



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

*Tous les 2 ans le printemps du numérique est un rendez-vous national pour approfondir notre réflexion commune sur la place des cultures numériques à l'école.*

*Il est construit sur un principe organisateur original car il est avant tout un véritable outil d'animation d'un réseau d'acteurs, qui d'années en années creuse les questions éducatives et pédagogiques au service d'un enseignement renouvelé et riche de sens.*

*Le contenu et les modalités de travail sont proposées à partir des partages d'expériences diverses sur le terrain de l'école, du collège et du lycée, du travail en territoire des coordinateurs et responsables numériques en diocèse, des master-class recherche-action organisées par le département Education du Secrétariat général de l'Enseignement catholique et des travaux de recherche d'universitaires partenaires.*

*Une région entière est chargée d'accueillir l'événement, cette année c'est la Bretagne à travers ses 4 diocèses qui se mobilisent au service de ce temps fort.*

*La dynamique du Printemps s'inscrit pleinement dans la démarche du réenchantement de l'Ecole initiée par Pascal Balmand, notamment autour des axes du réenchantement des savoirs : en quoi le numérique modifie-t-il l'accès, la diffusion et le rapport aux savoirs ? Celui du réenchantement de la relation : le numérique nous conduit-il à réinterroger la question de la relation pédagogique et éducative ?, Que met-on derrière le terme humanisme numérique ? Quel type d'homme souhaitons-nous faire grandir ?*

*C'est un rendez-vous qui fédère les initiatives et les bonnes pratiques, qui crée des synergies entre les différents acteurs de l'Ecole et qui sans aucun doute participe à la volonté de réenchanter l'école pour la penser et la construire autrement.*

*Une autre dimension essentielle du Printemps réside dans la manière dont il est conçu et animé. Cette édition reprend les fondamentaux posés au printemps de Lille en 2014 et s'engage dans une voie nouvelle pour des temps de travail beaucoup plus collaboratifs et coopératifs.*



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

*Depuis la 1<sup>ère</sup> édition, nous expérimentons avec succès des modalités de collaboration originales avec des lycéens, avec des lauréats du festival Infilmementpetit et désormais avec des étudiants de plusieurs écoles nationales d'Art. Ce printemps est construit avec 280 lycéens et étudiants.*

*Cette quatrième édition met en valeur une problématique issue d'observations des pratiques de classe et des tendances présentes dans les cultures numériques émergentes*

Après avoir abordé la question des nouvelles manières d'apprendre à l'ère du numérique, celle des territoires éducatifs et celle du temps, cette édition se consacre à l'exploration de la question de l'espace et des espaces à l'École. Ainsi sera questionnée la géographie de la classe, qui n'a pas bougé depuis le début du XIX<sup>e</sup> S, la question des espaces d'apprentissage et des territoires collaboratifs, des espaces coopératifs, du concept de territoires apprenants.... Comment dans plusieurs lieux repérés la notion de géographie de la classe résonne-t-elle de manière nouvelle dans un monde d'écrans ?

La culture numérique ouvre-t-elle de nouveaux espaces d'apprentissage ? Comment réinterroger l'organisation et l'animation de la classe à l'heure d'une certaine dématérialisation des contenus ? Peut-on parler d'architectures apprenantes sur le plan du design pédagogique d'un cours ou d'une séquence ?

Les réseaux sociaux sont-ils des vrais lieux d'échanges et de relations ? Comment construire du sens là dans un environnement où l'éclatement et l'éparpillement dominant ? Y a-t-il aujourd'hui une topographie des apprentissages ?

Parler d'une condition numérique revient-il à s'interroger sur le temps des hommes ou sur le temps des machines ?

Des temps et des espaces différents pour aborder le sujet :

**Un parcours** pour tous dans le grand amphi, avec des pédagogues, sociologues, architectes, artistes, philosophes....



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

**Des espaces apprenants**, 45 au total, animés par des collègues de toutes disciplines, des coordinateurs diocésains et des chercheurs. Chaque participant est invité à composer son propre itinéraire de découvertes et de partages dès l'inscription au printemps.

**Une rotonde interactive** pour travailler autrement, organiser des barcamps, des worldcafé, recharger ses batteries, participer à l'espace Editis en partenariat avec l'école nationale des Gobelins, l'école nationale de design industrielle, assister à une émission **de Webradio** collaborative « les voix du printemps » conçue sur place avec les participants du printemps...dans cette rotonde un sociologue observera les usages naissants dans un espace spécialement aménagé pour l'événement par 3 jeunes architectes et une plasticienne. Une artiste composera au sein de la rotonde sa propre lecture du printemps, pendant que 2 étudiants en cinéma réaliseront une performance visuelle originale...

**Une Webtv** pour écrire l'événement en images, à l'intérieur de celui-ci mais aussi pour ceux qui ne pourraient se rendre sur place.

**Un village de partenaires** pour rencontrer les professionnels du secteur.

**Une application dédiée** à l'événement sera lancée avant Noël, elle favorisera les interactions entre les participants et ouvrira des espaces d'expression originaux.

**Les espaces apprenants :**

#### 1. Espace scolaire @ugmenté :

##### *Repenser l'espace scolaire dans son ensemble*

2 chefs d'établissement présentent leur réflexion autour de l'organisation spatiale de l'école et du Lycée, l'un dans le cadre d'une reconstruction totale et l'autre dans le cadre de rénovation dans des locaux historiques. Deux situations différentes, une même problématique qui repose aussi la question de la place du numérique à l'intérieur de ces nouveaux espaces.



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

*Frank Etève, chef d'établissement Sainte Famille à St-Jean de Luz et Vivien Joby, chef d'établissement L'Institution et La Providence à St-Malo*

#### **A l'école des espaces, architectes, scénographes, historiens livrent leur regard sur l'espace scolaire**

Un panel de doctorants et de chercheurs en écoles d'architecture, présente leurs recherches autour de l'école repensée, réinventée. Comment la question des espaces est-elle abordée dans le cadre d'une nouvelle école, d'un réaménagement ? Quelles questions ces professionnels se posent-ils ? Quelle(s) collaboration(s) avec les acteurs de l'Ecole ? En quelque sorte une foire à la recherche !

*Etudiants de l'école nationale d'architecture de Villeneuve d'Ascq et chercheurs de différentes universités.*

#### **Quelle école pour les populations mobiles ?**

A partir de l'expérience d'enseignants travaillant auprès des gens du voyage, réflexion sur la mobilité, le nomadisme et la fracture numérique.

*Odile Sapin enseignante des dispositifs pédagogiques à destination des gens du voyage à Lyon.*

## 2. Equipe @ugmentée

### **Pour un réseau social différent**

Présentation du réseau social Whaller, de ses particularités éthiques, prise en main concrète du réseau

*Equipe des créateurs de Whaller*

### **Animer un réseau ASH ou d'écoles Bilingues, expériences communes d'utilisation du numérique au service de l'animation**

Les outils numériques peuvent également nous permettre d'animer autrement nos réseaux d'enseignants. Des premiers groupes Yahoo à l'utilisation de Twitter ou d'un réseau social créé pour l'occasion... de nombreux outils vous seront présentés. Les animateurs de cet



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

espace-apprenant prendront appui sur deux exemples en cours dans les Pyrénées Atlantiques : la « communauté » des enseignants spécialisés et celle des enseignants bilingues

*Anne Marie Hiriart, DDEC Bayonne et Xalbat Itçaina, DDEC Bayonne*

#### **Un réseau augmenté pour prévenir l'illettrisme**

Le ROLL, un réseau pour l'enseignant :

Vous êtes enseignants en cycle 2, en cycle 3, en collège, en établissement spécialisé... Vous êtes décidés à faire de vos élèves des lecteurs à la fois respectueux des textes et capables d'une interprétation personnelle.

Vous êtes désireux de mutualiser vos productions au sein d'un réseau national.

Le ROLL vous propose de lier une pédagogie de la compréhension et un perfectionnement individualisé des compétences de lecture tout en pensant l'organisation de la classe de façon différenciée.

L'espace apprenant vous propose de découvrir le réseau et la place des outils numériques pour l'animer et de le rejoindre.

*Alain Bentolila et équipe ROLL, Marie-Odile Plançon, département Education Secrétariat général de l'Enseignement catholique*

### 3. Évaluation @ugmentée

#### **Le numérique au service des élèves « dys »**

Au collège Montesquieu du Havre, la conception d'un ENT dédié aux élèves à besoins éducatifs particuliers montre la pertinence de l'intégration de ces outils jusqu'à repenser l'évaluation.

*Delphine Heurtaux enseignante au collège Montesquieu pilote du dispositif Dys accompagnée de 2 élèves du collège et d'un parent d'élève*



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

##### **Voyage au Pays des ePortfolios**

Une excursion parmi les ePortfolios d'enseignants et d'élèves, pour définir ce qu'est un ePortfolio, et la diversité de ses usages pédagogiques.

Comprendre comment la plateforme Mahara vous permet d'accompagner les élèves, d'inverser la classe, de les suivre en stage ... Comment les élèves acquièrent et valorisent des compétences grâce à leur ePortfolio.

L'atelier sera interactif et s'appuiera sur des exemples issus de notre expérimentation. Retour d'expériences et apport de contenu. Questions/réponses. Une plateforme de ePortfolio sera mise à votre disposition le temps de l'atelier

*Véronique Duchesne Responsable du Département Numérique éducatif – Documentation, CNEAP*

*Alain Gachiniard Responsable du département Système d'Information et TICE CNEAP*

##### **Expérimentation augmentée**

Autour d'une nouvelle organisation du temps et des espaces d'apprentissage, comment l'utilisation des tablettes peut-elle servir à repenser l'évaluation ?

*Equipe du collège St-Pierre de St-Brieuc*

## 4. Groupe classe @ugmentée :

### **La classe inversée où en est-on ?**

Très présente dans le 3<sup>ème</sup> Printemps du numérique, la question de la classe inversée a donné lieu à de très nombreuses expériences sur le terrain et à une masterclass du département Education du SGEC. Présentation des fruits de la réflexion annuelle sur le sujet, en présence d'universitaires et de praticiens.

*Yves Mariani département Education du SGEC*

*Aurélien Stauder enseignante en Lettres au lycée Saint Vincent de Paul Paris 13<sup>ème</sup>*

*Equipe de Marcel Lebrun, université catholique de Louvain*



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

##### **Les particules invisibles**

Vivez une aventure de Blake et Mortimer

Il y a quelques mois, on a retrouvé des éléments d'un scénario inachevé d'une nouvelle aventure de Blake et Mortimer écrite dans les années 50, intitulée « Les particules invisibles ». Nous vous proposons de vivre une expérience collaborative originale : participer à la reconstitution du scénario de cette aventure. La classe va devenir un nouvel espace pédagogique, un lieu de recherche, d'investigation, de coopération, de mutualisation et de création.

Vous disposerez des documents des années 50 retrouvés, mais aussi des outils numériques actuels. Avec votre enthousiasme, votre soif de connaissances, vos compétences individuelles, vous allez pouvoir m'aider à percer le secret des « particules invisibles ».

En épilogue à ce scénario pédagogique, un temps d'échange permettra de poursuivre la réflexion autour de la classe inversée, de la classe coopérative, de l'aménagement des espaces, de la posture de l'enseignant, du numérique, etc.

*Pascal Bihouée, enseignant de Sciences Physiques au collège Sainte Marie de St-Brieuc, trophée de l'innovation au printemps du numérique 2014,*

*Yannick Potier enseignant de technologie au collège Sainte-Marie à St-Brieuc.*

##### **Tablettes à l'école : une nécessité ou un effet de mode ?**

L'on peut donc s'interroger sur l'usage fait du numérique en classe : innovation pédagogique ou simple gadget ? Toutefois, comme Paul Ricœur l'affirmait « il n'est d'intelligence que de l'autre », les expérimentations conduites depuis plusieurs années confirment bien cette conviction. Les stratégies proposées, les interactions stimulées par l'Ipad en sont des exemples.

En fait, la tablette vient réinterroger les pratiques « traditionnelles » et la conception même de la classe. Elle bouscule les représentations et invite les acteurs de l'Ecole à moduler l'espace et le temps de la classe. Ces déplacements sont les conditions mêmes de la mise en place de projets qui permettent aux élèves de renouer avec les apprentissages, non pas parce



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

que la tablette serait un sésame, mais bien parce qu'une « intelligence » éducative, pédagogique et didactique est en œuvre.

Atelier de mise en situations à partir des réflexions des masterclass du département Education.

*Benoit Skouratko département Education du SGEC*

#### **Retours d'expériences sur les usages pédagogiques avec des tablettes**

*Equipe Apple Education*

#### **Le numérique en classe : simple, facile et utile.**

Venez échanger avec l'équipe Microsoft Education et découvrir nos solutions innovantes telles que Surface. Une session qui alternera présentations, retours d'expériences et démonstrations.

*Equipe Microsoft*

#### **L'espace pédagogique repensé**

L'apparition des tablettes dans la salle de classe modifie en profondeur les postures. Dans cette présentation, nous aborderons les points suivants: changement de posture, du "en face" au "à côté", organisation de l'espace dans les pédagogies actives, réalité augmentée, quels usages? Utilisation des QR Codes

*Marie Soulié enseignante de français en collège*

#### **Mobilité hors et dans la classe**

Présentation des plus-values liées à la mobilité des tablettes, mobilité et autonomie, mobilité et découverte (création d'audioguides en classe, paysages sonores avec les tablettes) mobilité et partenariat (reportages, interviews...)

*Marie Soulié enseignante de français en collège*





## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

##### **ELSA sur le web**

##### ***Un entraînement kaléidoscopique à la lecture en ligne***

Pour au moins 40% d'élèves, l'initiation scolaire à la lecture nécessite une poursuite de l'apprentissage premier par un entraînement systématique vers la compréhension maîtrisée des documents écrits. Ces jeunes élèves ne décrocheront pas, d'autres plus grands raccrocheront, s'ils peuvent s'entraîner et progresser grâce à un logiciel adapté à leur niveau et à leurs difficultés. Maintes fois observé, et encore récemment avec une évaluation financée par le Ministère de l'Éducation Nationale sur cinq sites en France, le logiciel ELSA montre largement son efficacité de 9 à 18 ans, voire au-delà.

*Jean Foucambert, créateur d'Elsa, association française pour la lecture*

## 5. Prise de pouvoir @ugmentée

### ***Les voyageurs du code***

Comment comprendre le code informatique en utilisant des gants Mapa ? Les voyageurs du code de l'ONG Bibliothèque sans frontière, propose une approche originale et accessible à tous en direction des publics minoritaires. Une véritable démocratisation pour le développement d'un langage universel.

*Equipe de Bibliothèques sans frontières*

### **« La robotique - au croisement de la créativité et de manifestation sportive »**

La robotique au collège a pris une place prépondérante dans la pratique de certains enseignants de technologie au point d'en faire une manifestation sportive réunissant plusieurs établissements. De la prise en main des Legos mindstorms pour répondre aux défis qui vous seront lancés en créant votre propre robot... à la préparation de la stratégie de communication de votre « team » Préparez-vous à vivre une belle aventure.

*Equipe établissement Pays Basque*



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

##### **La web radio, ouvrons nos esprits par nos oreilles !**

Découvrir, participer, animer, concevoir une WebRadio pédagogique. Ouvrir l'esprit de nos apprenants par leurs oreilles. Techniquement accessible par tous, pédagogiquement pertinent par vous !

*Sébastien Verbert, enseignant en SVT collège La Malassise ST Omer, trophée de l'innovation au printemps du numérique 2012*

*Hervé Tréguier DDEC Quimper*

##### **Nouveaux outils nouvelles images ?**

Le festival Infilmementpetit propose une démarche réflexive sur la production de nouvelles images à travers les portables et toutes les caméras embarquées. Le numérique ré-interroge notre rapport à l'image et les codes de fabrication de celles-ci ouvrant d'autres espaces de créations.

*Camille Millerand, photographe*

*Pierre-Yves Brest, photographe*

*Membres du jury photo du festival Infilmementpetit*

##### **Et si on revenait aux fondamentaux de l'image ?**

Atelier de fabrication de sténopés géants pour ré-apprendre à regarder la réalité autrement et réinterroger les procédés techniques de fabrication d'une image.

L'atelier propose la prise de vue et le développement en laboratoire photo argentique.

*Bruno Floquet éducateur spécialisé IME « le nid Basque » à Anglet*

*Stéphane Granger, professeur d'arts plastiques au lycée La Merci de Montpellier*

*Membre de l'équipe du festival Infilmementpetit*

##### **Touche pas mon internet !**

La prise de pouvoir sur les technologies c'est aussi notre propre pouvoir d'action en faveur d'une éducation aux médias. L'atelier propose de travailler concrètement à cette éducation, en vue d'une meilleure compréhension du monde qui nous entoure et d'une forme de prévention indispensable au cœur des cultures numériques. *Équipe Avenir numérique*



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

##### **Le selfie, mots-images, réseaux sociaux, mieux comprendre les cultures numériques émergentes**

Conférence de *Laurence Allard* sociologue des usages numériques, maître de conférences, chercheuse à l'IRCAV-Paris 3, enseignante à l'Université Lille 3, co-fondatrice du mouvement arts et mobiles

##### **Produire des vidéos pour le web, Quelles finalités ? Quels contenus ?**

À partir de 2 expériences originales, celle de la Vidéothèque d'Alexandrie et celle de la Khan Academy, débats interactifs autour des contenus vidéos du web, ressources pour la classe inversée et toutes les questions que cela pose derrière.

*Créateur de la Vidéothèque d'Alexandrie*

*Equipe de Bibliothèques sans frontières, traducteurs en Français de la Khan Academy*

##### **Tout s'accélère**

Gilles Vernet est enseignant, il a été aussi ...trader dans une autre vie. Il a réalisé un film porteur d'une réflexion autour de l'accélération du temps. Le film sera projeté, présenté par Gilles Vernet lui-même, et sera suivi d'un débat sur la question de notre perception du temps dans un monde ultra technologique.

*Gilles Vernet enseignant, réalisateur de films et écrivain*

##### **Coder pour enseigner autrement**

L'objectif de cet atelier est de proposer une première prise en main de Scratch.

De comprendre les objectifs de l'enseignement de l'algorithmique et de la programmation au collège.

De montrer quelques idées très concrètes d'activités à proposer aux élèves, activités permettant de réinvestir des notions vues en cours de mathématiques.

Mais pas seulement, en effet, Scratch est également un formidable fédérateur pour les EPI.

«L'enseignement de l'algorithmique et la programmation permet véritablement de proposer aux élèves des cours très créatifs et d'illustrer de nombreuses notions mathématiques des cycles 3 et 4. Pour le pratiquer déjà depuis plusieurs années, je peux affirmer qu'il fait l'adhésion de la majorité des élèves. Il permet de remotiver un certain nombre d'entre eux en



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

leur montrant une utilisation très concrète des mathématiques. Il permet de répondre à une question récurrente de leur part : *Mais, Monsieur, à quoi ça sert les Maths ?* »

*Christophe Béasse enseignant de mathématiques, Lamballe*

#### ***Festivals en territoire et congrès des jeunes internautes, des démarches originales pour éduquer aux images***

Eduquer aux images, apprivoiser les écrans, autant commencer tôt et poursuivre de la maternelle au lycée des parcours éducatifs pleins de sens. Quels espaces éducatifs sont ré-interrogés lors de ces activités ? Présentation des congrès des jeunes internautes, des rallyes web, du moteur de recherche « Poussières d'étoiles » et des festivals de création d'images à partir de caméras embarquées.

*Christian Berthet responsable TICE DDEC Franche Comté*

#### ***Comment fabriquer un automate programmable avant de se débarrasser d'un lecteur dvd ?***

Prendre le pouvoir sur la technologie numérique à l'école et au collège : dans cet espace apprenant les participants passeront du fer à souder à la scie à métaux en passant par le tournevis pour fabriquer un automate simple en peu de temps. Ils découvriront la programmation pour le faire fonctionner. La proposition est à la portée de tous !

*Pierre Henry - Lycée Collège Jean 23 - Quintin, Christian Jézégou - Ddec22 et collège St-Yves Tréguier -*

## 6. Motivation @ugmentée

### ***Des enseignants et des élèves cinéastes, compositeurs, journalistes, artistes : sans être spécialistes : avec les tablettes numériques, c'est possible !***

Découverte des exemples d'utilisation des tablettes numériques en classe pour traiter l'image et le son, par des retours d'enseignants, d'élèves, et des présentations de séquences. Expérimentations concrètes de plusieurs applications (image, son, vidéo, ...) sur tablettes. Les ressources et applications présentées dans cet atelier pourront convenir à toutes les



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

disciplines et niveaux d'enseignement.

*Logann Vince, enseignant* collège Saint-Joseph de Ploudalmézeau

Prof animateur diocésain pour le Finistère, et formateur à l'ISFEC de Rennes

*Nicolas Olivier, enseignant et formateur* aux collèges Sainte-Geneviève et Ohr Torah en Haute-Garonne

#### ***Le jeu vidéo comme nouvel espace d'apprentissage : utilisation de Minecraft en collège.***

Minecraft est un jeu bac à sable qui permet de créer de nouveaux espaces avec ses élève pour construire, suivre une visite, créer un parcours d'aventures ou tourner un film de manière coopérative !

Dans cet atelier nous vous ferons découvrir la version éducative, MinecraftEDU, créée par une équipe d'enseignants finlandais et américains. Des élèves vous feront vivre les activités qu'ils ont vécues en latin (construction du forum romain, d'un amphithéâtre ...) et en Technologie (à la découverte des matières premières et des matériaux, construction de bâtiments).

Des expériences pour notamment passer de plans en 2D à la réalisation d'un objet en 3D.

*Stéphane Cloatre, animateur TICE, DDEC de Rennes*

*Equipe établissements de Bayonne*

#### ***Jeu vidéo et...jeu de plateau, Et si on jouait en classe***

Repérage des origines culturelles du jeu vidéo par la pratique de différentes situations ludiques dont le jeu de plateau et jeux de cartes diverses.

Le jeu vidéo comme espace d'apprentissage, quel que soit le niveau de classe.

*Christophe Rocanière Jean 23 Montigny les Metz*

*Jacques Loizeau, Jean 23 Montigny les Metz*



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

### 7. Réalité @ugmentée :

#### **Réminiscence... Vivez une aventure Transmédia**

Découvrez de l'intérieur ces nouvelles manières de jouer, au cœur de la cité corsaire équipé de votre téléphone portable, plongez dans une fiction interactive dont vous devrez découvrir les mystères tout en arpentant les rues de ST Malo...bonne chance !

Fruit des masterclass de recherche-action sur la question de l'écriture Transmédia dans les cultures numériques, un groupe du réseau des coordinateurs culture numérique a travaillé pendant 18 mois sous la direction d'Éric Viennot, Game designer, et avec la collaboration de l'école nationale du jeu vidéo, pour vous livrer une aventure palpitante à jouer en équipe pendant les 3 jours du printemps.

Le trailer de l'aventure c'est par ici, [www.ecolnumeriquepourtous.fr](http://www.ecolnumeriquepourtous.fr)

#### **Club Drone Racer Do It Yourself: conception d'aéronefs de course**

Le club robotique du collège Jeanne d'Arc à Fougères s'intéresse cette année à la conception, l'assemblage, la programmation et le pilotage de plusieurs drones de course. Les élèves de 4-3ème apprennent également la législation, la personnalisation de son aéronef télécommandé et le plaisir des vols en immersion à l'aide de lunettes et d'écrans équipés de récepteurs vidéo.

Des élèves vous montreront, à l'occasion de cet évènement, le fonctionnement de ces drones construits par eux-mêmes, la programmation sur Arduino et la personnalisation avec, entre autre, l'impression 3D de pièces uniques. *William Aumand collège Jeanne d'Arc Fougères 3*



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

**Programme provisoire**, soumis à quelques modifications

Il sera mis à jour régulièrement

#### **Mercredi 16 mars**

##### **10H Séquence d'ouverture**

La région Bretagne nous accueille

Ouverture de Pascal Balmand Secrétaire général de l'Enseignement catholique

Michel Serres philosophe, Daniel Hameline philosophe de l'éducation, Philippe Mérieu pédagogue nous livrent leur regard et réflexion sur l'espace scolaire, dans une aventure filmique originale spécialement créée pour le printemps.

Remise d'un trophée de l'innovation

##### **13h**

Village et rotonde

Repas à l'extérieur du palais à la charge des participants

##### **14H30-17H**

Chacun rejoint l'espace apprenant qu'il a choisi

Village des partenaires

##### **17H-18H**

Vers un humanisme numérique

La 3<sup>ème</sup> édition du printemps avait ouvert sur les perspectives de Milhad Doueli, philosophe des religions, autour de la question de l'humanisme numérique. C'est un peu comme une conversation qui va se poursuivre après 2 ans de révolutions technologiques effrénées, nous reprenons la question du type d'homme que nous choisissons d'éduquer et de former à l'école.



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

#### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

Milad Doueli, titulaire de la chaire des humanités numériques à la Sorbonne

Jacques François Marchandise, co-fondateur de la chaire des humanités numériques du collège des Bernardins à Paris et directeur de la FING, fondation pour internet nouvelle génération.

Remise d'un trophée de l'innovation

#### **Judi 17 mars**

##### **8h30-10H30**

Village des partenaires

Rotonde organisation de Barcamps autour des Moocs, de l'utilisation de twitter en classe etc...

##### **10H30-11H30**

Vers une empathie virtuelle, mon robot m'aimera-t-il ?

Conférence de Serge Tisseron ou village ou rotonde

##### **11H30-13H**

Quels espaces mémoriels au sein des cultures numériques émergentes ?

Que conserver à l'heure du numérique et que conserver des traces des cultures numériques elles-mêmes ? Quelle place pour les bibliothèques à l'école ? Le livre est-il le dernier espace où l'on soit libre ? De quelles mémoires parle-t-on au sein des univers numériques ?

Milad Doueli administration à la BNF

Benoit Peteers, scénariste des bandes dessinées cultes « les cités obscures » avec François Schuitten, réalisateur de court métrages série Comic pour Arte

##### **13h-14H30**

Village des partenaires

Rotonde

Repas à l'extérieur du palais





## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

#### 14H30-17H

Chacun rejoint l'espace apprenant qu'il a choisi

Village des partenaires

#### 17h-18H

Vous avez dit fracture numérique ?

Sujet parfois tabou, la question de la fracture numérique et de l'accessibilité à une littératie numérique sera posée sans détour. Les cultures numériques sont-elles élitistes ? Comment rejoindre certaines populations avec des usages numériques pertinents ? Quel état des lieux des inégalités scolaires, face au numérique ?

Pascal Plantard, enseignant chercheur université de Rennes 2, spécialiste de l'anthropologie des usages avec les TIC

Agence nationale de lutte contre l'illettrisme

Emmaus connect

#### Vendredi 18 mars

#### 9H-10H30

Coopération et collaboration, un duo gagnant pour réenchanter l'école ?

Quelles modalités d'organisations nouvelles peut-on observer au sein des cultures numériques ? L'horizontalité a-t-elle vraiment remplacé la verticalité descendante ? ET si on pensait nos organisations autrement pour réenchanter l'Ecole et la société ?

Equipe du film « Demain » de Mélanie Laurent et Cyril Dion

Jérémy Lachal directeur de l'ONG Bibliothèques sans frontières

Remise d'un trophée de l'innovation

#### 10h30-13h

Chacun rejoint l'espace apprenant qu'il a choisi

Ou



## 4<sup>ème</sup> Printemps du numérique

### Pédagogie augmentée

### Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?

Village des partenaires

**13h-14H30**

Village des partenaires

Repas

**14H30-16h**

Séquence de clôture

Claude Berruer adjoint au Secrétaire général de l'Enseignement catholique

Architectes, designers, chercheurs de différents horizons

Retour sur le printemps à travers différents regards croisés, artistiques, visuels...

*Sont déjà engagés pleinement dans cette édition:*

Lycée Saint-François de Lesneven à travers son BTS cinéma option Montage

Lycée La Providence de Saint Malo à travers son BTS tourisme

L'Institution de ST Malo

Ste Thérèse de La Guerche de Bretagne

Notre-Dame de St-Méen le Grand

Jeanne d'Arc St-Ivy de Pointivy

Bossuet de Lannion

St-Joseph de Lorient

Lycée professionnel Dominique Savio de l'ensemble Cordeliers Notre Dame de la Victoire à Dinan.



**4<sup>ème</sup> Printemps du numérique**

**Pédagogie augmentée**

**Et si l'école repensait ses espaces d'apprentissage ?**

***Partenaires du printemps du numérique***

Toutes les entreprises présentes dans le village et en particulier

