

<http://assetec.net/assetec2023/spip.php?article635>



Barcelone 2014 : Un Global Forum de la crÃ©ativitÃ© enseignante

- Vie de la Technologie - Challenges et Innovation - Barcelonne 2014 (enseignants innovants) -

Date de mise en ligne : mercredi 12 mars 2014

Copyright © ASSETEC - Tous droits réservés

Barcelone 2014 : Un Global Forum de la crÃ©ativitÃ© enseignante

Du 11 au 14 mars, le « Global Forum », organisÃ© par Microsoft, rassemble des enseignants innovants du monde entier venus partager les expÃ©riences pÃ©dagogiques que le numÃ©rique leur permet de dÃ©ployer. Le Forum rÃ©unit des dizaines dâ€™enseignants enthousiastes et heureux venus de tous les continents et toutes les cultures. Il permet de saisir combien par les technologies de nouvelles valeurs pÃ©dagogiques un peu partout se rÃ©pandent : la collaboration, la crÃ©ativitÃ©, lâ€™autonomieâ€¡ Le dÃ©fi est de taille. Se priver des nouveaux outils et ressources, ce serait sâ€™interdire des usages susceptibles de revitaliser lâ€™Ã©ducation. Sâ€™emparer des nouveaux outils et ressources, câ€™est participer Ã lâ€™avÃ©nement, inÃ©cluctable, dâ€™une « sociÃ©tÃ© de lâ€™apprentissage ».

Une nouvelle culture Ã©ducative

[<http://assetec.net/SiteCollection/Images/1203144.jpg>] Au Global Forum 2014, 97 pays se retrouvent reprÃ©sentÃ©s par 1100 participants, dont 267 enseignants venus prÃ©senter les projets pÃ©dagogiques innovants quâ€™ils mÃªnent avec le numÃ©rique dans leurs classes ou structures. Lâ€™internationale de professeurs ainsi constituÃ©s ne se retrouve pas exactement sur des outils communs : il nâ€™y a pas ici, comme on pourrait le craindre, de marque obligÃ©e ; les outils de la concurrence, du libre, du web en gÃ©nÃ©ral sont tout autant reprÃ©sentÃ©s. Lâ€™entreprise organisatrice vise plus fondamentalement un dÃ©veloppement du numÃ©rique Ã lâ€™Ã©cole dont elle finira forcÃ©ment, Ã©tant donnÃ© sa position, par recueillir les dividendes â€¡ Ce qui rassemble les enseignants, ce nâ€™est pas la naÃ¯vetÃ©, mais plutÃ´t la luciditÃ© : la conscience claire de ce que les nouvelles technologies sont en train de dÃ©faire ou de libÃ©rer dans le domaine de lâ€™Ã©ducation.

Dans une confÃ©rence dâ€™ouverture, Tracy Immel Ã©nonce ainsi la mutation Ã venir : les Ã©tudiants de demain devront Ãªtre des apprenants tout au long de leur vie, des « long-life students ». DÃ©sormais les apprentissages ne sont plus lâ€™apanage des institutions scolaires : les outils sont douÃ©s dâ€™ubiquitÃ© ; lâ€™essentiel de lâ€™Ã©ducation se fera dans les annÃ©es Ã venir en dehors du cadre scolaire, de son espace ou de son temps ; beaucoup de mÃ©tiers vont dâ€™ailleurs disparaÃ®tre, se mÃ©tamorphoser ou advenir Ã cause de lâ€™impact des nouvelles technologiesâ€¡ Des lors, les attentes de chacun Ã©voluent : ce que lâ€™Ã©cole doit apprendre, câ€™est la capacitÃ© Ã apprendre, Ã Ã©tudier comme, quand et oÃ¹ je le veux. Un tel Ã©clatement doit Ã©videmment Ãªtre perÃ§u comme une chance : ce qui est Ã inventer collectivement, y compris par les professionnels de lâ€™Ã©ducation, câ€™est une « learning society », une « sociÃ©tÃ© de lâ€™apprentissage ».

Pour y entrer, il y a sans doute ces mots-clefs qui retentissent dâ€™un discours ou dâ€™un projet Ã lâ€™autre. Ils constituent les caractÃ©ristiques communes Ã la plupart des expÃ©riences pÃ©dagogiques prÃ©sentÃ©es au Forum : collaboration, personnalisation, communication, crÃ©ativitÃ©, rÃ©solution de problÃ¨me, rÃ©flexion, esprit critique, apprentissage au-delÃ de la classe, construction des savoirs, autorÃ©gulation, innovation, partage,

interdisciplinaritÃ©, confrontation aux problÃmes de la vie rÃ©elleâ€! Selon lâ€™OCDE, rappelons-le, la France se classe au 24Ã¢me rang sur 27 pour lâ€™usage du numÃ©rique dans les classes europÃ©ennes : par peur des nouvelles technologies ou par peur des nouvelles postures Ã inventer ?

Dâ€™un pays Ã lâ€™autre

[<http://assetec.net/SiteCollection/Images/1203145.jpg>]Dâ€™un pays Ã lâ€™autre, les projets prÃ©sentÃ©s montrent pourtant combien beaucoup dâ€™enseignants font concrÃ©tement et dÃ©licieusement vivre ces nouvelles postures. Au BrÃ©sil, des Ã©lÃves rÃ©alisent collectivement et en mobilitÃ© une cartographie interdisciplinaire de la pluviositÃ©. Dâ€™autres utilisent des outils nomades pour Ã©tudier diffÃ©rents Ã©cosystÃmes et Â« se connecter avec la nature Â». Dâ€™autres encore, en collaboration, apprennent Ã lire et Ã©crire en dÃ©veloppant des jeux vidÃ©o. Une autre classe produit Ã tous les niveaux de la conception, de la fabrication, de la diffusion, une webnovela, un Â« soap opÃ©ra Â» en ligne.

En Bolivie, en Irlande, dans plusieurs pays reprÃ©sentÃ©s au Forum, le logiciel Kobu Games disponible en ligne est souvent utilisÃ©. Il permet aux enfants de crÃ©er des jeux vidÃ©o ici pour apprendre les maths, lÃ pour Ã©tudier les mutations de lâ€™industrie. Les apprenants, en ArmÃ©nie, explorent les impacts de la musique sur les adolescents. En Argentine, ils transmettent aux seniors les compÃ©tences essentielles de la littÃ©ratie numÃ©rique. A Chypre, ils mÃnent des recherches en ligne sur les pratiques de recyclage. Au Costa Rica, certains rÃ©alisent un film sur les jeux traditionnels du pays quand dâ€™autres utilisent philatÃ©lie et photographie comme supports des apprentissages. En Colombie, des Ã©coliers voyagent via Skype pour apprendre en collaboration avec des Ã©lÃves dâ€™autres pays. Dâ€™autres dÃ©posent sur les arbres des QRCodes qui permettent dâ€™accÃ©der dâ€™un clic Ã des informations sur les ressources naturelles : le projet veut non seulement dÃ©velopper des connaissances en sciences de la terre, mais aider Ã protÃ©ger les ressources naturelles : 63.200 m2 dâ€™arbres ont dâ€™ores et dÃ©jÃ Ã©tÃ© scannÃ©s !

Au Canada, il sâ€™agit de relier lâ€™Holocauste Ã la Â« vie rÃ©elle Â» : recherches, rÃ©daction dâ€™un mÃ©moire, interview dâ€™un survivant via Twitter et Skypeâ€! Dâ€™autres explorent lâ€™urbanisme local jusquâ€™Ã en proposer une nouvelle planification. En GrÃ¢ce, le projet Â« Leonardo da Vinci - Homo Universalis Â» mÃne des activitÃ©s numÃ©riques diverses (en histoire, sciences, art, technologieâ€!) pour retrouver le bonheur dâ€™un temps oÃ¹ il sâ€™agissait de dÃ©velopper lâ€™homme dans sa globalitÃ©. En Allemagne, de la mÃ³me faÃ§on, un travail interdisciplinaire sur le thÃ©atre grec permet dâ€™acquÃ©rir des compÃ©tences en sciences, littÃ©rature, architecture, histoire, acoustiqueâ€! Un autre projet tourne autour de la musique : Â©criture de textes, composition, enregistrement, mixage, choix dâ€™un lieu de reprÃ©sentation, rÃ©pÃ©titions et filmage de chorÃ©graphies, montage de la musique et de la vidÃ©oâ€!

En GÃ©orgie, des Ã©coliers se lancent dans une vaste enquÃªte auprÃ¨s dâ€™autres Ã©lÃves et dâ€™adultes :

que faites-vous de votre temps libre ? Ils dÃ©couvrent et explorent des activitÃ©s qui leur Ã©taient inconnues, crÃ©ent de nombreuses ressources numÃ©riques sur ces loisirs, invitent les personnes interviewÃ©es Ã dÃ©couvrir dans lâ€™Ã©cole le fruit de leur travail ! La France prÃ©sente des expÃ©riences diverses : crÃ©ation dâ€™e-books autour des questions environnementales, mise en place dâ€™un espace collaboratif en ligne pour enseignants, rÃ©alisations autour de la rÃ©alitÃ© augmentÃ©e, reconstitution virtuelle dâ€™un chÃ¢teau mÃ©diÃ©val disparu, usage des tablettes en EPS au service des Ã©lÃ©ves handicapÃ©s, travail sur les cybertechnologies, animation par des collÃ©giens dâ€™une agence de communication numÃ©rique.

En Finlande, des Ã©lÃ©ves rÃ©alisent un dessin animÃ© autour du harcÃ“lement Ã lâ€™Ã©cole. Dâ€™autres, qui ne savent pas encore lire ou Ã©crire racontent leurs propres contes de fÃ©es Ã des Ã©lÃ©ves plus Ã©gÃ©s charges de les Ã©crire ; ils sâ€™en inspirent pour crÃ©er en binÃ©mes des jeux Kodu, lâ€™Ã©cole de lâ€™Ã©cole Ã©lÃ©mentaire Ã©tant le designer du jeu et le plus Ã©gÃ© faisant office de programmeur. En IndonÃ©sie, constate une enseignante, les enfants aiment jouer, mais nâ€™aiment pas les maths : câ€™est le constat qui la conduit Ã utiliser une pÃ©dagogie ludique, la mÃ©thode « multiplication mathematics domino ». En Inde, on cherche Ã affronter la pÃ©nurie dâ€™enseignants dans les parties rurales du Pundjab et Ã diffuser des compÃ©tences scientifiques au plus grand nombre en construisant un « Village MathÃ©matiques » virtuel (un blog). Le projet M Learning tente quant Ã lui dâ€™affronter la faible pÃ©nÃ©tration dâ€™Internet dans les rÃ©gions reculÃ©es du pays en faisant des tÃ©lÃ©phones mobiles un support dâ€™apprentissage. Le projet Color Panorama veut faire percevoir combien lâ€™art est important dans notre vie : les environnements numÃ©riques permettent dâ€™entrer en interaction avec des artistes, des professeurs, des personnalitÃ©s, de crÃ©er parallÃ©lement des vidÃ©os, des livres numÃ©riques, des dessins animÃ©s !

Le voyage Ã travers le Forum nâ€™est pas fini : il montre dâ€™ores et dÃ©jÃ combien le numÃ©rique a la facultÃ© de libÃ©rer lâ€™imagination des enseignants pour le plus grand bonheur des Ã©lÃ©ves. Et vice-versa ? « La meilleure faÃ§on dâ€™apprendre est dâ€™enseigner », proclame un enseignant belge, qui demande Ã ses Ã©lÃ©ves de rÃ©aliser des vidÃ©os Ã©ducatives Ã destination de leurs pairs. Chaque professeur innovant prÃ©sent au Forum a sans doute saisi combien pour Ãªtre heureux il sâ€™agit toujours, au contact de ses Ã©lÃ©ves, dâ€™apprendre autant que dâ€™enseigner.

Jean-Michel Le Baut

[Le site du Forum](#)