

édité par
Michaël BOURGATTE, Mikaël FERLONI & Laurent TESSIER



QUELLES HUMANITÉS NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION ?

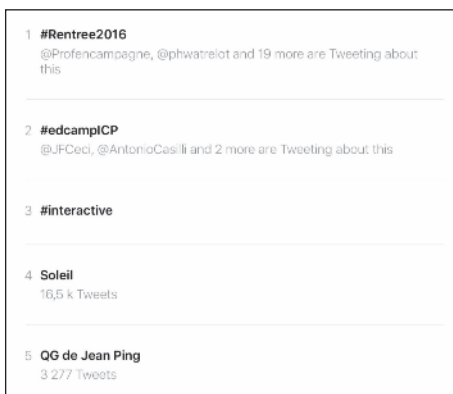
[OUVRAGE COLLABORATIF ÉDITÉ EN TEMPS RÉEL]

QUELLES HUMANITÉS NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION ?

[OUVRAGE COLLABORATIF ÉDITÉ EN TEMPS RÉEL]

Cet ouvrage est publié à l'occasion de l'EDCAMP 'Les Humanités numériques pour l'éducation' organisé à l'ICP les 1^{er} et 2 septembre 2016.

Il a été réalisé en temps réel à partir des traces et contenus produits et partagés autour de l'événement par l'ensemble des participants.



 **Delphine Daux** @Delphine_Daux

En ce 1er Septembre 2016,
#edcampICP en deuxième place
après la rentrée ! #TrendingTopic

Graphisme : MkF studio

Crédits photographiques : Sébastien Balanger, sauf mention

WWW.MKFEDITIONS.COM

MkF éditions, 2016

Isbn-13 979-10-92305-19-7/ Ean-9791092305197



Cet ouvrage est placé sous la licence Creative Commons BY-SA qui autorise toute utilisation de l'œuvre originale (y compris à des fins commerciales) ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale.

édité par
Michaël BOURGATTE, Mikaël FERLONI & Laurent TESSIER

QUELLES HUMANITÉS NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION ?

[OUVRAGE COLLABORATIF ÉDITÉ EN TEMPS RÉEL]

LE MEDIASPRINT,

OU COMMENT HACKER LES ACTES D'UNE NON-CONFÉRENCE ?

par Michaël BOURGATTE, Mikaël FERLONI & Laurent TESSIER

Les chercheurs engagés dans le courant des Humanités numériques œuvrent pour le développement d'une culture et de pratiques technologiques adaptées aux Sciences humaines. Ils posent également la question de la conception de ces technologies et du rapport critique qu'il convient d'entretenir avec elles¹.

La dimension éducative des Humanités numériques s'exprime ainsi de diverses manières : transmission de compétences dans et hors des institutions éducatives, formation des formateurs et des enseignants, démocratisation et accès ouvert à la culture numérique. En ce sens, la perspective des Humanités numériques se veut une approche globale et pertinente pour penser à nouveaux frais les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE) et leurs usages en contextes éducatifs.

Pourtant, les liens entre les recherches en Humanités numériques et celles menées sur les TICE sont encore peu formalisés. La manifestation « Les Humanités numériques pour l'éducation », organisée les 1^{er} et 2 septembre 2016 à l'Institut Catholique de Paris, proposait d'explorer les différentes formes que pourraient prendre ces liens.

L'objectif était de cerner les apports possibles des Humanités numériques pour l'éducation et, par effet de miroir, d'interroger la manière dont les Humanités numériques peuvent devenir une « discipline » enseignée en stimulant les échanges entre chercheurs et praticiens autour d'expériences éducatives qui engagent l'usage des nouvelles technologies.

Afin d'atteindre ces objectifs, cette manifestation scientifique hybride s'appuyait à la fois sur les

outils classiques du colloque scientifique (conférences, sessions de communications thématiques) et sur les méthodes innovantes de partage de connaissances propres à un Edcamp. L'Edcamp est une forme événementielle ouverte à toute personne engagée dans les champs de l'éducation formelle (supérieur, secondaire ou primaire) et non formelle (associations éducatives, actions de médiation) dont l'animation est assurée collectivement et de manière horizontale par les participants². Dans cette perspective, l'Edcamp organisé à l'occasion des « Humanités numériques pour l'éducation » était composé de deux types de dispositifs :

- Des ateliers thématiques durant lesquels les participants ont imaginé des projets pédagogiques ou échangé autour d'expériences (il ne s'agissait donc pas d'interventions magistrales devant un public passif : chaque participant à l'atelier devait y apporter quelque chose) ;
- Un "Kindergarten" : un espace ouvert et ludique dans lequel les participants pouvaient découvrir et interagir librement autour de

technologies ou de projets pédagogiques innovants présentés par leurs créateurs et leurs développeurs.

Comment alors rendre compte de la dynamique de cet événement aux multiples facettes ? Les actes classiques de colloque nous semblaient hors de propos : leur temps de production est souvent très long et, sur le sujet de l'éducation au numérique, les résultats de recherche se périment particulièrement rapidement. Surtout, les actes conviennent à la transcription de conférences magistrales, mais laissent de côté le contenu des échanges, l'imprévu ou le non-verbal.

Il nous a donc paru logique (même si cela représentait un défi supplémentaire) d'inventer une forme nouvelle d'« actes » qui rende compte au plus près de cet événement qui se voulait être un lieu d'innovation et de créativité. Cette idée est devenue un projet à part entière à l'intérieur de l'Edcamp, projet que nous avons nommé Mediasprint. Il s'agissait là de détourner la pratique du Booksprint, elle-même issue du champ des Humanités numériques. Dans un Booksprint rappelons-le, plusieurs chercheurs se

[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]

réunissent autour de matériaux (textes bruts à mettre en forme, à éditer ou à traduire par exemple) et se donnent pour objectif d'en faire un ouvrage en un temps limité (quelques jours, voire quelques heures)³. Nous nous sommes en quelque sorte inspirés de cette pratique pour « hacker » le concept d'acte de colloque.

Pendant les deux jours de la manifestation, les traces produites par les participants ont été collectées en temps réel à l'aide d'outils numériques : espaces d'écriture collaborative en ligne, réseaux sociaux, emails, photos et vidéos⁴. L'objectif était de produire un livre en version numérique qui soit disponible à l'issue de l'événement, le vendredi 2 septembre 2016 au soir (ce qui fut fait avant 18h). Une version définitive, papier et numérique, devait suivre dans un délai d'un mois.

À l'image de l'Edcamp, ce Mediasprint a été une expérience collective et organique, une création par et pour la communauté, un moyen de saisir par l'exemple les enjeux de l'éducation en contexte numérique. Cette forme innovante, c'est celle que vous avez entre les mains (ou sur votre écran). Un

ouvrage hybride dont les partis-pris éditoriaux sont en rupture avec nombre de normes universitaires explicites ou implicites. À titre d'exemple, la bibliographie est projetée à l'extérieur de l'ouvrage grâce à l'application Zotero pour la rendre mieux exploitable, mais aussi pour qu'elle continue à être enrichie par vous⁵.

Mais la rupture la plus importante avec des actes classiques réside sans doute dans les comptes-rendus des conférences et des sessions de communications. Ces textes sont le résultat de prises de notes collaboratives réalisées par le public et les participants sur des pads d'écriture en ligne⁶. Ainsi, en lisant la synthèse de la conférence de Milad Doueihi, qui ouvrait l'événement et qui ouvre cet ouvrage, il faut garder à l'esprit que ce ne sont pas ses propos que vous avez sous les yeux, mais bien ce qu'en ont compris celles et ceux qui assistaient à la conférence ; ce qui les a intéressés aussi.

C'est en regardant cette conférence en ligne que vous prendrez conscience de ce que les auditeurs, dans leurs prises de notes, ont choisi de mettre en avant ou au contraire de laisser de côté. Ce parti-pris pose aussi la question de l'attribution de ces textes et de leur statut : écrits collectivement à partir d'outils en ligne, il n'est pas possible de leur attribuer un auteur au sens classique du terme.

Plus de 150 personnes ont alimenté d'une manière ou d'une autre le Mediasprint. Certains apparaissent, par leur nom s'ils ont participé à l'animation d'une session par exemple. On les retrouve parfois simplement par leur pseudo utilisé sur les réseaux sociaux. D'autres auront sans doute disparu. Nous espérons qu'ils et elles reconnaîtront leur contribution dans ce patchwork forcément impressionniste. Nous espérons aussi que d'autres se saisiront de cette idée de Mediasprint, la feront vivre et l'amélioreront, dans la logique de diffusion libre et ouverte des savoirs qui est au fondement même des Humanités numériques.

1- Voir le Manifeste des Digital Humanities : <http://tcp.hypotheses.org/318>

2- Pour une présentation exhaustive de la démarche des Edcamps, on peut se reporter aux travaux de la Edcamp Foundation : <http://www.edcamp.org>, qui a soutenu et éclairé l'organisation de cet événement.

3- Voir par exemple Franziska Heimburger, « Retour d'expérience : le booksprint "la paix" – anthologie numérique de textes sur le pacifisme », 2015, <http://www.boiteaoutils.info/2015/05/retour-dexperience-le-booksprint-la-paix-anthologie-numerique-de-textes-sur-le-pacifisme/>

4- Retrouvez le Storify du Edcamp à l'adresse <https://storify.com/JFCeci/edcamp-humanites-numeriques>

5- https://www.zotero.org/groups/bibliographie_edcamp_2016

6- En l'occurrence, l'éditeur de texte Framapad.org



**Retrouvez la bibliographie collaborative du
EdCamp en flashant le QR-Code.**

SOMMAIRE

OUVERTURE : Apprentissage et humanités numériques.	
Une longue histoire, <i>Milad Doueïhi</i>	p.10
SESSION 1 : CONCEPTS & MÉTHODES	P.17
Quand le milieu informationnel impacte l'acte d'enseignement-apprentissage, <i>Anne Cordier</i>	p.18
Humanités numériques et littérature dans la formation des enseignants, <i>Elie Allouche</i>	p.22
La pédagogie renversée, <i>Jean-Charles Cailliez</i>	p.26
SESSION 2 : ENSEIGNEMENT PRIMAIRE ET SECONDAIRE	P.29
Les transformations du métier d'enseignant du secondaire avec le numérique, <i>Muriel Epstein</i>	p.30
Les TICE dans la formation des enseignants en Histoire, <i>Valeria Mabel Loffi & Horacio Collazo</i>	p.35
De l'usage des réseaux socio-numériques à l'école primaire, <i>Cécile Dolbeau-Bandin</i>	P.38
SESSION 3 : PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE	P.41
Approche pédagogique du cours de Technologie de l'Information de l'Université Libre de Bruxelles, <i>Florence Gillet & Seth Van Hooland</i>	p.42

[sommaire]

Le numérique au service de la mutualisation pédagogique :
le cas d'un pôle partagé à l'université, *Grégory Miras* p.50

Humanités numériques et formation universitaire à distance
en rédaction professionnelle,
Christina Romain, Véronique Rey & Marie-Emmanuelle Pereira p.54

SESSION 4 : MÉDIAS & HUMANITÉS NUMÉRIQUES p.61

L'éducation aux médias, l'éducation au cinéma : une histoire parallèle
pour un destin commun ?, *Perrine Boutin & Marlène Loicq* p.62

La fabrique ludoéducatif : discours et conceptions pédagogiques
chez des éditeurs d'applications pour enfants, *Sébastien François* p.66

SESSION 5 : FORMATION & APPRENTISSAGE p.69

Analyse de l'efficacité d'un dispositif de pédagogie
active avec le numérique, *Jean-François Ceci* p.70

Retour d'expérience en FLE sur un projet franco-allemand,
Jose Aguilar, Cédric Bruderemann, Grégory Miras & Dagmar Abendroth-Timmer p.74

Le potentiel des blogs et des réseaux numériques
dans l'apprentissage d'une langue étrangère, *Elena-Georgiana Vintila* p.76

CLÔTURE : L'« école » dans une société numérique.
Et si on parlait d'apprentissage ?, *Marcel Lebrun* p.82

[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]



 **MkF éditions** @EditionsMKF

Salle comble pour la conférence inaugurale du #edcampICP avec Milad Doueihi !



Flashez le QR-Code pour accéder à la vidéo de la conférence.

Retrouvez les passages concernés grâce aux minutages indiqués dans le texte.

APPRENTISSAGE ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES, UNE LONGUE HISTOIRE

par Milad DOUEIHI

Titulaire de la chaire Humanum à l'université Paris-Sorbonne

0'

Avant d'interroger la relation qu'entretiennent les humanités numériques avec l'éducation, Milad Doueihi propose de revenir sur l'histoire récente de l'informatique. Son intention est d'y trouver des pistes de recherche et de réflexion. Pourquoi ce rapprochement entre le développement de l'informatique et le champ de l'éducation ? D'abord parce que les modèles de "machines apprenantes" qui ont été déployés depuis les débuts de l'informatique nous disent quelque chose des formes humaines de l'apprentissage.

1'45

Quelques textes "classiques" permettent selon Doueihi de cerner le rôle et le statut de la notion d'apprentissage dans la formation de l'informatique moderne - avant même l'ère dite numérique :

- Ceux d'Alan Turing : sa thèse de mathématiques d'abord, qui porte sur la notion de conversion, et qui va rendre possible la construction d'une machine intelligente. Puis *Computing Machinery and Intelligence* (1950), où il pose la question du statut de l'apprentissage dans la conception informatique.

[conférence d'ouverture]

- Les réflexions philosophiques du père de la cybernétique, Norbert Wiener.

- John von Neumann et son *Cerveau et l'ordinateur* publié en 1950.

4'30

1- L'observation du processus éducatif a tenu une place importante dans la conception des machines intelligentes :

Dès l'origine, on a essayé de concevoir des machines selon les modalités de fonctionnement du cerveau, mais aussi en prenant en compte le modèle de l'enfant qui apprend par "jeux d'imitations".

9'10

On s'est interrogé sur les formes de sociabilité de l'enfant et sur les processus d'émergence

de sa personnalité individuelle pour concevoir des machines pensantes (*Thinking Machine*) qui apprennent à apprendre (*Learning Machine*) et qui sont capables de transmettre ce qu'elles ont appris à d'autres machines.

Si le modèle mathématique du calcul stratégique (principe du jeu d'échecs) a tenu une place importante dans la conception du modèle d'apprentissage transmissif de la machine, son fonctionnement repose donc aussi sur l'analyse du comportement de l'enfant, ainsi que la manière dont il apprend.

10'30

Du point de vue spatial, on a aussi observé l'inscription de l'enfant dans son milieu.



Delphine Daux @Delphine_Daux

Milad Doueïhi cite "la machine de Turing" comme point d'ancrage des humanités numériques actuelles.



Aurélien Berra @aurelberra

Apprendre à apprendre, apprendre à transmettre, entre machines, sans humains : les modèles de Turing.

[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]



MkF éditions @editionsMKF

'Comme un enfant, l'algorithme est apprenant' - M. Douheih



Florence Colin @ColinFlo

Douheih : différencier informatique (science) et le numérique (culture)



Aurélien Berra @aurelberra

Comme depuis quelques années, @miladus resitue ces questions de #hn dans l'émergence de l'informatique (technique et culture).

On vient de vivre une époque associée à l'émergence d'internet qui était celle de la découverte (associée au principe de la libre circulation maritime : Safari, Netscape, "la navigation"). On est désormais invité à reconfigurer notre conception de cette spatialité numérique. On observe un retour du territorial associé à des notions comme celle de souveraineté. Dès lors se pose la question des spécificités locales, culturelles, etc.

16'50

2- Les deux modèles d'apprentissage de la machine sont adossés à l'observation des principes d'apprentissage chez l'enfant :

- La raison computationnelle : apprendre à formuler des questions pour que la machine

formule des réponses pertinentes. On façonne la demande humaine pour qu'elle profite de la puissance de calcul de la machine.

- La pensée algorithmique : la machine est comme l'enfant ; elle apprend et évolue par validations provisoires avec des formes de récursivité.

19'30

Les Humanités numériques pour l'éducation ont, ici, plusieurs questions à travailler :

- Les modèles informatiques reconduisent une tension philosophique entre le déterminisme et la liberté algorithmique. L'algorithme introduit des préjugés socioculturels, mais qu'en est-il de leur diffusion, de leur transmission et de leur propagation ?

- L'algorithme, façonné sur le modèle de l'apprentissage chez l'enfant, produit des formes stables qui sont culturelles et non-supervisées. Il convient d'interroger cette intuition puissante (qui a conduit à l'émergence de l'intelligence artificielle en informatique) selon laquelle la transmission culturelle ne se fait pas par la supervision.

- Le mot "technique" correspond-il à ce que désigne celui de "numérique" ? On utilise le mot de technique par défaut, faute de mieux. Mais il importe de distinguer l'informatique, qui désigne une science et une industrie, et le numérique qui désigne la culture.

24'40

3- On voit émerger un matérialisme numérique caractérisé par des modalités spécifiques de formation, d'apprentissage et de transmission de l'information :

L'information est une matière qui n'a pas été reconnue en tant que telle. Or, il y a une matérialité de l'information. Et ce qui devient déterminant, ce n'est plus la manière de créer de la valeur, mais plutôt de l'attention chez l'individu. On est devenu des livreurs de données alimentant une machine qui met en place de nouveaux systèmes économiques et éthiques. Cela induit de regarder ce qui se cache derrière les machines.



DLIS @carnetdlis

le sauvage est un déchiffreur qui peut mettre en question le monde "civilisé" @miladus voir la nouvelle de #JohnnyMnemonic

30'10

Un des enjeux des Humanités numériques pour l'éducation est de revisiter l'apparente universalité de la culture numérique, des pratiques et des usages.

31'00

Pour cela, il faut reprendre la dynamique du *barbare*, du *sauvage* et du *civilisé* pour saisir ce que la culture numérique transmet comme processus civilisateur, en se posant la question de la place du sauvage dans le principe de transmission. Aujourd'hui, il y a un

[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]

changement du statut du sauvage : les Hommes sont moins dans la posture du civilisé que dans celle du sauvage face au numérique. Le processus de civilisation est en cours.

34'00

La machine nous façonne et nous civilise. Elle nourrit le rapport "sauvage/civilisé" et elle génère des dynamiques qui transforment l'espace habitable. Le monde et le corps humain deviennent des interfaces. Autant de modifications qui ont un impact sur les principes de l'apprentissage.

39'00

4- Les mutations actuelles de l'informatique posent la question centrale de l'autonomie en éducation.

40'00

L'autonomie repose aussi sur un principe de délégation : la question qui se pose alors est donc "qu'est-ce qu'on veut déléguer au numérique en éducation ?". Car il y a des objections possibles à la construction d'une machine qui condense tous les enjeux des Humanités numériques :

- des enjeux philosophiques autour de la question de "l'autonomie de la machine"
- des enjeux théologiques autour de la question du "lien entre le créateur et sa créature"
- des enjeux littéraires avec des questions comme : "la machine peut-elle produire un sonnet comme Shakespeare ?"

42'10

5- Il y a un déterminisme culturel de l'algorithme qui touche à la manière dont un peut accueillir le numérique en éducation.

L'algorithme fonctionne selon un principe d'interprétations successives, de validation provisoire et éphémère avec une prise en compte du contexte de production, puis de réinterpréter continuelle des connaissances. Cela est dû au fait qu'il a été conçu de manière inconsciente et implicite sur le modèle juridique du *Common Law* anglo-américain qui procède par interprétation des interprétations précédentes ; il ne prononce pas des principes. C'est donc un prérequis à avoir

en tête dès lors qu'on cherche à employer la technologie en contexte éducatif.

46'30

6- Un des enjeux fondamentaux pour les Humanités numériques pour l'éducation, c'est de prendre en compte l'émergence de modèles stochastiques :

Il n'y a plus de déterminisme ni de régularité. On veut transmettre quelque chose de stable, mais les supports, malgré leur apparence, ne sont pas conçus pour ça. Au contraire, ils sont conçus pour la convertibilité : on ne cesse de changer d'interface, de format, de faire des mises à jour, etc.

L'esprit calculeur, façonné par le modèle économique de la révolution industrielle (on

apprend à calculer en calculant, nous dit Ludwig Wittgenstein dans *De la certitude*) devient un esprit calculable avec le numérique, puis computable (le calcul incertain) avec Alan Turing.

Ce passage du calculable au computable se comprend dans les dernières pages de la première édition du livre sur la cybernétique de Norbert Wiener dans lesquelles il s'intéresse à la notion de "hasard". Il nous dit qu'on est passé d'un monde scientifique dominé par le modèle de la mécanique et de la régularité (celui de Newton) à un retour au modèle probabiliste de Leibniz avec l'informatique et la physique.



François Bon @fbon

'« le monde est interface numérisable, mais c'est le corps lui-même qui devient l'interface par excellence » @Miladus



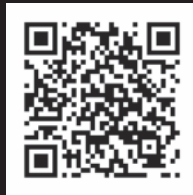
Aurélien Berra @aurelberra

Conclusion pratique : il faut enseigner la pensée algorithmique.

SESSION 1

[concepts et méthodes]

Modérateur :
Émilien RUIZ - Université Lille 3



QUAND LE MILIEU INFORMATIONNEL IMPACTE L'ACTE D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

par Anne CORDIER

Université de Rouen

 **Jean-Charles Cailliez** @JCCAILLIEZ

Anne Cordier : 'Il faut prendre en compte la dimension des émotions dans les méthodes d'apprentissage !'

 **Jean-François Ceci** @JFCeci

Dans les travaux d' @annecordier les élèves ne sont pas demandeurs de numérique en éducation, je confirme avec mes données

 **Florence Colin** @ColinFlo

"il faut aider les élèves à passer d'un équipement technique à une appropriation cognitive"

Il faut distinguer 3 notions qui correspondent à trois niveaux :

- le milieu informationnel : ensemble de ressources matérielles, humaines, mais aussi symboliques, qui existent pour tous

- l'environnement informationnel : notre accès à ces ressources (contextes socio-économiques, culturels, mais aussi géographiques sont alors déterminants)

- l'écosystème informationnel : les ressources (matérielles, humaines et symboliques) que l'on active, que l'on convoque dans des situations données. Cet écosystème peut être hérité, imposé, souhaité. C'est un processus. Il se réagence constamment.

Il y a alors la possibilité de choisir parmi les répertoires de pratiques, celles qui sont les plus ajustées à une situation donnée.

Contextes, situations et imaginaires

On différencie souvent le formel (l'école) et le non formel (l'extérieur) Or, il y a aussi du non formel à l'école. Aujourd'hui, on parle de porosité des contextes. Or, on confond contextes et situations d'apprentissage. En fait, en fonction du contexte, on convoque une pratique ou une autre. Ce n'est pas la situation qui est éducative, mais l'engagement de l'acteur dans la situation (voir les travaux de Gilles Brougère, notamment). L'imaginaire sert

de lien entre contextes et situations. Il a une fonction cognitive (Wunenburger), il soutient l'apprentissage et permet aux répertoires de pratique de prendre du sens. Prendre en compte les émotions dans l'activité informationnelle et dans l'acte d'enseignement-apprentissage est fondamental.

Spatialisation

La spatialisation des apprentissages est importante : voir travaux de Guy Le Bouedec et Anne Jorro sur les postures éducatives et les gestes professionnels. Les enseignants ne parlent pas uniquement de l'espace en tant que tel, mais de la spatialisation de l'activité d'enseignement-apprentissage : s'asseoir à côté des élèves, par exemple, permet une circulation sociale de l'expertise, et une autre conception de la communauté d'apprentissage.

Le numérique va-t-il réduire les inégalités ?

Il y a des inégalités cognitives : les jeunes ne sont pas tous experts (Cf. *Grandir Connectés*, C & F Éditions, 2015)

Il y a des inégalités sociales : équipement différencié selon les milieux sociaux

Il y a des inégalités de genre : l'image/imaginaire du geek Vs. celle de la geek ou l'informatique comme activité masculine ; tâches littéraires différenciées selon le genre (en cas de groupes mixtes, les garçons sont devant les écrans et les filles sur papier, sans que les enseignants ne prescrivent cette répartition). Les garçons sont en position de domination masculine non conscientisée et "prennent" souvent les ordinateurs dans la classe.



Muriel Epstein @MutrielEps

Ce n'est pas la situation qui est éducative mais l'engagement de l'acteur qui va œuvrer à l'apprentissage

Conclusion

Il s'agit d'enrichir l'écosystème informationnel en permettant une diversification du répertoire des usages et des pratiques pour que les élèves s'adaptent à différentes situations. Une culture de l'information conçue à l'instar de Claude Baltz comme une "culture de l'interprétation" doit permettre de conférer à chacune et chacun le pouvoir d'agir sur son propre écosystème, et au-delà sur le milieu informationnel lui-même, notamment par une conscience des ressources relevant des biens communs, pour être acteur dans et par ce milieu.

Auto-évaluation des compétences en littératie médiatique des usagers du web

animé par Baptiste CAMPION

Université Louvain-la-Neuve/IHECS

Cet atelier s'articule au projet eMEL (e-Media Education Lab) qui est un projet européen Erasmus+ de recherche en éducation aux médias qui a pour objectifs la conception, l'expérimentation et l'évaluation d'une plateforme en ligne destinée à développer, par le biais de scénarios pédagogiques thématiques, les compétences de littératie médiatique et d'éducation aux médias des enseignants et enseignants en formation.

Un des enjeux du projet, dans une perspective d'utilisation du laboratoire à des fins de formation après la phase d'expérimentation, est le développement de méthodes permettant aux utilisateurs d'évaluer l'évolution de leurs compétences, ciblant notamment celles mieux et moins bien maîtrisées. Par la nature

du laboratoire, ces méthodes doivent nécessairement être accessibles en ligne et, dans toute la mesure du possible, ne pas reposer sur le recours à un chercheur-évaluateur (qui ne sera plus disponible en régime de fonctionnement normal).

L'atelier a amené les participants à réfléchir sur les manières d'auto-évaluer en ligne les compétences impliquées par les pratiques numériques auprès d'un public non expert (de l'évaluation) en formation.

On comptait une grande diversité des participants à l'atelier, et par là même des rapports différents à ces questions : expérience de mise en place de programmes numériques dans le cadre d'une collectivité territoriale ; animation d'ateliers cinéma en établissements scolaires ;

création d'applications numériques d'éducation musicale pour enfants ou encore évaluation d'un ENT à l'université. Mais dans tous les cas, les participants retrouvent toujours la question de la difficulté à évaluer les acquisitions des usagers.

Timing & objectifs

- Auto-évaluation sommative (du parcours) Vs. évaluation a priori (type "état des lieux")
- Retour immédiat (demandé) Vs. retour après un délais (le recul permettant plus facilement de "faire le tri" dans ce qui a été appris)

Utilisation de trackers

Lorsqu'elle donne un retour à l'utilisateur (type barre de progression) où la placer ? Elle change/influence le comportement de l'utilisateur (dimension incitative), mais aussi la façon dont il envisage le dispositif.

- Dispositifs qui permettent de dire aux utilisateurs comment ils

peuvent aller plus loin, plus tard ou la prochaine fois.

- Système de badges de certification permettant de valider certaines compétences (retour direct ou simple)
- Comment donner des indices allant au-delà du simple parcours spatial ?

Auto-évaluation de l'expérience Vs. auto-évaluation des compétences?

L'auto-évaluation doit-elle être un élément de prise de conscience de ses propres manières de fonctionner (métacognition), ou une vérification d'être "dans une norme" ou dans la performance (validation) ?

Faire confiance à l'apprenant pour l'amener à s'auto-considérer comme apte ou non à aller plus loin, dans un entretien individuel : logique d'autonomie de l'apprenant comme base (de la demande) d'évaluation. Dimension relationnelle de ce processus. Question de la

transposabilité à une plateforme numérique ? Apprentissage par "faire" et "laisser faire" (*learning by doing*).

Evaluation par les pairs ?

- Aspect positif de valorisation de celui qui évalue
- Change le regard de l'apprenant sur la formation
- En collège : quand même toujours le besoin d'un référent adulte

Oui, mais l'évaluation est quelque chose qui s'apprend > pose la question des conditions nécessaires pour que ça fonctionne ?

Problème du "conditionnement" scolaire (on veut toujours en revenir à la sacro-sainte note - et pertinence ?)

Institutionnellement, cela se fait dans le cadre des MOOCs.

HUMANITÉS NUMÉRIQUES ET LITTÉRATIE DANS LA FORMATION DES ENSEIGNANTS

par *Elie ALLOUCHE*

Atelier Canopé Val-de-Marne

 **Michael Bourgatte** @michaelbourgatt

Approfondir les réflexions
d'@elieallouche avec son carnet
<http://education.hypotheses.org/author/education>

 **Florence Colin** @ColinFlo

@elieallouche : convergence entre
potentialité du numérique et
missions de l'école : tout repose
sur les choix pédagogiques

 **Johann Holland** @JohannHolland

Dans la "classe" de @elieallouche
les étudiants écrivent sur les murs !

 **Florence Colin** @ColinFlo

'l'école doit redevenir un lieu de
production de connaissances'

Le contexte est celui de l'accompagnement du numérique dans l'académie de Créteil qui compte près d'un million d'élèves. Cet accompagnement repose sur l'engagement des formateurs du Pôle numérique (DANE, CLEMI, Réseau Canopé) et il relève à la fois du temps long et d'une actualité, celle des plans numériques nationaux comme le plus récent : « l'école change avec le numérique ».

Quel sens donner au numérique à l'Ecole ?

Il y a souvent un malentendu sur une prétendue "magie" de la technique que vanteraient les pédagogues "technophiles", alors

qu'il n'en est rien. En effet, le numérique offre des potentialités que seuls des choix pédagogiques et des postures nouvelles peuvent concrétiser. On note cependant une réelle convergence entre les potentialités du numérique et les missions de l'École (notamment pour la diffusion des savoirs et le développement de compétences essentielles aujourd'hui : apprendre à publier, à travailler en équipe, etc.).

Pour relever le caractère global des impacts du numérique, Dominique Boullier, dans sa récente *Sociologie du numérique* (2016) évoque son caractère "pervasif". Il s'agit en effet

d'accompagner une réalité beaucoup plus globale que les seules TICE.

En quoi les Humanités numériques nous parlent-elles ?

Les Humanités numériques dans le monde de la recherche ont plusieurs traits communs qui les rapprochent des préoccupations des acteurs de l'École et qui leur parlent (notamment aux inspecteurs, aux formateurs) : elles constituent un espace de dialogue interdisciplinaire sur les mutations liées au numérique, dans la construction et la diffusion des savoirs, pour une communauté de chercheurs et d'enseignants praticiens, avec une démarche collaborative, critique, réflexive, une production d'outils, de méthodes ou encore de ressources.

À partir de ce constat, plusieurs initiatives ont été prises récemment dans l'Académie de Créteil : un travail de veille documentaire et de curation, l'introduction de la thématique des Humanités numériques dans le catalogue de formation de l'Atelier Canopé Val-de-Marne ou un séminaire académique : #HNCreteil (organisé le 22/06/16).

Quelles perspectives ?

Poursuivre les partenariats pour alimenter les champs de réflexion amorcés lors du séminaire #HNCreteil ; poursuivre un travail de veille et de documentation (forcément exigeant sur une telle thématique) ; promouvoir les initiatives d'apprentissage par la recherche, l'expérimentation et l'interdisciplinarité.

 **Michael Bourgatte** @michaelbourgatt
2 axes de liaison entre le milieu éducatif et le mouvement #HN : utiliser et étudier le numérique

Quelles limites ?

Les compétences numériques ne s'acquièrent qu'en les pratiquant régulièrement et sur la durée ; il faut éviter de se perdre dans de faux débats (écran Vs. pas écran ? papier Vs. numérique ?) ; les modes d'évaluation, comme l'examen final traditionnel, ne favorisent pas les pratiques numériques et ils continuent de formater les pratiques pédagogiques : il importe au contraire de valoriser les démarches de type carnet de recherche, e-portfolio, etc.

Retrouvez la présentation complète d'Elie Allouche :





iPédagogie et les appareils mobiles

animé par Kate PRICE, Iria VAZQUEZ MARIÑO & June SRICHINDA UCL

Cet atelier portait sur l'usage des appareils mobiles pour une approche d'enseignement centrée sur l'apprenant et basée sur une culture de la collaboration, le respect et la confiance.

comme les appareils mobiles intéressent ici les participants de l'atelier - tout en établissant une culture de la collaboration entre les étudiants pour améliorer le processus d'apprentissage.

Actuellement, de nombreuses initiatives d'innovation pédagogique mettent en avant l'idée que l'étudiant doit être au centre de l'apprentissage et qu'il est inévitable de ne pas intégrer la technologie dans les cours dès lors que nous considérons que les étudiants sont des « natifs numériques » connectés à internet (Ahmed & Nasser, 2015).

Les enseignants doivent donc s'adapter à cette réalité et ils doivent moduler leurs méthodes d'apprentissage. Cela passe par l'intégration d'outils technologiques dans leurs

En 2014, le CLARIFE, centre de langues de l'Université Catholique de Lille, a reçu un financement H2020 pour le projet Re@langues. L'objectif principal de ce projet est de créer un espace physique et numérique où les éducateurs peuvent se former aux méthodes innovantes, mais aussi collaborer et partager des ressources éducatives. Ce projet soutient une approche fondée sur l'utilisation des technologies mobiles, la mise en œuvre de projets numériques collaboratifs et l'établissement d'une communauté d'apprentissage professionnel.



[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]



 **Jean-François Ceci** @JFCeci
@JCCAILLIEZ nous présente
sa méthode DIY de classe
renversée...renversant !
L'étudiant crée le cours

PÉDAGOGIE RENVERSÉE

par Jean-Charles CAILLIEZ
UCL

Dans un cadre de transmission classique, l'enseignant fait cours en classe et demande des devoirs à la maison. Dans la classe inversée, les cours sont faits à la maison et les devoirs en classe.

Jean-Charles Cailliez développe une autre méthode : la classe renversée. Il s'agit d'une expérimentation qui a commencé il y a 3 ans.

Les étudiants organisent le cours, écrivent les chapitres du cours. Les étudiants sont invités à publier le cours sur le support qu'ils veulent ; ils écrivent au tableau, interrogent, etc. L'enseignant ne fournit rien, mais facilite la co-construction du savoir.

Depuis 3 ans, l'organisation spatiale de la classe a changé : les étudiants se répartissant en équipes de 6 à 7 étudiants. Au départ, les responsabilités sont réparties : un responsable par équipe, un responsable de l'iconographie, etc. puis les étudiants oublient leurs rôles et produisent collaborativement. Un équipement informatique est fourni : un ordinateur, matériel du laboratoire (même si la plupart des étudiants apportent leur ordinateur). Pour construire les cours, les étudiants mixent ouvrages papier, ressources numériques, etc. Très rapidement des livres sont apparus dans la classe.

 **Muriel Epstein** @MurielEps
on trouve les infos de
@JCCAILLIEZ sur son blog :
<http://blog.educpros.fr/jean-charles-cailliez/>

Tous les cours sont produits en écriture collaborative sur GoogleDoc. L'enseignant peut tout contrôler à distance. Lorsque l'enseignant remarque qu'une connaissance fondamentale n'est pas acquise, il suscite une co-construction de la réponse. Tous les étudiants assimilent alors la notion. Tout se fait en classe, en face à face. Les étudiants continuent parfois le travail en ligne à la maison. L'évaluation porte sur le niveau des connaissances, mais aussi des compétences en travail collaboratif (capacité à partager, à organiser, etc.).

Les notes sont collectives avec une évaluation par les pairs pour évaluer l'apport de chacun au travail collectif (système de moyenne anonyme comparée à

celle envisagée par l'enseignant). La note sur 20 est abolie. Un contrôle continu est mise en place avec un système de bon point (on reçoit plus de points en travaillant ensemble que seul).

Le contrôle continu représente 30% de la note finale (70% pour l'examen final).

La salle de cours est ouverte à tous. Une porosité entre les matières se crée : les enseignants des autres disciplines visitent la classe et donnent leurs avis, critiques, conseils dans un véritable écosystème apprenant.

Chaque séance de cours se termine même par un sondage (qu'avez-vous aimé ? pas aimé ? trouvé difficile ? Etc.)



Muriel Epstein @MurielEps

les élèves font les interros et les barèmes pour l'interro de @JCCAILLIEZ ce qui les oblige à connaître le cours.



Muriel Epstein @MurielEps

Alors il paraît que @JCCAILLIEZ est encore payé alors qu'il paraît qu'il ne fait plus cours.... #humour #classeinversée

SESSION 2

[enseignement primaire et secondaire]

Modérateur :
Bruno DEVAUCHELLE - UCLy



[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]



 **Jean-François Ceci** @JFCeci
A #edcampICP @MurielEps
pratique la conférence inversée !
Génial ;-)

 **Florence Colin** @ColinFlo
Le numérique permet de gérer
autrement le temps hors classe
#edcampICP

LES TRANSFORMATIONS DU MÉTIER D'ENSEIGNANT DU SECONDAIRE AVEC LE NUMÉRIQUE

par Muriel EPSTEIN

Université Paris Ouest Nanterre / Association Transapi

La conduite d'une enquête en ligne auto-administrée auprès de 257 enseignants du second degré sur l'ensemble des usages du numérique, des changements de positionnement montrent que les technologies changent leurs manières de travailler sans qu'ils en aient nécessairement conscience.

Ils se sentent globalement investis d'un devoir de former les élèves, surtout en collège. Les enseignants les plus jeunes se considèrent souvent illégitimes à innover, car ils sont pris dans des injonctions contradictoires : on leur demande d'abord des cours « normaux » avant d'envi-

sager l'utilisation des technologies du numérique. Les initiatives innovantes proviennent plutôt de professeurs aguerris.

À quel niveau se situent les principaux changements observés dans les pratiques ?

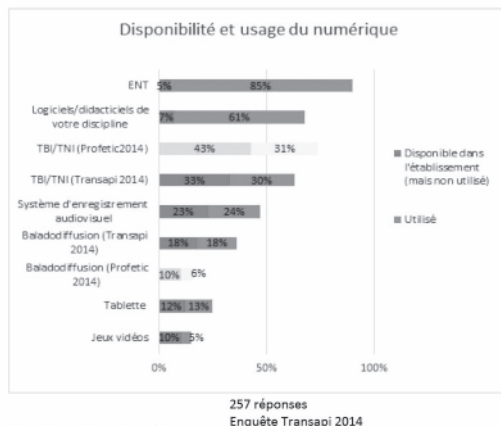
- Le rapport entre le temps de travail en classe et le temps de travail à la maison est modifié, car les technologies impactent la gestion du « hors la classe » (comme pour la gestion des devoirs).

- Le numérique a un impact sur l'organisation spatiale de la classe : les tables sont désormais plutôt installées en rond ou en

Quelle appropriation de quels outils ?



9



Les transformations du métier d'enseignant du secondaire avec le numérique
Martel Epstein



Florence Colin @ColinFlo

@MurielEps: Les jeunes profs pensent devoir d'abord apprendre à faire un cours classique avant de pouvoir passer au numérique

ilots afin de faciliter l'utilisation des outils (regroupement des élèves autour d'un ordinateur par exemple)

Il y a toutefois des limites claires :

- La dimension collaborative des outils numériques est peu investie. Si on remarque des collaborations entre les professeurs, il y a assez peu d'activités

collaboratives qui sont mises en œuvre entre élèves.

- L'accès au réseau (qualité du WiFi) est souvent problématique et empêche la prise d'initiative.

Qu'est-ce que l'on constate au final :

- Le numérique a des effets sur la modification de l'organisation du travail

- Les enseignants cherchent à utiliser les outils numériques pour mieux accompagner l'auto-didaxie des élèves.

- Le numérique impulse des nouvelles pratiques (type travail collaboratif) qui ne sont pas nécessairement liées au numérique (on pouvait travailler collectivement sans cela).

Formations en Humanités Numériques

animé par Laurent TESSIER

ICP



DLIS @carnetDLIS

Atelier "Formations #HN, pistes inventaire formations @s_papas-tamkou définition commune ? choix pédagog ?
dlis.hypotheses.org/592



Seth van Hooland @sethvanhooland

Ambiance "thérapie de groupe" pour les enseignants aux humanités numériques au #edcampICP



DLIS @carnetDLIS

Formation du réseau @HumanisticaDH préconise de former aux méthodes plutôt qu'aux outils
tcp.hypotheses.org/1008

Les Humanités numériques sont d'abord un mouvement de recherche, créé « par les chercheurs, pour les chercheurs ». Mais ce mouvement trouve également des traductions dans l'enseignement, en commençant par les étages « les plus hauts » de l'enseignement supérieur (Doctorat, Master) jusque dans l'enseignement secondaire, voire primaire ! En France et dans l'espace francophone, on a vu se développer depuis les années 2010 de plus en plus de formations universitaires, soit intégralement soit en partie consacrées aux HN. Dans le cadre de cet atelier, il ne s'agissait pas tant de référencer toutes les formations existantes (travail déjà effectué par ailleurs) que de permettre à des porteurs et des participants à ces formations d'échanger autour de leurs expé-

riences, des modes de présentation et d'organisation de ces formations, de leurs partis-pris pédagogiques, de leur positionnement scientifique.

L'atelier a notamment bénéficié des retours d'expérience des porteurs du Master Humanités numériques de l'Université de Lyon, du projet « #DariahTeach », des formations en humanités numériques de l'École des Chartes, de l'UVSQ, de celles développées à Canopé pour les enseignants du primaire et secondaire ou encore à l'EN-SSIB Lab pour les documentalistes.

Les échanges ont permis d'esquisser une typologie des formations en HN, avec d'un côté les Masters et les cursus constitués et de l'autre les formations modulaires. Du côté des Masters, différentes stratégies d'adossement disciplinaire ont été évoquées (Master en double



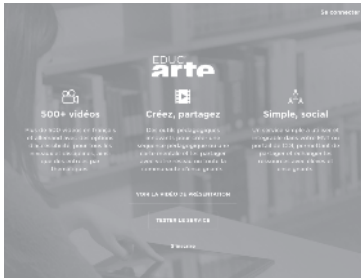
diplôme, formation complémentaire...). La question de la pluralité des publics de ces Masters constitue également un enjeu discuté, ainsi que les liens avec la formation doctorale. Le tour de table a enfin amené les participants à revenir sur la définition même d'une formation en HN. Malgré la diversité des participants (disciplines représentées,

types de formations portées), un consensus assez large s'est dégagé pour rappeler qu'une formation en HN ne pouvait se limiter à une formation technique en informatique : le numérique devait y être abordé comme un objet complexe ou plutôt comme une culture. Pour autant, les participants ont insisté sur le fait qu'une formation en HN

ne pouvait rester éternellement à l'état de « supplément d'âme » proposée de manière optionnelle en plus des apprentissages disciplinaires en SHS.

Educ'ARTE

par Clémence WEBER



Educ'ARTE est une ressource pédagogique éditoriale qui prolonge la mission de service public de la chaîne ARTE et répond aux ambitions numériques de l'Education nationale.

Le taux d'équipement numérique des établissements scolaires s'améliore rapidement grâce au plan numérique pour l'école. Se pose désormais la question des ressources numériques accessibles pour les enseignants et leurs élèves. Educ'ARTE répond à cette problématique : il utilise les potentialités offertes par le numérique pour améliorer la diffusion d'œuvres audiovisuelles de qualité auprès des enseignants et des élèves. En proposant des outils innovants et de partage, ils contribuent à moderniser les méthodes pédagogiques et à enrichir les apprentissages, avec la possibilité de s'adapter aux besoins

de chaque élève et de mutualiser de nouvelles pratiques entre professeurs.

S'appuyant sur la grande diversité des programmes de la chaîne franco-allemande, Educ'ARTE permet de couvrir toutes les matières (de l'histoire à l'économie en passant par la science et l'histoire des arts). Il offre un complément intéressant à l'apprentissage de l'allemand et du français, aux enseignements pratiques interdisciplinaires (éducation artistique et culturelle, éducation à l'information et aux médias, enseignement moral et civique) et aux travaux personnels encadrés.

www.educ.artefr

LES TICE DANS LA FORMATION DES ENSEIGNANTS EN HISTOIRE

par Valeria MABEL LOFFI & Horacio COLLAZO

Université Nationale Tres de Febrero, Buenos Aires

Enquête ethnographique conduite auprès de 192 enseignants en histoire de Buenos Aires qui viennent suivre une formation pour utiliser les technologies dans la classe. Au démarrage, 60% du groupe déclare déjà employer le numérique pour consulter des sites de vulgarisation ou de partage de ressources, plus rarement des ressources académiques. Un quart d'entre eux utilisent des supports numériques pour la lecture et la rédaction. 60% du groupe pense enfin introduire les outils numériques dans la classe pour faciliter les apprentissages. On voit donc que le public d'enseignants qui participent à

la formation est hétérogène et qu'il a des usages hétérogènes du numérique.

Lors de la formation, on constate de nets progrès sur les usages eux-mêmes des technologies comme sur l'approfondissement lui-même des connaissances en Histoire.

Une des principales innovations dans la formation repose sur le montage de projets par les enseignants eux-mêmes : alimenter ensemble des espaces ressources (comme des blogs), partage des idées et des supports, etc. Et surtout : structurer une communauté de professeurs en Histoire voulant participer aux

mouvements des Humanités numériques.

La principale limite pour réinvestir le fruit de leurs apprentissages et mettre en œuvre des projets numériques dans leurs classes sera la qualité des équipements disponibles sur leur lieu de travail (matériel récent, qualité du réseau internet). Il y a une véritable tension entre les attentes et les moyens.

DESIGNER UN COURS AVEC UNE PLATEFORME D'ENSEIGNEMENT À DISTANCE

animé par Alexie GEERS & Michaël BOURGATTE

EHESS/Université Reims Champagne Ardenne

& ICP/Responsable de l'Atelier du Numérique

Les enseignants du supérieur sont de plus en plus amenés à utiliser des plateformes d'enseignement à distance : soit pour conduire une pédagogie mixte qui mêle des temps d'échanges en présentiel et des temps d'échanges en ligne ; soit pour donner des cours intégralement en distanciel.

Souvent, les Environnements Numériques de Travail (ENT) sont utilisés comme un cloud

sur lequel on vient déposer, pêle-mêle, des contenus de cours. Or, un ENT est un « lieu-carrefour » qui pose trois questions :

- comment designer son cours (présentation des contenus, types d'activités mises en place, etc.) ?
- quelle stratégie pédagogique doit être mise en œuvre et comment accompagner les apprenants ?
- quelles sont les possibilités concrètes et techniques que nous offre l'ENT qu'on utilise ?



En tirant parti de leurs expériences personnelles, les participants à cet atelier ont réfléchi à la manière dont on peut architecturer un cours qui repose sur l'usage du numérique. Leur intention initiale a été l'écriture d'un vade-mecum à l'intention

des usagers des ENT en repartant des succès et des échecs de chacun dans leur classe.

Deux expériences, parmi d'autres, sont relatées :

- Un participant raconte qu'il a essayé de mettre en place un wiki pour compiler des récits d'expériences d'utilisation du numérique par ses étudiants. Mais ces derniers n'ont pas compris la consigne et ils ont finalement utilisé le forum pour présenter leurs activités.
- Un autre participant raconte avoir tenté l'expérience d'un glossaire collaboratif. Mais chaque apprenant a finalement travaillé dans son coin et n'a rien partagé avec ses camarades.

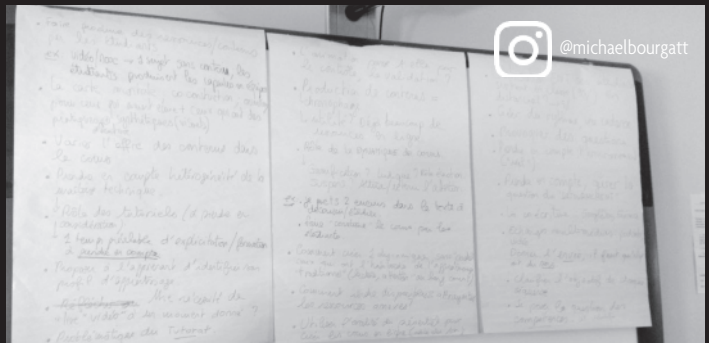
Durant l'atelier, les participants ont ainsi inventorié un certain nombre de points-clés pour ouvrir des pistes d'usage d'un ENT :

- Compiler, préparer et organiser préalablement les contenus qui vont être utilisés pour le cours
- Utiliser le potentiel multimédia d'un ENT (textes écrits, vidéo, etc.) pour la transmission

des connaissances, mais aussi quand on demande aux apprenants de se mettre au travail (rendus intégrant de la vidéo, des hyperliens, des podcasts, etc.)

- Se fixer des objectifs et partager les "règles du jeu" avec les apprenants dès le début du cours
- Créer du rythme dans le cours, faire en sorte qu'il y ait une cadence dans les apprentissages et des feedbacks réguliers de la part des apprenants
- Connaître préalablement son public et s'adapter à lui pour susciter l'envie et retenir son attention (activités de coécriture, gamification des enseignements, etc.)

- Faire attention aux différences qu'il peut y avoir entre un cours mixte (pour partie en présentiel et pour partie en distanciel) et un cours intégralement à distance
- Prendre en compte l'environnement "réel" lorsqu'une partie de l'apprentissage se fait en présentiel
- Réfléchir à la dynamique du cours et au processus de circulation des connaissances : un savoir descendant ? Des activités collaboratives ? Mise en place d'une pédagogie inversée ? Etc.



Atelier "Design ton cours" #edcampICP - on a recouvert le TBI avec des idées notées sur des feuilles de paperboard cc.@alexiegeers

DE L'USAGE DES RÉSEAUX SOCIO-NUMÉRIQUES À L'ÉCOLE PRIMAIRE

par Cécile DOLBEAU-BANDIN

Université de Caen

 Florence Colin @ColinFlo

C.Dolbeau Blandin analyse la page
FB "journal de Suzon" du
mémorial de Caen.

Ce travail porte sur l'usage des réseaux sociaux numériques comme supports à l'apprentissage, ainsi que sur la relation entretenue par le jeune public avec ces outils. L'étude est adossée à l'usage de la page Facebook @LeJournaldeSuzon du Mémorial de Caen qui est destinée à une communauté d'enseignants et à leurs élèves. L'analyse repose sur des observations de pratiques conduites en classe, des entretiens individuels non directifs (avec la médiatrice pédagogique et culturelle, l'illustratrice, la community manager, une animatrice d'un atelier pédagogique du Mémorial de Caen et une enseignante de primaire) et

des entretiens collectifs non directifs avec les enfants (CE2/CM1/CM2).

Cette page Facebook est composée d'une suite de billets courts d'environ 10 lignes, en langage simple, racontant la vie de Suzon, une petite fille fictive qui traverse la 2^{nde} Guerre mondiale. Chaque billet est accompagné de visuels, de séquences audio ou vidéo et d'hyperliens. Suzon s'adresse directement à ses amis. La page est utilisée environ une fois par semaine par la classe suivie durant l'enquête, via un compte Facebook au nom de l'école qui est géré par l'enseignante.

Quels sont les résultats d'analyse ?

On remarque une hypermédiation des données muséales. La réussite de l'accès aux collections s'explique en partie par l'attractivité numérique visuelle et rédactionnelle ; le recours à un personnage virtuel proche des élèves ; et l'usage d'un récit personnel.

Il y a un accompagnement hybride de la part du Mémorial, à la fois en présentiel et dans le numérique, qui permet un dialogue continu avec les enfants. En outre, la présence d'accompagnateurs légitimes et qualifiés permet de s'assurer que les enfants ne sont jamais laissés seuls face à l'écran.

Cet accompagnement est aussi et surtout contrôlé par l'enseignant dans sa classe.

Il y a une forte sociabilité numérique et un des liens d'amitié qui se nouent entre le service éducatif et culturel, le personnage fictif de Suzon, ses « amis » et les enfants (par exemple : cette vieille dame qui a connu la guerre et qui écrit aux enfants).

On relève une grande motivation et un plaisir d'apprendre de la part des enfants. Il y a une meilleure appropriation et une meilleure compréhension de cette période historique.



Florence Colin @ColinFlo

Utiliser les RSN en classe permet une initiation à la sociabilité numérique et une acquisition du socle.

SESSION 3

[pédagogie universitaire]

Modérateur :
Sébastien POUBLANC - Université Toulouse Jean Jaurès



APPROCHE PÉDAGOGIQUE DU COURS DE TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION DE L'UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES

par Florence GILLET & Seth VAN HOOLAND
ULB

Il s'agit de la 7^e édition du cours "Technologie de l'information" dispensé à l'Université Libre de Bruxelles. Il concerne jusqu'à 450 étudiants réunis en amphithéâtre dans le cadre d'un cours obligatoire et transversal de la Faculté de philosophie et lettres.

Les étudiants étant un peu crispés par le sujet, les premières séances sont consacrées à rassurer les étudiants sur le fait qu'il ne s'agit pas d'un cours d'informatique. Par ailleurs, le côté hétérogène du public constitue un autre défi et nécessite de trouver des exemples montrant l'intérêt des compétences qui vont être acquises.

Le cours s'organise de la manière suivante :

- **Trouver de l'information** : 2 séances sont consacrées à la façon de commencer un projet de recherche. Il s'agit d'indiquer les opportunités et les limites des moteurs de recherche et des bases de données, tout en incluant une réflexion le web de données et sur l'apport de la sémantique pour interroger les moteurs de recherche ;
- **Modéliser les données** : il s'agit de restituer l'évolution des 4 modèles de structuration des données : aux listes plates et données tabulaires ont succédé

le modèle relationnel, l'XML et le RDF. Ces schémas sémantiques permettent de comprendre la structure des données ;

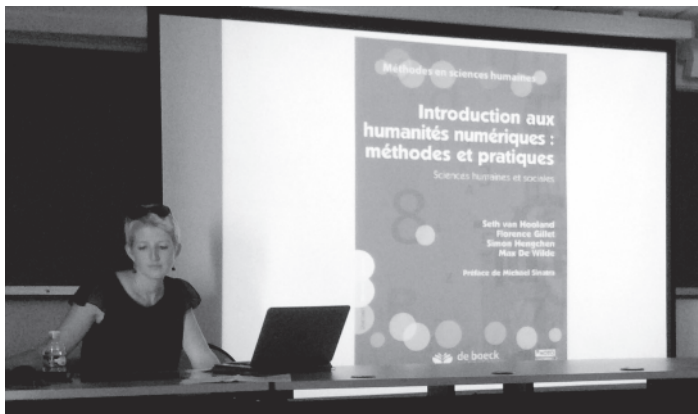
- **Numériser les sources** : les enseignements permettent aux étudiants de nourrir un système d'information avec des contenus numérisés ;

- **Analyser le contenu** : les séances présentent les possibilités et limites de la linguistique informatique afin de réaliser une analyse de corpus textuels ;

- **Valoriser les résultats** : celle-ci s'effectue par le biais de l'utilisation du CMS Omeka.

Cette approche pédagogique dans la durée a donné lieu à la publication de l'ouvrage *Introduction aux HN : méthodes et pratiques*, De Boeck, 2016.

Tous ces thèmes d'enseignement ont pour but de montrer aux étudiants l'utilité du numérique dans leur future vie professionnelle ; ils doivent aussi leur faire comprendre comment fonctionne le numérique afin qu'ils en aient une meilleure approche critique. Pour y parvenir, les étudiants sont d'abord répartis par groupes de 3 ou 4. Ils définissent dans ce cadre une question de recherche et doivent trouver les ressources primaires et secondaires pour y répondre. L'accent est mis sur l'utilisation des sources offline. Une fois ces sources découvertes, les



étudiants entreprennent d'en faire la description à partir des standards de description Dublin Core. Les champs descriptifs d'Omeka sont mobilisés si besoin. Cette étape permet de les sensibiliser aux enjeux liés à l'utilisation des sources, le droit d'auteur notamment. Ils entreprennent ensuite de travailler sur la structuration des sources (types de documents / thématiques / , etc.)

 **Delphine Daux** @Delphine_DAUX
Aperçu de l'ouvrage issu des recherches menées par @sethvanhoofland & co (atelier)

L'évaluation s'effectue en prenant en compte les critères suivants :

Une fiche de suivi méthodologique doit être remplie au fil du travail ; des permanences sont proposées aux étudiants pour les aider à la remplir ;

[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]



[humanité numériques] 1- numériques : méthodes et outils 2- humanité : intentions, valeurs sous-jacentes

Une page méthodologique décrivant leurs démarches doit apparaître sur leur site Omeka ;

Utiliser des champs Dublin Core pour expliciter et décrire le choix des sources, leur caractère primaire ou secondaire – les étudiants doivent éviter l'accumulation de sources, mais plutôt justifier leur sélection.

L'enseignement a mis en évidence plusieurs difficultés :

Les étudiants rencontrent des problèmes à définir une question de recherche adéquate (ils veulent par exemple travailler sur "les femmes à l'université" sans s'interroger sur leur rôle, les obstacles qu'elles rencontrent, etc.) ;

La recherche de sources primaires et secondaires de qualité est faible : les étudiants s'arrêtent souvent au contenu directement accessible en ligne ou utilisent des moteurs de sites commerciaux (Amazon) plutôt que des moteurs académiques ;

Les sources ne sont pas remplacées dans leur contexte ;

La création de métadonnées fausses montre la difficulté à choisir les mots-clés adéquats (mots-clés trop longs par exemple) : les étudiants ne testent pas leurs résultats.

WIKIMÉDIA

par Mathieu DENEL

Démystifier les projets Wikimedia (notamment Wikipédia) ; développer les thématiques de réutilisation des contenus des projets Wikimedia vers d'autres supports et le versement de contenus sur les projets Wikimedia.

À l'instar des partenariats noués entre des universités, des musées, des institutions publiques et Wikimedia France, il s'agissait de montrer comment il est possible de verser des contenus (textes, photos, vidéos...) sur les projets Wikimedia et de quelle façon un individu peut réutiliser ces mêmes contenus sur d'autres supports. Les projets Wikimedia font ainsi office d'hébergeurs de contenus ainsi que de support de dissémination du savoir et de transmission de la connaissance grâce à des licences appelées "licences ouvertes" qui permettent la réutilisation et le remix libre à condition de citer les auteurs.

The screenshot shows the Wikimedia France website with a focus on the 'Le Mois de la Contribution Francophone' campaign. The header includes the Wikimedia logo and navigation links like 'Devenir membre' and 'Faire un don'. The main content area features a large graphic of a cube made of puzzle pieces, with the text 'LE MOIS DE LA CONTRIBUTION FRANCOPHONE' and 'Du 1er au 31 mars 2014'. Below this, it says 'VENEZ METTRE UN PIED DANS L'UNIVERS WIKIMÉDIA !'. The right sidebar shows a progress bar for the campaign, indicating that 247,726 / 300,000 € have been raised. The bottom of the page lists various projects and a call to action to 'Soutenez-nous !'.

www.wikimedia.fr

 **Wikimédia France** @Wikimedia_Fr
Wikimédia France est présente au #EdCampICP ! Rdv au kindergarten pour échanger sur Wikipédia avec @Osvoldpiazzoll



La mise en fiction des controverses sur le développement durable

animé par Valérie BEAUDOUIN & Olivier FOURNOUT

TÉLÉCOM PARISTECH – I3

Au sein de l'Institut Interdisciplinaire de l'Innovation (UMR CNRS) et du département des Sciences Economiques et Sociales de Télécom ParisTech, les animateurs de l'atelier mettent en place depuis longtemps des pédagogies qui positionnent les étudiants en situation de créations collectives de fictions (théâtre, court métrage vidéo, performance poétique) sur des thématiques de sciences humaines (dynamiques de groupes, management, burn-out, relations sur internet).

Dans le cadre du contrat de recherche ANR FORCCAST (2013-2019) sur l'enseignement des controverses sociétales et scientifiques, ils développent aujourd'hui un axe de travail sur la mise en fic-

tion des controverses dans un cours de tronc commun de première année consacré à la sociologie des controverses. Ce chantier engage annuellement deux ou trois groupes d'étudiants (sur la vingtaine de groupes au total) qui, au lieu de produire un site internet d'analyse de la controverse, passent par le détour de la fiction pour interroger une controverse, en se demandant ce que la fiction peut apporter au traitement de cette question.

Les sujets abordés ont été l'aéroport de Notre-Dame des Landes, la pénalisation des clients de la prostitution, le mariage pour tous et plusieurs thématiques liées au développement durable qui sont une priorité pour les animateurs (notre civilisation peut-elle s'écrouler ?

Comment nourrir 10 milliards d'humains ? La technologie est-elle la solution ?).

Dans ce cadre, ce sont plusieurs films qui ont été réalisés. L'impératif est de produire des objets artistiques en création collective et de façon artisanale. Un processus pédagogique soutenu par les animateurs de l'atelier qui insistent beaucoup sur la dimension DIY dans laquelle ils entraînent leurs étudiants.

Ces films ont l'avantage de laisser une trace diffusable sur internet, mais ils présentent aussi des malfaçons liées à la narration (écriture scénaristique) ou à l'organisation technique (tournage, montage), ce qui pose la question de leur réception, de leur pérennité et de leur présence en ligne au-delà du projet lui-même.



Durant cet atelier, on discute enfin de la nécessité de sensibiliser les étudiants, futurs ingénieurs, à des controverses scientifiques et sociales, pour ne pas les conforter dans leurs positions. Une démarche qui soulève plusieurs questions :

- Comment traiter une controverse en rendant compte de la diversité des points de vue des membres du groupe d'étudiants ?
- Comment gérer la qualité scientifique du propos et prendre en compte leurs propres considérations politiques ?
- Le devenir professionnel de l'étudiant/de l'apprenant est-il pris en

compte dans le cadre de ces ateliers ? Les animateurs de l'atelier considèrent le fait de devoir jouer/incarner un rôle est une manière de se préparer comme "futur acteur professionnel".

SMALL BANG

par Alexandrine STEHELIN & Benjamin LELONG

La volonté du studio de création Small Bang est de placer l'expérience humaine au cœur du parcours narratif et digital. Voici les trois projets éducatifs et innovants présentés dans le Kindergarten :

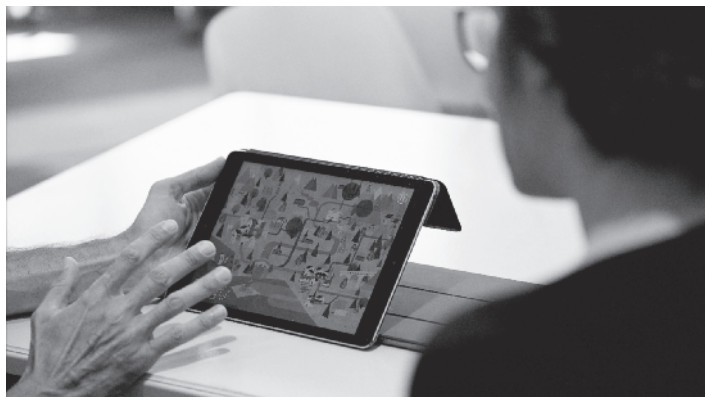
- **Phallaina**, un dispositif narratif hybride de Marietta Ren, composé d'un roman graphique numérique pour tablettes et phablettes et d'une fresque physique. Notre volonté est d'ouvrir le moteur à des écoles et de travailler avec les auteur(e)s en devenir.
- **Morphosis : Les Saisons**, une application narrative et ludique

pour retracer les grandes étapes de l'évolution des paysages en Europe depuis 20.000 ans. Disponible gratuitement sur les stores, elle est accompagnée d'un site internet proposant une sélection de contenus pédagogiques.

- **Birdlab**, une application mobile de sciences participatives développée pour Vigie-Nature et le Muséum National d'Histoire Naturelle sous forme de jeu d'observation, en temps réel, des oiseaux des jardins.

www.smallbang.fr

Démonstration de l'appli
Morphosis de Small Bang.



SONIC SOLVEIG

par Géraldine ALIBERTI

Sonic Solveig a présenté des jeux interactifs de l'application **Peer Gynt** et de l'application prototypale **Casse-Noisette**.

Ces deux applications invitent les enfants de 7 à 12 ans à un véritable voyage au cœur de la musique. Elles montrent comment aborder les différents plans sonores de la musique et comment introduire les notions de mélodie, d'accompagnement et de rythme, grâce à des tablettes.

Ce travail repose sur un principe d'isolement des instruments pour l'écoute, de discernement et de reconnaissance des instruments en créant son propre arrangement de la pièce.

www.sonicsolveig.com



LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE LA MUTUALISATION PÉDAGOGIQUE : LE CAS D'UN PÔLE PARTAGÉ À L'UNIVERSITÉ

par Grégory MIRAS

Université Paris-Diderot

La première question à se poser est celle de la pertinence d'un pôle partagé entre différentes universités : quel intérêt ?

Le LANSAD (Langues pour spécialistes d'autres disciplines) répond aux besoins spécifiques en langues des étudiants spécialistes d'autres disciplines. Le fait d'avoir choisi un format numérique permet de proposer des offres complémentaires de formation tout en renforçant pédagogiquement la responsabilité des étudiants dans leur apprentissage par l'individualisation des retours formatifs. Le format numérique est également un moyen de répondre à la massification à l'université (Coleman,

2008) et de suivre les changements socioculturels du XXI^e siècle (Miras & Narcy-Combes, 2016).

L'ensemble se traduit par la mise en place d'une plateforme d'enseignement unique : perl.uspc.fr sous Moodle. Il s'agit d'un méga-dispositif regroupant des dispositifs pluriels (hybrides ou 100% en ligne tutorés) et mutualisant les forces humaines pour la conception des cours en anglais, allemand, espagnol et français langue étrangère.

Pour les responsables de chaque établissement du projet, il s'agit de favoriser les échanges

de pratiques, de mettre en commun des ressources et d'améliorer les pratiques pédagogiques actuelles. Pour les concepteurs, le travail en équipe (intra et interlangues) est apparu comme un élément favorisant la créativité, mais permettant également d'obtenir un retour des pairs sur les items créés. Malgré tout, quelques limites et difficultés sont apparues lors de la création de cette plateforme :

- Les concepteurs ont dû concilier positionnement institutionnel et investissement dans la plateforme ;
- Bien que stimulant, le travail en groupe s'est aussi avéré bloquant, car générateur de concessions pédagogiques ;
- La diffusion de l'information vers les acteurs du projet sur autant de sites distants a aussi été un enjeu ;

- La faible attractivité des postes informatiques à l'université n'a pas permis de réaliser l'ensemble des recrutements attendus ;

- Les discussions – voir conflits – entre la pédagogie et la didactique ont aussi ralenti le développement du projet ;

- Enfin, les questions liées au droit d'auteur ont freiné le développement de la plateforme. Elles ont nécessité la création d'un protocole incluant le respect de l'exception pédagogique grâce au caractère fermé de la plateforme (nouvel accord en 2015 sur la loi DADVSI), un respect du travail des concepteurs à partir de contrats de cession de droits et la mention des auteurs sur les ressources.

Malgré tout, le développement de cette plateforme est généra-



teur de perspectives et d'enjeux importants. Elle permettra de recueillir des données afin de mesurer le potentiel développemental pour les apprenants de chaque dispositif et de repérer une réutilisation des ressources par les enseignant(e)s sur le terrain. Le gain est immédiatement appréciable :

Les formations sont fournies clé en main, mais demeurent modifiables/adaptables en fonction des besoins ;

La plateforme permet de développer un accompagnement au numérique pour les langues, générant des progrès qualitatifs et quantitatifs en langues pour les apprenants ;

Elle permet de favoriser les échanges de pratiques et la formation des enseignant(e)s de langues au numérique dans leurs pratiques.

Le design d'espace et les espaces pour le design

animé par Ninon Louise LE PAGE

pédagogue et designer pédagogique

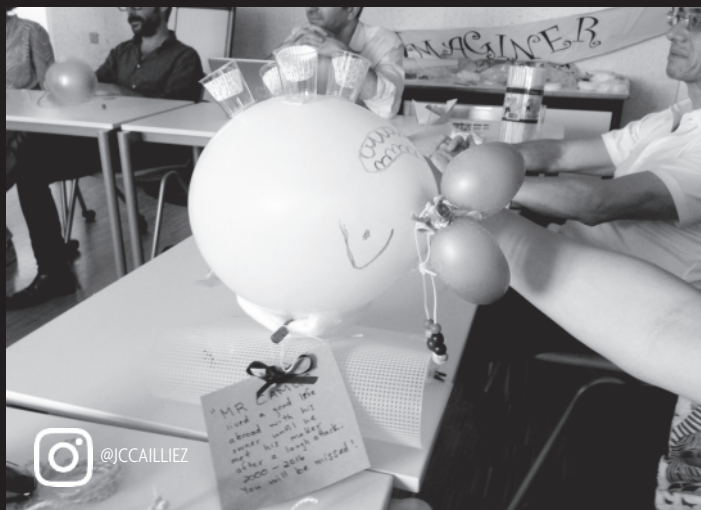
Cet atelier porte sur l'aménagement de salles de classe et Learning Centers selon l'esprit Makerspace et «Design Thinking».

Dans un premier temps, l'animatrice présente aux participants des matériaux qu'il est suggéré de trouver dans un

Makerspace. La seconde partie de l'atelier est une initiation au concept de design par des activités concrètes de fabrication d'objets, les Makerspaces visant à éveiller la créativité des écoliers et étudiants par le « faire ».

L'animatrice présente d'abord la culture Maker comme un mode d'« apprentissage par la pratique dans un cadre social ». Il s'agit d'un état d'esprit qui se situe à la croisée des pratiques artisanales ancestrales et de l'usage des technologies numériques qui offrent une multitude de possibilités pour créer et inventer.

Le Makerspace est un atelier de fabrication numérique et un environnement flexible d'apprentissage qui se définit moins par ce qu'il contient que par ce qui en sort : les projets, les expériences, les prototypes, les artefacts. Les écoliers y conçoi-



Imaginons un cénotaphe pour chien par une approche de maker.

vent et fabriquent des objets, des systèmes, des programmes pour résoudre des problèmes concrets avec des outils simples et/ou des codes informatiques. Les objets et les outils qui meublent le Makerspace ne sont qu'un moyen pour arriver à une fin : la création d'objets et la résolution de problèmes en équipe.

Que va t-on retrouver dans un Makerspace ?

1- Des systèmes permettant d'accrocher, suspendre, épingle et écrire aux murs : panneaux muraux (en liège), surfaces peintes qui offrent la possibilité d'écrire sur les murs et les tables ; écran vert pour la production de contenus multimédias

2- Des tables et des chaises de hauteur et de taille variées, avec des roulettes

3 – Des tabliers imperméables industriels, des lunettes de protection, des gants de travail pour que les usagers du Maskerspace se protègent

4 – Des outils pour la fabrication des objets du quotidien. Les premières activités proposées aux écoliers seront l'utilisation des outils pour désassembler, mettre en morceaux de vieux objets du quotidien inutilisables : jouets, grille-pains, bouilloires, vieux ordinateurs, petits meubles. Le but est d'apprendre à utiliser correctement ces outils ; connaître les mesures de sécurité

5 – Des appareils électroniques : ordinateurs portables ; logiciels ; tablettes ; imprimantes 3D ; petits ordinateurs comme des Raspberry Pi ou Arduino ; drones ; etc.



Si on design-thinkait ?

HUMANITÉS NUMÉRIQUES ET FORMATION UNIVERSITAIRES À DISTANCE EN RÉDACTION PROFESSIONNELLE

par Christina ROMAIN, Véronique REY

& Marie-Emmanuelle PEIRERA

Aix-Marseille Université



Aurélien Berra @aurelberra

L'écriture numérique comme révolution. – Le rédacteur professionnel n'écrit pas en son nom, mais pour un mandataire et un public.

La question qui procède au projet est la suivante : comment l'écriture numérique modifie la relation étudiant/enseignant ? Comment l'écriture numérique permet aux étudiants d'accéder à la maîtrise de la relation interpersonnelle à travers les productions numériques, leur rendant ainsi leur humanité ? En partant de l'idée que cette écriture est une langue analysable, les étudiants ont été invités à écrire en pensant à cette situation de communication et en pensant au lecteur.

Le projet de recherche porte sur une formation à distance

asynchrone d'une quinzaine d'étudiants en formation en rédaction professionnelle (Master MEEF, Parcours Rédaction Professionnelle, Aix-Marseille Université, Aix-en-Provence) formation qui développe une démarche réflexive sur l'écriture. D'un point de vue didactique, il s'agit d'adapter son écriture pour créer un "écosystème attentionnel stimulant" (Citton, 2014). Le concept d'innutrition a été convoqué durant la recherche. Autrement dit : s'appropriier des modèles pour les restituer en les transformant en fonction d'une commande

ciblée. De même, les étudiants apprennent à adapter les travaux de Goffman à l'écriture numérique. Ainsi, la pratique d'une co-énonciation écrite à l'occasion de cette formation développe une situation hybride entre l'instantanéité de l'oral et la puissance de la démarche réflexive (métalangagière) sur les interactions en train de se construire.

Ainsi, notre projet a visé à décrire, dans une perspective linguistique, en quoi la part humaine, relationnelle et interpersonnelle des écrits numériques présente un double intérêt au sein d'une formation à distance en écriture de haut niveau : un intérêt sur le savoir-faire (développement de l'expertise rédactionnelle) et un intérêt

sur le savoir-être (humanisation de la formation à distance par une pratique énonciative singulière). Ainsi, la formation étudiée intègre la dimension de communication au sein des humanités numériques. Notamment, un travail sur la politesse linguistique (adresse adéquate, éviter les conflits) se fait à partir d'exemples d'activités. Le cas d'une lettre d'un président d'université à ses personnels enseignants ou encore le cas d'échanges de courriels entre universitaires permettent d'insister sur les pratiques énonciatives au sein des pratiques en écriture numérique et de la nécessaire distance prise avec la pratique épistolaire classique. Ces activités permettent aux futurs rédacteurs professionnels de prendre en



Aurélien Berra @aurelberra

La formation à distance est une formation relationnelle, pas seulement informationnelle. Discussions avec les étudiants.

compte simultanément l'identification de la relation interpersonnelle éventuellement pré-existante tout autant que l'identification de la relation interpersonnelle en construction à travers l'écrit afin de véhiculer de façon efficace l'information.

La relation enseignant/étudiants dans la formation à distance conduit à dire qu'il existe un dialogue singulier, une relation particulière, rendue possible grâce aux supports numériques. Ainsi, l'objectif est de permettre aux étudiants de maîtriser les enjeux relationnels dans l'information électronique

[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]

grâce à l'intégration des pratiques énonciatives dans le dispositif. Ces pratiques doivent être explicitées, car les locuteurs ne sont pas en présence physique, en face à face (absence d'informations liées à l'adaptation communicationnelle directe). Ainsi, la formation à distance n'est pas pensée comme formation informationnelle, mais comme une formation relationnelle grâce aux humanités numériques et elle permet de mettre en place un dialogue singulier à travers des interactions langagières numériques.

Tous les cours en formation à distance convoquant une exper-

tise pragmatique et une dimension humaine, les étudiants apprennent également par le contenu des cours, et mettent en place un dialogue singulier avec leur enseignant.



CICLIC

par David SIMON

Ciclic développe des projets favorisant les rencontres entre les publics, les artistes et les œuvres. L'agence souhaite aujourd'hui pousser plus avant les pratiques de médiation et de sensibilisation culturelle autour des images en mouvement grâce au développement de nouveaux services numériques. Ciclic a ainsi donné une nouvelle impulsion à son engagement pour une sensibilisation aux images ouverte à tous, en créant le site UPOPI, université populaire des images.

UPOPI, c'est à la fois un webmagazine et une plateforme pédagogique au service de celles et ceux qui désirent, amateurs d'images ou néophytes, progresser dans leurs connaissances. On y trouve en accès libre : des courts métrages, des analyses d'images, des contenus sur l'histoire et les métiers de l'image, un cours de cinéma interactif, ainsi que de nombreuses propositions pédagogiques notamment destinées au jeune public. Il s'agit de permettre à chacun de progresser à son

rythme, de construire son propre parcours, d'appréhender les images en multipliant les approches, les points de vue et les angles.

www.ciclic.fr

Présentation du Lab School Network

animé par Pascale HAAG

EHESS

Le Lab School Network (LSN) est un réseau d'acteurs d'horizons différents impliqués dans le renouveau éducatif. Il comprend des chercheurs, des pédagogues, des représentants des pouvoirs publics, des associations, des institutions et des entreprises et a notamment pour objectif de recenser et de rendre plus visibles les différentes initiatives dans le domaine de l'expérimentation pédagogique, tout en accompagnant leur évaluation.

Concrètement, les échanges entre les acteurs de l'innovation pédagogique et les chercheurs sont entravés par différents facteurs souvent déplorés : les premiers ne savent pas toujours où s'adresser pour rencontrer les chercheurs, tandis que ces derniers peinent à trouver un terrain de recherche. Enfin, dans de

nombreux cas, les attentes et présupposés des uns et des autres diffèrent profondément.

Pour pallier ces difficultés, la plateforme Action Éducative Recherche Expérimentation (AERE) a été mise en place par le Lab School Network à titre expérimental au printemps 2016. Dans le cadre de cet atelier, les animateurs proposent de faire un premier bilan et d'ouvrir des pistes de travail pour l'avenir.

La question qui est mise au cœur de l'atelier est : comment faire communauté ?

Les réflexions conduisent à une série de propositions :

- S'arrimer à d'autres communautés existantes : groupes de recherches, formations

[atelier]

- Utiliser les réseaux sociaux et des outils de curation
- Faire une veille autour de l'innovation pédagogique
- Proposer des formations, organiser des événements (camps, hackathons, meet-ups)
- Rassembler des ressources (bibliographiques, récits de projets, etc.) ; documenter des méthodes pédagogiques de travail
- Mettre en place des projets de recherche



Atelier comble pour le @LabschoolNet a #edcampICP



Atelier @LabschoolNet, mise en ateliers : réfléchir à divers projets, à une méthodologie d'accompagnement

SESSION 4

[médias et humanités numériques]

Modérateur :

Baptiste CAMPION - Université Louvain-la-Neuve/IHECS



L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS, L'ÉDUCATION AU CINÉMA : UNE HISTOIRE PARALLÈLE POUR UN DESTIN COMMUN ?

par Perrine BOUTIN & Marlène LOICQ

Université Sorbonne Nouvelle Paris 3 & Université de Rouen



Jean-François Ceci @JFCeci

La presse était interdite dans
les classes jusqu'en 1976

- Marlène Loicq

1. Éducation au cinéma

Le cinéma est d'abord un loisir populaire et un loisir de masse, puis est élevé progressivement, dans la deuxième moitié du XX^e siècle, au rang d'art et de moyen d'éducation populaire, via les ciné-clubs, mais aussi différents dispositifs à l'intérieur de l'école, à partir des années 1960 (même s'il y a des prémisses dès des débuts du XX^e siècle).

Depuis les années 1980, ces dispositifs sont systématisés, notamment via les programmes "École au cinéma", "Collège au cinéma", "Lycéens et apprentis au cinéma" : 10% de la tranche

d'âge 10-18 ans est concernée chaque année par ces dispositifs. À quoi s'ajoutent d'autres dispositifs spécifiques dans des régions (par exemple Ciclic pour la région Centre) ou en direction de publics empêchés.

En parallèle, l'éducation au cinéma intègre aussi les programmes scolaires de différentes manières, par exemple par le biais de l'histoire de l'art.

L'éducation au cinéma est presque toujours et exclusivement axée vers l'accès à la culture et l'éducation artistique (ciblage de films, mais aussi de publics ou pratiques spécifiques) :



Médias et humanités numérique. La salle cinéma, un "lieu naturel".

c'est une forme d'éducation à l'image, mais qui se démarque de l'éducation aux médias par cette dimension artistique ("cinéma = art").

2. Éducation aux médias

L'éducation aux médias naît souvent en même temps que le média lui-même. Que faire pour accompagner l'usage ? On est passé de l'interdiction d'utiliser les médias en cours (jusqu'en

1976) à sa diffusion scolaire, avec la prise de conscience de l'utilité éducative des médias (y compris la télévision). Désormais on affirme la nécessité de l'éducation aux médias. Au départ, cet effort s'appuie sur des organes et des associations de presse. L'idée sous-jacente est que les nouveaux médias impliquent de nouvelles façons de "dire", de nouveaux langages qu'il faut apprendre aux jeunes

gens à décrypter. En dehors de l'école, l'éducation populaire a joué un grand rôle dans cette prise de conscience et ce mouvement, car elle était plus libre de ses outils et de ses méthodes (à l'inverse du réflexe de protection de l'école traditionnelle à l'égard des médias). Le cinéma a peut-être été plus simple à intégrer en contexte scolaire du fait de sa reconnaissance artistique et esthétique. Cette "illégitimité culturelle" - et donc scolaire - des médias (au sens le plus large : médias d'information, télévision) ne prend fin qu'au tournant des années 1990. La fondation du CLEMI par le Ministère de l'Éducation nationale marque ce moment de l'institutionnalisation de l'éducation aux médias à l'école.

 **Aurélien Berra** @aurelberrai

Éducation aux médias :
responsabiliser, au lieu de
créer de la peur...

3. Mais sur quoi s'appuyer pour développer cette éducation aux médias ?

L'apparition de nouveaux médias suscite toujours des peurs (le risque d'"abrutir" les jeunes, etc.), mais aussi l'intérêt de certains éducateurs. L'Éducation populaire s'appuie sur les pédagogies dites "nouvelles" et sur des méthodes reposant sur ce que les Anglo-saxons nomment *learning by doing*, mais ces méthodes ont historiquement eu du mal à pénétrer l'école française. Or les médias obligent à "briser" les formes traditionnelles de transmission, à repenser les formats pédagogiques : l'enseignant(e) n'est plus le/la seul(e) détenteur(trice) du savoir.

En parallèle des expérimentations pratiques, les Sciences de

l'Information et de la Communication (en France) et les *Media Studies* dans d'autres pays ont développé des études sur l'éducation aux médias. Avec le développement de ces théories, on observe une forme de relativisation des effets des médias. En conséquence, le projet de l'éducation aux médias se transforme : il s'agit de plus en plus de définir les moyens d'*accompagner* plutôt que de *protéger*.

4. Où en sommes-nous alors aujourd'hui ? Et qu'est-ce que le numérique fait à l'éducation au cinéma d'une part et à l'éducation aux médias d'autre part ?

Du côté de l'éducation au cinéma, les outils numériques permettent de démocratiser la création, mais aussi d'aider à forger des repères sur les œuvres

et les créateurs. On assiste aussi à une multiplication des dossiers d'accompagnements sous forme numérique, des plateformes pédagogiques diverses. De plus, en écoles de cinéma, désormais, les documents ne sont plus donnés que sous format numérique. Enfin, on peut ajouter que, du côté des publics, les nouvelles générations regardent le cinéma ailleurs qu'en salle de cinéma : internet devient aussi un lieu de consommation courant du cinéma.

Pour autant, les plus jeunes ont souvent du mal à distinguer la provenance des contenus ainsi que les circuits suivis par les contenus qu'ils consomment (D'où viennent-ils ? Qui les produit ? etc.). Il reste donc à les aider à comprendre ces nouveaux cheminements. C'est là

sans doute un chantier important des années à venir.

D'autre part, on doit aussi repenser une éducation à l'image, recréer une "didactique visuelle", qui intègre les pratiques de translittératie, les détournements d'image ainsi que les nouveaux formats. En particulier, une véritable pédagogie de YouTube reste encore à imaginer.



Elie Allouche @elieallouche

L'éducation aux médias et à l'information : une entrée propice à l'apprentissage par le faire
#emi #humanitésnumériques

LA FABRIQUE LUDOÉDUCATIF : DISCOURS ET CONCEPTIONS PÉDAGOGIQUES CHEZ DES ÉDITEURS D'APPLICATIONS POUR ENFANTS

par Sébastien FRANÇOIS

Université Paris 13

Résultats partiels d'une étude plus vaste (projet CoCirPe) menée avec les chercheurs de différents laboratoires s'intéressant à la production/création de produits culturels à destination des enfants. il s'agit ici de se focaliser sur les applications pour terminaux mobiles (tablettes et smartphones)

Beaucoup d'applications sont fondées ou se revendiquent de la pédagogie Montessori. Mais ce lien est-il réel ?

Importance du développement des applications mobiles pour les publics les plus jeunes. Mais quelle est la réflexivité de ces

créateurs d'applications en terme d'éducation ? Quels sont les discours et les représentations sur l'enfance ? Le sujet est assez peu étudié pour l'instant par les sociologues.

enquête qualitative dans le cadre du projet CoCirPe auprès d'éditeurs d'applications pour les moins de 7 ans : quelle est la place de l'enfant au sein des processus de conception ?

Chez les créateurs, le discours des origines de leurs applications prend souvent des inflexions biographiques avec des références faites à leurs propres enfants. Il y a ensuite une

reconstruction a posteriori du processus de création de l'application : choix du média (tablette/smartphone) ; discours sur la "naturalité" de l'usage du tactile par les plus jeunes.

Il y a un idéal d'un design "informé", mais en même temps, on voit plutôt des professionnels qui démarrent de manière artisanale et ne se posent de vraies questions pédagogiques que dans un second temps, pour mieux connaître leurs "utilisateurs".

Pour autant, il y a une recherche d'expertise basée sur les travaux de praticiens et de théoriciens de l'enfance aux Etats-Unis qui sont engagés dans le champ des *child-computer interactions*.

Comment les créateurs d'application vont alors mobiliser concrètement des théories de l'éducation ? Le niveau le plus basique est la transposition de matériels Montessori pour la découverte des chiffres et des lettres en numérique, autour, entre autres, des "lettres rugueuses" sous forme numérique. Cela peut aller plus loin avec une réflexion sur la transposition des principes Montessori. Mais on constate que les transpositions numériques de cette pédagogie reposent sur une connaissance souvent partielle de celle-ci. Le choix de ce type de pédagogie s'appuie d'abord sur une volonté affirmée de rompre avec les méthodes scolaires "traditionnelles".

Il y a donc une place possible des Humanités numériques pour aider à penser et à donner des fondements à ces applications, ce qui est une vraie demande des créateurs.

Référence : Warren Buckleitner, *"What would Maria Montessori say about the iPad ?"*

SESSION 5

[formation et apprentissage]

Modérateur :
Augustin MUTUALE - ICP



ANALYSE DE L'EFFICACITÉ D'UN DISPOSITIF DE PÉDAGOGIE ACTIVE AVEC LE NUMÉRIQUE

par Jean-François CECI

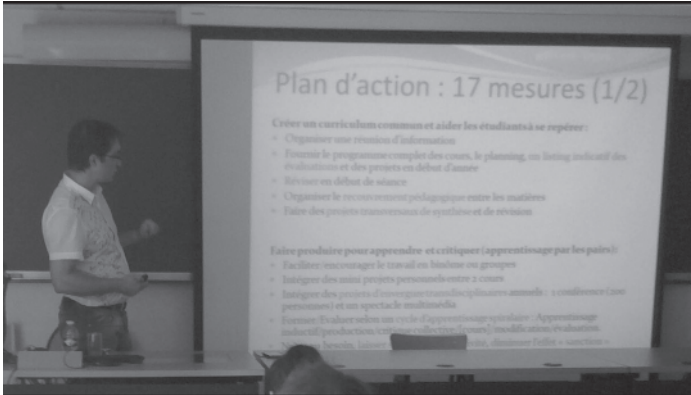
Université de Pau

Depuis 10 ans, une enquête bisannuelle est conduite auprès des étudiants du D.U. Techniques Multimédia de l'université de Pau. L'objectif est d'étudier, à partir d'un ensemble de critères, l'influence conjointe d'une pédagogie active et d'une organisation pédago-centrée sur la réussite des étudiants. Si l'indice calculé est inférieur à 80%, la formation est jugée insatisfaisante

Cette formation, très sélective, recrute chaque année, depuis 22 ans, des promotions motivées qui ont un fort désir d'apprendre, un bel état d'esprit et des projets professionnels. Ainsi, dès lors qu'il y a un échec, c'est la

question des enseignements et de l'encadrement qui est mise en cause.

Un plan d'action comprenant une série de mesures a été mis en place en 2005 pour favoriser, avec l'appui du numérique, une pédagogie active qui soutient l'engagement des étudiants. Les thématiques-clés de ce plan d'action sont : l'accompagnement des étudiants (organisation de réunions, mise en place de programmes de cours et de projets transversaux...) ; le déploiement de formes différenciées d'apprentissage (travail en groupes, projets transdisciplinaires, apprentissage spiralaire,



Delphine Daux @Delphine_DAUx

@JFCeci présente un retour de
10 ans d'expérience du DU
Techniques et Multimedia et
son plan d'action

inductif, critique...) ; la mise en place de pratiques collaboratives (auto-organisation, activités entre pairs, projets en groupe...).

En 2011-2012 un changement de pilotage au sein de l'équipe pédagogique a conduit à un retour à une pédagogie et à une organisation de formation plus classique autour de cours magistro-centrés. Ces changements ont provoqué une baisse de la satisfaction et de la réussite

des étudiants sur les 4 dernières promotions formées et enquêtées (2011-2015).

L'insatisfaction croît à plusieurs niveaux : des objectifs non atteints, une moins bonne prise en compte des attentes de l'étudiant, les modes de transmission des contenus de cours, la qualité des méthodes employées, l'organisation et l'utilité de la formation... De façon globale, la satisfaction moyenne annuelle

chute de 10 points et le pourcentage de réussite chute de 12 points.

Ces résultats laissent donc à penser que le plan d'action originellement mis en place favorisait l'engagement, la réussite et la satisfaction et donc, que les pédagogies actives (approche par programmes et par projets) ainsi qu'une organisation pédago-centrée semblent améliorer les apprentissages et l'expérience de l'étudiant, autant au niveau de la cohésion du groupe, que de sa réussite ou encore de l'ambiance et de la satisfaction.

Le Programme Déclic

animé par Véronique GARCZYNSKA

pédagogue et formatrice



À partir d'une mise en situation à l'aide du programme Déclic (cf. <http://www.explorationpedagogique.com/>), projet pédagogique innovant permettant de susciter la créativité, les participants sont invités à échanger et à envisager de nouvelles pratiques pédagogiques en lien avec les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation.

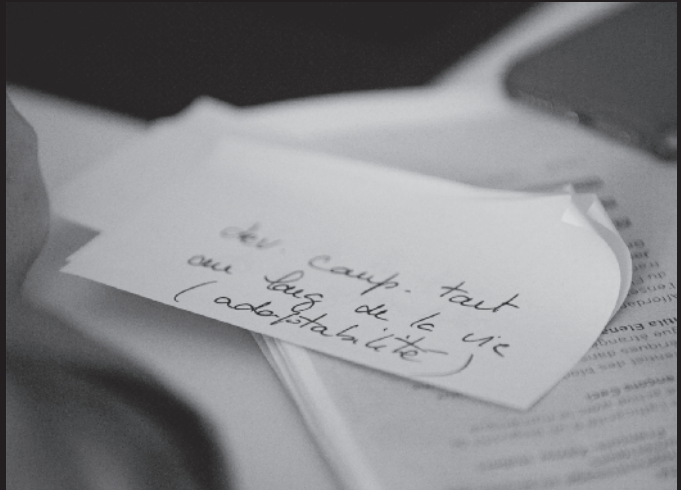
Il s'agit – dans un cadre dynamique, réflexif et créatif – de partager et de considérer des pédagogies permettant de mettre en valeur et de révéler la créativité ; d'utiliser les technologies dans des démarches et des projets éducatifs et collaboratifs. Dans le cadre de cet atelier, les activités alternent entre travail en groupe – avec une approche

simplifiée du Design Thinking – et réflexion collective. Elles impliquent l'utilisation d'outils collaboratifs, de vidéos, de cartes mentales, etc.

Mais le programme Déclic c'est quoi ? Déclic propose d'ouvrir l'horizon des jeunes et de susciter l'envie d'innover et d'agir pour répondre à des problèmes concrets : économiques, sociaux, environnementaux. Cela passe par la consultation de vidéos ou la découverte d'initiatives par l'organisation de rencontres avec des hommes et des femmes qui se sont investi(e)s pour répondre à des problèmes qui les touchent.

À partir de là, les jeunes doivent pouvoir se dire : « c'est possible ! Certains ont changé le monde alors

pourquoi pas moi ? ». Ils sont ainsi invités à relever un défi concret en groupe, en utilisant des techniques de production d'idées et des solutions innovantes. Pour cela, le pédagogue doit être en empathie, stimuler l'inspiration, l'usage inventif du numérique et la créativité.



RETOUR D'EXPÉRIENCE EN FLE SUR UN PROJET FRANCO-ALLEMAND

par Jose AGUILAR, Cédric BRUDERMANN, Grégory MIRAS, Dagmar ABENDROTH-TIMMER

Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, Université Pierre et Marie Curie, Université Paris Diderot, Universität Siegen

Projet franco-allemand mené avec une cohorte d'étudiant(e)s de M1 en formation initiale d'enseignants en FLE. Ce cours focalise sur la dimension émotionnelle : impact et rôle des émotions des enseignants sur les pratiques enseignantes et sur les apprenants.

L'objectif du cours était une prise de conscience du rôle des émotions comme objet de formation pour les futurs enseignants.

Comment traiter ces éléments d'ordre corporel dans un dispositif d'enseignement à distance franco-allemand via une plateforme dématérialisée ?

12 groupes de 4-5 étudiants des 2 pays, libres dans les outils utilisés, mais rassemblés sur une plateforme GoogleSites, et avec obligation de garder traces pour la médiation et la recherche.

Trois étapes de travail pendant le semestre :

1. travail réflexif > réflexion collaborative
2. réinvestissement de la théorie en créant des grilles d'analyse de pratiques enseignantes
3. utilisation de la grille pour des auto- et hétéro-analyses de pratiques

L'objectif du projet visait une conscientisation des aspects émotionnels du métier et une prise de recul réflexive.

La présente recherche cherche à déterminer des objectifs liés aux Humanités numériques qui auraient émergé du projet. Ces objectifs prennent la forme d'affordances qui correspondent à une articulation entre ce qui est permis par l'outil et la variété d'emplois que les utilisateurs vont en faire (Gibson, 1977 dans Develotte & Drissi, 2013). On peut ainsi repérer des affordances techniques, pédagogiques et didactiques.

Exemples d'affordances : découverte de nouveaux aspects/usages de certains outils (sans doute favorisé par l'absence d'outils imposés), utiliser Facebook pour travailler en groupe ou

découvrir d'autres usages de Google que le moteur de recherche (travail coopératif, autonomie/responsabilisation, organisation du travail, etc.).

Bilan et perspectives :

- Accepter l'émergence non-linéaire et non prévisible d'usages d'outils, qu'ils soient imposés ou non
- Accompagner et guider afin de limiter les phénomènes de résistance par rapport aux outils ou aux méthodes utilisées
- Questionner les contraintes institutionnelles sur l'emploi de certains outils
- Habituer rapidement ses publics à l'utilisation des outils techniques, le plus difficile restant en réalité le travail en groupe, et en collaboration.

Pourquoi tant de difficultés à la collaboration ? Plusieurs facteurs se superposent : différence des systèmes institutionnels (les Allemands n'étaient pas dans un système noté), pas de formation au travail en groupe (ne faut-il pas apprendre/former ? répartir les rôles ?), choix de faire les groupes sur les langues et non autres critères (rôles au sein des groupes ?), absence de rencontre en présentiel avant le début du travail collaboratif.

LE POTENTIEL DES BLOGS ET DES RÉSEAUX NUMÉRIQUES DANS L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE ÉTRANGÈRE

par Elena-Georgiana VINTILA

Université de Craiova

 **Jean-François Ceci** @JFCeci

C'est au tour de @georgi_vintila de nous exposer le potentiel des blogs dans l'apprentissage

 **Anne Cordier** @annecordier

Les enseignants de français en Roumanie enrichissent & dynamisent leur enseignement par travail avec blogs

On parle beaucoup du numérique dans le domaine de l'apprentissage des langues en Roumanie. Les enseignants en FLE ne disposent pas toujours de matériel, mais les établissements publics ont tous une connexion internet et un laboratoire informatique.

Pour mieux s'adapter aux rythmes des apprenants, en tenant compte de leur vécu, mais aussi de leurs centres d'intérêt, il est ainsi possible de mettre en place des projets (comme la création de blogs). Mais les enseignants craignent d'être moins utiles aux apprenants avec le numérique, alors qu'il est avant tout un « moteur

de rénovation pédagogique » (Demaizière et Grosbois, 2014).

Une étude comparée de deux manuels et de trois blogs (<http://ideesdeclassefle.blogspot.ro> ; <http://elenaburic.blogspot.ro> ; <http://elenaburic2.blogspot.ro>) a permis de mettre au jour leurs organisations respectives et les avantages des outils numériques.

La structure du manuel et celle du blog

Avec les manuels, on a accès à du texte. C'est l'enseignant qui doit trouver et apporter en classe d'autres supports comme des chansons ou des vidéos.



Le blog, lui, comprend des activités, du son ou des vidéos. Les documents audio ou visuels, en particulier, permettent un apprentissage de meilleure qualité et accéléré, car ils permettent aux apprenants de s'habituer plus vite au système phonétique de la langue étrangère.

Les valeurs socioculturelles du manuel et celles du blog

Les manuels véhiculent presque toujours des stéréotypes via les images : Paris, la tour Eiffel, la Seine, le Louvre et Versailles, le fromage, le cham-

pagne, le croissant, Saint-Tropez, Nice et Cannes, Napoléon Bonaparte, Zinédine Zidane, Alain Delon ou le TGV.

Sur les blogs, on retrouve une plus grande hétérogénéité d'images : Marc Lévy, Erick Orsenna, Saint-Exupéry ou Boris Vian. On peut également multiplier les activités pour découvrir une plus grande variété de plats typiquement français, de symboles ou de traditions (comme le poisson d'avril, la Chandeleur et les crêpes, etc.).

Créer une dynamique pédagogique avec le numérique

La présence d'un TBI et d'une connexion internet ne suffisent pas pour stimuler l'usage du numérique dans l'apprentissage d'une langue. Il faut créer, partager et manipuler différents types de contenus ; il faut mettre en place des dynamiques participatives et collaboratives pour stimuler les apprentissages.

Avec le numérique, l'enseignant peut également diriger le travail de l'apprenant, en mettant l'accent sur les interactions humaines. Car l'apprentissage des langues ne nécessite pas seulement une interaction avec des documents, mais aussi une interaction avec autrui. L'enseignant devient alors tuteur et il conduit « une médiation caractérisée par la centration sur l'apprenant » (Ciekanski, 2014).

L' "élève ressource" dans un Espace CréationS : une nouvelle place pour l'élève dans l'Ecole du XXI^e siècle

animé par Miguel TOQUET

Concepteur des Espaces CréationS/Laboratoire ICAR Lyon 2/

Professeur agrégé de mathématiques



Jean-Charles Cailliez @JCCAILLIEZ

Étudiants et enseignants du XXI^e siècle en quelques post-its,... Bon début avant d'échanger !

DecliccS est une association née de la rencontre entre Miguel Toquet et Candice Van Lancker, deux passionnés des enjeux de société et adeptes des approches collaboratives pour innover. Le premier objectif de cette structure est le développement d'espaces CréationS dans tous les établissements scolaires du second degré. Le dispositif a été conçu et prototypé pour pouvoir être transposable et mis en place dans tout type de collège et de lycée.

Durant l'atelier, les animateurs présentent l'Espace CréationS. C'est un espace de création multi-média dans l'établissement scolaire, avec du matériel et un calendrier

d'activités. Il est possible d'y créer et monter une webradio, d'y organiser des sessions d'apprentissage du code, etc. Il prend également la forme d'un incubateur pédagogique, adaptable, qui permet de connecter et de piloter l'activité culturelle et numérique de l'établissement. On peut notamment y tester de nouvelles approches pédagogiques utilisant le numérique.

Un espace CréationS permet ainsi de rassembler des élèves, professeurs, chefs d'établissements, mais aussi des associations ou collectivités locales. Il est accessible dans le hors-temps scolaire ; on peut y travailler seul ou à plusieurs ; un élève peut également répondre aux

demandes des professeur·es (autour du concept d'élève-ressource), car on part de l'idée que l'élève dispose de compétences techniques qu'il peut mettre à disposition des autres.

Les participants échangent ensuite sur les compétences que les enseignants et les élèves devraient développer dans l'école du XXI^e siècle. Ils écrivent d'abord sur des post-its de couleur, puis ils débattent les propositions : l'écriture d'articles dans des journaux numériques, l'utilisation des tablettes, la création de contenus vidéo, etc.



Anne Cordier @annecordier

Dans l'atelier Espace Créations, les participants mettent en avant les VALEURS et non les habiletés techniques. Ouf !

Google or not Google?

animé par David MESCHINO

enseignant et adjoint de direction ISFEC Île-de-France



Google Apps for Education (GAPE) est une version de Google Apps qui se compose des services Google Apps (Gmail, Contacts, Agenda, Hangouts, Drive, Docs, Sites, Google +, YouTube, Recherche) et de la plateforme Classroom. GAPE s'adresse aux établissements d'enseignement supérieur, secondaire ou primaire.

La formation par alternance a conduit les équipes du centre à choisir GAPE comme dispositif fédérateur et transversal pour optimiser les échanges et favoriser la mise en réseau des savoirs.

L'intégration de GAPE les engage désormais du point de vue de l'organisation, de la formation et de « l'idéologie ».

La suite d'outils Google est visiblement appréciée à l'ISFEC, car elle ne nécessite pas d'expertise technique avancée. Elle remplit une fonction de facilitateur du travail collectif, il y a différentes options de stockage, la sauvegarde automatique



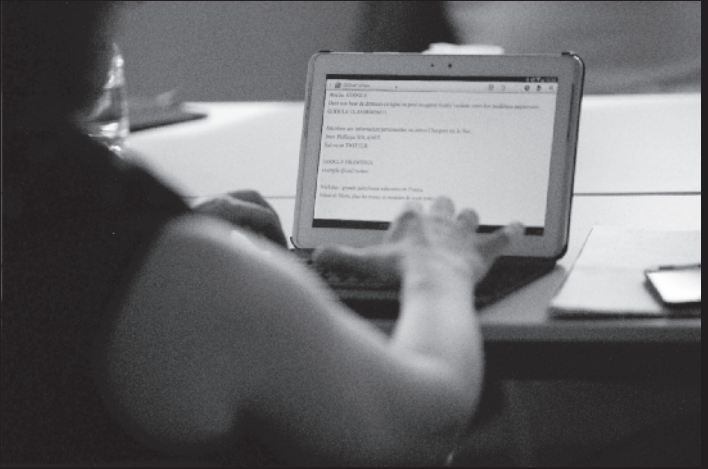
Aurélien Berra @aurelberra

Atelier Google Apps for Education : en introduction, un vrai retour d'expérience de l'ISFEC
#EdCampICP (cc @olivierrenaut)

est sécurisante, le support technique est très réactif, le système est en évolution constante, etc.

Toutefois, il importe d'être vigilant, car il n'y a pas de formateur certifié par Google ; des incertitudes sur l'hébergement des données ; une dérive possible sur la traçabilité des données ; l'effacement annuel des données pour éviter l'explosion des téléchargements (de vidéos notamment).

L'animateur expose ensuite, dans le cadre de cet atelier, son projet d'écriture d'une Charte Google Apps For Education pour le centre de formation et au-delà. À partir du cas concret de l'ISFEC Île-de-France, cette charte viserait à préciser les conditions dans lesquelles « isfec-idf.net » peut être utilisé, ainsi que les droits et obligations de l'établissement concerné et des utilisateurs. La charte s'appliquerait



à toutes les personnes autorisées à accéder ou à utiliser les services et fonctionnalités de « isfec-idf.net », quel que soit leur statut.



Aurélien Berra @aurelberra

Objectif de l'atelier : travailler sur le contenu de la version simplifiée, graphique, de la charte de l'ISFEC.

“L'ÉCOLE” DANS UNE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE. ET SI ON PARLAIT D'APPRENTISSAGE ?

par Marcel LEBRUN

Université Catholique de Louvain

 Jean-Charles Cailliez @JCCAILLIEZ

Marcel Lebrun pour clôturer
l'#edcampICP ! Excellent choix !

0'

9'00

On apprend “toute la vie durant” et le numérique renforce cet apprentissage sans qu'on n'ait plus besoin de passer par un expert (il y a “horizontalisation” et “désintermédiation”).

Le numérique dans l'apprentissage est souvent approché sous l'angle de la “médiatisation des ressources”. On se focalise sur l'analyse des pratiques enseignantes qui reposent essentiellement sur le dépôt de documents dans des Environnements Numériques de Travail.

7'30

1- Plutôt que d'école numérique, mieux vaut parler d'école “numérisée”.

En somme, un principe de reconduction de la pratique de la photocopie.



Flashez le QR-Code pour accéder
à la vidéo de la conférence.

Retrouvez les passages concernés
grâce aux minutages indiqués
dans le texte.

Il faut interroger certains fondements et certains paradigmes de l'école dans la société numérique : l'école numérisée est-elle un lieu de transformation des humains en binaire ou un lieu qui prépare à une société numérique ?

À l'inverse, il y a assez peu de médiation des interactions à l'école, alors qu'on observe de nombreuses pratiques de blogging, de réseautage social, d'annotation, etc. Une tendance actuelle résumée par Georges

Siemens quand il nous parle de “connectivisme” (*A Learning Theory for the Digital Age*, 2005) et à laquelle il importe de s’intéresser, d’autant plus que les apprenants mobilisent des connaissances et des compétences variées qu’ils n’ont pas nécessairement acquises à l’école.

15’20

L’apprentissage est un processus continu tout au long de la vie et les technologies renforcent ce phénomène. Un apprentissage qui, de surcroît, change de forme : nous retenons maintenant où et quand nous rencontrons une information, mais pas nécessairement le contenu de l’information elle-même.

Savoir et savoir-faire sont en train d’être supplantés par “les savoirs où et quand” que les pédagogues appellent “les connaissances conditionnelles” (les hypothèses, les réflexions)

17’30

2. qu’est-ce qu’apprendre ?

L’enseignant enseigne, mais les apprenants apprennent-ils vraiment ? Pour répondre à cette question, il faut d’abord se demander ce que c’est “apprendre” ?

Il y a de nombreux registres de réponses : accroître ses connaissances, comprendre, organiser, mettre en pratique, acquérir des méthodes, modifier ses représentations, dégager du sens, percevoir des relations, agir et interagir avec son



Aurélien Berra @aurelberrai

Enseigner, former, c’est donner des occasions d’apprendre, créer un environnement, avec des critères et de la liberté.



Anne Cordier @annecordier

"On apprend toujours tout seul mais jamais sans les autres" - Philippe Carré cité par @mlebrun2



Lab School Network @LabschoolNet

"L'écriture, c'est à la fois un remède et un poison..."
Marcel Lebrun citant les penseurs de l'Antiquité !

environnement, interagir avec les pairs, se développer personnellement, etc.

19'50

Il faut ensuite relever qu'«on apprend toujours tout seul». Ce qui veut dire qu'à la question qu'on entend parfois «alors qu'est-ce qu'on t'as appris à l'école aujourd'hui ?» la réponse est «rien du tout», car personne ne peut nous apprendre quelque chose. On apprend par soi-même. «On apprend toujours tout seul», oui... «mais jamais sans les autres» (Philippe Carré, *L'apprenance*, 2005). Une ambiguïté dans le terme « apprendre » donc, qui est un acte à la fois profondément solitaire et social.

22'30

La question du «que transmettre ?» se pose également, car le savoir est partout sur la toile. C'est un fait. Mais sans doute avons-nous déifié les savoirs qui sont contenus dans les livres et les bibliothèques à la Renaissance sans suffisamment prendre en compte l'humain. Il faut ainsi parvenir à sortir du savoir pour éviter de continuellement écrire des livres sur les livres. C'est une piste que les Humanités numériques peuvent explorer, de la même manière qu'elles peuvent interroger la déification naissante de l'humain et de ses interactions numériques.

24'50

3. Apprendre toute la vie durant

Il y a d'abord eu une injonction généralisée à définir des objectifs en pédagogie. Puis il y a eu la question des compétences. Aujourd'hui, on parle des acquis d'apprentissage : l'étudiant doit maintenant être lui-même capable de démontrer ses apprentissages (via les portfolios, etc.).

Cette problématique de l'ordre des apprentissages est ancienne. Avec Blum (1956), le monde des idées occupe la première place et repousse le rôle de l'expérience et du vécu, alors que la réalité du monde social est contraire : on fait d'abord face à des situations-problèmes. Pourquoi alors a-t-on inversé la fonction de l'école d'une

manière pareille en commençant par la transmission des savoirs ? Sans doute cela est-il lié au fait que l'on a cru qu'il y avait d'abord les causes puis les effets. Mais les effets sont aussi le résultat d'une cause.

On peut observer, dans ce mouvement, une évolution des idées en matière de pédagogie (du béhaviorisme au socio-constructivisme puis au connectivisme) et on y décèle cette question: "apprendre" ne serait-ce pas "apprendre à mettre de l'ordre dans le désordre ?".

31'10

4. Le numérique entre aliénation et émancipation : fossilisation des pratiques et valeurs ajoutées.

Cf. Dialogue entre Michel Serres et Bernard Stiegler : bit.ly/Serres-Stiegler

D'une part, on peut regarder la technologie comme quelque chose de toxique qui peut avoir des effets disruptifs. Mais le problème le plus profond n'est-il pas notre incapacité à socialiser correctement les outils ?

D'autre part, la technique est censée nous libérer pour pouvoir faire autre chose (nous n'allons plus à la chasse pour chercher de la nourriture. Ce temps libéré nous permet de lire, d'écrire, etc.).

34'10

Le numérique véhicule des aspirations : mieux communiquer, mieux collaborer, etc. On observe toutefois une fossilisation

[Quelles humanités numériques pour l'éducation ?]

 **Caroline** @caro_ligne

tendance que nous avons en éducation&numérique : vouloir faire ce que nous faisons avant avec les outils technologiques

des pratiques. La tendance consiste à refaire avec les outils technologiques ce que les enseignants ont toujours fait avant pour, évidemment, constater qu'il n'y pas de différences dans les résultats des élèves. Ajouté à cela qu'on continue à mesurer les effets du numérique sur l'apprentissage des tables de multiplication, etc. (rapport PISA).

39'00

On se trompe. Il faut arrêter de penser que les technologies vont avoir un effet sur la pédagogie. Elles ont un potentiel (la collaboration, la coopération, la communication, l'inventivité, etc.), mais il faut que la pédagogie change d'abord.

40'30

5- Les classes inversées pour redécouvrir l'apprentissage et l'enseignement

On est passé d'un enseignement *ex cathedra* à d'autres formes plus modernes : les amphithéâtres, puis les vidéos en ligne (MOOC, etc.). Mais on n'observe pas de changement réel.

C'est dans la mise en place des *Flipped Classrooms* (ou classes inversées) qui a un impact sur l'enseignement et l'apprentissage, ainsi que sur la balance présence/distance.

50'30

Avec la classe inversée, le rapport aux savoirs évolue et les

rôles joués par l'enseignant et par les apprenants évoluent aussi.

On assoit l'apprentissage expérientiel en quatre temps : 1- réalisation d'expériences concrètes ; 2- analyse des expériences ; 3- généralisation et conceptualisation ; 4- expérimentation et application à travers la conduite d'exercices. Ce qui revient à : contextualiser (phases 1 et 2) , décontextualiser (phase 3) puis recontextualiser (phase 4).

On a peut-être ainsi un meilleur équilibre des théories de l'apprentissage ? En tout cas, on n'oppose plus le monde de l'expérience et celui des idées. Ils fonctionnent ensemble.

56'50

6- Perspectives pour l'avenir

- mieux utiliser les espaces et les temps pour enseigner et apprendre
- vers une formation plus personnalisée
- repenser les modèles de transmission des savoirs et des compétences
- apprendre à mettre de l'ordre dans des structures désordonnées
- impliquer les étudiants
- inverser les rôles et faire en sorte que les apprenants soient aussi enseignants.

[Les Essais numériques]



La collection *Les Essais numériques* donnent les clefs d'un débat sur les enjeux culturels, économiques, politiques et sociologiques des mutations numériques actuelles.

Il s'avère essentiel de poser la question des nouveaux rapports que chaque individu développe avec ces nouvelles technologies qui viennent bousculer, modifier, compléter et prolonger nos pratiques.

Ces pratiques émergentes nous conduisent-elles pour autant à tirer un trait sur nos anciennes pratiques ? Comment réinterprète-t-on nos savoirs, nos pratiques traditionnelles à l'aune de ces mutations numériques ?

La collection met l'ensemble de ces questions en débat, afin de réunir une somme d'exposés lucides et éclairés de ces événements.

**Retrouvez les titres de la collection sur
www.mkfeditions.com**

MkF éditions
1, rue Maison Dieu
75014 Paris