

# Journée professionnelle 91 – professeurs-documentalistes - domaine de Chamarande 20/05/2015

## THEMATIQUE :

*La valorisation des ressources numériques au service de la création pédagogique.  
Des outils numériques pour le professeur documentaliste.*

### 2 conférenciers :

- **Bernard Cornu** : « Le numérique permet-il aux élèves de mieux apprendre et aux professeurs de mieux enseigner ? Conduit-il à un renouvellement des pratiques pédagogiques et à une redéfinition du métier d'enseignant ? En quoi modifie-t-il le rôle de l'école ? »  
<http://www.vousnousils.fr/2015/01/23/lecole-daujourd'hui-est-antinomique-du-numerique-561280>  
[http://tice2008.institut-telecom.fr/p\\_fr\\_comites\\_comiterex\\_bcornu\\_65.html](http://tice2008.institut-telecom.fr/p_fr_comites_comiterex_bcornu_65.html)
- **Vanessa Lalo** : « l'apport des jeux dans les apprentissages. Comment les choisir ? Comment s'en servir ? Remédiation ou apprentissage réel ? »  
<http://vanessalalo.com/>

## I. L'école à l'ère numérique (Bernard Cornu)

L'accès au savoir change. Le numérique permet un accès à des contenus. Le professeur n'est plus le seul à apporter des connaissances et des contenus aux élèves. 3 enjeux grâce au numérique :

- Système en réseau (il n'y a pas d'accès par voie « hiérarchique » pyramidale, mais par réseau = navigation par des liens hypertextes).
- L'intelligence collective
- Apprendre tout au long de la vie + enseignement nomade (« apprendre où je veux, quand je veux »)

Il est nécessaire d'inventer des **pédagogies numériques** pour nos élèves actuels qui sont immergés dans ce monde numérique (téléphone, tablette, ordinateur, jeux vidéos...). La numérisation des cours traditionnels n'est absolument pas la solution (ex : manuel numérique). De **nouvelles interactions et scénarios pédagogiques** peuvent être envisagés. Le numérique permettrait aussi d'**individualiser** et de **personnaliser** davantage les parcours (cf. remédiation, parcours personnalisé éducative). La **transversalité** est aussi à favoriser et le numérique se prête à cela. Il faut aussi enseigner par l'erreur, l'illusion, l'incertitude. Il est cependant nécessaire de maîtriser le mouvement d'immédiateté et d'instantanéité engendrée par l'utilisation des outils numériques chez les élèves.

Les compétences attendues pour l'avenir par le marché du travail :

- 1- Compétences personnelles
- 2- Savoir-faire
- 3- Connaissances personnelles, culture

Selon certaines études, le professeur en 2030 ne sera qu'un guide et un tuteur. On prévoit la privatisation d'une partie de l'école et que celle-ci ne sera plus [n'est déjà plus] le lieu unique du Savoir, de la transmission de ce Savoir.

Il y aura une émergence de nouveaux métiers dans l'éducation à cause du numérique et il faut s'y préparer.

## II. L'apport du jeu vidéo (Vanessa Lalo)

### L'exposition aux écrans. 2014

<b>Ecrans/semaine 1-6 ans</b>	<b>Ecrans/semaine 7-12 ans</b>	<b>Ecrans/semaine 13-19 ans</b>
Télé 7h20	Télé 9h50	Web 11h45
Contenus web 3h10	Web 5h	Télé 10h25
Jeux vidéos 2h40	Jeux vidéos 4h50	Jeux vidéos 7h15

Les enfants et adolescents sont devenus **multitâches** +++, sont dans l'**immédiateté**, le **succinct** et la **sérendipité\*** (\*navigation hypertextuelle qui permet l'heureuse découverte !). Internet est un terrain de jeu propice à la **créativité**.

Le rapport au **temps** et à l'**espace** changent. Il y a projection des **pulsions de vie et de mort** via le numérique (Ex. : informations quotidiennes publiées sur *Facebook* engendrent une certaine immortalité et un narcissisme évident. Les outils numériques permettent aux adolescents de valoriser leur propre image –**image de soi, estime de soi**-, si fragile, importante et en maturation à l'adolescence...)

L'important est de **développer l'esprit critique** des élèves à propos de leurs usages numériques et de faire évoluer leurs **postures**. Le numérique est un levier : il permet l'interactivité, le multitâche et la créativité : il faut exploiter ces outils à des fins pédagogiques.

31 millions de joueurs de jeux vidéo en France : 80% des français.  
1 milliard de joueurs de jeux vidéo dans le monde

Le jeu vidéo est désormais un véritable art.

Il permet un entraînement cérébral ou cognitif important. Les jeux permettent de développer de nombreuses **compétences intellectuelles, motrices**. Il y a des **règles**, des **contraintes** et des **objectifs**. Il y a aussi un engagement du corps, un processus physique.

L'**avatar** est une véritable mise en abyme de son identité pour le jeune. Projections multiples. Devenir un autre qu'on ne peut être en réalité. Les jeunes font très bien la différence entre la réalité et la fiction.

Mais aussi : Risque d'addiction et d'enfermement. Usage excessif. Jeux très violents. Signes révélateurs de malaises (dépression, phobie sociale, violence/pulsion de mort extériorisés...) = être vigilant et partager avec le jeune.

Evolution du jeu : pion (jeu de société), puis figurine, puis avatar sophistiqué !

### Jeux vidéos :

- Minecraft, fez, braid, botanica, monument valley, little big planet.
- Jeu "soldats inconnus" [guerre mondiale (niveau lycéens)]

« Préconisation » de l'intervenante :

Par ex. : à partir d'un jeu (5 min. ou 2h d'une application ou d'un jeu vidéo, puis partage/débriefing et apport de connaissances de la part du professeur.) Partir du jeu, d'un angle, puis déroulement du fil pédagogique...

### Jeux sérieux « serious games » :

Les plus intéressants, pour elle, sont ceux qui permettent l'émergence d'une « science participative » ou « science citoyenne ».

Exemples :

- Foldit, planet hunters, 2025 ex machina, @miclick, vinz et lou, stop la violence, 2020 energy, projet Voltaire
- Payant : « dragon box » (algèbre)

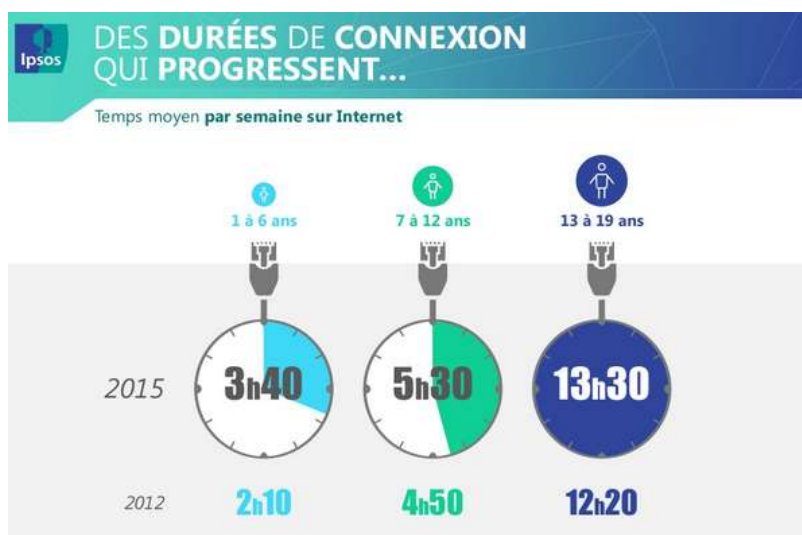
\*\*\*\*\*

## Junior connect/Ipsos 2015 - L'exposition aux écrans

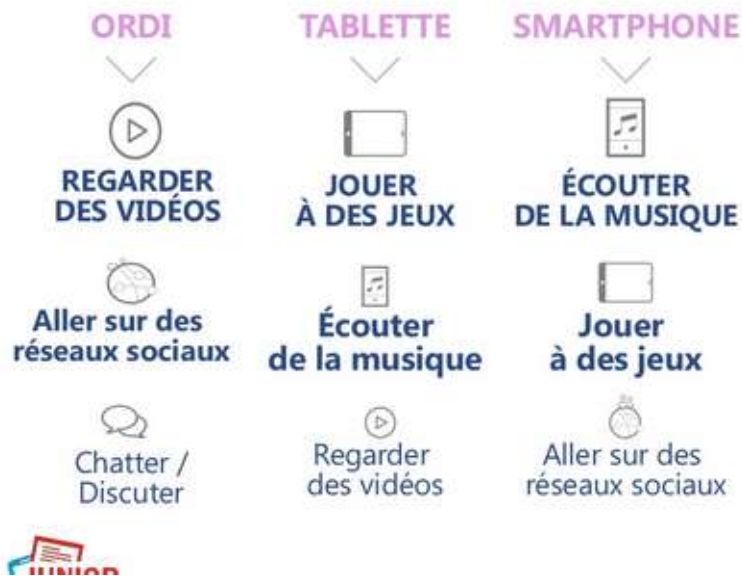
<http://www.ipsos.fr/communiquer/2015-04-07-junior-connect-2015-conquete-l-engagement>

« L'équipement en écrans connectés continue sa forte progression auprès des jeunes. En un an, la pénétration des tablettes auprès des foyers avec enfants est passée de 36% à 50%. Près de 70% des adolescents possèdent désormais personnellement leur propre smartphone et près de 30% possèdent personnellement leur propre tablette. Les applications de jeux, de musique et de chat sont les plus appréciées des adolescents. »

**Ci-dessous, quelques extraits du diaporama pour info. que vous pouvez visionner en entier en suivant le lien ci-dessus.**



Quels usages pour quels supports ?



## GÉNÉRATION VIDÉO

Regardent des vidéos sur Internet

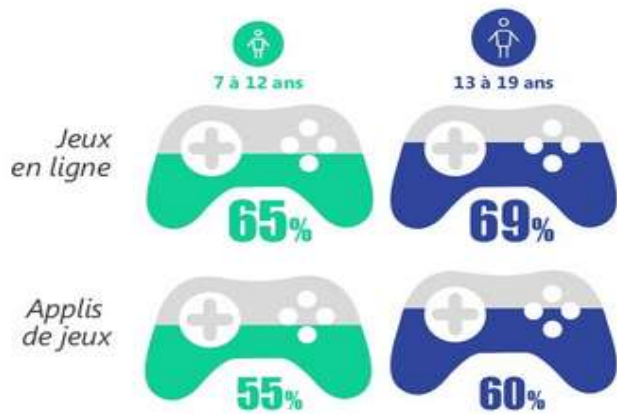


## DES ADOLESCENTS ACTIFS

Que font-ils sur Internet



Utilisateurs de **jeux** en ligne et d'applis de jeux sur smartphone ou tablettes



Top 3 des applis payantes  
Apple Store - 2014



## LES MÉDIAS PRIVILÉGIÉS

Fonctions des médias

1 à 6 ans 7 à 12 ans 13 à 19 ans

  
**PRESSE  
ET INTERNET**

**DÉVELOPPER  
MON  
ATTENTION**

Répondre  
aux questions  
que je me pose

Apprendre  
à mieux  
me connaître

**TV  
ET INTERNET**  


**S'AMUSER,  
SE DISTRAIRE**

Retrouver  
les personnages  
que j'adore

Être  
bien informé  
sur ma  
génération