L'apprentissage au et par le numérique

RAPPORT du forum d'échanges de pratiques

Fleurus I 30/04/2019

SOMMAIRE :

Le Pacte pour un enseignement d'excellence ..... p 2

Un processus participatif ..... p 2

Contexte : la Stratégie numérique pour l'éducation ..... p 3

Les outils d'éducation au et par le numérique ..... p 4

Quelques échos des participants ..... p 11

Conclusion ..... p 13

atanor
Accompagner l'évolution

PACTE POUR UN ENSEIGNEMENT D'EXCELLENCE

PACTE POUR UN ENSEIGNEMENT D'EXCELLENCE

Le Pacte pour un enseignement d'excellence

Le Pacte pour un Enseignement d'excellence est le fruit d'un intense travail collaboratif commencé en 2015. Il est fondé sur une ambition commune à l'ensemble des partenaires de l'école : renforcer la qualité de l'enseignement pour tous les élèves.
Il s'est construit autour de cinq grands axes thématiques :

1. Adapter les compétences et savoirs aux besoins de l'école du XXIe siècle, en favorisant le plaisir d'apprendre.
2. Soutenir les équipes pédagogiques, dans un cadre d'autonomie et de responsabilisation, en améliorant le pilotage du système scolaire.
3. Améliorer le parcours scolaire de l'élève, en simplifiant les filières (la « transition » vers l'enseignement supérieur et le « qualifiant » pour accéder à un métier).
4. Lutter radicalement contre l'échec scolaire et le décrochage, en favorisant une « école inclusive ».
5. Rendre l'école plus accessible et mieux adaptée au bien-être des élèves.

Un processus participatif

L'élaboration du Pacte d'excellence s'est faite en impliquant étroitement un maximum d'acteurs : les professionnels de l'enseignement et leurs organisations représentatives, les personnels de soutien et d'accompagnement, les (associations de) parents, les élèves, les secteurs partenaires de l'école… Un grand nombre de concertations, de tables rondes, de conférences et de soirées citoyennes… ont été mises sur pied. Les forums d'échanges de pratiques s'inscrivent dans un processus participatif. Ils ont réuni des enseignants de maternel, de primaire et de secondaire et d'autres acteurs de l'enseignement (agents de CPMS, logopèdes…) désireux de découvrir des dispositifs concrets, innovants et efficaces présentés par des collègues ou des partenaires de l'école. Les nombreux participants (entre 80 et 150 à chaque forum) ont eu l'occasion de s'inscrire à trois ateliers de leur choix, parmi la douzaine de thèmes proposés, et d'échanger en petits groupes. Trois forums, consacrés à la différenciation des apprentissages, à la prévention du décrochage scolaire et à l'intégration des élèves à besoins spécifiques, ont eu lieu au printemps 2018. Les trois thèmes retenus pour 2019 ont été la prévention du (cyber-)harcèlement (Verviers, 29 mars), l'apprentissage au et par le numérique (Fleurus, 30 avril) et l'accompagnement personnalisé (Evere, 3 mai).

Ce rapport rend compte du forum du 30 avril 2019, à l'athénée de Fleurus. Treize outils visant à promouvoir l'éducation au et par le numérique ont été présentés à la centaine de participants, qui ont pu en débattre avec les acteurs concernés.

Contexte : la Stratégie numérique pour l'éducation

Le gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles a adopté en octobre 2018 une Stratégie numérique pour l'éducation[1], dans le cadre du Pacte pour un Enseignement d'excellence : la réussite de la transition numérique est en effet l'un des chantiers centraux du Pacte. D'une part, l'outil numérique est un support au service de la créativité des enseignants ; d'autre part, les élèves doivent acquérir les compétences numériques pour évoluer dans le monde de demain.

La Stratégie numérique se décline en cinq grands axes :

1 **Définir les contenus et ressources numériques** au service des apprentissages : un groupe de travail élabore un référentiel de compétences numériques, en se basant sur le cadre européen de compétences. D'autre part, il existe un outil de diagnostic qui permet à chaque établissement de faire une auto-évaluation de sa maturité numérique pour pouvoir définir des objectifs dans le cadre de son plan de pilotage.

2 **Accompagner et former** les enseignants et les chefs d'établissement : les compétences numériques sont intégrées dans la réforme de la formation initiale. La formation continuée a aussi été adaptée. 40 conseillers techno-pédagogiques interviendront pour soutenir la transition numérique dans les établissements.

3 **Améliorer l'équipement numérique** des écoles : une indemnité de 100 euros sera allouée à chaque enseignant, dès décembre 2019, pour l'utilisation à des fins professionnelles de son matériel informatique. Les différents partenaires institutionnels vont se fédérer pour pouvoir décrocher des financements européens. Des plans de déploiement d'un équipement minimal pour chaque classe seront progressivement mis en place.

4 **Partager, communiquer et diffuser** : la plateforme de ressources éducatives e-classe, accessible via www.e-classe.be, est désormais disponible et s'adresse à toute la communauté éducative (cf. atelier 12). Elle permet la diffusion de contenus, d'outils et de ressources fiables et validés. Il est prévu d'y ajouter des fonctionnalités d'e-learning et de partage pour que des enseignants puissent y déposer leurs propres contenus et créer des communautés de pratique. Par ailleurs, les écoles qui ne disposent pas encore d'un écosystème numérique (lieu d'échange et de collaboration entre les membres de la communauté éducative, mais aussi avec les parents et les élèves) seront accompagnées pour mettre un tel système en place.

5 Développer la **gouvernance numérique** : la Stratégie propose quatre espaces numériques spécifiques. Les chefs d'établissement ont déjà accès à un portail pour faciliter les contacts avec l'administration et la gestion de leur école. Il existe aussi l'interface 'mon espace' pour les enseignants qui leur donne accès à leur dossier administratif. À terme, l'ensemble des démarches administratives seront rassemblées en un guichet électronique unique.

[1] Stratégie numérique pour l'éducation, Bruxelles, octobre 2018 – téléchargeable sur http://www.pactedexcellence.be/wp-content/uploads/2019/04/Stratégie-numérique-pour-lEducation_v2_web_VF.pdf

Les outils d'éducation au et par le numérique

ATELIER 1 : De la Twittclasse à la Twictée

PRIMAIRE ET PREMIER DEGRÉ SECONDAIRE

Un dispositif pédagogique collaboratif centré sur l'apprentissage de l'orthographe

Une Twittclasse est une classe qui utilise Twitter à des fins pédagogiques. Les élèves rédigent de petits textes destinés à d'autres classes qui font partie de ce réseau et dans lesquels ils parlent de ce qu'ils font. Il s'agit donc d'écrire en situation réelle, pour être lu par d'autres, de manière correcte et compréhensible. En même temps, les enfants sont amenés à réfléchir à ce qui peut être publié ou non (il faut par exemple demander l'autorisation de la personne concernée pour diffuser une photo). Une charte est élaborée avec eux.

L'une des activités est la Twictée. De courts textes de différents niveaux de difficulté, imaginés par les enseignants qui animent le réseau, sont proposés à des trios de classes, qui font la dictée après l'avoir préparée avec leur enseignant et qui corrigent leurs productions respectives. Les corrections se font collectivement et doivent être justifiées par des règles explicatives (les 'twoutils').

Porteur du projet : Samira Lkoutbi, Ecole du Longchamp à Uccle

Contact : slktoubi@gmail.com

ATELIER 2 : Repenser l'évaluation par l'interactivité

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

Découvrir des outils et pratiques innovantes en termes d'évaluation

Les enseignants vont devoir changer leurs pratiques pédagogiques, et notamment celles liées à l'évaluation. L'atelier présente trois outils d'évaluation gratuits qui peuvent s'adapter aux difficultés des élèves et qui permettent de faire la correction en direct, de donner un feed-back immédiat et de générer des rapports individualisés. Ces questionnaires sont faciles à créer et réduisent le temps consacréà la correction pour laisser à l'enseignant plus de temps pour l'accompagnement.

Porteur du projet : Mikael Degeer, HELMo

Contact : m.degeer@helmo.be

ATELIER 3 : Minecraft

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

Comment intégrer une pédagogie vidéoludique à ses apprentissages ?

Minecraft est bien plus qu'un jeu. Ce 'serious game' est souvent appelé le LEGO du XXIe siècle. Lorsque la partie commence, les joueurs sont plongés au milieu de la nature dans un univers très simple composé uniquement de cubes représentant les différents éléments : terre, eau, bois, sable, roche... Tout est cubique, même les personnages ! Le jeu est illimité et permet de (re)créer tout ce qui est possible et imaginable.
En plus de stimuler la créativité et la collaboration entre élèves, ce jeu d'aventure et de construction offre de multiples exploitations pédagogiques : histoire (connaissance des différentes époques), géographie (urbanisme, ressources, cartographie), technologies (application des différents matériaux), mathématiques (échelle, grandeurs, surfaces), français… Car avant de jouer sur l'ordinateur, les élèves doivent effectuer toute une série de calculs et de réflexions préparatoires.

Porteur du projet : Jessica Dejas, institutrice, Lycée Daschbeek, Bruxelles – Edulutic

Contact : edulutic@outlook.be

ATELIER 4 : L'utilisation pédagogique de la réalité virtuelle et augmentée

SECONDAIRE

Découvrir les possibilités pédagogiques de ces nouveaux outils numériques dans une utilisation éducative pertinente

Les outils de réalité virtuelle et augmentée permettent aux élèves de faire une véritable plongée dans différents univers et d'y évoluer à leur guise : des décors historiques, l'espace, le corps humain… L'atelier vise à apprendre aux participants comment manipuler cette nouvelle technologie, mais surtout comment l'intégrer de manière pertinente dans une séquence de cours. En effet, il est important de bien identifier les possibilités pédagogiques de ces outils et de dépasser la simple dimension de loisir : le jeu est un moyen efficace d'apprendre, pour autant que les objectifs pédagogiques soient clairs et précis.

Dans le cadre du projet Educa VR, les écoles ont la possibilité de louer du matériel de réalité virtuelle à un prix modique. Compte tenu de l'évolution rapide de la technologie, la location est sans doute une solution plus judicieuse que l'acquisition. Il est aussi possible de fabriquer avec les élèves des casques très simples et d'utiliser des smartphones.

Porteur du projet : Laurent Di Pasquale, Athénée royal Air Pur à Seraing

Contact : laurentdipasquale@gmail.com

ATELIER 5 :
La gamification au service des apprentissages

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

Donner les clefs de la motivation des jeunes hyperconnectés, utiliser ces outils à notre avantage à l'école

La gamification est l'art de combiner l'aspect ludique et didactique en exploitant à des fins pédagogiques les mécaniques liées au jeu. Autrement dit, il s'agit d'utiliser en classe les stratégies interactives qui rendent les jeux vidéo tellement attrayants pour les jeunes afin de (re)motiver les élèves et de les fédérer. Les neurosciences peuvent nous aider à identifier et à comprendre ces stratégies.

Il existe des outils gamifiés efficaces, adaptés à différents niveaux scolaires, comme Khan Academy, Kahoot, Duolingo, Playlink, Classcraft… qui utilisent les codes qui parlent aux jeunes. En même temps, il faut sensibiliser les élèves aux manipulations d'autres programmes de jeu, comme Fortnite, qui peuvent provoquer de véritables addictions, afin de le rendre davantage acteurs du système.

Porteur du projet :	Alexandre Brzozowski, formateur, Province de Hainaut Serious Game Project - Alpha Centauri Asbl
Contact :	LeMailProDAlex@gmail.com

ATELIER 6 :
Les classes inversées

SECONDAIRE

Prise en main de quelques outils pour se lancer dans la classe inversée

Le principe de la classe inversée est que les élèves font les apprentissages de base en amont, chez eux et à leur rythme, grâce entre autres à des outils comme des capsules vidéo ou des logiciels, et arrivent donc en classe avec une certaine connaissance du sujet. Le travail à l'école consiste surtout à appliquer ces connaissances et à répondre à leurs questions. L'enseignant peut utiliser le temps ainsi gagné pour faire de la remédiation et de la différenciation, notamment avec des élèves à besoins spécifiques.

Cette approche est illustrée par un cours en classe inversée sur différents sujets, par exemple la Première Guerre mondiale : les élèves préparent le sujet chez eux à l'aide de cartes, de vidéos, de photos, de textes… En classe, ils travaillent en petits groupes (avec un rapporteur, un scribe et un maître du temps) chargés d'analyser chacun une cause de la guerre et de l'expliquer aux autres.

Porteur du projet :	Cindy Warsage et François Debart, Athénée provincial Guy Lang, Flémalle
Contact :	warsage.cindy@gmail.com

ATELIER 7 :
Les escapes games pédagogiques

SECONDAIRE

Les outils pour créer son Escape Game en classe

Les escapes games sont des jeux dont l'objectif est de sauver un personnage ou de trouver un trésor en solutionnant des énigmes, avec une dimension d'urgence (temps limité). Il est possible de créer en classe son propre escape game, avec son thème et son ambiance propres, en intégrant des contenus pédagogiques dans les énigmes à résoudre. Les élèves sont ainsi plongés dans un processus ludique de résolution d'énigmes et de réflexion. Par exemple, des exercices portant sur l'application du théorème de Pythagore peuvent permettre de trouver des chiffres indispensables pour ouvrir un cadenas. Ou encore, les joueurs ont besoin d'indices grammaticaux pour écrire correctement une phrase nécessaire pour progresser dans le jeu. Les participants à cet atelier apprennent à créer un scénario et à y inclure des contenus de cours.

Porteur du projet : Cédric Mainil, Enseignons.be

Contact : cedric.mainil@enseignons.be

ATELIER 8 :
Accompagner ses élèves dans l'apprentissage du numérique

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

Déconstruire le mythe du « digital native », développer une approche socio-critique du numérique

Aujourd'hui, les élèves du secondaire recourent à des outils et services numériques tous les jours. Néanmoins, contrairement à ce que beaucoup d'adultes et d'enseignants s'imaginent, cet usage quotidien n'engendre pas une maîtrise instinctive. Par exemple, il ne faut pas supposer d'office que des élèves de fin de secondaire sont capables de créer un diaporama Powerpoint. Or l'utilisation des différents outils numériques implique la maîtrise d'un certain nombre de compétences.

Des inégalités sont observées dès le secondaire entre les élèves qui disposent des compétences permettant une utilisation optimale des nouvelles technologies et ceux qui se trouvent en difficulté face à ces outils. Dans des dispositifs pédagogiques qui font appel au numérique, celui-ci peut même s'avérer un facteur de réussite ou d'échec. Face à ce constat, que peut faire l'enseignant ? Comment évaluer le niveau de ses élèves ? Comment développer leurs compétences lors d'activités pédagogiques ? Sur la base de résultats de recherches scientifiques et de pratiques de terrain, cet atelier veut fournir aux participants les approches, pratiques et outils, comme des grilles d'analyse, pour diagnostiquer, développer et soutenir les compétences numériques de leurs élèves.

Porteur du projet : Nicolas ROLAND, Caféine.Studio et Université libre de Bruxelles

Contact : niroland@ulb.ac.be

ATELIER 9 :
Le Moodle au service de la classe

SECONDAIRE

Un outil d'aide et de soutien à l'apprentissage

Moodle est une plateforme d'apprentissage en ligne qui permet de gérer des communautés d'apprenants et à laquelle il est possible d'ajouter des ressources (exercices, vidéos…) ainsi que des outils d'interactions pédagogiques et communicatives, appelées activités, afin de créer un environnement d'apprentissage dédié aux élèves du cours. L'enseignant dispose d'un accès à tous les cours auxquels il est inscrit, que ce soient ses propres cours ou ceux de collègues. Un cours identique peut ainsi être partagé entre plusieurs enseignants. Les élèves se connectent à la plateforme pour obtenir une aide et un soutien à leur apprentissage. Ils ont accès aux corrigés des cours, au vocabulaire du cours, à des exercices interactifs (Learning apps intégrés ou tests Moodle), à des préparations supplémentaires, aux évaluations de l'enseignant, aux vidéos utilisées par le professeur. Moodle se prête ainsi très bien à des approches de classe inversée, ce qui est mis en pratique depuis cette année au Collège du Sacré-Cœur de Charleroi pour les cours de sciences : l'élève est amené à réaliser une démarche scientifique seul sur Moodle ; l'enseignant devient plutôt un coach, qui utilise le cours donné en classe pour aider les élèves à réaliser leur tâche.

Porteur du projet : Baudry Ceulemans, Collège du Sacré-Cœur, Charleroi

Contact : baudry.ceulemans@sacrecoeurcharleroi.be

ATELIER 10 :
La technique du Stop Motion

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

Un moyen pour structurer ou transférer des apprentissages de manière créative

Le Stop Motion est une technique d'animation image par image qui consiste à prendre des photographies à la suite les unes des autres afin de réaliser un petit film. Des exemples concrets démontrent qu'il s'agit d'une technique permettant de travailler un grand nombre de compétences dans des disciplines très variées. Après une prise en main de l'outil et l'écriture d'un story board, l'atelier propose aux participants de créer eux-mêmes un court film d'animation en Stop Motion.

Porteur du projet : Carole Gauthier, HELMo

Contact : c.gauthier@helmo.be

ATELIER 11 :
Code ta route avec Ozobot

SECONDAIRE

Initiation à la programmation

Grâce au robot Ozobot, les enfants apprennent la programmation de manière ludique et sans s'en rendre compte, en créant un chemin avec des marqueurs de couleur. Les participants à l'atelier ont ainsi pu réaliser un parcours de progression pédagogique afin de découvrir étape par étape les différentes possibilités et potentialités de l'utilisation du robot au sein de pratiques concrètes. Après avoir construit un parcours personnel à l'aide de marqueurs de couleurs, ils ont pu tester et analyser le comportement d'Ozobot sur la ligne ainsi que ses changements en fonction de la couleur du trait. Ils en ont dégagé les grandes caractéristiques (suivre une ligne, lire les couleurs et choix aléatoire lors d'un croisement) et en ont déduit l'intérêt de créer des codes couleurs pour l'obliger à suivre un chemin déterminé.

L'étape suivante consiste à utiliser le numérique (tablette) pour aider à surmonter les difficultés qui sont la précision du trait et la création du code couleurs. L'application permet de réaliser un circuit personnel, d'utiliser un circuit préprogrammé où l'on détermine sa propre mission ou bien de résoudre différents circuits challenges. L'activité peut être prolongée via une plateforme Ozoblockly. Ce site permet de réaliser des missions déterminées avec une évolution sous forme de niveaux en utilisant des blocs pour programmer les moteurs, les capteurs, le temps, ...

Porteur du projet : Anne Cornut et Benoit Naveau, La Maison des Maths et du Numérique

Contact : benoitnaveau@live.be

ATELIER 12 :
E-classe,
des ressources pour enseigner

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

e-classe.be

La nouvelle plateforme de ressources éducatives de la Fédération Wallonie-Bruxelles

www.e-classe.be

E-classe est une plateforme dynamique et attractive qui propose des contenus de qualité pour aider les enseignants à concevoir leurs activités pédagogiques. Cette plateforme innovante, vouée à évoluer, est amenée à devenir pour les enseignants de la Fédération Wallonie-Bruxelles l'une des plaques tournantes de leur gestion des enseignements.

Ils y trouvent des contenus vidéo, des documents et des outils pédagogiques qui leur permettent de dynamiser leurs cours. Les documents proviennent des fonds audiovisuels de la RTBF et de la Sonuma,

du corpus de ressources propres à l'Administration générale de l'Enseignement ainsi que du travail réalisé par un panel d'experts d'universités et de hautes écoles dans le cadre du projet Consortiums. En plus de consulter ces ressources, l'utilisateur peut créer des extraits vidéo et des cartes mentales afin de l'aider à traiter un sujet choisi en classe. S'il le souhaite, il peut partager ses créations avec d'autres enseignants de son choix, en constituant sa communauté.

Porteur du projet : François BRIXY et Luana DE MAGGIO, Service général du Numérique éducatif

Contact : francois.brixy@cfwb.be et luana.demaggio@cfwb.be

ATELIER 13 :
Enseigner avec les géomédias

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

Utiliser les géomédias pour engager les élèves dans toutes les disciplines

Les géomédias permettent de créer et de mettre en scène l'information géolocalisée. L'atelier donne l'occasion aux participants de découvrir la gamme et les potentialités pédagogiques et collaboratives des géomédias et d'explorer les possibilités de scénarisations géospatiales dans des disciplines non spécifiquement géographiques. Il se concentre sur l'utilisation des Google Geo Tools (Google Earth et Google Maps) dans un contexte scolaire pour développer chez les élèves la pensée et la curiosité géospatiale ainsi que la communication cartographique. Il aborde aussi l'utilisation des photosphères (images interactives à 360°), notamment via l'application de visites virtuelles Google Tour Creator. L'apprentissage de la pensée spatiale est en effet un enjeu majeur et une compétence essentielle de la pensée critique et de la citoyenneté.

Porteur du projet : François Jourde, Ecoles Européennes

Contact : jourde@gmail.com

Quelques échos des participants

Réactions aux ateliers

- ATELIER 1 -

« Information super intéressante qui donne envie de se lancer dans l'aventure avec sa classe. J'ai une autre vision de Twitter maintenant », « Fructueux, rempli d'outils abordables et applicables dans nos classes », « Belle découverte pédagogique. L'enfant acteur de ses apprentissages au travers de nouvelles technologies. Une super ouverture sur le monde », « Un nouvel outil d'apprentissage/ de remédiation en orthographe, qui apporte une motivation supplémentaire grâce à l'échange avec les autres classes », « Un outil qui envisage l'apprentissage de l'orthographe de manière ludique, en lui donnant du sens et en plaçant l'enfant tant comme écrivain que comme correcteur ».

- ATELIER 2 -

« Très intéressant, grande découverte pour ma part. Envie de l'utiliser dans ma classe et de le proposer ensuite dans la nouvelle école où je serai directrice », « Intéressant pour nos classes car valable à tout âge », « Génial ! Je pense commencer dès demain avec Plickers », « Très intéressant, concret, utilisable tout de suite », « Une bonne méthode pédagogique », « Découverte de nouveaux modes d'évaluation ».

- ATELIER 3 -

« Super outil, merci ! », « Belle découverte », « Très intéressant, beaucoup d'idées pédagogiques », « Très chouette atelier ! Je ne me sens pas encore prête pour me lancer, mais je vais faire le relais avec mes collègues pour me joindre à une formation et pouvoir commencer avec les enfants », « Plein de compétences à travailler avec Minecraft ».

- ATELIER 4 -

« Super atelier, j'ai appris plein de choses utiles pour le futur », « La VR, un bel outil qui permettra d'aborder de nombreuses matières de diverses manières. Coopération, apprentissage des codes sociaux, etc. », « Un outil accessible à tous ».

- ATELIER 6 -

« Des outils précis à mettre en place en classe, des pratiques pédagogiques concrètes dans le secondaire en français et en histoire », « Top ! Riche, intéressant, motivant, ça donne envie de s'y plonger », « Intéressant, donne envie de s'y mettre et d'explorer », « C'est facile et cela devrait être plus répandu ».

- ATELIER 7 -

« Un contexte pédagogique pertinent, des ressources pour démarrer facilement », « Introduction rapide et efficace, fixation des points importants, mise en situation par un escape game de 20 minutes et debriefing final : très bonne séance d'information, merci ! », « Atelier très intéressant, plein d'idées et d'outils à essayer », « Outil très ludique pour aborder des contenus parfois rébarbatifs ou pour introduire une nouvelle matière. Facile à utiliser et nombreuses possibilités ».

- ATELIER 8 -

« Intéressant d'être sur une réflexion critique et pas uniquement sur les échanges de pratiques », « Un autre point de vue… Super réflexion sur le numérique dans nos pratiques », « On a mis le doigt sur le fondement des problématiques de l'introduction du numérique à l'école », « C'est complexe mais ça vaut la peine. Posez-vous les bonnes questions », « D'abord identifier la problématique à laquelle on est confronté avant d'introduire le numérique ».

- ATELIER 9 -

« Hyper utile et très motivant », « Moodle est un outil à utiliser avec les élèves mais aussi avec les enseignants afin de partager plus facilement certaines données », « Très chouettes échanges, présentation enthousiasmante ».

- ATELIER 10 -

« Formation très concrète et facile à mettre en place », « Super idées pour les classes, facile d'utilisation pour les enfants », « Nouvelles idées, créativité », « Atelier interactif, il y a des échanges d'idées. Réalisation d'un stop motion par groupes afin de se rendre compte du travail ».

- ATELIER 11 -

« Outil de découverte des algorithmes et des bases de la robotique, sans être dans des activités onéreuses et juste 'tape-à-l'œil' », « Atelier très intéressant, débat riche en enseignements et bien animé », « Super ! C'est nouveau au niveau de l'enseignement », « Que de propositions intéressantes, merci ! »

- ATELIER 12 -

« Plateforme super intéressante, cela vaut la peine de l'explorer », « Outil intéressant et utile », « Envie d'utiliser e-classe ».

- ATELIER 13 -

« Envie de prolonger et d'appliquer », « Atelier très intéressant avec une multitude d'idées à développer avec les élèves. Vive la citoyenneté planétaire ! », « Très riche et ludique, de bonnes idées pédagogiques », « Les possibilités ouvertes sont sans limites. Génial ! », « Hâte de partager ce que j'ai vu et de voir ce que élèves et collègues en feront. Quelle chance d'être élève (et prof) au XXIe siècle ! ».

Conclusions

« Riche, intéressant, concret » sont quelques-uns des termes qui reviennent le plus souvent dans les réactions des participants aux divers ateliers. Ce forum d'échanges a incontestablement ouvert des portes, aussi bien en ce qui concerne l'apprentissage au que par le numérique. Des 'Twictées' aux classes inversées, des 'escapes games' aux géomédias, des enseignants ont montré à des collègues comment ils utilisaient déjà les nouvelles technologies dans leurs pratiques quotidiennes. Tantôt il s'agit d'un outil supplémentaire qui s'intègre dans une pédagogie classique, tantôt c'est une toute nouvelle manière de concevoir l'apprentissage et la manière de donner cours.

Tout cela s'inscrit dans une ambitieuse Stratégie numérique pour l'éducation qui, on l'a rappelé, vise à soutenir la transition numérique dans les écoles. Car on n'enseignera plus demain comme on le faisait hier. Mais dès aujourd'hui, avant même que cette Stratégie ne produise ses effets, il est possible aux enseignants qui le souhaitent d'explorer, avec un minimum de moyens technologiques, des voies nouvelles. Ce forum leur a donné un certain nombre de sources d'inspiration.

#ÀNOUSDEJOUER

Consultation Citoyenne pour
un Enseignement d'Excellence

Un réseau en ligne d'échanges de pratiques entre enseignants

L'équipe de la Consultation citoyenne pour un enseignement d'excellence a ouvert sur le site www.anousdejouer.be un espace d'intelligence collective destiné aux professionnels de l'enseignement qui ont envie de présenter ou de partager des innovations pédagogiques. Il s'agit de dispositifs, de pratiques, d'outils dans les trois domaines qui seront abordés au travers des différents Forums d'échanges de pratiques organisés en 2019 dans le cadre du Pacte d'excellence : la lutte contre la violence et le (cyber-)harcèlement, l'apprentissage au et par le numérique et l'accompagnement personnalisé »

Le processus est simple. L'onglet «Forum d'échanges» permet d'accéder, en bas de page, sur un bouton «Faites connaître votre dispositif» qui ouvre une page où l'on peut introduire toute une série d'informations : objectifs du projet, présentation, liens, ressources… On peut y accéder aussi directement sur la page d'accueil via l'onglet « Découvrir le mur digital ».