JOUER

Le défi ingénieur en Web !

Transformer une contrainte en opportunité tel a été, pour le musée des Arts et Métiers, le point de départ du projet « Ingénieur en Web ». Ce nouveau format d'atelier collaboratif permet à chacun de continuer à apprendre en s'amusant, tout en restant chez soi ! Ingénieur en Web est une adaptation d'Ingénieur en herbe proposé depuis 7 ans aux publics scolaires.

Le défi ingénieur en Web !

Transformer une contrainte en opportunité tel a été, pour le musée des Arts et Métiers, le point de départ du **projet « Ingénieur en Web »**.

Ce **nouveau format d'atelier collaboratif permet à chacun de continuer à apprendre en s'amusant, tout en restant chez soi !**

Ingénieur en Web est **une adaptation d'Ingénieur en herbe proposé depuis 7 ans aux publics scolaires.** Un défi qui, depuis son lancement, a permis à près de 10 000 élèves de s'initier à l'innovation, d'appréhender les sciences et techniques en s'amusant tout en portant des projets d'équipes ambitieux.

Sa variante numérique est **l'occasion de se retrouver en famille, ou entre amis, autour d'un défi scientifique et technique** à relever ensemble. Partager ses compétences pour inspirer les autres, profiter de l'expérience et des talents de chacun au service d'une réalisation collective.

Pour les plus jeunes, il s'agit **une manière d'apprendre autrement et de se familiariser avec les principes de la démarche scientifique** en mobilisant des connaissances pluridisciplinaires, en développant le travail en équipe et en encourageant les échanges intergénérationnels ! Pour cela les nouvelles technologies seront vos meilleures amies et permettront de partager des moments riches en créativité même à distance ! **Si en plus des vocations naissent chez les plus jeunes de ce confinement créatif, le musée des Arts et Métiers aura alors pleinement rempli sa mission de diffusion de la culture scientifique et technique pour tous et de valorisation de son patrimoine unique.**

À l'heure où nous sommes amenés à **réfléchir sur le monde d'après**, ce projet participe à une sensibilisation aux enjeux sociétaux, d'égalité des chances et environnementaux en s'adressant à toutes et tous quel que soit son origine sociale et son genre, en imposant l'utilisation exclusive de matériel de récupération.

Tout au long du défi, le musée des Arts et Métiers accompagne ses participants en mettant à disposition **des fiches ressources complémentaires sur son site : astuces techniques, infos décalées et des infos ludiques sur les objets du musée.**

Ces ressources représentent pour les participants un point d'entrée aux connaissances scientifiques et techniques liées au défi, tout en laissant à chacun la possibilité de se les approprier en fonction de son propre intérêt. Inciter à la pratique et à l'expérimentation est pour le musée une invitation au questionnement et à la recherche. Innover, créer, se tromper, trouver et enfin partager.

Faire pratiquer c'est enfin pour les Arts et Métiers un moyen de décomplexer et d'ouvrir des perspectives au-delà du défi, en donnant accès à ce qui parait ne pas l'être

À vous de jouer !

Aude GIGANON & Olivier GILOT

JOUER

DES arts e

Ingénieur·e·s

16 avril 2020