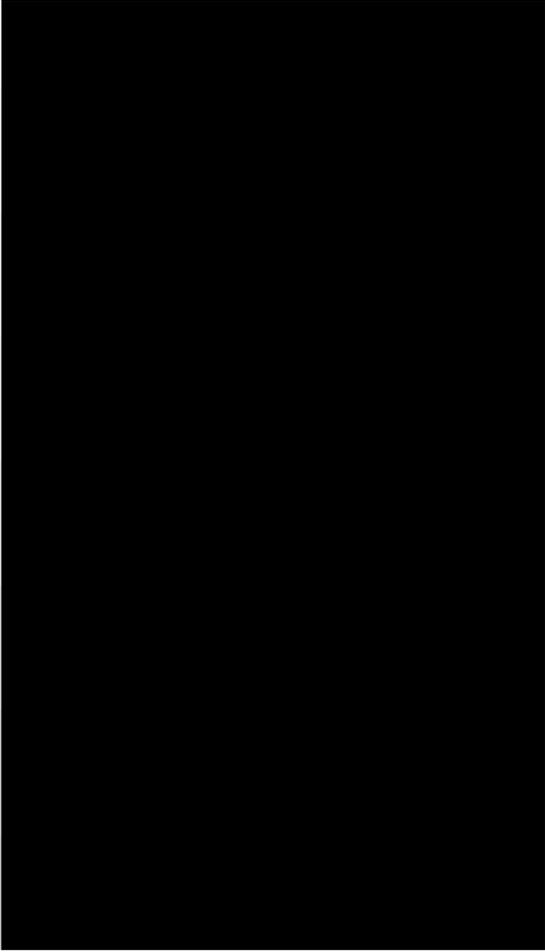
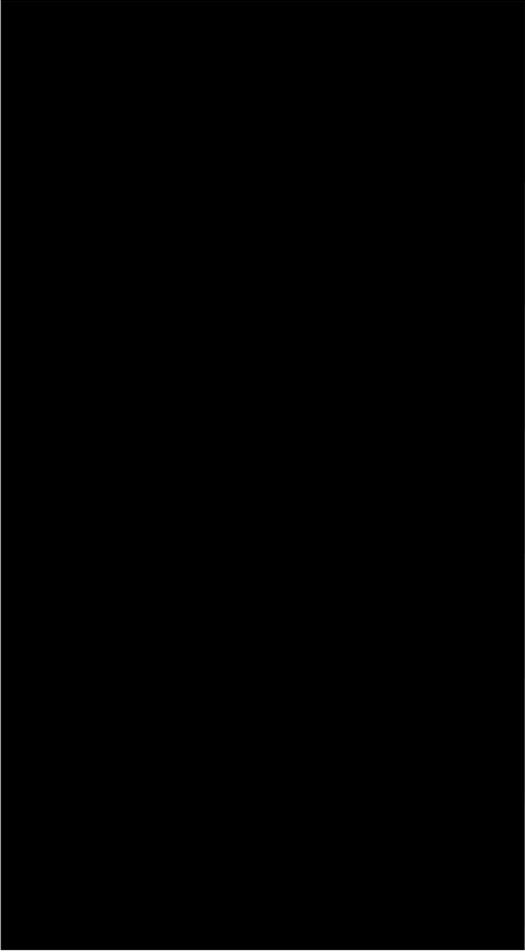
#RNRE20



Le labo ^{junior} indiscipliné de prototypes sonores

Sandrine Chudet (Réseau Canopé) et Catinca Dumitrascu (GRAME)





Amstramgame

Le labo ^{junior} indiscipliné de prototypes sonores

Sommaire

- Contexte : la culture numérique, une préoccupation universelle
- **Amstramgame**, un projet pédagogique « arts & sciences » imaginé par **GRAME & Réseau Canopé**
- **Amstramgame** : ressources, outils et rencontres
- **Amstramgame** & l'approche STIAM
- Conclusion & discussion

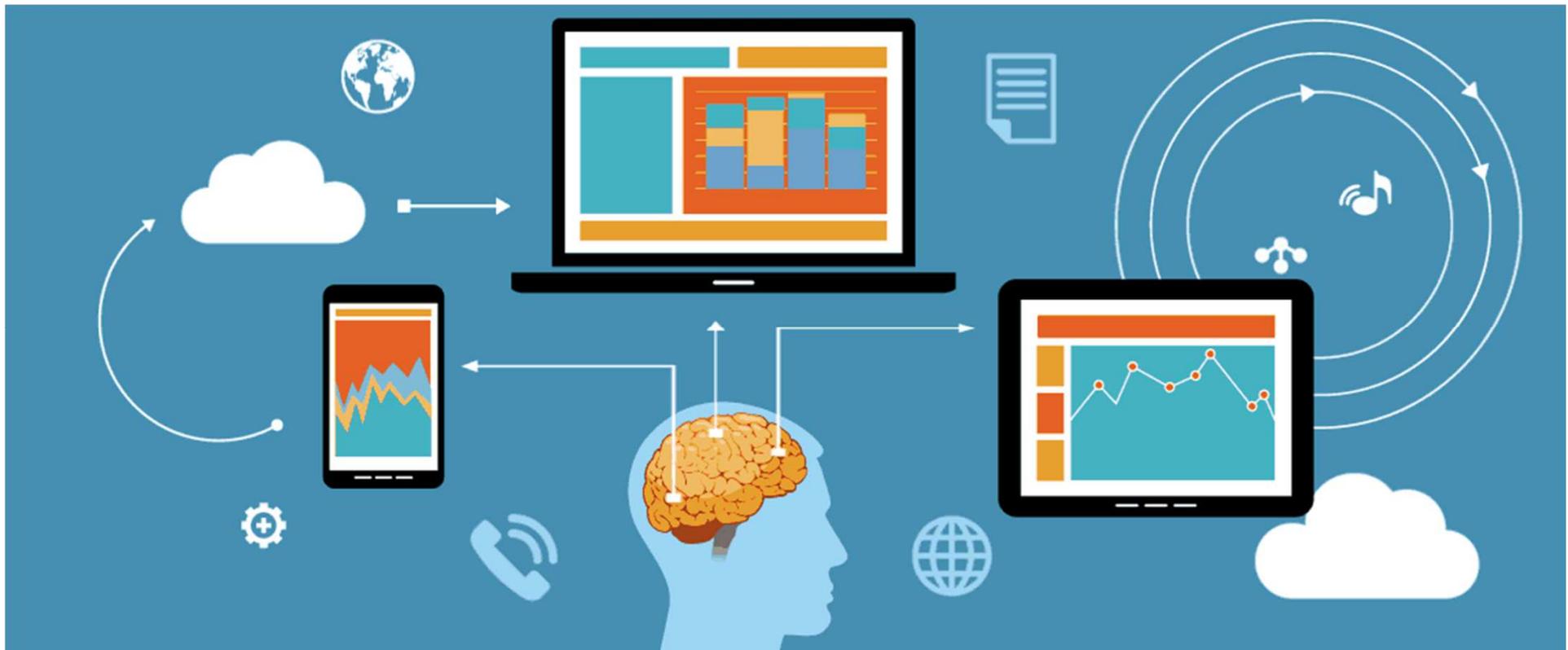


Contexte



Le code informatique contrôle notre vie quotidienne. Pourtant, moins d'un pour cent d'entre nous savent programmer.





LITTÉRATIE NUMÉRIQUE

« La capacité d'utiliser les technologies de l'information et de la communication pour trouver, évaluer, créer et communiquer des informations, ce qui exige des compétences à la fois cognitives et techniques. » *

*American Library Association



Amstramgrame

Le labo ^{junior} indiscipliné de prototypes sonores

Répondre à de nouvelles exigences qui apparaissent dans le domaine de l'éducation (omniprésence du numérique, nouvelles compétences du XXI^e siècle, nouvelles formes scolaires...)

Produire et diffuser des ressources numériques innovantes

- **Amstramgrame** : projet culturel et numérique à la croisée des arts et sciences, qui place les sciences et l'ingénierie au cœur de la démarche pédagogique en les inscrivant dans le domaine de la création musicale et sonore.
- s'inscrit dans les attentes du SCCC et des nouveaux programmes, et s'adresse aux cycles 3, 4 et lycée + extra-scolaires

Participer au Parcours d'éducation artistique et culturelle

Accompagner les élèves dans l'acquisition de connaissances, la rencontre avec les artistes et les œuvres, et la pratique culturelle : Amstramgrame permet cette rencontre entre artistes et élèves



Amstramgramme

Le labo ^{junior} indiscipliné de prototypes sonores

Amstramgramme

- Un site web

Un espace créatif pour construire son instrument de musique en utilisant FAUST

Des scénarii pédagogiques

téléchargeables pour les enseignants (en lien avec les programmes de maths, physique, technologie, musique, EPS)

Une offre de formation pour les enseignants, animateurs, médiateurs, etc.

Des partitions et applications musicales mobiles à télécharger

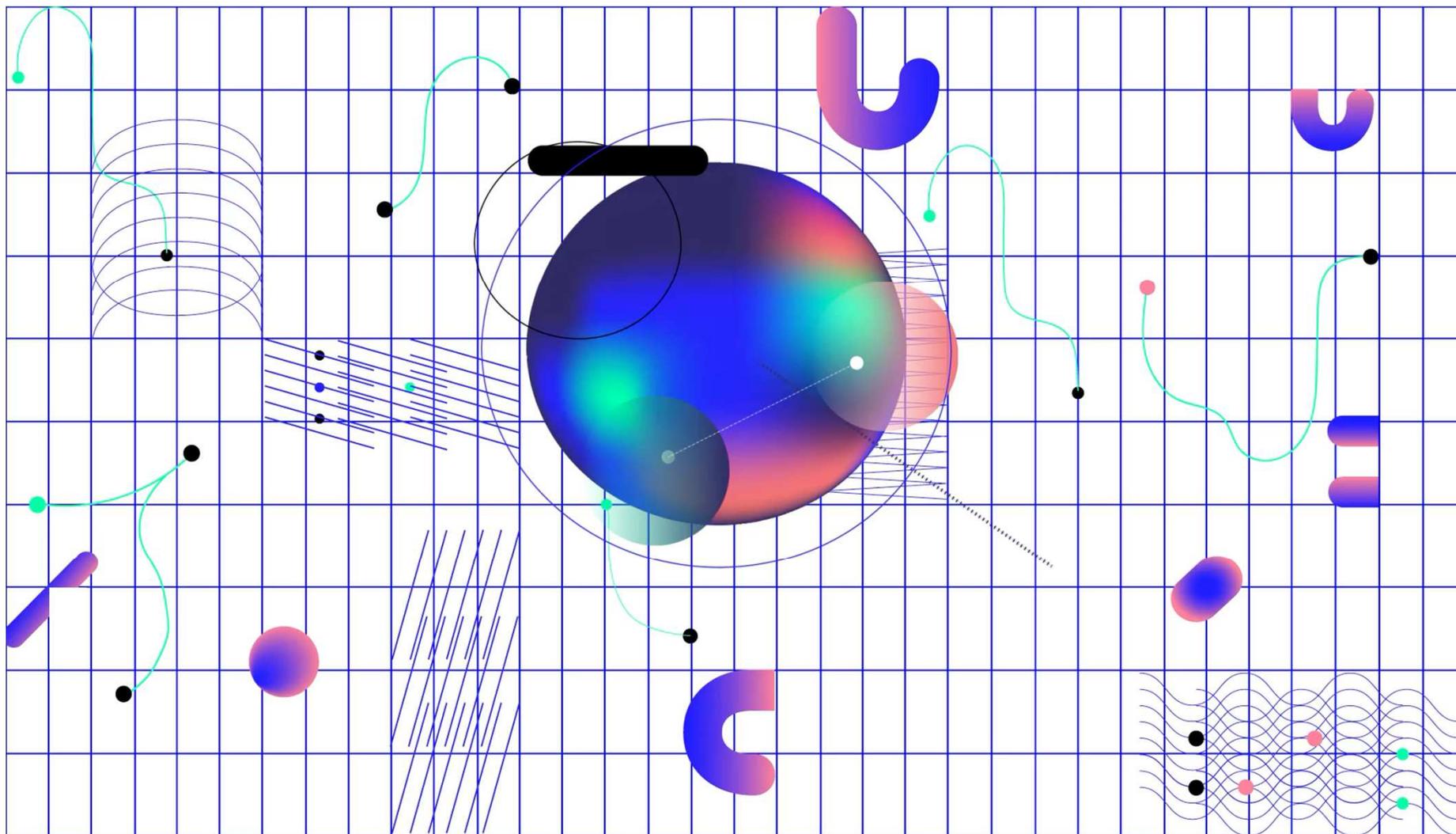
- Une mallette

Contenant des dispositifs audio appelés gramophones

- Des ateliers

Le projet offre la possibilité de travailler avec des artistes dans le cadre de projets alliant créations musicales & dansées, performances, installations, etc.





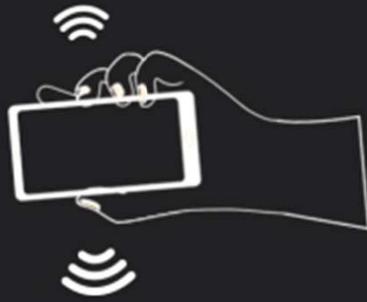
Ressources

Vue d'ensemble

ScraperJS, L'histoire

PUIS ENVOIE TON CODE SUR

Ton smartphone



Ton gramophone



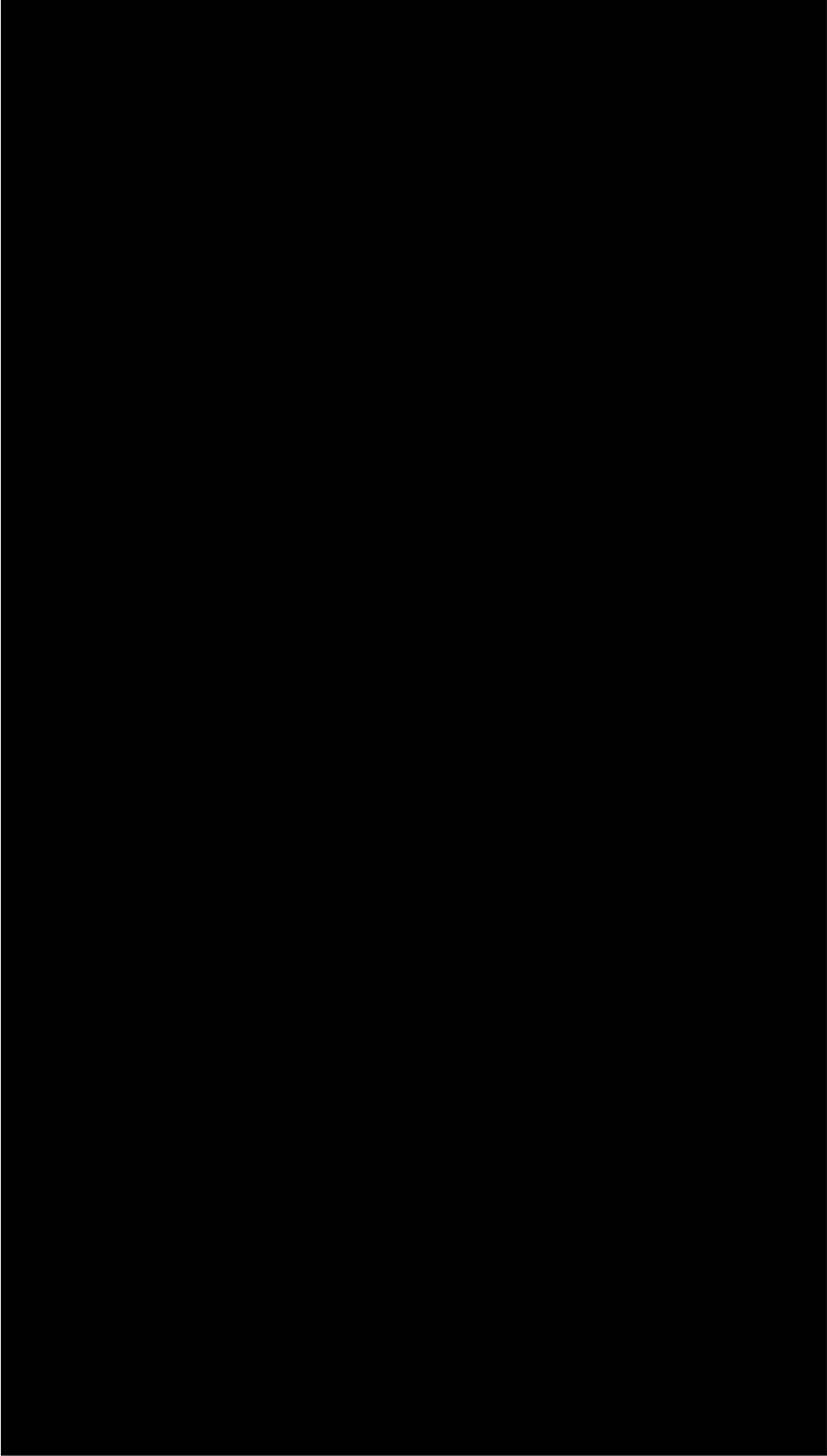


#RNRE20

CENTRE
NATIONAL
DE CRÉATION
MUSICALE



#RNRE20



Amstramgrame

Le labo ^{junior} indiscipliné de prototypes sonores

Conclusion & discussion : un projet ...

- moteur d'une pédagogie innovante
- en lien avec le PEAC & les nouveaux programmes scolaires scientifiques et numériques
- accessible à tous et partout
- pour développer la capacité à apprendre et à oser

