

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
--	--	--	-----------------------------

	J1 : Activités débranchées
8:30 - 9:45	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
9:45 - 10:00	Pause café
10:45 - 12:00	Atelier 2 : Analyser et contribuer à améliorer ou créer une activité débranchée afin de s'approprier la démarche d'ingénierie pédagogique
12:00 - 13:00	Pause repas
13:00 - 14:15	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.
14:15 - 15:30	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.
15:30 - 15:45	Pause café
15:45 - 16:30	Temps d'échanges collectifs avec l'association EduNet