

Favoriser le développement de l'approche STEAM pour l'éducation au numérique de la jeunesse

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES TRAVAILLEURS JEUNESSE
2025-1-FR02-KA151-YOU-000349359

23 - 27 FÉVRIER 2026, BORDEAUX (FRANCE)

DOCUMENT DE RESTITUTION



Table des matières

PROJET	1
ORGANISATION	1
CONTEXTE	2
MOBILITÉ DES ANIMATEURS DE JEUNESSE	3
PARTENARIAT	3
DURÉE	4
THÈME	4
OBJECTIFS	4
PARTICIPANTS	5
PROGRAMME DE LA MOBILITE	6
PROGRAMME	6
JOURNAL DE BORD	7
JOUR 1 - LUNDI 23/02/2026	7
JOUR 2 - MARDI 24/02/2026	7
JOUR 3 - MERCREDI 25/02/2026	9
JOUR 4 - JEUDI 26/02/2026	12
ÉVALUATION, APPRÉCIATION ET CLÔTURE DU PROGRAMME DE MOBILITÉ	16
JOUR 5 - VENDREDI 21/02/2025	20

PROJET

ORGANISATION

[La Ligue de l'Enseignement \(France\)](#) est un mouvement laïque d'éducation populaire qui propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs. Elle vise à garantir l'accès à l'éducation pour tous et à promouvoir une société laïque, la solidarité entre les citoyens et une citoyenneté active. Le mouvement défend une idée, fondée sur l'égalité des droits, face à la transformation de la société française en une société multiculturelle.



L'association [Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine \(France\)](#) - LENA - est l'union régionale de 12 fédérations. Elle est affiliée/membre du centre confédéral Ligue de l'Enseignement et partage les mêmes objectifs :

- Former des citoyens responsables,
- Lutter contre toutes les inégalités,
- Construire une société plus juste et plus indépendante.

Favoriser le développement de l'approche STEAM pour l'éducation au numérique de la jeunesse

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES TRAVAILLEURS DE JEUNESSE - 2025-1-FR02-KA151-YOU-000349359

La LENA intervient dans les nombreux domaines de l'éducation permanente qui permettent le progrès démocratique et le plein exercice de la citoyenneté. L'association est composée de 4 services :

- Formation professionnelle,
- Actions culturelles,
- Camps de vacances et formation des animateurs,
- Développement d'activités régionales (Domaines : Education, Jeunesse, Numérique, Programmes européens KA1 et KA2)

La LENA a une vocation initiale et historique, la jeunesse, qu'elle soit ou non en milieu scolaire et à tous les stades de son développement. Elle cherche à promouvoir l'éducation civique des jeunes, leur capacité à vivre ensemble et à prendre des responsabilités, à s'impliquer dans leur territoire de vie. Elle s'implique donc dans :

- Le domaine de l'éducation populaire et de l'éducation non formelle,
- Le cadre de développement local,
- Le domaine du numérique, de la citoyenneté et de l'engagement,
- Le domaine de l'animation de son réseau pour développer et promouvoir des actions en faveur des jeunes.

Son action vise notamment à :

- Proposer et mutualiser des outils pour faciliter la mise en œuvre de projets régionaux et européens ;
- Créer des ressources innovantes pour les animateurs du réseau ;
- Soutenir la formation continue des animateurs de jeunesse de son réseau ;
- Mettre en place des espaces d'échanges entre animateurs sur leurs pratiques et leurs projets.

L'association souhaite donner à tous les jeunes les mêmes chances de se construire, de réussir leur parcours éducatif et personnel, de s'insérer socialement et professionnellement, de s'émanciper, d'être autonomes et de devenir des citoyens.

CONTEXTE

- Echanges de jeunes

Accréditée Erasmus+ dans le domaine de la jeunesse depuis 2022, LENA développe la mobilité européenne pour les jeunes de son réseau. En [2022](#) et [2023](#), la mobilité des jeunes européens a été intégrée à la rencontre " [Les Jeunes Néo-Aquitains s'Engagent](#) ", événement annuel que la LENA organise depuis 2017. En 2024, afin de développer le partenariat entre les structures européennes de jeunesse qui ont travaillé ensemble en 2022 et 2023, la LENA a proposé à [Learning Seeds \(Grèce\)](#) d'accueillir un échange de jeunes. En 2025, la LENA a proposé que l'Associação Recreativa e Cultural Juventude de Vila Fonche (Portugal) accueille l'échange de jeunes. L'organisation s'est chargée de toute la logistique — notamment le transport local, l'hébergement et les repas — et a co-conçu le programme d'échange de jeunes en étroite collaboration avec la LENA.

- Mobilité de travailleurs jeunesse

En parallèle, pour la première fois, en 2025, la LENA a organisé une mobilité d'animateurs de jeunesse dans le domaine des compétences, de la compréhension et de l'utilisation du numérique pour les jeunes afin de l'utiliser à des fins civiques, éthiques et responsables. Cette première expérience a été menée par la LENA avec le soutien de La Scientothèque, en Belgique, qui a accueilli le groupe. En 2026, une mobilité « retour » a été mise en place, cette fois-ci la LENA a accueilli le groupe constitué de participants belges et français, toujours en partenariat avec la Scientothèque. La thématique choisie était « Favoriser le développement de l'approche STEAM pour l'éducation au numérique de la jeunesse ».



MOBILITÉ DES ANIMATEURS DE JEUNESSE

Le projet a été

- Soutenu par le [programme Erasmus+ Jeunesse et Sport \(France\)](#) et la [région Nouvelle-Aquitaine](#)
- Mis en œuvre par la [Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine \(France\)](#) en partenariat avec [La Scientothèque \(Belgique\)](#)

PARTENARIAT

La LENA a développé ce projet en fonction des besoins et des idées d'un groupe de travail déjà constitué lors de la mobilité précédente réalisée en Belgique. La thématique de l'approche STEAM a été choisie en lien avec les échanges réalisés durant la première mobilité.

Les objectifs principaux étaient de :

- Renforcer le partenariat franco-belge initié
- Promouvoir une approche interculturelle pour renforcer la compréhension mutuelle et la coopération entre les travailleurs de jeunesse des deux pays
- Innover dans les approches pédagogiques, les méthodes d'apprentissage et la conception de projets en combinant des idées et des perspectives provenant de pays différents mais parlant la même langue.



La Scientothèque est une organisation à but non lucratif dont la mission principale est de réduire les inégalités sociales. Son projet consiste à soutenir les jeunes de 4 à 20 ans sous la forme d'ateliers scolaires et extrascolaires en utilisant une approche multidisciplinaire STEAM (sciences, technologie, ingénierie, arts, mathématiques) basée sur l'expérimentation.

Leurs écoles de devoirs (ESD) et les activités qu'elles proposent visent à donner aux jeunes du sens et du plaisir dans leurs apprentissages, à développer leur créativité et à les éduquer à la citoyenneté tout en favorisant l'émancipation sociale.

C'est aussi un lieu d'innovation qui leur permet de développer des ressources et des pratiques pédagogiques du 21^{ème} siècle. En réponse aux demandes des professionnels de l'éducation, ils ont adapté ces ressources et imaginé des dispositifs à effet démultiplicateur. Ils ont développé des méthodes d'accompagnement des enseignants et des animateurs des écoles de devoirs, en termes de mise en place d'activités STEAM, et des outils numériques en lien avec les nouveaux référentiels Maths, Sciences.

Leurs objectifs :

- Contribuer à la promotion d'un enseignement attractif, de qualité et accessible à tous
- Prévenir les risques de décrochage scolaire
- Susciter l'intérêt pour les sciences, les technologies et le numérique
- Réduire les inégalités liées au genre et aux milieux d'origine
- Favoriser la construction chez le jeune d'une estime de soi positive
- Faire émerger le sentiment d'autonomie et de compétence
- Renforcer la maîtrise de la langue d'enseignement
- Familiariser les jeunes à une démarche collaborative
- Inciter les enseignants et leurs élèves à mener une réflexion critique et citoyenne transposable à tous les domaines

- Partager notre savoir-faire avec les enseignants et les acteurs du monde associatif
- Proposer des ateliers innovants dans des quartiers où l'offre est trop peu diversifiée

Leur méthodologie :

- Concevoir du matériel pédagogique innovant et créatif en lien avec les sciences et les technologies
- Eveiller la curiosité pour permettre aux jeunes de prendre plaisir à s'approprier les savoirs scolaires et trouver du sens à l'école
- Construire des activités basées sur une approche par projet STEAM
- Organiser des activités en collaboration avec des partenaires académiques
- Mettre en contact notre public avec des personnes ayant une expertise dans le domaine des sciences et des technologies
- Amener les jeunes à rendre compte de leurs expériences à l'écrit comme à l'oral : cahiers d'expériences, affiches, exposés...
- Encourager le travail en équipe
- Transmettre la méthodologie de la démarche scientifique : observation, formulation d'hypothèses, expérimentation, interprétation, vérification
- Co-construire avec les enseignants ou les animateurs dans la mise en place d'activités innovantes pour les groupes d'apprenants.

La Scientothèque et la Ligue de l'enseignement partagent de nombreuses valeurs, objectifs et méthodes qui justifient le choix de ce partenariat et sa pertinence.

DURÉE

La mobilité a eu lieu du **lundi 23 au vendredi 27 février 2026**. Elle comprenait 2 jours de voyage et 3 jours d'activités.

Elle s'est déroulée :

- A l'athénée municipal de Bordeaux
- A Cap Sciences, Bordeaux
- A la médiathèque de Gradignan

Les participants ont été logés dans un hôtel à Bègles, en périphérie de Bordeaux : [B&B Bègles](#)

THÈME

Le thème de la mobilité des animateurs de jeunesse était : **Favoriser le développement de l'approche STEAM pour l'éducation au numérique de la jeunesse.**

Ce thème a été défini par le groupe de travail, en lien avec les échanges formulés lors de la précédente mobilité, et en accord avec les préoccupations des travailleurs de jeunesse impliqués.

OBJECTIFS

La mobilité des travailleurs de jeunesse était composée d'ateliers, de présentations, de visites et de temps de réflexion et de travail collaboratif.

Les objectifs étaient les suivants :

- Encourager les gens à se connaître et à connaître les outils, les projets et les ressources développés par les 2 organisations principales et les participants.

- Découvrir des lieux, des ressources, des pratiques et des personnes inspirantes, par exemple des lieux de médiation numérique, des institutions politiques et des espaces d'exposition à Bordeaux.
- Co-construire des solutions basées sur les besoins et les enjeux identifiés par les organisations en lien avec le thème de la mobilité : comment favoriser le développement de l'approche STEAM pour l'éducation au numérique de la jeunesse ?

A travers des visites, des rencontres, des activités et des temps de travail collaboratif, l'objectif de la mobilité était de permettre aux animateurs de découvrir de nouvelles pratiques et ressources, de se questionner, de se former et de se mettre en réseau, afin de développer à court, moyen et long terme de nouvelles pratiques avec les jeunes qu'ils encadrent.

PARTICIPANTS

La mobilité des animateurs de jeunesse impliqués :

- Un animateur/facilitateur: Thibault Peltier (La Scientothèque, Belgique)
- une cheffe de groupe / animatrice / facilitatrice : Sarah Gourvil (LENA, France)
- 20 animateurs des 2 pays européens (étudiants, salariés, bénévoles).

FRANCE



10 travailleurs de jeunesse de différentes organisations : [Ligue de l'enseignement de la Gironde](#), [Ligue de l'enseignement des Landes](#), [Ligue de l'enseignement de la Corrèze](#), [Récréasciences](#), [Biblio.Gironde](#), [Médiathèque d'Izon](#), [Maison des Mathématiques et de l'Informatique](#), [Médiathèque de Carbon-Blanc](#), [Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine](#).

BELGIQUE



10 travailleurs de jeunesse de différentes organisations : [La Scientothèque](#), [CRÉDASC](#), ASBL Super Etudiant, [FOR'J](#), [FABLAB'KE](#), [Technocité](#), [Jeunesses scientifiques de Belgique](#).

PROGRAMME DE LA MOBILITE

PROGRAMME

Jour 1 23/02/2026	Arrivée des participants Dîner et installation à l'hôtel
Jour 2 24/02/2026 <i>Athénée Municipal, Bordeaux</i>	<p>Matinée</p> <ul style="list-style-type: none">● Introduction Série de jeux dynamiques et brise-glace Présentation du programme (calendrier des activités et ateliers, objectifs et résultats attendus) Présentation des participants Présentation de l'organisation hôte <p>Après-midi</p> <ul style="list-style-type: none">● Présentation de la Méthode STEAM Mise en contexte théorique par la Scientothèque et Récréasciences● Ateliers d'expérimentation par les structures participantes Présentation d'outils, de projets et de ressources utilisés et conçus ou non par les organisations participantes, suivie d'une application pratique. - « à table » sur les graphes par la Maison des Mathématiques et de l'Informatique - « Papier Machine » par Biblio.Gironde● Visite de Bordeaux <p>Soirée</p> <ul style="list-style-type: none">● Dîner dans une brasserie bordelaise
Jour 3 25/02/2026 <i>Cap Sciences, Bordeaux</i>	<p>Matin</p> <ul style="list-style-type: none">● Ateliers d'expérimentation par les structures participantes Présentation d'outils, de projets et de ressources utilisés et conçus ou non par les organisations participantes, suivie d'une application pratique. - "Edusco" par la Scientothèque - "UCIA : Usages et Consciences de l'Intelligence Artificielle" par la Ligue de l'enseignement de Gironde - "Pictobox" par le Fablab'ke <p>Après-midi</p> <ul style="list-style-type: none">● Visite et présentation de Cap Sciences Visite du FABLAB, échange sur les projets et méthodologies de Cap Sciences, visite « méta » de l'expo « Lune ». <p>Soirée</p> <ul style="list-style-type: none">● Dîner dans un lieu alternatif de Bordeaux, « l'écosystème Darwin »
Jour 4 26/02/2026 <i>Médiathèque Jean Vautrin de Gradignan</i>	<p>Matinée</p> <ul style="list-style-type: none">● Visite et présentation de la Médiathèque Jean Vautrin, avec un focus sur leur espace numérique dédié au jeu vidéo et à la réalité virtuelle● Ateliers d'expérimentation par les structures participantes Présentation d'outils, de projets et de ressources utilisés et conçus ou non par les organisations participantes, suivie d'une application pratique. -« Minecraft Education » par Technocité <p>Après-midi</p> <ul style="list-style-type: none">● Temps de travail commun sur les pratiques et ressources découvertes avec la méthode SWOT pour répondre à la question "quelles sont les faiblesses, les forces, les opportunités et les menaces pour la prise en main de la méthode STEAM par les acteurs jeunesse en France et en Belgique". Brainstorming pour développer des recommandations aux problèmes identifiés, les présenter et en discuter.● Évaluation, bilan et clôture de la mobilité <p>Soirée</p> <ul style="list-style-type: none">● Dîner
Jour 5 27/02/2026	Départ des participants

JOURNAL DE BORD

JOUR 1 - LUNDI 23/02/2026

Le lundi 23 février, les participants hors Gironde ont pris le train pour rejoindre Bordeaux. L'équipe de la LENA a accueilli les participants à la gare pour les amener à leur hôtel et leur remettre leurs titres de transports, puis les a accompagné au restaurant réservé pour l'occasion.

JOUR 2 - MARDI 24/02/2026

INTRODUCTION

Après quelques jeux pour apprendre à se connaître, la mobilité des animateurs de jeunesse a commencé.

La LENA a démarré par une présentation du programme, le calendrier des visites et des ateliers, les objectifs et les résultats attendus de la mobilité. Les participants ont ensuite eu l'occasion de se présenter à l'aide d'une présentation PowerPoint commune préparée à l'avance.



PRESENTATION DE LA METHODE STEAM

Préparée par la Scientothèque et par Récréasciences, cette démonstration visait à faire un point historique et méthodologique sur l'approche STEAM en milieu scolaire et extra-scolaire, avec des apports analytiques sur son usage en France et en Belgique et des recommandations formulées par des experts.



ATELIERS D'EXPERIMENTATION PAR LES STRUCTURES PARTICIPANTES

Présentation d'outils, de projets et de ressources utilisés et conçus ou non par les organisations participantes, suivie d'une application pratique.

- « À table » sur les graphes par la Maison des Mathématiques et de l'Informatique

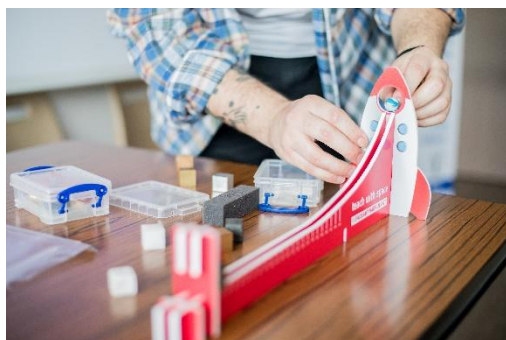
Cet atelier d'informatique débranchée introduit la notion de graphe à travers un problème concret : organiser un plan de table en respectant des incompatibilités entre participants. En modélisant cette situation sous forme de graphe, les participants découvrent le défi de la coloration de graphes : attribuer des couleurs aux sommets de sorte que deux sommets reliés n'aient jamais la même couleur. L'objectif est d'explorer des solutions optimales et des algorithmes pour minimiser le nombre de couleurs utilisées, illustrant ainsi l'utilité des graphes en mathématiques et en informatique.

- « Construire une navette spatiale » par la Scientothèque

Cet atelier d'investigation propose aux participants de résoudre un défi concret : quel matériau choisir pour construire une navette spatiale ? À travers des tests pratiques, ils évaluent différents matériaux selon des critères clés (conductivité, magnétisme, légèreté, résistance, etc.). L'objectif est d'identifier le matériau le plus adapté en fonction des contraintes techniques et scientifiques, tout en découvrant les propriétés physiques et les compromis nécessaires dans l'ingénierie spatiale.

- « Papier Machine » par Biblio.Gironde

Cet atelier créatif, "Papier Machine", invite les participants à construire un circuit électrique simple à partir de matériaux accessibles : papier, LEDs, piles CR032, et scotch conducteur. En combinant ces éléments et en exploitant les propriétés du scotch conducteur, ils conçoivent un circuit qui s'active en pliant le papier, faisant ainsi s'allumer la LED. Un modèle de base est proposé, mais chacun peut aussi laisser libre cours à sa créativité pour inventer son propre circuit.



Les ateliers se sont terminés à 17h, suivis d'une visite du centre de Bordeaux puis d'un repas partagé dans une brasserie bordelaise.

JOUR 3 - MERCREDI 25/02/2026

ATELIERS D'EXPERIMENTATION PAR LES STRUCTURES PARTICIPANTES

Présentation d'outils, de projets et de ressources utilisés et conçus ou non par les organisations participantes, suivie d'une application pratique.

- « EDUSCO » par la Scientothèque

Cet atelier propose une étude de l'évolution des températures à l'aide d'EduSCO, un outil pédagogique de système d'information géographique simplifié. Grâce à des données satellitaires, les participants analysent les variations climatiques mondiales et temporelles pour répondre à des questions clés : où échapper au réchauffement climatique ? Quelles villes résistent encore à la canicule ? Quel a été l'hiver le plus froid des dix dernières années ? Enfin, l'atelier explore l'impact de l'occupation des sols sur les vagues de chaleur, en mettant en lumière le phénomène d'îlot de chaleur urbain (ICU).

- « Nim & IA » par la Maison des Mathématiques et de l'Informatique

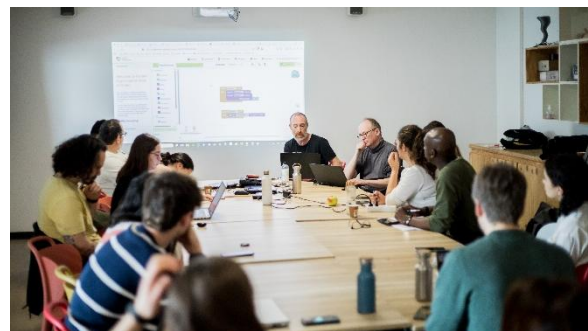
Cet atelier d'informatique débranchée plonge les participants dans l'univers du jeu de Nim (ou jeu des allumettes) pour explorer les bases de l'apprentissage par renforcement. Après une ou deux parties d'initiation, les groupes construisent leurs propres "machines" à l'aide de gobelets et de billes, qu'ils "programment" pour apprendre et optimiser leurs stratégies, à l'image d'un algorithme d'IA. L'atelier aborde ainsi des notions clés comme la théorie des jeux, les stratégies gagnantes et les probabilités, le tout en seulement 1 heure.

- « UCIA : Usages et Consciences de l'Intelligence Artificielle » par la Ligue de l'enseignement de Gironde

Présentation du projet UCIA : Usages et Consciences de l'Intelligence Artificielle et de ses outils de médiation, comme un jeu du loto d'associations et un jeu de memory, en lien avec le vocabulaire et les outils de l'intelligence artificielle.

- « Pictobox » par le Fablab'ke

Présentation d'applications et de jeux pour initier les enfants et les jeunes à la programmation par bloc, notamment pictobox.



VISITE ET PRÉSENTATION DE CAP SCIENCES

Centre de Culture Scientifique, Technique & Industrielle (CCSTI) de Bordeaux, Nouvelle-Aquitaine, Cap Sciences propose des expositions, des rencontres, des expériences, des activités et des événements. Le Hangar 20 est le rendez-vous des curieux de tous les âges, à la recherche de sorties scientifiques, culturelles et ludiques.

Le groupe a eu l'occasion de participer à 3 temps distincts :

1. Visite du FABLAB de Cap Sciences

Le FabLab, c'est-à-dire « **L**aboratoire de **F**abrication », espace permanent de 100 mètres carrés équipé de machines (découpe laser, imprimantes 3D, découpe vinyle...), est un lieu d'expérimentations, d'échanges et de rencontres dans lequel il est possible de fabriquer, tester, prototyper et partager ses compétences. Le médiateur du FabLab a pu nous présenter les différentes machines et les différents projets éducatifs coordonnés ou en partenariat avec le FabLab. .

2. Présentation des activités de Cap Sciences

Projets présentés :

- [Sciences.live](#) : ateliers scientifiques à distance et en direct pour les établissements scolaires, du CP à la terminale. Projet initié pendant le COVID et animé par les CCSTI régionales (4 structures).
- Présentation de projets européens terminés, en cours ou déposés : IMOVE / REFAB / DIGITALTOPIA / STEMIX.
- Présentation du projet AFNIC autour de la cybersécurité et du numérique éthique.
- Présentation de [Curieux.live](#), média scientifique comptant à la fois un site web et des publications sur les réseaux sociaux.

3. Visite de l'exposition « LUNE »

L'exposition « Lune : Et si on y retournait ? » propose un voyage immersif, du réel à l'imaginaire, où vivre sur la Lune devient tangible. Les visiteurs commencent par s'entraîner comme des astronautes : mémoire, communication, précision et sang-froid sont mis à l'épreuve à travers des défis ludiques, récompensés par des badges de compétences. Ils explorent ensuite une base lunaire scientifique, découvrant le quotidien fait d'entraide, d'adaptation et de vie collective. Enfin, l'exposition invite à rêver la Lune du futur : quel type de cité-état lunaire imaginer ? À travers des échanges et des constructions collaboratives, chacun peut envisager à quoi ressemblerait une vie humaine sur la Lune.





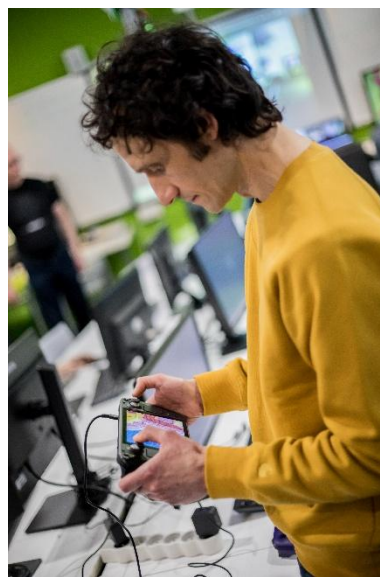
JOUR 4 - JEUDI 26/02/2026

VISITE ET PRÉSENTATION DE LA MEDIATHEQUE JEAN VAUTRIN DE GRADIGNAN

La Médiathèque Jean Vautrin est un établissement culturel situé à Gradignan, en périphérie de Bordeaux, offrant un large accès aux livres, à la presse, et à des ateliers. Elle se distingue par des services innovants tels qu'une artothèque permettant d'emprunter gratuitement des sculptures et une collection de jeux vidéo incluant des bornes d'arcade et des casques VR.

Le groupe a pu rencontrer l'équipe numérique, tester les différents supports de médiation, et échanger sur les activités qu'ils animent auprès des jeunes.





ATELIERS D'EXPERIMENTATION « MINECRAFT EDUCATION » PAR TECHNOCITE

Cet atelier explore le potentiel pédagogique du jeu vidéo comme levier de motivation, d'implication et d'engagement des élèves. À travers une introduction à la pédagogie de l'apprentissage par le jeu, les participants ont découvert pourquoi Minecraft Education constitue un support particulièrement pertinent en contexte scolaire. Une attention particulière a été portée au catalogue Microsoft Education, riche en mondes et activités axés sur les STEM, illustrant la diversité des thématiques et des approches possibles. Les participants ont pu tester en situation des mondes Minecraft développant des compétences STEM et des compétences du XXI^e siècle (collaboration, créativité, pensée critique).



TEMPS DE TRAVAIL COMMUN "ANALYSE SWOT"

Nous avons travaillé ensemble, par groupe avec la méthode du "world café", sur les pratiques et les ressources découvertes avec la méthode SWOT pour répondre à la question "quelles sont les faiblesses, les forces, les opportunités et les menaces communes à la prise en main des STEAM par les acteurs jeunesse en France, en Belgique et plus largement en Europe".

Voici le résultat des échanges :

FORCES	FAIBLESSES
<ul style="list-style-type: none">- Moyen d'accrochage scolaire- Réduction de la fracture numérique- Apprentissages liés au référentiel FMTTN et programme scolaire (belgique) (formation manuelle...)- Apport compétences : Soft Skill et Hard Skills - Compétences numériques- Ouverture vers les filières industrielles, scientifiques- Développement de : la confiance en soi / de l'estime de soi / de l'autonomie / la créativité / l'esprit critique- L'erreur fait partie de l'apprentissage et est constructive- Améliore la cohésion de groupe > Favorise le partage de connaissances et de compétences et la coopération- Décentralisation du savoir (enseignant <> participant <> animateur)- Prise en main par des acteurs jeunesse > FUN- Multitude de supports possibles pour acti steam : pc, info débranchée, manip physique...- Secteur en mouvement -> permet de varier les actis, se renouveler- Très adaptable : public, niveau, âge- Possibilité de multiplier les acteurs de travail, diversité des espaces de travaux en lien avec les STAM -> démocratisation de certaines filières, ouvertures aux secteurs et découvertes- Modifier le regard des autres sur notre métier, valorisation de certains métiers et activités, ex, les bibliothèques peuvent participer aux activités employant la méthode STEAM Permet aux acteurs de se remettre en question, de mettre en avant les points positifs	<ul style="list-style-type: none">- Matériels chers : → besoin de le renouveler fréquemment (si possible :/) / maintenance- Nécessité de se tenir à jour de la veille technologique : → projets nécessitant parfois de le réaliser sur plusieurs ateliers/temps, ce qui se lie à la difficulté de maintenir un même groupe dans le temps- Difficile à mettre en oeuvre en grand groupe- Réticence chez certains acteurs (Professeurs, parents, Direction des écoles)- Manque de temps et pression importante des curriculums- Nécessité d'une certaine régularité dans les séances pour pouvoir en observer les bienfaits- Importance de communication et de suivi d'un service tiers externe (relais)- Partage de ressources et de transmissions des outils, supports matériels (?)- Stéréotypes liés au genre, classe, etc.- Formations et prises en main prévues pour les acteurs : → nécessité d'avoir une démonstration dans la prise en main des activités, et ce, même si la ressource est disponible en ligne ; besoins de se sentir à l'aise avec l'appropriation de la ressource (vivre l'atelier, la tester et pouvoir poser ses questions)- Méconnaissance des ressources libres de droits : → pas toujours une équipe com pour les promouvoir ou les former- Difficulté de s'y retrouver dans l'ensemble des ressources disponibles- Méthode en inadéquation avec le temps d'attention de certains jeunes (nécessité de répétitions face à la volonté que tout aille vite)- Recrutement d'acteurs n'ayant pas de cursus scientifique (face à de bons pédagogues)- Il peut être difficile de recruter des personnes avec des compétences techniques/scientifiques + pédagogiques + d'animation- Motiver le public ado (souvent blasé ...)- Hiérarchie qui parfois ne voit pas l'intérêt de la méthode STEAM

Favoriser le développement de l'approche STEAM pour l'éducation au numérique de la jeunesse

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES TRAVAILLEURS DE JEUNESSE - 2025-1-FR02-KA151-YOU-000349359

OPPORTUNITES

- Echange de pratiques/conseils d'autres structures
- Thème "actuel" pour sources de financement
- Plein de ressources disponibles gratuitement en ligne
- Public peu touché : les filles (objectif : atteindre + de filles, et donc augmenter le public)
- Inclusion sociale (égalité des chances pour les publics issus de milieux défavorisés)
- Créer des ponts avec les enseignant.es
- Développement de compétences à un public plus large
- Accroissement de l'attrait pour les métiers STEAM
- Monter en compétences chez les professionnels
- Baisse de la réticence sur les jeux vidéos et le domaine numérique
- Diminuer les biais existant liés aux STEAM
- Développement des métiers de demain
- Améliorer les dynamiques de groupe en classe
- Aborder des problématiques sociétales
- Faire intervenir des experts et obtenir leur soutien !
- Emergence de nouveaux métiers
- Opportunité pour des acteurs non institutionnels de l'enseignement de transmettre de façon innovante, ludique et engageante
- Possibilité de rencontrer des acteurs professionnels STEAM
- Confrontation au réel pour dans les projets mis en place par les participants

MENACES

- Complexité et coût de la technologie
- Manque de légitimité et/ou compétences des acteurs (formateurs, animateurs) qui peut nuire aux activités ou à la bonne mise en place des activités
- Esprit de concurrence qui empêche à la mutualisation des outils/compétences
- Peur de perdre son public auprès d'une autre structure, peur de perdre son travail
- Il n'existe pas une méthode unifiée de la méthode STEAM
- Besoin de mobiliser une gouvernance autour de la méthode (Attentes différentes / mesure différente entre FR et BE par exemple)
- Manque de pérennisation dans les actions utilisant la méthode Steam
- Diminution des financements des structures pratiquant les méthodes STEAM.
- Plus globalement : incertitude des financements à cause du contexte géopolitique actuel
- Pédagogie "classique" école-maison
- Ressources gratuites (logiciels open source...) actuellement peuvent devenir payantes si rachetées par des gros groupes privés
- Public intimidé face à ces méthodes et qui peut hésiter à participer
- invisibilisation des petits acteurs par les gros groupes
- Economie de l'attention : accrochage des jeunes auprès de certains produits et difficultés à se diversifier → Jeux "trou noir"
- Impact pour l'environnement
- E-learning = isolement = moins de vie sociale, promotion de l'individualisme, baisse d'empathie (cercle vicieux, reproduction des inégalités scolaires et sociales)
- L'arrivée des IA type Chat GPT font que les jeunes ne voient pas d'intérêt à réfléchir ou résoudre des problèmes

TEMPS DE TRAVAIL COMMUN "RECOMMANDATIONS"

L'objectif de ce temps de travail était de coconstruire des recommandations basées sur les besoins et les problèmes.

Les participants ont travaillé directement en ligne sur notre présentation commune, par groupe.

Recommandations

GROUPE 1

- Créer une plateforme avec : outils, formation, personnes, asso, projets, ressources, MOOC
- Renforcer la communication et l'interconnaissance
- Partir des capacités (forces, limites et frontières) des personnes
- Reconnaissance via certification (label...)
 - Etablissements scolaires
- Sensibiliser les enseignants aux STEAM et à ses apports
- Création d'un Conseil STEAM (Acteurs et actrices de terrain) 1/an (contrôle qualité du label STEAM, montée en compétences, interconnaissance)
- Créer un pôle de reconditionnement de matériel (+ service de livraison, garantie, maintenance)

Recommandations

GROUPE 2

- Aller aux formations pour prendre en main les ressources existantes
- Tester et découvrir les aspects qui nous parlent le plus dans les STEAM
- Créer une communauté d'acteurs autour des STEAM
- Assurer une veille continue
- Etre open minded
- Aller à la découverte d'autres acteurs et mener des possibles partenariats
- Discuter avec les autres, effectuer des partages de ressources et de connaissances,
- Avoir plus de financements
- Avoir confiance en soi, ne pas avoir peur de rater, pratiquer le essai-erreur

Recommandations

GROUPE 3

- Visiter des structures qui pratiquent la méthode STEAM
- Créer un site qui reprend les activités steam (base de données, communauté, avec personnes ressources)
- Oser se lancer dans un atelier (ne pas avoir peur de l'échec)
- Tester les ateliers
- Mutualisation du matériel et des ressources humaines entre structures - exploitation max du matériel existant (utiliser le même matériel pour différentes activités) - activités en débranché.
- Optimiser le temps de préparation d'atelier
- Posture du médiateur/trice : éviter de véhiculer des stéréotypes de genre et classe

Recommandations

GROUPE 4

- Former les animateurs et proposer de premiers ateliers clés en main
- Faciliter les flux entre des espace type EPN / fablab et d'autres structures
- Croiser les publics en intervenant dans un maximum d'espaces variés
- Démocratiser l'accès (low-tech, mutualisation, prêt, débranché).
- Aborder les choses de manière ludique et décentralisée
- Structurer un réseau coopératif steam (acteurs du monde l'animation / de la fabrication / des tics) à travers des projets concrets
- Rendre les impacts qualitatifs et quantitatifs visibles et mesurables
- Ancrer la méthode chez les référentiels scolaires (pour que les profs fassent, également, de la méthode steam)
- Mixer les ateliers (ex : demi journée de steam + demi-journée de sport) grâce avec des partenariats

ÉVALUATION, APPRÉCIATION ET CLÔTURE DU PROGRAMME DE MOBILITÉ

Enfin, pour évaluer leur participation à la mobilité des animateurs de jeunesse, les participants ont pris part à une activité de réflexion en groupe avec le soutien de la plateforme "BEEKAST".

Voici un résumé des questions et des réponses :

- La mobilité a-t-elle répondu à vos attentes ?

Les participants ont tous répondu "oui" à cette question. Ils se disent satisfaits d'avoir pu rencontrer des animateurs d'un autre pays, d'avoir pu échanger des idées et découvrir de nouvelles façons de travailler, de nouvelles ressources, expériences, lieux et approches professionnelles.

- Avez-vous été satisfaits du contenu ?

Les participants ont tous répondu « oui » à cette question.

- Avez-vous été satisfait des méthodes utilisées ?

Cette question a reçu un score de 4,74/5. Les participants ont estimé que le temps était bien réparti.

- Allez-vous utiliser le contenu que vous avez découvert dans votre pratique professionnelle ?

Les participants ont répondu à 78,9% "oui" et à 21,1% "je ne sais pas".

- **Qu'avez-vous pensé des conditions de mobilité (lieu, logement, repas) ?**

Cette question a reçu une note moyenne de 4,84/5. Dans l'ensemble, les participants ont été ravis des conditions d'hébergement et des repas.

- **Compétences utilisées/développées**

- Coopérer, faire de la médiation (18%)
- Réseautage (18%)
- Collaborer en équipe (15,6%)
- Collaboration interculturelle (13,2%)
- Concevoir des programmes d'apprentissage (11,6%)
- Gérer des ressources (9%)
- Communiquer significativement (5,8 %)
- Gestion des ressources (9%)
- Évaluer et mettre en œuvre le changement (5,5 %)
- Plaidoyer (3,4%)

Ces compétences identifiées ont été utilisées pour délivrer le Youthpass à chaque participant.

- **Aspects positifs et négatifs de la mobilité dans son ensemble**

Points positifs mentionnés par les participants :

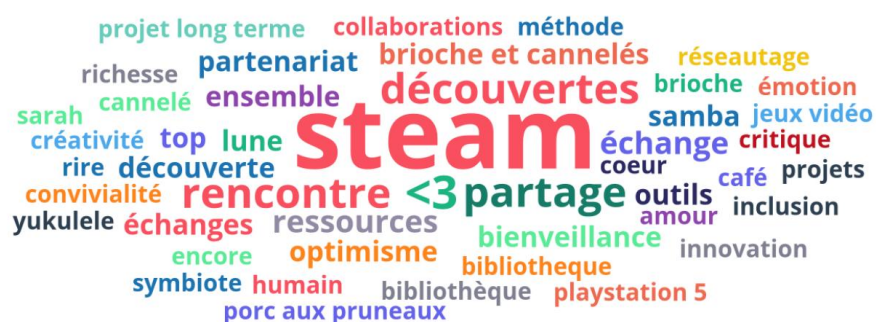
- Plein d'outils super
- Endroits cool
- Rencontres
- Partages et découvertes de ressources
- La ligue
- Richesse des participant.e.s
- Très riche
- Rencontres
- Découverte d'outils et ressources
- Organisation
- Bonne ambiance
- Ouverture d'esprit
- Rencontres et création d'une communauté
- Test d'outils de médiation/animation
- Diversité des intervenants et compétences individuelles
- Oser tester des nouveautés
- Autres pratiques visites et témoignages
- Rencontres et partages
- La bouffe et les gens
- Richesse des échanges
- Cadre Gestion Mise en place Découverte Collaboration Echange
- Rencontres Echanges Activités proposées Lieux visités Outils présentés
- Beaucoup d'activités et très diversifiées
- Qualité des ateliers
- Les échanges de pratiques
- Network
- Supers ressources à réinvestir
- Revoir les participants et échanger à nouveau

- Aspect ludique et pratique des activités proposées
- Diversité des dispositifs de médiations et des publics touchés
- Qualité des intervenants
- Super orga !
- Diversité des pratiques
- Connaissance de professionnels agissant sur les mêmes domaines d'activité
- Organisation de la mobilité
- Découverte et approfondissement d'outils
- Diversité du programme
- Ressources, interconnaissance, exploration et prévention de l'impact STEAM, lutte contre les inégalités sociales et numériques, visites, sorties, découverte de Bordeaux
- Découvrir la ville et différents lieux et activités en lien avec la thématique
- Pertinence et qualité des animations et lieux visités
- Partage de ressources, de nouvelles idées pratiques, ambiance super agréable, organisation nickel, belle météo
- Sont sympas les belges
- Sont sympas les français
- Les brises glace

Les points négatifs relevés par les participants :

- Très dense et trop court
- Journées chargées, peu de temps pour échanger avec chaque personne
- Journées assez longues
- Marathon
- Rien à signaler
- Un peu trop long
- Darwin pas ouf
- Emploi du temps chargé, peu de temps de discussions formelles ou informelles
- Tables rondes en milieu de semaine
- Temps pour certaines activités parfois trop court
- Première journée d'accueil : locaux, équilibre entre les slides

- **La mobilité en 1 mot**



Mots et nombre d'occurrences

- steam 21
- <3 7

- découvertes 6
- partage 6
- rencontre 6
- ressources 3
- échange 3
- bienveillance 2
- brioche et canelés 2
- découverte 2
- ensemble 2
- lune 2
- optimisme 2
- outils 2
- partenariat 2
- samba 2
- top 2
- échanges 2
- amour 1
- bibliotheque 1
- bibliothèque 1
- brioche 1
- café 1
- canelé 1
- coeur 1
- collaborations 1
- convivialité 1
- critique 1
- créativité 1
- encore 1
- humain 1
- inclusion 1
- innovation 1
- jeux vidéo 1
- méthode 1
- playstation 5 1
- porc aux pruneaux 1
- projet long terme 1
- projets 1
- richesse 1
- rire 1
- réseautage 1
- sarah 1
- symbiote 1
- yukulele 1
- émotion 1

- **Commentaires supplémentaires**

- Merci
- Merciiii
- Merci a Sarah pour la gestion !
- Merci Sarah ! Merci à vous tous !

- merci pour toute cette organisation Sarah !
- Super Team pour Steam pour Estime de Soi
- Merciiiiii
- Sarah présidente
- Cimer
- Super séjour, merci pour l'organisation au top
- Belles découvertes, c'était top, merci <3
- Merci pour toute la préparation Sarah et à la bonne humeur et la bienveillance de toutes et tous !
- Superbe travail Sarah ! Merci beaucoup pour cette opportunité !
- Merci pour cette formidable opportunité de découvrir d'autres manières de pratiquer notre activité pro
- Quels échanges enrichissants ! Vive la Belgique ♥ Merci Sarah
- Super, à refaire dès que possible !

Le programme de mobilité a atteint avec succès ses principaux objectifs, à savoir faciliter les échanges professionnels internationaux, le développement des compétences et le partage des ressources entre les travailleurs de jeunesse. Malgré les contraintes de temps, les participants se sont montrés très satisfaits et enthousiastes à l'idée de participer à l'avenir, ce qui témoigne de l'importance du programme pour le développement professionnel et la collaboration internationale dans le domaine du travail de jeunesse.

La journée s'est terminée par une présentation du Youthpass et du document que les participants allaient recevoir après la mobilité, ainsi que par la clôture du programme de mobilité par La Scientothèque et LENA.

JOUR 5 - VENDREDI 27/02/2026

Tous les participants extérieurs à Bordeaux sont repartis en train le vendredi 27 février 2026.

Favoriser le développement de l'approche STEAM pour l'éducation au numérique de la jeunesse

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES TRAVAILLEURS JEUNESSE
2025-1-FR02-KA151-YOU-000349359

23 - 27 FÉVRIER 2026, BORDEAUX (FRANCE)

RAPPORT

CONTACT ET INFORMATIONS



[Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine - LENA \(France\)](#)

Sarah GOURVIL, Chargée de mission éducation, jeunesse et numérique
sgourvil@liguenouvelleaquitaine.org



[La Scientothèque \(Belgique\)](#)

Thibault Peltier, Gestionnaire de projets STEAM
thibault@lascientotheque.be