

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



# Barcelone 2014 : Un Global Forum de la cr  ativit   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 r  serv  s

---

*Du 11 au 14 mars, le « Global Forum », organis   par Microsoft, rassemble des enseignants innovants du monde entier venus partager les exp  riences p  dagogiques que le num  rique leur permet de d  ployer. Le Forum r  unit des dizaines d  enseignants enthousiastes et heureux venus de tous les continents et toutes les cultures. Il permet de saisir combien par les technologies de nouvelles valeurs p  dagogiques un peu partout se r  pandent : la collaboration, la cr  ativit  , l  autonomie  ! Le d  fi est de taille. Se priver des nouveaux outils et ressources, ce serait s  interdire des usages susceptibles de revitaliser l   ducation. S  emparer des nouveaux outils et ressources, c  est participer    l  av  nement, in  luctable, d  une « soci  t   de l  apprentissage ».*

### Une nouvelle culture   ducative

[<http://assetec.net/SiteCollectionImages/1203144.jpg>] Au Global Forum 2014, 97 pays se retrouvent repr  sent  s par 1100 participants, dont 267 enseignants venus pr  senter les projets p  dagogiques innovants qu  ils m  nent avec le num  rique dans leurs classes ou structures. L  internationale de professeurs ainsi constitu  s ne se retrouve pas exactement sur des outils communs : il n  y a pas ici, comme on pourrait le craindre, de marque oblig  e ; les outils de la concurrence, du libre, du web en g  n  ral sont tout autant repr  sent  s. L  entreprise organisatrice vise plus fondamentalement un d  veloppement du num  rique    l  Ecole dont elle finira forc  ment,   tant donn   sa position, par recueillir les dividendes   ! Ce qui rassemble les enseignants, ce n  est pas la na  vet  , mais plut  t la lucidit   : la conscience claire de ce que les nouvelles technologies sont en train de d  faire ou de lib  rer dans le domaine de l   ducation.

Dans une conf  rence d  ouverture, Tracy Immel   nonce ainsi la mutation    venir : les   tudiants de demain devront   tre des apprenants tout au long de leur vie, des « long-life students ». D  sormais les apprentissages ne sont plus l  apanage des institutions scolaires : les outils sont dou  s d  ubiquit   ; l  essentiel de l   ducation se fera dans les ann  es    venir en dehors du cadre scolaire, de son espace ou de son temps ; beaucoup de m  tiers vont d  ailleurs dispara  tre, se m  tamorphoser ou advenir    cause de l  impact des nouvelles technologies  ! Des lors, les attentes de chacun   voluent : ce que l  Ecole doit apprendre, c  est la capacit      apprendre,      tudier comme, quand et o   je le veux. Un tel   clatement doit   videmment   tre per  u comme une chance : ce qui est    inventer collectivement, y compris par les professionnels de l   ducation, c  est une « learning society », une « soci  t   de l  apprentissage ».

Pour y entrer, il y a sans doute ces mots-clefs qui retentissent d  un discours ou d  un projet    l  autre. Ils constituent les caract  ristiques communes    la plupart des exp  riences p  dagogiques pr  sent  es au Forum : collaboration, personnalisation, communication, cr  ativit  , r  solution de probl  me, r  flexion, esprit critique, apprentissage au-del   de la classe, construction des savoirs, autor  gulation, innovation, partage,

interdisciplinaire, confrontation aux problèmes de la vie réelle ! Selon l'OCDE, rappelons-le, la France se classe au 24<sup>ème</sup> rang sur 27 pour l'usage du numérique dans les classes européennes : par peur des nouvelles technologies ou par peur des nouvelles postures à inventer ?

### Dans un pays à l'autre

[<http://assetec.net/SiteCollectionImages/1203145.jpg>] Dans un pays à l'autre, les projets présentés montrent pourtant combien beaucoup d'enseignants font concrètement et d'astucieusement vivre ces nouvelles postures. Au Brésil, des élèves réalisent collectivement et en mobilité une cartographie interdisciplinaire de la pluviosité. D'autres utilisent des outils nomades pour étudier différents écosystèmes et « se connecter avec la nature ». D'autres encore, en collaboration, apprennent à lire et à écrire en développant des jeux vidéo. Une autre classe produit à tous les niveaux de la conception, de la fabrication, de la diffusion, une webnovela, un « soap opera » en ligne.

**En Bolivie, en Irlande**, dans plusieurs pays représentés au Forum, le logiciel Kobu Games disponible en ligne est souvent utilisé. Il permet aux enfants de créer des jeux vidéo ici pour apprendre les maths, là pour étudier les mutations de l'industrie. Les apprenants, en Arménie, explorent les impacts de la musique sur les adolescents. En Argentine, ils transmettent aux seniors les compétences essentielles de la littérature numérique. A Chypre, ils mènent des recherches en ligne sur les pratiques de recyclage. Au Costa Rica, certains réalisent un film sur les jeux traditionnels du pays quand d'autres utilisent philatélie et photographie comme supports des apprentissages. En Colombie, des écoliers voyagent via Skype pour apprendre en collaboration avec des élèves d'autres pays. D'autres déposent sur les arbres des QRcodes qui permettent d'accéder d'un clic à des informations sur les ressources naturelles : le projet veut non seulement développer des connaissances en sciences de la terre, mais aider à protéger les ressources naturelles : 63.200 m<sup>2</sup> d'arbres ont été recensés et déjà scannés !

**Au Canada**, il s'agit de relier l'Holocauste à la « vie réelle » : recherches, rédaction d'un mémoire, interview d'un survivant via Twitter et Skype ! D'autres explorent l'urbanisme local jusqu'à en proposer une nouvelle planification. En Grèce, le projet « Leonardo da Vinci - Homo Universalis » mène des activités numériques diverses (en histoire, sciences, art, technologie !) pour retrouver le bonheur d'un temps où il s'agissait de développer l'homme dans sa globalité. En Allemagne, de la même façon, un travail interdisciplinaire sur le théâtre grec permet d'acquérir des compétences en sciences, littérature, architecture, histoire, acoustique ! Un autre projet tourne autour de la musique : écriture de textes, composition, enregistrement, mixage, choix d'un lieu de représentation, répétitions et filmage de chorégraphies, montage de la musique et de la vidéo !

**En Géorgie**, des écoliers se lancent dans une vaste enquête auprès d'autres élèves et d'adultes :

que faites-vous de votre temps libre ? Ils d  couvrent et explorent des activit  s qui leur   taient inconnues, cr  ent de nombreuses ressources num  riques sur ces loisirs, invitent les personnes interview  es    d  couvrir dans l     cole le fruit de leur travail   ! La France pr  sente des exp  riences diverses : cr  ation d     e-books autour des questions environnementales, mise en place d     un espace collaboratif en ligne pour enseignants, r  alisations autour de la r  alit   augment  e, reconstitution virtuelle d     un ch  teau m  di  val disparu, usage des tablettes en EPS au service des   l  ves handicap  s, travail sur les cybertechnologies, animation par des coll  giens d     une agence de communication num  rique.

**En Finlande**, des   l  ves r  alisent un dessin anim   autour du harc  lement    l     cole. D     autres, qui ne savent pas encore lire ou   crire racontent leurs propres contes de f  es    des   l  ves plus   g  s charges de les   crire ; ils s     en inspirent pour cr  er en bin  mes des jeux Kodu, l       ve de l       cole   l     mentaire   tant le designer du jeu et le plus   g   faisant office de programmeur. En Indon  sie, constate une enseignante, les enfants aiment jouer, mais n     aiment pas les maths : c     est le constat qui la conduit    utiliser une p  dagogique ludique, la m  thode   « multiplication mathematics domino    ». En Inde, on cherche    affronter la p  nurie d     enseignants dans les parties rurales du Pundjab et    diffuser des comp  tences scientifiques au plus grand nombre en construisant un   « Village Math  matiques    » virtuel (un blog). Le projet M Learning tente quant    lui d     affronter la faible p       tration d     Internet dans les r  gions recul  es du pays en faisant des t  l  phones mobiles un support d     apprentissage. Le projet Color Panorama veut faire percevoir combien l     art est important dans notre vie : les environnements num  riques permettent d     entrer en interaction avec des artistes, des professeurs, des personnalit  s  , de cr  er parall  lement des vid  os, des livres num  riques, des dessins anim  s  !

Le voyage    travers le Forum n     est pas fini : il montre d     ores et d     j   combien le num  rique a la facult   de lib  rer l     imagination des enseignants pour le plus grand bonheur des   l  ves. Et vice-versa ?   « La meilleure fa     on d     apprendre est d     enseigner    », proclame un enseignant belge, qui demande    ses   l  ves de r  aliser des vid  os   ducatives    destination de leurs pairs. Chaque professeur innovant pr  sent au Forum a sans doute saisi combien pour      tre heureux il s     agit toujours, au contact de ses   l  ves, d     apprendre autant que d     enseigner.

**Jean-Michel Le Baut**

[Le site du Forum](#)