

## Atelier « Éducation Numérique : apprendre par le débranché »

---

### Contexte

Depuis quelques années, en Suisse, le Plan d'études romand évolue afin d'intégrer la numérisation de notre société à l'enseignement. Ces réformes ont notamment mené à instituer l'Éducation Numérique comme nouveau domaine disciplinaire.

L'informatique évoque spontanément des ordinateurs et souvent de la robotique, mais depuis une vingtaine d'années, le mouvement « *Computer Science Unplugged* » propose d'aborder des concepts d'informatique sans utiliser d'objets technologiques et propose à la place des activités dites « débranchées ».

### Contenu de l'atelier

L'atelier « Éducation Numérique : apprendre par le débranché » vise essentiellement à faire découvrir par l'expérimentation cette modalité pédagogique et à en comprendre les intérêts et la pertinence d'un point de vue didactique. Seront notamment abordés :

- Analyse de conception d'activités débranchées en lien avec l'Éducation Numérique
- Intérêts et limites des activités débranchées pour l'implication et la motivation des élèves
- Amélioration ou création d'activités débranchées
- Partage de pratiques sur la mise en œuvre d'activités débranchées réalisées en classe par des enseignant·e·s

### Démarche pédagogique

- Apprendre par le faire
- Éclairages théoriques
- Partages d'expériences
- Développement d'une communauté de pratiques autour de l'enseignement de l'Éducation Numérique

### Intervenant·e·s

- Sonia AGREBI, Responsable des enjeux sociaux du numérique pour l'éducation, École obligatoire et post-obligatoire, Centre LEARN, EPFL
- Yann SECQ, Enseignant-chercheur en Informatique et Responsable du CAS pour l'Enseignement de la Science Informatique au Secondaire 1 (ESIS), Centre LEARN, EPFL

## Programme de l'atelier

Ateliers d'apprentissage et de formation	Temps d'échanges de pratiques professionnelles	Développement de projets et séquences pédagogiques	Temps d'échanges collectifs
--	--	--	-----------------------------

	<b>J1 : Activités débranchées</b>
<b>8:30 - 9:45</b>	Atelier 1 : Découvrir et appréhender deux activités débranchées, une sur une thématique Informatique et Société et l'autre sur les autres domaines du PER NUM de Science Informatique
<b>9:45 - 10:00</b>	Pause café
<b>10:45 - 12:00</b>	Atelier 2 : Analyser et contribuer à améliorer ou créer une activité débranchée afin de s'appropriier la démarche d'ingénierie pédagogique
<b>12:00 - 13:00</b>	Pause repas
<b>13:00 - 14:15</b>	Présentation de retours d'expériences sur la mise en œuvre d'activités débranchées en classe et présentation d'activités débranchées créées par des enseignant·e·s.
<b>14:15 - 15:30</b>	Pistes de co-création de nouvelles activités au sein de la communauté de pratiques et d'évènements pouvant être organisés chaque année pour promouvoir le développement de cette modalité pédagogique.
<b>15:30 - 15:45</b>	Pause café
<b>15:45 - 16:30</b>	Temps d'échanges collectifs avec l'association EduNet