

Juin 2014

FédEFoC - MEDIA ANIMATION asbl • 100, avenue E. Mounier / B-1200 Bruxelles •
http://www.media-animation.be - **Marc ANDRÉ** • Enseignement fondamental –
productions pédagogiques – mission spécifique « éducation aux médias et au
multimédia » • tel + 32 (0) 2 256 72 54 • m.andre@media-animation.be

*N'hésitez pas à laisser un
exemplaire dans la salle des profs...*

En attendant le Mondial...

Parce que les médias occupent une place importante sur le terrain, il est primordial de permettre aux élèves de faire équipe avec eux. En aucun cas, ils ne doivent rester hors-jeu.

Pourtant, certains enseignants déclarent forfait et refusent d'entamer la partie. Au lieu de développer des stratégies qui permettraient à chaque jeune d'expérimenter les médias, ils préfèrent les laisser sur la touche et pratiquent l'anti-jeu numérique.

Pire, ils n'hésitent pas à faire obstruction aux appels du pied de la société.

Du coup, leurs élèves sont livrés à eux-mêmes. Quand ils le peuvent, ils n'ont pas d'autre choix que de jouer seuls, selon leurs propres règles. Ils sont alors parfois victimes de vilains tacles. N'ayant pas appris à s'adapter aux terrains sur lesquels ils s'aventurent, il leur arrive de trébucher sur des obstacles qu'ils sont incapables d'anticiper. Les risques de fracture numérique sont réels mais...



Édito



Marc André.

Que diriez-vous de donner le coup d'envoi de cette rencontre médiatique ?

Naturellement, foncer droit au but tête baissée serait dangereux. Mieux vaut d'abord prendre le temps de construire vos séquences d'apprentissage et de mettre en place un dispositif pédagogique pertinent.

Il est également essentiel de prévoir la place et le rôle de chaque acteur sur le terrain des apprentissages numériques.

En tant qu'enseignant, vous occuperez principalement la position de pivot. Vous constituerez ainsi un point d'ancrage idéal qui poussera les autres à progresser. En véritable meneur de jeu, vous saurez relancer vos petits diables et les aiderez à repartir sans cesse à l'attaque de nouveaux buts à atteindre. Vous jouerez pleinement votre rôle de capitaine en donnant vos consignes et en représentant une véritable source de motivation pour les autres.

A l'assaut des buts que vous vous fixerez, vous aurez parfois l'impression d'être stoppé net par un montant insurmontable. Dans ce cas, ne cherchez pas à marquer à tout prix... Sachez prendre le temps d'adapter votre stratégie en fonction des moyens dont vous disposez.

Ne perdez pas de vue que ce n'est pas la valeur de l'équipement qui mène à la victoire...

Il est certain que votre tactique pédagogique souffrira de certains arrêts de jeu dus à une défaillance du matériel. Cela dit, contrairement à ce que beaucoup pensent, l'entrée dans la surface de réparations n'est pas récurrente... Et puis, si vous êtes victime d'un croc-en-jambe informatique, dites-vous que rien n'est insurmontable... Si besoin, n'hésitez pas à faire appel à l'équipe !

La balle est dans votre camp...

Besoin d'une formation ou d'un accompagnement spécifique ?

Plus que jamais, le SeGEC et Média-Animation continuent à vous soutenir dans vos démarches, qu'elles soient administratives ou pédagogiques, en assurant leur collaboration à vos concertations, à vos formations et en vous accompagnant dans les projets que vous souhaitez développer dans votre école.

N'hésitez donc surtout pas à nous contacter.

A titre d'exemples, voici quelques accompagnements réalisés dans les écoles durant cette année scolaire :

- Aide à la rédaction du dossier de candidature pour les appels à projets « école numérique » et du CSEM
- Accompagnement d'une école dans le cadre d'une « webradio ».
- Formation en école sur le thème « Produire des émissions radiophoniques à l'école »
- Accompagnement d'équipes éducatives pour l'intégration de tablettes tactiles dans les apprentissages
- Rencontre avec des équipes éducatives, des directions et des membres de P.O. afin de réfléchir à l'acquisition de nouveaux matériels numériques dans l'école (Que choisir en fonction des spécificités de l'établissement ?).
- Réorganisation de l'espace « cyberclasse » d'une école afin de le rentabiliser et d'y permettre l'organisation du travail par ateliers
- ...



Nouveau plan d'équipement : 77 000 000 € débloqués en Région wallonne

Mercredi 30 avril, le Gouvernement wallon a validé un nouveau programme d'investissement. L'intention est, d'ici 2022, d'équiper les écoles de nouveaux outils pédagogiques numériques. Il s'agira, par exemple, de doter les élèves wallons de tablettes et les classes de tableaux interactifs.

Le plan d'équipement précédent (« Cyberclasse ») était fort centré sur la création de « classes laboratoires », regroupant, dans un lieu fixe, un certain nombre de postes de travail. Aujourd'hui, il apparaît que chaque école pourra bénéficier d'un matériel pouvant être utilisé directement, en fonction des besoins, au sein même de chaque classe.

Cela permettra d'ouvrir considérablement le champ à des exploitations pédagogiques susceptibles de renouveler l'intérêt des élèves, d'enrichir leurs compétences et surtout, de favoriser une réelle interaction entre le contenu des cours et l'usage des outils numériques.

Des expériences pilotes menées dans des classes ont déjà permis de dégager un tas de possibilités : illustrer un élément de cours, consulter un document audio-visuel, faire une recherche sur Internet, réaliser des exercices de différenciation en ligne...

Il est à souligner que l'enseignement maternel est enfin pris en considération dans ce nouveau plan d'équipement. Jusqu'ici, alors que de nombreux projets d'intégration numérique y fleurissent, il était pourtant laissé sur le côté.

Outre l'équipement en matériel, les 77 millions d'euros dégagés permettront de former les enseignants à l'intégration de ces outils dans les processus pédagogiques, de favoriser la connectivité (via le wifi) et de permettre aux écoles de disposer, en interne, d'une plateforme favorisant l'échange et le partage de données.

Si l'échéance du nouveau plan est fixée en 2022, cela semble signifier que le SPW a su tirer les leçons du passé et, notamment, des deux ans de retard pris pour le précédent.

La première vague d'équipement des écoles sera organisée au travers d'un appel à projets (voir ci-après). Les établissements sélectionnés seront en effet les premiers à recevoir du nouveau matériel.

Pour les autres, il semble qu'il faudra attendre que tout le processus prévu pour ces écoles « pilotes » se termine. Un processus qui, entre la phase de lancement et celle d'évaluation, prendra deux ans.



Troisième appel à projets « Ecole Numérique »

Le Gouvernement wallon a lancé un nouvel appel à projets destiné aux écoles et aux enseignants. L'objectif : financer des projets pédagogiques créatifs ou novateurs utilisant le matériel numérique. Un budget de 3 300 000 € est réservé pour l'équipement des 200 projets sélectionnés parmi les candidatures rentrées. Ces projets viendront rejoindre les 100 autres déjà subsidiés via les appels à projets précédents. Les candidatures sont à rentrer pour le 15 juillet au plus tard.

Qui peut proposer un projet ?

Cet appel à projets pédagogiques innovateurs intégrant les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) est adressé à toutes les écoles de l'enseignement maternel, primaire, secondaire, ordinaire et spécialisé, de l'enseignement de promotion sociale et de l'enseignement supérieur (catégorie pédagogique).

L'appel à projets comporte deux axes:

- un axe « enseignement obligatoire et de promotion sociale », ciblant des « projets reposant sur une utilisation innovante des TIC dans l'approche pédagogique » ;
- Un axe « catégories pédagogiques des Hautes Ecoles », ciblant la formation initiale des futurs enseignants à l'implémentation des TIC dans leur approche pédagogique et à la création de ressources et de contenus pédagogiques.

Comment peut-on proposer un projet ?

Les projets doivent obligatoirement être introduits pour le 15 juillet 2014 à 10 heures, de manière numérique au travers du formulaire de candidature disponible à l'adresse www.ecolenumerique.be. Une confirmation signée du responsable de l'établissement scolaire devra également être envoyée par courrier postal.

Il est évident que le délai est très court et que, surtout, la période est assez mal choisie. La somme de travail est en effet déjà considérable en fin d'année scolaire. Afin de permettre à chacun de pouvoir réfléchir et rédiger son projet sereinement, sans doute aurait-il été préférable de disposer d'une échéance plus lointaine dans le temps...

Heureusement, dans un souci de simplification administrative, le formulaire à compléter a nettement été allégé par rapport à celui proposé pour les appels d'offres précédents. Les démarches financières également. Par le passé, chaque école devait réaliser elle-même une étude de prix via un appel d'offres. Cette fois, la Région wallonne invite les écoles à opter pour des paquetages d'équipements homogènes et techniquement complets comprenant :

- des nouveaux dispositifs de projection et de présentation tabulaire ;
- des équipements de type classes mobiles ;
- des équipements multimédias de projection numériques.

Une description de ces outils est proposée sur le formulaire en ligne.

Puis-je vraiment demander tout ce que je veux ?

Tous les projets doivent avoir un caractère pédagogique innovant.

Il ne s'agit donc pas, par exemple, de solliciter du matériel afin de pouvoir projeter des images durant les fêtes scolaires.

Selon les précisions reçues, il est fortement conseillé de bien cibler le projet : une approche spécifique dans un domaine (ou pour une compétence), un matériel particulier afin de favoriser la différenciation ou la remédiation...

Il nous est revenu que, pour les précédents appels d'offre, certaines candidatures, pourtant intéressantes, n'ont pas été retenues parce que jugées « trop généralistes ».

Nous en déduisons que, par exemple, des demandes du type « *Nous souhaiterions un TBI dans nos classes afin de permettre aux enseignants de dynamiser leurs cours* » ont très peu de chances d'être retenues.

Que se passe-t-il si mon projet est sélectionné ?

Des conseillers du SPW pourront aider chaque établissement scolaire sélectionné :

- à évaluer, à faire évoluer et à réguler son projet d'utilisation des TIC dans l'approche pédagogique ;
- dans le choix de son équipement ;
- par un soutien logistique, technologique et à la maintenance des outils informatiques mis à disposition ;
- par un accompagnement à la gestion de projets et d'un soutien technique et technologique.

Quatre heures de capital-périodes seront octroyées pour soutenir l'expérimentation.

En quoi cela m'engage-t-il ?

Chaque projet retenu devra être initié au plus tard à la réception du matériel, estimée à janvier 2015, et s'étendra sur 18 mois.

Régulièrement, les équipes éducatives seront invitées à évaluer et à communiquer sur l'avancement du projet.

Si, au final, un projet ne rencontre pas les objectifs espérés, l'école ne sera redevable de rien. A condition, bien entendu, que tout ait été mis en œuvre pour mettre en place ce qui avait été proposé et accepté. Puisqu'il s'agit de projets pilotes innovants, il est normal que certains ne puissent pas aboutir aux attentes initiales...

Puis-je obtenir de l'aide pour la rédaction de mon projet ?

Pour toutes les questions pratiques, une « foire aux questions » est disponible sur le site www.ecolenumerique.be. Il est également possible d'y formuler directement sa question aux responsables.

La FédEFOC et Média-Animation, de leur côté, peuvent accompagner les candidats de l'enseignement fondamental libre pour le volet pédagogique, et ce, au travers de conseils spécifiques ou d'un avis consultatif sur la pertinence des projets imaginés.

Pour cela, n'hésitez pas à préciser vos demandes à m.andre@media-animation.be.

Cyberclasse : un outil pédagogique pertinent se cache sous la poussière !

Alors qu'un nouveau plan d'équipement vient d'être annoncé, la mise en place de cyberclasses dans nos écoles touche enfin à son terme. Si une centaine d'établissements sont toujours dans l'attente, le SPW garantit en effet la finalisation de l'ensemble des dossiers avant la fin de cette année civile.

Malheureusement, sur le terrain, le constat est assez désolant : il arrive que les cyberclasses restent désertées et que seules la poussière et les toiles d'araignée y prennent un malin plaisir à se familiariser avec les machines.

Une conscientisation des richesses pédagogiques et une formation des membres de l'équipe éducative s'imposent !



Un matériel à apprivoiser

D'ici la fin de l'année civile, 94 % des écoles primaires wallonnes disposeront d'une cyberclasse équipée d'ordinateurs (PC ou Mac) dont le nombre est proportionnel à celui des élèves (1 ordinateur pour 15 élèves, en moyenne).



Une fois le matériel en place, le plus important reste à faire : l'apprivoiser et l'intégrer dans sa didactique. Malheureusement, force est de constater que peu d'enseignants l'utilisent et permettent à leurs élèves de profiter des machines mises à disposition.

Les prétextes énoncés sont nombreux : « *Je ne m’y connais pas en informatique* », « *Je ne me sens pas capable de gérer des activités avec les ordinateurs* », « *Le local n’est pas facilement accessible* », « *Je n’ai pas le temps* », « *Le nombre d’ordinateurs n’est pas adéquat* », « *L’espace est trop exigü* » ...

Certaines excuses sont mêmes parfois contradictoires ou paradoxales... D’un côté, par exemple, il y a des enseignants qui ne disposent que d’une quantité limitée d’ordinateurs et qui annoncent leur impossibilité à faire quoi que ce soit avec si peu de machines. De l’autre, il y a ceux qui jouissent d’une cyberclasse bien fournie et qui expliquent que, au contraire, c’est la gestion simultanée d’un nombre important de ces machines qui rend leur intégration impossible ou difficile.

Ne soyons pas dupes... Derrière tous ces prétextes, parfois légitimes, se cachent un réel malaise et un besoin de formation.

Comme pour toute autre technologie, il est en effet primordial que chaque enseignant, au travers de sa formation initiale et/ou continuée, puisse s’approprier l’outil et en découvrir les richesses pédagogiques.

Une formation technique et pédagogique

Posséder une « cyberclasse » est une chose. L’utiliser de manière efficace avec ses élèves en est une autre...

La Région wallonne et la FédEFoC (via la FoCEF et Média-Animation) ont décidé de collaborer afin de proposer une formation en vue de permettre une appropriation technique et didactique de la « cyberclasse ».

Le volet technique

La première partie de cette formation est d’ordre technique et est assurée par un responsable de la Région wallonne. Elle peut être organisée :

- dans le cadre de la journée « macro » ;
- durant la première journée de la formation « micro » ;
- durant deux ou trois temps de concertation en équipe ;
- un mercredi après-midi.

Les finalités de cette formation sont multiples : se familiariser à l’emploi du serveur cyberclasse, percevoir et comprendre les possibilités de LanSchool, se rassurer quant à la sécurité de l’emploi du Web en classe...

Il est important de préciser que seuls les enseignants du primaire de l’enseignement ordinaire et spécialisés peuvent suivre cette formation. Une autre formation simultanée (ou une concertation) doit donc être organisée par la direction pour les enseignants maternels et les maitres spéciaux.

Le volet pédagogique

Organisée sur un ou deux jours, la seconde partie de la formation s’adresse à l’ensemble de l’équipe éducative et porte sur les aspects pédagogiques et fonctionnels liés à l’utilisation de l’ordinateur dans les classes. Organisée par la FoCEF et Média-Animation, elle vise également à répondre aux questions spécifiques formulées dans le plan de formation.

Les finalités de cette formation sont multiples :

- intégrer la cyberclasse dans la pratique de la classe et mener une réflexion sur l’organisation de l’espace et du temps ;
- proposer une démarche d’appropriation de l’ordinateur pour les élèves et favoriser l’autonomie de leurs apprentissages ;
- présenter des logiciels en soutien avec l’apprentissage et la différenciation (prioritairement en langue française et mathématique) et assurer une continuité de la première maternelle à la sixième primaire ;
- clarifier la définition de « l’éducation par la technologie », « l’éducation aux médias » et « l’éducation par les médias » ;
- démystifier les freins à l’utilisation de nouvelles technologies.



Introduire une demande de formation

Concrètement :

1. La direction introduit une demande auprès de Pascal Gillard, au 081 33 44 62 (pascal.gillard@spw.wallonie.be) ou Vincent BECKERS au 081 33 44 46 (vincent.beckers@spw.wallonie.be).
2. Le formateur de la Région wallonne se rend dans l'école afin de vérifier le fonctionnement du matériel et de configurer ce qui doit l'être (attribution d'un identifiant pour chaque élève et chaque enseignant, mise à jour de logiciels...).
3. Les modalités organisationnelles de la formation technique sont établies : date(s), nombre de participants...
4. Le formateur de la Région wallonne contacte son homologue de la FoCEF. Il lui précise les modalités de la première journée.
5. Le formateur désigné par la FoCEF contacte à son tour la direction de l'école afin d'envisager les modalités de la partie pédagogique de la formation.



Ateliers multimédias : se former à l'outil informatique

Dans le cadre des Ateliers multimédias « Tous homonumericus », l'Espace Public Numérique de Média Animation vous propose des modules d'échange et de discussion critique autour du web.

La participation aux modules est **gratuite**.

Lieu : EPN Namur, 11 Rue du Séminaire - 5000 Namur

Horaire : 9h00-12h et 13h-16h30

Les inscriptions peuvent être réalisées via le formulaire online sur www.media-animation.be ou par téléphone au 081.24.08.30

Il est possible de ne s'inscrire que pour une seule journée. Cependant, en cas de forte demande, les inscriptions par module seront prioritaires.

Module 1 – les jeudis 5, 12 et 26 juin 2014

Trois journées pour une approche critique aux outils collaboratifs

Jeudi 5 juin 2014

LA CARTE MENTALE OU CARTE HEURISTIQUE

Encore appelée carte conceptuelle, la "mindmap" est un des nouveaux outils que le Cloud (l'ordinateur dans les nuages) nous offre depuis ce tournant amorcé vers le Web 2.0.

Simple de conception, ce service gratuit en ligne est orienté collaboration et partage. On s'en sert pour mener des réflexions de type brainstorming (remue-méninges), mais aussi pour disposer schématiquement des concepts reliés au sein d'une arborescence sémantique.

Préparer une séquence de cours, une après-midi de jeu ou planifier un voyage... deviennent une vraie partie de créativité.

L'outil choisi est "Mindmeister". Xmind est celui que l'on privilégiera pour des usages non distants.

La mise en application, objet de la seconde partie du programme, sera l'occasion de découvrir sommairement d'autres outils de publications en ligne, lesquels enrichiront la stratégie de la carte mentale arborescente.

Jeudi 12 juin 2014

MÉDIA SOCIAUX ET LOGIQUE COLLABORATIVE

Alors que Twitter et Facebook approchent des 10 ans d'existence, les outils numériques actuels tendent vers une utilisation participative de l'internaute pour des contenus divers et multimédias.

L'internaute se mute progressivement en 'socionaute' intégrant des mécanismes d'invitation et de recommandation autour d'intérêts partagés (groupes de travail, communautés d'échange, amicales, familiales, professionnelles, équipes de collaborateurs).

À travers une observation critique du fonctionnement et l'utilisation de réseaux (Wiki, Pearltrees, Scoop It !, Wikipedia, Twitter, Diigo), comment utiliser la collaboration online à bon escient en fonction de besoins précis de visibilité, de communication, d'invitation, ... ?



Jeudi 26 juin 2014

REGARDS SUR WIKIPEDIA

Approche critique en mode lecture et dimension contributive

Le web 2.0 a favorisé de nouveaux outils permettant l'implication de chacun dans la construction, publication, création et partage d'un savoir collectif en ligne. Les wikis sont l'exemple le plus significatif de cette participation active. Quel regard porter sur ce contenu ? Est-il partageable, est-il complet, pertinent, objectif ? Pour une utilisation bénéfique à tous, une approche technique (édition de wiki) est également au programme.



Module 2 – les 3, 4, 7 et 8 juillet 2014

Quatre journées portant sur la recherche d'information et la publication en ligne.

Jeudi 3 juillet 2014

LES 'BASQUES' ET FONDAMENTAUX DE L'INFORMATIQUE

Comprendre le rôle des différents composants de sa configuration informatique, découverte de Windows (logiciel système), gestion de programmes (notamment « libres »), organisation d'une arborescence pour la gestion de ses dossiers et documents. Brancher son ordinateur sur Internet, qu'est-ce à dire ?



Vendredi 4 juillet 2014

DES TEXTES ET DES IMAGES POUR S'EXPRIMER

Quels outils pour exprimer quoi et à qui ? Quelles limites se donner pour communiquer ? Une approche pour s'initier aux principes de base du traitement et de la mise en page. Seconde partie : Insertion d'images et de tableaux.

Lundi 7 juillet 2014

COMMENT RECHERCHER DE L'INFO SUR LE WEB ?

Approche méthodologique et lecture critique

Internet est une source d'informations online qui nous donne un accès inégalé à de multiples sources. Comment s'y prendre et comment sélectionner « de bonnes infos » ? Quels critères de recherche utiliser ? La gratuité cache-t-elle des enjeux économiques ?

Mardi 8 juillet 2014

PUBLIER EN LIGNE... MAIS AVEC QUELS OUTILS ?

Aperçu des outils de publication en ligne. Quel outil choisir pour communiquer, partager du contenu de la manière la plus appropriée ?

Bon à savoir...



Depuis plus de 20 ans, l'association « Autre Chose pour Rêver » fédère une bonne vingtaine de chanteurs jeune public de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

L'asbl a pour ambition d'être le carrefour de la chanson pour enfants, un lieu de réflexion, de promotion et de synergie, un espace de rencontre et d'échange entre professionnels du spectacle, parents et enseignants.

Une page spécifique sur Facebook vient d'être créée. Vous y trouverez une foule d'actualités sur tout ce qui concerne les spectacles et activités à l'intention du jeune public et des familles.

→ <https://www.facebook.com/autrechosepourrever>

Source des photos et illustrations présentes de ce dossier : www.shutterstock.com (sauf pages 1 et 4 : Marc André)