

n°58

Fev. - Mars - Avril 2021



DOSSIER Numérique : défi ou calvaire ? P. 8-30

Au sommaire également :



ZOOM

4 - Soutien à la parentalité: la cinquième mission des EDD ?



ECHOS DES REGIONALES

7 - CEDDNamLux : Le conseil de coopération



PEDAGOGIE ACTIVE

31- Serious Game



OUTILS PEDAGOGIQUES

33 - Ateliers d'écriture : confidences de confiné.e.s

35 - Ma ludothèque pédagogique



ZOOM SUR LES EDD

36 - Escape game pour les EDD nivelloises

38 - Pas si bête le baudet !

LE COMITÉ DE RÉDACTION

Marie-Hélène André (FFEDD)
Marie Campigotto (FFEDD)
Sarah Crickboom (FFEDD)
Prescilla Debecq (CEDDH)
Amélie Deflorenne (CEDDBW)
Stéphanie Demoulin (FFEDD)
Christian Dengis (AEDL)
Nathaniel Dessart (FFEDD)
Marion Estimbre (CEDDBxl)
Christine Gilain (CEDDBW)
Nancy Jacques (EDD Oasis Familiale)
Lara Jochems (AEDL)
Véronique Marissal (CEDD BXL)
Sophie Nolf (CEDDBW)
Fabienne Pauwels (FFEDD)
Isabelle Peeters (EDD CAR)
Julie Pirotte (AEDL)
Auréli Quintart (FFEDD)
Céline Simon (CEDDNamLux)
Marie-Pierre Smet (FFEDD)
Delphine Vanderlinden (CEDDH)

ILLUSTRATIONS

Adobe Stock & freepik.com
Nathaniel Dessart

MISE EN PAGE

Nathaniel Dessart - FFEDD
Cette revue a été réalisée avec des logiciels libres.

RESPONSABLE

Fédération Francophone des Ecoles de Devoirs asbl

Place Saint Christophe 8
4000 Liège
Tel : 04/222.99.38 - Fax: 04/222.16.69
Email : info@ffedd.be
www.ecolesdedevoirs.be
N° de compte : BE45 5230 8017 1989
(BIC: TRIOBEBB)
N° d'entreprise : 431007028
RPM Liège

Pour toute reproduction d'articles, d'extraits d'articles ou d'illustrations, merci de demander une autorisation préalable auprès de la FFEDD.
Le contenu des articles n'engage que leurs auteurs.

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-
Bruxelles et de la Wallonie





Pas de bras, pas de chocolat ?

Lorsque je me suis proposée pour l'écriture de l'édito de ce numéro, l'équipe suggérait que je puisse y ajouter un brin de fraîcheur. On sature des infos covid et on a envie de sourire.

Par quel bout prendre la chose ? Sachant que l'édito, c'est un peu THE peau de banane... On attend que tous les articles soient rentrés pour s'y mettre, en croisant les doigts pour être inspiré... Donc, on écrit autant qu'on efface... Enfin, ça c'est mon style !

Sauf qu'hier soir, mon père est venu à ma rescousse. Oui oui... tel un super héros avec « fracture numérique » tatoué sur son torse poilu de septuagénaire dodu. Il faut dire que lorsqu'il appelle tard le soir, c'est toujours avec des idées bien farfelues !

« Tu sais, ce site de rencontre pour lequel tu m'avais créé un compte pendant le premier confinement, je m'y suis finalement connecté, j'ai trouvé quelques profils sympas, mais c'est compliqué ; alors j'ai écrit des textes dans mon carnet cette après-midi ; je vais te les dicter, tu n'auras plus qu'à les taper sur le site pour prendre contact. ». Ça alors...

Un peu trop intrusif à mon goût ! J'ai d'abord tenté de le guider par téléphone, à travers les méandres du site pour qu'il puisse fonctionner en autonomie. Mais vu la maigre efficacité, j'ai rapidement capitulé et sagement pris note de ses textes et envies...

Une heure plus tard, mon compagnon qui me retrouve donc sur un site de rencontre (!!) me questionne... Geek dans l'âme, maîtrisant plus les codes de la technologie que ceux des humains, il me réprimande avec un message que je peux résumer à « *Ne perds pas ton temps. Si ton père est incapable de faire un effort pour utiliser ce genre de site, il devrait simplement laisser tomber l'idée.* ».

Vraiment ? Donc, après un an de confinement strict, coupé de toute vie sociale en tant que veuf et isolé, il devrait faire une croix sur le seul espoir de socialisation qui lui restait... et ce, parce qu'il est incapable d'utiliser correctement internet, alors qu'il est équipé ?

On peut dire que la "fracture numérique", objet de ce numéro, est une belle bête à 3 têtes. Au-delà d'une fracture d'accès, il existe bel et bien aussi 2 autres dimensions : celle relative aux compétences numériques et celle qui fait référence à l'usage. Parce qu'une fois la barrière de l'accès surmontée, on n'y est pas encore ! En effet, tout le monde ne surfe pas de la même manière ni à la même intensité. Et l'écart de continuer de creuser son chemin...

Et nos jeunes dans tout ça ? Plongeons dans le dossier pour savoir comment cette fracture s'illustre sur le terrain des EDD, découvrir les solutions apportées par l'appel à projet « Linking you(th) up » de la Fondation Roi Baudouin (p. 10 & pp.25-28), dédramatiser l'approche de l'outil informatique (pp. 11-16), bousculer ses idées préconçues sur les jeunes, les écrans et le Web (pp. 17-19) et sur le numérique en éducation (pp.23-24), réfléchir à l'intérêt de l'initiation à la pensée informatique (pp.20-22) et rappeler les règles quant au droit à l'image de l'enfant (pp.29-30).

Niveau pédagogie active, nous pénétrons cette fois dans l'univers des Serious Games, avec un article qui donne sacrément envie de les tester (pp.31-32). Et niveau pédagogie tout court, on vous propose deux chouettes ressources à découvrir (pp.33-35). Les actus locales sont évidemment toujours au rendez-vous (p.7 & pp.36-39) et, en focus, c'est la question du soutien à la parentalité qui est au menu (pp.4-6).

Encore un numéro bien fourni ! La preuve que même dans une tranche de vie où tout tourne au ralenti, les choses continuent de bouger en EDD.

Bonne lecture !

Amélie Deflorenne, CEDDBW

Pour le comité de rédaction de La Filoche.



La cinquième mission des EDD ?

JE COMPRENDS PAS ...

MOI NON PLUS !



La crise sanitaire a mis en évidence les failles de notre société. Tout était déjà là : le manque de personnel soignant, les inégalités sociales et scolaires, la fracture numérique, la pauvreté grandissante. La crise sanitaire a révélé les dysfonctionnements au grand jour. Chacun fait ce qu'il peut dans ce tourbillon d'incertitudes. Et les EDD sont restées présentes POUR les enfants et autant que possible AVEC les parents.

Par Marie-Hélène André (FFEDD) et
Préscilla Debecq (CEDDH)

Soutien à la parentalité ou accompagnement ?¹

« Soutien » est le terme le plus courant, mais notre démarche en EDD s'apparente plutôt à un accompagnement. Soutenir, c'est porter à bout de bras des parents supposés fragiles et incompetents. Accompagner, c'est plutôt reconnaître les forces, les faiblesses de chacun et avancer ensemble. C'est une relation égalitaire ; on n'est pas dans un rapport de force où l'un, celui qui sait, prévaut sur l'autre, celui qui est inadapté. Et notre préoccupation reste et restera toujours le bien-être et l'épanouissement des enfants.

La crise sanitaire nous a permis de développer certaines compétences, dont celle de communiquer à distance, avec ou sans le numérique. Pour maintenir le lien avec les familles, les EDD ont développé des trésors

d'ingéniosité : envoi de boîtes créatives, courrier postal, défi Facebook, lien via Messenger ou WhatsApp, utilisation de plateformes comme Discord ou Zoom.

La FFEDD et les coordinations régionales ont aussi organisé des visioconférences avec les EDD. Cela nous a permis d'entendre les difficultés et de transmettre celles-ci aux politiques ou/et aux services de l'ONE. Toute l'équipe du secteur « Ecoles de Devoirs » de l'ONE a d'ailleurs participé à certaines rencontres et nous les en remercions.

Une nouvelle mission des EDD

C'est lors d'une de ces rencontres qu'une animatrice a soulevé le rôle essentiel des EDD en termes de soutien ou d'accompagnement des parents. Tous les parents ont souffert lors de cette crise², toute classe sociale confondue.

1. Voir le référentiel de soutien à la parentalité de l'ONE, « *Pour un accompagnement réfléchi des familles* », SOUTIEN À LA PARENTALITÉ - Office de la naissance et de l'enfance (one.be)
2. Voir « *L'Enquête sur l'enseignement hybride en période Covid* », réalisée conjointement par la Fapeo, le CEF (Comité des élèves francophones) et le CIRE (Centre d'expertise et de ressources pour l'Enfance). Enquête sur l'enseignement hybride en période Covid-19 : les résultats - La FAPEO

« Au lieu de regarder les familles à partir des lacunes qu'elles ont ou des choses inadéquates qu'elles font, nous les regardons d'un autre œil : ce qu'elles font maintenant est la meilleure solution qu'elles ont pu trouver jusqu'à présent dans la situation où elles se trouvent. Et cela change notre rapport à la personne » [Guy Ausloos]

Et les parents des enfants inscrits en EDD ne sont pas en reste. Ils ont souvent pu bénéficier d'une écoute et d'un dialogue constant avec les animateurs.

Alice nous dit (visioconférence inter EDD du 23.06.20) : *Les Ecoles de Devoirs jouent vraiment un rôle essentiel dans le soutien à la parentalité. Pendant le confinement, nous avons eu de nombreux contacts avec les parents, que ce soit pour les devoirs, la question des ordinateurs, pour les rassurer. C'est fondamental dans notre travail. Pourquoi est-ce que le soutien à la parentalité n'apparaît pas clairement dans nos quatre missions ? L'EDD joue un rôle essentiel dans ce soutien et cela n'est pas assez mis en avant auprès des politiques.*











Comment mieux communiquer avec les familles ?

La question est primordiale, surtout en cette période de "distance sociale" et cela fut le thème de la visioconférence organisée par la Coordination des Ecoles de Devoirs du Hainaut le 6 octobre 2020. Bien que chamboulées, les pratiques s'adaptent et de nombreux outils de communication, habituellement réservés à la sphère privée, sont utilisés. C'est moins convivial, souvent moins spontané, mais cela fonctionne bien, même si certains parents restent injoignables malgré les efforts.

Les tensions habituelles restent cependant présentes dans la communication. La question du « devoir non-terminé » par exemple nécessite encore et toujours un dialogue constant avec les parents et un rappel de nos arguments. Le ROI doit stipuler les règles à ce sujet car c'est une base de discussion claire entre les animateurs et les parents. Pour cela, il doit être clairement expliqué et régulièrement rappelé, avec bienveillance, aux parents.

Les échanges ont permis de dégager quelques clés pour mieux se parler, mieux se comprendre.

10 clés pour une bonne communication avec les parents

-  **Se rencontrer (autant que possible)** pour apprendre à se connaître et à dialoguer.
-  Créer **une relation de confiance** : connaître l'enfant, le parent, leur environnement pour mieux comprendre certaines situations et permettre aux parents de se sentir écoutés et compris.
-  Bien **expliquer notre identité**, nos missions et insister sur le fait que nous allons tous dans la même direction : viser le bien-être de l'enfant.
-  Rassurer et **dédramatiser** le plus souvent possible.
-  Être **clair sur nos limites** et pouvoir lâcher prise et réorienter quand cela dépasse nos compétences. Accepter aussi que nous ne pouvons pas sauver le monde et que **le parent reste celui qui décide pour son enfant**. Nous ne pouvons pas « faire à la place » du parent. Faire appel aux partenaires quand c'est nécessaire.
-  Être **objectif**, citer les faits et éviter de tomber dans les interprétations ou les appréciations.
-  Faire preuve **d'empathie et d'ouverture** d'esprit, accepter que nos valeurs diffèrent et trouver des solutions constructives ensemble.
-  Être **vrai et juste concernant une situation**. Ne pas attendre que la situation soit allée trop loin et surtout faire en sorte de **souligner le positif plus que le négatif**. Encourager en toutes circonstances.
-  **Parler le même langage** ou en tous cas s'assurer de la bonne compréhension et que les mots signifient la même chose de part et d'autre. Surtout quand il y a la barrière de la langue. Utiliser tous les moyens de communication possibles et notamment les supports visuels.
-  **Fixer des règles et s'assurer qu'elles soient connues de tous**. Avoir des traces écrites de celles-ci.

Réfléchir en équipe

Plus que jamais, ceux qui participent à l'éducation des enfants doivent s'unir et dialoguer, pour permettre aux enfants d'évoluer aussi sereinement que possible. Pour mieux y réfléchir en équipe, n'hésitez pas à

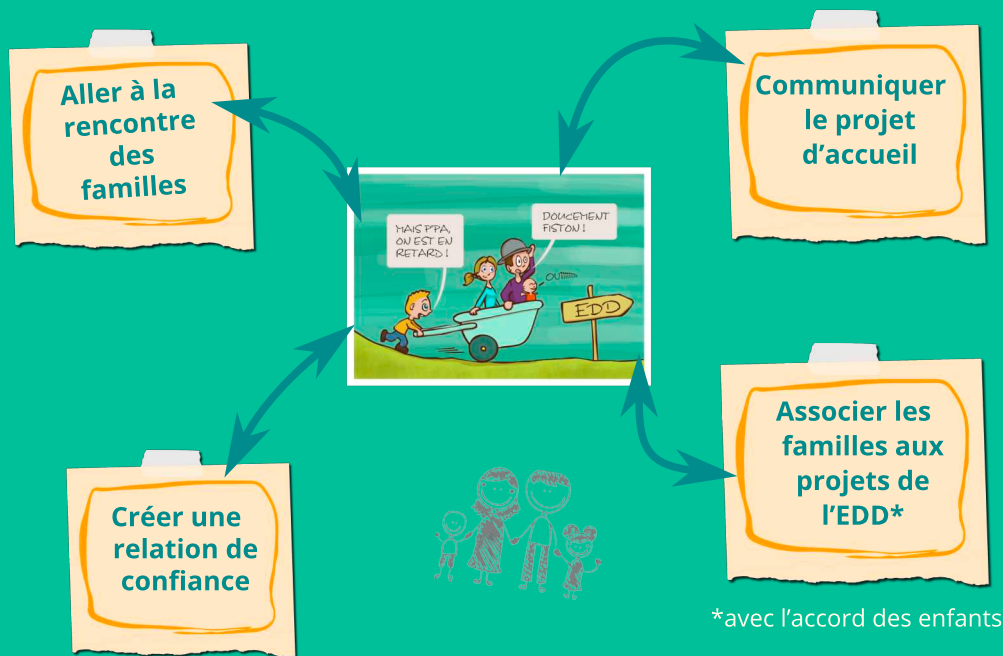
consulter notre outil "OUPP'S" et notamment la fiche *Grille d'analyse des liens EDD, familles et écoles - OUPP'S* !³

Le lien est la base de tout travail social ! Bon cheminement à tous !

Définition de "famille"

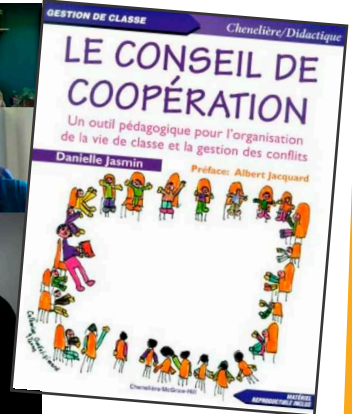
Une famille est un fait culturel et non naturel, un groupe social qui prend des formes variables et complexes, plus ou moins élargies, selon les différents systèmes de parenté (nucléaire, élargie, recomposée, monoparentale...). Toute famille, quelle qu'elle soit (ses membres, ses ressources, son environnement, son histoire, son fonctionnement) fabrique son propre capital culturel, riche de tout ce qui se fait, se dit, se pense, se croit en son sein.

► Philosophie des Ecoles de devoirs⁴



Matinées de la CEDD-NAMLUX

Le conseil de coopération



Sarah Crickboom de la FFEDD a animé une matinée sur le conseil de coopération en décembre. Les **22 participantes** ont pu s'interroger sur la définition de la coopération, d'un conseil de coopération, et faire le point sur ce qu'elles mettent déjà en place dans leur EDD en termes de coopération et de participation de jeunes. Vu l'intérêt rencontré et à la demande des participantes, nous avons organisé une deuxième matinée le mardi 12 janvier. Celle-ci était plutôt axée sur les échanges de bonnes pratiques et d'idées d'outils concrets à utiliser en EDD.

Merci à Sarah pour ses bonnes idées et sa disponibilité, ainsi qu'aux différentes participantes pour leurs recherches, questionnements et partages durant ces deux matinées.

Vous êtes affilié(e)s à notre coordination et vous souhaitez en apprendre plus sur le Conseil de Coopération de Danielle Jasmin ? N'hésitez pas à nous contacter pour emprunter gratuitement son livre dans notre outillhèque. Il complètera parfaitement la matière abordée lors de la première matinée et vous donnera de nouvelles idées.

Merci Charlie !

Après 16 années passées à la Coordination dont 15 ans en tant que coordinateur, **Charles Hutlet** a pris sa pension ce 1 janvier 2021. Nous le remercions pour tout le travail effectué afin de développer la Coordination et pour le soutien apporté aux EDD pendant ces nombreuses années. Ne vous tracassez pas ; il reste bien présent dans notre organe d'administration et nous aurons l'occasion de le retrouver avec son humour légendaire lors de certaines de nos activités. Nous lui souhaitons bonne route dans ses nouvelles aventures !

N'hésitez pas à lui envoyer un petit mot sur notre adresse mail : info@cedd-namlux.be, nous le lui ferons parvenir.

Numérique : défi ou/et calvaire ?



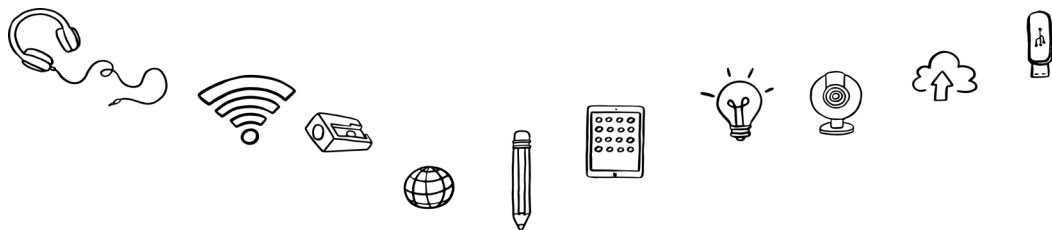
« Assurer un accès de qualité à internet à domicile doit rester un objectif politique. Jouons la carte d'une collaboration structurelle au niveau local, entre des entreprises (fourniture de matériel), le secteur de l'économie sociale (réparation et reconditionnement de matériel), les administrations et le monde associatif (identification des familles vulnérables et accompagnement dans la maintenance du matériel) ainsi que les institutions scolaires (formation des enfants/jeunes à la maintenance de l'équipement informatique notamment via l'apprentissage des compétences instrumentales) pour que les ménages non-connectés puissent disposer d'un matériel pérenne de qualité. »

[Baromètre de l'inclusion numérique 2020, édité par la Fondation Roi Baudouin, p.13 *]



"Il apparaît globalement que 40% de la population belge est en situation de vulnérabilité face à l'utilisation des technologies numériques : 8% de non-utilisateurs et 32% d'utilisateurs disposant de faibles compétences."

[Baromètre de l'inclusion numérique 2020, édité par la Fondation Roi Baudouin, p.22 *]



Les EDD ne sont pas mieux loties !


Résultat d'un sondage de la CEDDBW

Quelques semaines après la rentrée scolaire, à l'aube de la reprise des cours à distance pour le secondaire, la Coordination du Brabant wallon a lancé un sondage auprès de ses EDD afin de juger de la qualité de leur équipement informatique, de la fréquence et du contexte dans lequel elles l'utilisent et de leurs besoins éventuels en la matière.

Les résultats furent sans grande surprise...

Plus de 65% des EDD mentionnent devoir recourir à l'informatique, si ce n'est à chaque séance, tout au moins plus d'une fois par semaine. Par ailleurs, plus de la moitié de nos EDD considèrent que le matériel dont elles disposent n'est pas en bon état de fonctionnement et près de 60% d'entre elles jugent ne pas être suffisamment équipées au regard de leurs besoins. Il n'est pas rare que les animateurs utilisent leur matériel personnel en EDD.

Dans le top 3 des équipements manquants les plus cités, on retrouve : ordinateurs/tablettes, accès internet et imprimantes.



La CEDDBW a décidé de secouer les cocotiers afin de récolter, pour ses EDD, de quoi pouvoir accompagner les jeunes dans un plus grand confort et en adéquation avec les besoins du moment. Répondre aux appels à projets, activer son réseau personnel et faire du lobbying auprès des fournisseurs d'accès sont donc au programme, dans le BW !

Un ordi pour "décoller" à La Baraka

La fracture numérique est un constat que l'équipe de la Baraka fait depuis plusieurs années : nombre de jeunes, principalement de l'enseignement secondaire s'inscrivent à l'Ecole de Devoirs en vue d'utiliser le matériel informatique à disposition. | Carole Van Hoyer (La Baraka)

Pendant les périodes de confinement liées à la crise sanitaire que nous traversons, l'équipe a d'autant plus été sollicitée afin de permettre à des jeunes de répondre à leurs obligations scolaires : télécharger les cours et exercices envoyés par les enseignants, rédiger un travail, participer à des cours dispensés en ligne. Mais au-delà de l'obligation scolaire, la fracture numérique impacte également le bien-être des jeunes : continuer d'être en lien de manière virtuelle n'est pas donné à tou-te-s.

Afin de répondre à ces demandes et après avoir répondu à l'appel à projet « *Linking you(th) up* » de la Fondation Roi Baudoin, la Baraka a créé le projet « *un ordi pour décoller* ». L'objectif est d'équiper 25 jeunes âgés de 12 à 25 ans qui ne disposent pas encore de matériel informatique et qui sont en situation de précarité.

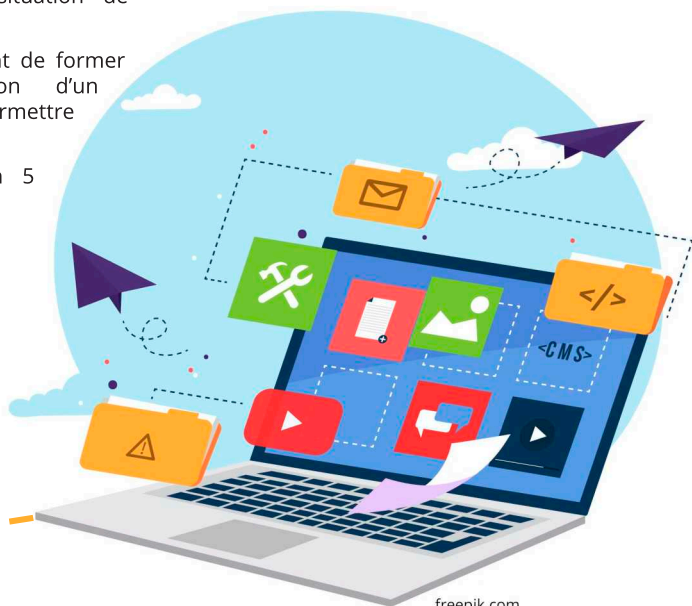
Ce projet envisage non seulement de former les participants à l'utilisation d'un ordinateur, mais aussi de leur permettre d'acquérir un ordinateur portable.

La formation est organisée en 5 modules :

- prise en main de l'ordinateur ;
- navigation et messagerie ;
- éducation aux médias ;
- découverte de la suite Office ;
- insertion socio-professionnelle.

La participation y est obligatoire. Un suivi est également proposé : pendant 2 ans, les intervenants continueront d'accompagner les jeunes de manière individuelle et de répondre à leurs demandes.

A l'heure d'aujourd'hui, les participants disposent chacun d'un ordinateur. Le premier module de formation a déjà eu lieu et les retours des jeunes sont positifs : cela représente, d'une certaine manière, une « solution-miracle » pour les participants. Et évidemment, l'équipe se réjouit de cette avancée pour ces 25 participants ! Elle continue néanmoins à soutenir et à chercher des solutions pour les autres jeunes ne faisant pas partie de ce projet...



Dédramatiser l'approche de l'outil informatique

Regard sur une formation organisée par la CEDDBW

Tirant les premières conclusions de la situation sanitaire que les équipes des EDD ont surmontée tant bien que mal depuis le mois de mars, la CEDDBW a pris le taureau par les cornes et a voulu outiller les animateurs dans leur approche de la numérisation des contacts. Le chemin est long et parsemé de questions. Toutefois, forte d'une première enquête auprès des équipes brabançonnaises, l'équipe de la CEDDBW épaulée par la coordinatrice de Reform-Nivelles, la juriste et le graphiste de la FFEDD, a préparé une première formation d'initiation aux techniques numériques afin d'apprivoiser le B.A.-ba de l'outil numérique, les programmes et les plateformes utilisés dans les écoles, la communication en ligne et sur les réseaux sociaux, quelques aspects juridiques du numérique ainsi que les outils utilisables en EDD et comment les utiliser efficacement. Tantôt en présentiel, tantôt à distance, les matinées de formation ont tenté de répondre aux attentes très variées des participants. Chacun arrivait avec un bagage fort différent, mais il est important de souligner que la plupart des participants ont souhaité prolonger cette formation par des moments de coaching, pour approfondir les techniques découvertes.

| Christine Gilain (CEDDBW) & Nathaniel Dessart (FFEDD)



JOUR 1 - B.a.-ba de l'outil numérique

Freeware

Ordinateurs, smartphones, internet...

Comment s'y retrouver dans tout cela, surtout quand on n'est vraiment pas à l'aise avec ces nouvelles technologies ?

L'informatique fait désormais partie de notre routine, mais en faire usage ne signifie pas toujours pour autant bien l'utiliser. Apprendre ou revoir les bases ; comprendre la logique et les enjeux de ces différents outils ; échanger nos expériences et ressources, ne pas craindre les questions "idiotes"... C'est une démarche qui est loin d'être négligeable, car elle peut permettre d'exploiter au mieux les outils numériques et ce, sans crainte et en toute sécurité. Un peu d'histoire, quelques termes techniques et un exercice pratique pour se remettre à niveau, c'est par là que notre formation a débuté afin de donner des clés pour aborder la suite.

Moteur de recherche

C'est un outil qui s'est bien démocratisé avec Internet. En quelque sorte, c'est la porte d'entrée sur Internet, passage presque obligé pour trouver l'information. Un moteur de recherche est une machine (un ensemble de machines) qui établit des résultats suite à une requête (interrogation saisie dans le champ approprié). Les résultats sont classés par ordre de pertinence selon des critères plus ou moins secrets mis au point par ses concepteurs. Le plus connu des moteurs est sans doute Google. On citera aussi Yahoo! (à l'origine, un annuaire), Bing...

Adresse URL

12

Barre des tâches

Webmail

Possibilité de **consulter sa messagerie électronique via son navigateur web** depuis n'importe quel ordinateur au monde connecté à Internet. La consultation se fait moyennant un accès réservé (saisie de l'identifiant et du mot de passe) sur des sites tels que YahooMail ou Gmail, par exemple. Le webmail **se différencie du logiciel de messagerie qui est installé sur votre machine** (Outlook, Thunderbird...) en ce que les messages ne sont pas enregistrés sur votre ordinateur. Vous ne pouvez les consulter que lorsque vous vous connectez sur internet au service auquel vous vous êtes enregistré. D'autre part, les possibilités de personnalisation du logiciel sont moindres dans un webmail.

Traitement de texte

Application (logiciel) destinée à écrire et à mettre en forme des documents textuels. Les programmes de traitement de texte sur ordinateur les plus connus sont Microsoft Word, Pages (Mac) et la version libre et gratuite, LibreOffice Writer.

Système d'exploitation ou Operating System (OS)

C'est le chef d'orchestre de votre ordinateur, le logiciel principal. Il sert d'intermédiaire entre les logiciels et le matériel informatique (hardware). Les trois systèmes d'exploitation les plus répandus sont Microsoft Windows, Mac OS et Linux.

JOUR 2 - Les réseaux sociaux

Un vaste sujet !

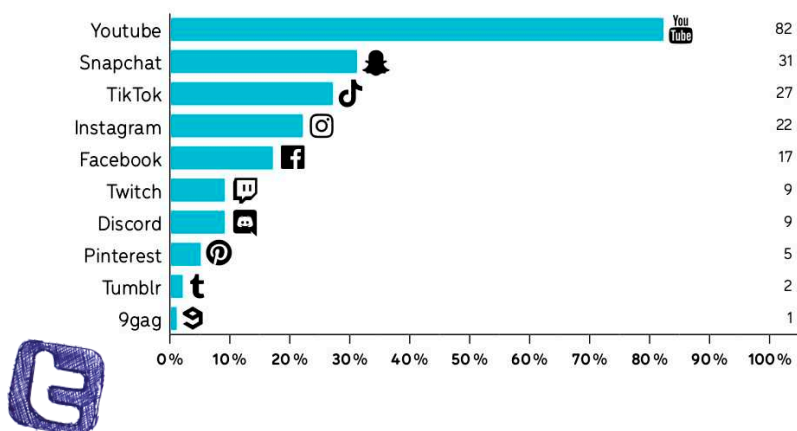
Durant la période de confinement, vous avez été nombreux à faire usage des réseaux sociaux pour communiquer avec les jeunes et avec leur famille. Une solution simple, car si l'accès à un ordinateur connecté au sein du foyer est loin d'être généralisé, le smartphone, en revanche, est un outil dont disposent parents, jeunes et, parfois même, enfants. Et s'il y a un support qui est à l'origine de l'expansion des réseaux sociaux, c'est bien le smartphone. L'intérêt des réseaux sociaux reste, par ailleurs, qu'ils offrent des possibilités d'interactions dynamiques variées et faciles à prendre en main.

Toutefois, les réseaux sociaux forment un monde bien vaste où certains sont à l'aise, d'autres moins. Il y a beaucoup d'aspects à aborder autour des réseaux sociaux ; la multitude de variantes qui existe et qui complexifie le choix des "bons" réseaux à utiliser avec les jeunes ; la crainte des dérives : vol de données, fausses informations, harcèlement... ; ou encore, les bons réflexes, bonnes pratiques à avoir pour exploiter ces outils en toute sécurité. C'est ainsi que, lors de la matinée du 8 octobre 2020, nous avons essayé de dégrossir un peu tous ces sujets à travers différents points d'attention :

- Qu'est-ce qu'un réseau social et quelles en sont les grandes familles ?

- Que cherche-t-on sur les réseaux sociaux ? Que cherchent les jeunes ?
- L'hyperconnexion et les réseaux anti-sociaux
- Les dérives de l'information
- Le cyberharcèlement
- La responsabilité des jeunes sur internet
- Etc.

A ce jour, il existe plus d'une quarantaine de réseaux sociaux utilisés chez nous (et bien davantage dans le monde), il serait donc fastidieux et inutile de les passer tous en revue et/ou de vouloir tous les tester. L'objectif n'était donc pas d'énumérer tout ce qui existe en matière de réseaux sociaux.



Applications et réseaux sociaux les plus utilisés par les enfants du primaire (extrait de l'enquête #Génération2020)*



* #Génération2020 : enquête sur les pratiques numériques réalisée, entre 2019 et 2020, auprès de plus de 2000 enfants et adolescent-es menée en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Créer un compte sur un réseau social : ce à quoi il faut être attentif

Quelques conseils parmi d'autres...

En revanche, suite à l'enquête #Génération2020 sur les pratiques numériques des jeunes menée en Fédération Wallonie /Bruxelles, nous avons eu l'occasion de partager quelques chiffres relatifs aux réseaux les plus utilisés actuellement par les jeunes. A noter que ces résultats reflètent l'utilisation d'un échantillon de jeunes questionnés (+ de 2000) en Fédération Wallonie-Bruxelles ; des chiffres qui risquent de ne plus être d'actualité d'ici un an ou deux ! En effet, les jeunes jonglent avec une multitude de variantes de ces réseaux. Celles-ci apparaissent, s'adaptent aux envies des jeunes et/ou meurent également à grande vitesse.

Au fond, face à la multitude des outils, il ressort que le plus important n'est pas de tout connaître, mais plutôt de garder en tête ces 3 éléments clés :

- ➡ **Continuer à être curieux et ouvert à la découverte (bref, rester jeune dans sa tête !)**
- ➡ **Accepter ses lacunes et même (parfois) fixer ses limites**
- ➡ **Et pour y arriver, surtout, cibler ce dont on a réellement besoin !**

Pour ce qui est de la sécurité, il y a des bases simples à connaître et il existe des trucs et astuces qui, au fond, tombent sous le sens, comme tous ces réflexes et précautions évidentes que l'on pratique dans la vie de tous les jours.

En bref, si ces technologies peuvent nous paraître par moment "toxiques", elles restent aussi de fabuleux outils à exploiter... en communauté, avec les autres ! Car c'est aussi un des points forts des réseaux sociaux : pouvoir réfléchir et créer ensemble ! Le tout est, un peu comme pour la conduite d'une voiture, de connaître et de respecter les codes et règles.

Choix du mot de passe.

- Pas de mot de passe trop facile à deviner. N'hésitez pas à faire appel aux générateurs automatiques de mots de passe aléatoires (Ex. : www.motdepasse.xyz)
- Évitez d'utiliser les mêmes mots de passe partout.
- Pensez à les changer de temps à autre.

Prenez le temps d'éplucher les paramètres de confidentialité de votre compte.

Lorsque vous postez des messages, bien réfléchir à ce que vous voulez partager et avec qui (en public ou à un groupe restreint d'« amis »).

En vous inscrivant, ne fournissez pas plus de renseignements que nécessaire.

Ne pas hésiter à créer un profil professionnel différent du privé.

Évitez l'affichage de données personnelles. Ne communiquez pas votre adresse ou votre numéro de téléphone sur une page ou un groupe, surtout si celui-ci est public.

N'annoncez jamais haut et fort vos projets de vacances, ne vous géolocalisez pas lors de vos déplacements, ne dites pas « je ne suis pas chez moi pour le moment ».

Il arrive souvent que certains services, jeux ou sites vous proposent de vous identifier avec, par exemple, votre compte Google ou facebook. Évitez de le faire ! Relier différents comptes les uns avec les autres est une porte ouverte à la récolte d'informations que vous n'avez peut-être pas envie de partager avec n'importe qui.

Attention aux faux concours ! Si la démarche semble assez semblable aux vrais concours (liker, partager, citer des amis, etc), l'objectif est tout autre :

- vol et revente de données privées
- vol de profil, partage de virus ou autre escroquerie, etc.

Attention au double profil (compte) d'amis. Dans le doute, envoyez préalablement un message à votre ami pour vérifier que c'est bien lui qui est propriétaire du second compte et qui a fait la nouvelle demande d'ami.

En 2016, l'asbl ReForm a mené une étude sur l'**usage du smartphone auprès de 1589 jeunes de 12 à 18 ans à travers la Fédération Wallonie-Bruxelles**. Cette étude a été réalisée en collaboration avec l'équipe du Professeur René Patesson, sociologue de l'Université Libre de Bruxelles. Les questions principales concernaient les usages normaux et abusifs du smartphone, afin de réaliser un bilan quantitatif à la fois des usages, de leurs différentes formes et des conséquences de son emploi excessif. Les résultats de cette étude ont également été présentés lors de cette matinée et ce, à grand renfort d'échanges interactifs avec les participants.



JOUR 3 - Plongeons dans la pratique

Réseaux sociaux, applications, plateformes de travail collaboratif... Les outils sont donc multiples ! Le tout est de faire un choix et de tenter les premiers pas.

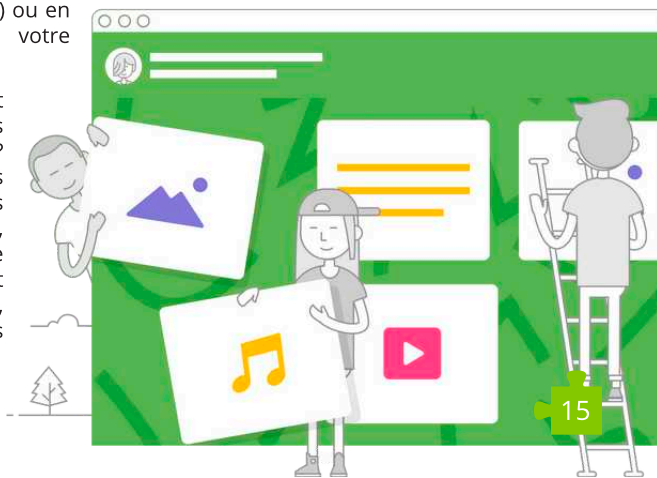
Parmi ces solutions, Padlet a été testé par quelques écoles et EDD. Nous avons donc choisi de présenter cet outil lors de la troisième matinée de formation. De quoi s'agit-il ? D'une sorte de "mur virtuel" sur lequel on peut afficher toutes sortes de documents afin de diffuser/partager textes, images, enregistrements audio, vidéos, pages internet, etc. Plusieurs personnes peuvent ainsi accéder à ce mur et le modifier, ajouter des éléments, enrichir des productions, etc.

Padlet peut être utilisé depuis votre ordinateur en vous connectant, via votre navigateur, sur le site de **Padlet** (<https://fr.padlet.com/>) ou en installant l'application gratuite sur votre smartphone ou tablette.

Vous avez créé votre mur sur Padlet et vous voulez partager le lien avec vos collègues ou les jeunes de votre EDD ? Voilà l'occasion de faire usage des réseaux sociaux. Cette fois, nous avons choisi de faire appel à **WhatsApp**, application à télécharger sur votre smartphone, qui vous permet d'échanger rapidement messages, images, fichiers, ainsi que de passer des

appels gratuitement dans le monde entier.

Il existe bien évidemment des tas d'autres solutions pratiques. N'hésitez pas à être curieux et à échanger vos découvertes ! Gardez juste en tête quelques bons réflexes et règles de sécurité car, à l'exception des logiciels libres, tous ces outils sont rarement complètement gratuits ! Au mieux, vous verrez défiler des publicités ou recevrez des mails non-souhaités, au pire, vos données pourraient être reprises par un (ou plusieurs) tiers.



JOUR 4 & 5 - Le numérique à l'école

Pour clôturer cette formation, quoi de mieux qu'un échange avec un professeur qui est tombé dans la marmite du numérique ? **François Mottard**, professeur et formateur (CECAFOC, IFC et FOCE), est venu partager son expérience de terrain. Parmi ses projets, la création et le développement, avec des professeurs volontaires et motivés, d'une plateforme Moodle (plateforme d'apprentissage en ligne) qui allie la matière scolaire, la formation au numérique et

l'éducation aux médias. En tant que détaché pédagogique, il s'est également donné pour objectif d'aider, d'informer et de former les enseignants et directions à développer, au sein de leur établissement, des interfaces communautaires pédagogiques et des pratiques numériques. L'occasion donc d'échanger réflexions, conseils et découvertes d'outils d'apprentissage et de collaboration (utilisés, notamment, par des écoles) dont certains pourraient être exploités en EDD.

Retours des participants

"Je souhaitais approfondir mes connaissances en matière d'outils informatiques pour une meilleure utilisation de différents sites et plateformes utilisables en Ecole de Devoirs. Je souhaitais également apprendre à mieux gérer le partage de nos différentes activités avec parents et enfants".



"J'ai maintenant quelques sites à parcourir pour en apprendre la maîtrise avant de pouvoir les mettre en place avec les enfants. Vous m'avez aussi donné la possibilité d'introduire une demande pour du matériel informatique. Ce que nous allons développer avec mon collègue. Concrètement, je suis satisfaite de cette formation et vous remercie pour votre adaptation en visio".

"3 choses que j'ai apprises : 1. Outils numériques très (trop ?) nombreux ; 2. L'utilisation des outils modernes (smartphones, ordinateurs, tablettes) demande un certain entraînement à cause des conventions propres aux outils eux-mêmes. 3. Une "télé"-leçon ne s'improvise pas".

"Deux choses que j'utiliserai : Learning apps, Google apps, zoom, et bien d'autres je pense, du moment que c'est gratuit".

A RETENIR

Cette formation pourrait être reprogrammée ultérieurement sous une nouvelle formule, plus ciblée et enrichie, pour répondre "encore plus" aux attentes de chacun.e.

La CEDDBW vous tiendra évidemment informé.e.s des dates éventuelles en 2021-2022.

Internet, jeux vidéo et jeunes : quelle posture pour l'adulte ?

Dans son livre « Coopérer autour des écrans » (collection Yapaka), Pascal Minotte nous emmène dans un fascinant voyage de remise en perspective : pratiques des jeunes, limites et atouts du Web, dialogue et bienveillance, communication intergénérationnelle. On finit la lecture apaisé.e, les idées plus claires, quelques préjugés dans la poubelle.

Sans m'attribuer l'accablante tâche de résumer ce livre très riche, j'aimerais partager avec vous quelques perles.

| Aurélie Quintart (FFEDD)



Des jeux vidéo

Pour P. Minotte, les jeux vidéo présentent des avantages et des inconvénients ; comme beaucoup d'outils, tout dépend de ce qu'on en fait. S'il rejoint la campagne 3-6-9-12 qui prescrit d'éviter les consoles de jeu avant 6 ans et insiste sur le besoin des enfants de s'ennuyer (loin des écrans en général) pour développer leur imagination, il précise aussi que le monde adulte a tendance à diaboliser les écrans et à s'en méfier, en partie « à tort ».

Les jeux vidéo ont 3 grands avantages, qui peuvent être utilisés dans l'éducation :

- L'erreur y fait partie de l'apprentissage et n'est pas une faute
- Les réussites y sont valorisées
- Le jeu permet l'adaptation individuelle (avec différents niveaux de difficultés)



Les jeux vidéo sont une distraction du quotidien ; ils sont immersifs et demandent de la concentration. Ne cherchons-nous pas toutes parfois une distraction au quotidien ? Sinon, qu'est-ce qu'une série après une journée de boulot ? Les jeux peuvent aussi servir de supports relationnels à plusieurs niveaux.

Pascal M. nous raconte l'anecdote d'un jeune dont les parents s'inquiètent car il passe de nombreuses heures sur des jeux en ligne. En écoutant le jeune avec bienveillance, les adultes comprennent que le jeu vidéo n'est pas le problème, mais bien la solution trouvée par le jeune : il se sentait isolé et pas très bon élève à l'école. Avec le jeu en ligne, auquel il est « devenu bon », il recrée du lien, se fait des copains par lesquels il se sent reconnu et retrouve le plaisir de se sentir compétent. Une fois toutes ces cartes sur la table, on peut réfléchir différemment et ensemble, en famille, aux règles autour des écrans...

Enfin, l'auteur rappelle qu'il n'y a aucune évidence que « les jeux vidéo rendraient plus violent ». Il est néanmoins pertinent de protéger les plus jeunes de contenus violents

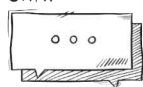
Follow



lol



CHAT~



LIKE



FOLLOW



(présents dans certains jeux) pour éviter de faire vaciller leur sentiment de sécurité. Les plus petits ont d'abord besoin d'apprendre à exprimer leurs émotions et à prendre du recul, pour pouvoir ensuite composer avec/relativiser des contenus plus durs/intenses. Cependant, des jeux sur écran bien choisis et adaptés à son âge peuvent aider l'enfant dans cet apprentissage de la symbolisation (par des mots, des images) de ses ressentis et expériences.

Alors, au bûcher, les jeux vidéo ? Pas si vite !

D'internet et des réseaux sociaux

Pour P. Minotte, « le web et les jeunes » fait aussi l'objet de biais négatifs. Dès la deuxième page de son livre, il évoque un grand média qui a récemment publié un article imputant la diminution de la criminalité des jeunes à leur prétendue paresse... et au fait qu'ils seraient collés aux nouvelles technologies. De l'art de transformer une bonne nouvelle en une mauvaise...

P. Minotte explique que le net est souvent un espace de liberté pour les jeunes, un lieu où se retrouver entre soi. C'est un choix logique face à la diminution de lieux dédiés aux jeunes (et à eux seulement) dans l'espace public et spécialement dans les villes. Le net est un « endroit » où, de prime abord, ils n'ennuient personne et ne risquent pas une

amende/une intervention de la police/une réclamation d'un voisin (c'est moi qui précise).

Pour lui, la méfiance envers le web se trompe de cible ; il faut sortir du préjugé « écran= toxique, comme une drogue » et s'atteler à d'autres enjeux, en particulier aux 3 suivants :

L'homme devient souvent dépendant des outils qu'il crée. Il délègue ainsi une partie de la réflexion/du travail à sa calculatrice ou à son ordinateur et perd l'habitude de certains calculs, de certaines tâches... Ce n'est pas inhabituel dans notre histoire humaine, mais cela invite à rester vigilant et à garder une certaine maîtrise (comprendre comment ça marche).

Internet est devenu une de nos principales sources d'information ; il faut apprendre aux jeunes à rester critiques face aux contenus en ligne et à percevoir leur poids politique. C'est seulement ainsi que nous perpétuerons la démocratie.

La distinction entre réel et virtuel est biaisée. Pour Pascal M., il faut se recentrer sur les distinctions entre réalité et fiction et entre info et intox. Il insiste sur la réalité des échanges sur les réseaux sociaux : ce qui s'y dit est réel, avec des conséquences et un vrai impact émotionnel sur les personnes qui y prennent part.

P. Minotte insiste à ce sujet sur la nécessité d'amener plus d'empathie et de bienveillance sur les réseaux sociaux en général. Ces valeurs permettraient de rééquilibrer les rapports sur le web, en diminuant les tensions et comportements malveillants favorisés par « l'effet cockpit » (le fait de se sentir loin, intouchable par rapport à la personne que l'on attaque)

et la loi de l'économie de l'attention (qui veut que la surabondance des contenus et infos favorise la mise en avant des contenus plus tranchés, plus « trash », plus tapageurs).

Pour rappel, la campagne 3-6-9-12 préconise de **ne pas donner accès à internet à l'enfant seul avant 9 ans**, et de **ne pas lui permettre de rejoindre les réseaux sociaux avant 12 ans**. Pour rappel également, le RGPD et la loi belge ont récemment fixé à 13 ans l'âge minimal pour consentir à partager ses données à caractère personnel (sur les réseaux notamment).

Des relations adultes-enfants/jeunes

Pour P. Minotte, les savoirs profanes sur les écrans, emprunts de préjugés négatifs, doivent être nuancés par les savoirs scientifiques pour permettre une remise à plat grâce à laquelle chacun(e) peut être entendu(e) dans ses besoins et sa parole.

Les rapports entre générations ont évolué et nous sommes passés dans une dynamique d'apprentissages mutuels (et plus d'imposition des savoirs des adultes vers/sur les enfants). C'est le temps de la pédagogie ascendante et de la collaboration. Certaines écoles l'ont bien compris. La technologie favorise cela et peut être mise au service de ce projet.

Pour l'auteur, l'adulte ne doit pas être un expert de toutes les technologies, mais bien un accompagnant, un point d'ancrage qui aide à réfléchir et à mettre des limites, un compagnon bienveillant dans le cheminement.

Il invite l'adulte à construire avec le jeune, dans l'esprit d'un projet collectif et à penser les règles autour des écrans sur base de valeurs qu'il souhaite transmettre, et pas juste en termes d'interdits. N'oublions pas que ce ne sont pas nos règles "proclamées" qui transmettent aux enfants nos valeurs, mais bien nos actes.

Enfin, il encourage chaque adulte à se souvenir que les qualités et les défauts que nous reconnaissons à l'autre sont partiellement « auto-prophétiques » : un jeune qui se sent valorisé pour sa concentration, sa persévérance, ses savoirs informatiques va prendre confiance en lui et cultiver ses points forts. À l'inverse, un jeune perpétuellement décrit comme mou et dépendant aux écrans finit par chausser les lunettes de l'adulte... ce qui favorise culpabilité et tensions.

En conclusion

« Ne soyez pas hâtif », comme dirait un arbre célèbre. Il semble important de **lâcher prise, tous et toutes, de nos multiples préjugés sur le sujet des nouvelles technologies**, pour revenir aux fondamentaux : une écoute active et bienveillante qui permet au jeune de se dévoiler, un dialogue qui permet au vivre ensemble de se (re)construire et à chacun(e) de croire en ses forces.

"Il est aussi évident que les jeunes, du fait qu'ils grandissent dans un monde fortement informatisé, ont une autre relation à la technologie et ont en outre besoin d'un autre soutien, qui est propre à leur condition de vie ainsi qu'à leurs pratiques et besoins quotidiens – par exemple au sujet du cyberharcèlement, des "fake news", du "sexting" et d'autres phénomènes."

[Baromètre de l'inclusion numérique 2020, édité par la Fondation Roi Baudouin, p.42]

Le codage pour tous ?

Le numérique a transformé durablement nos sociétés, et cela depuis que la plupart des pays européens travaillent (depuis des décennies) à la mise en place d'une économie numérique. Les technologies numériques font désormais partie intégrante de nos vies et de celles de nos enfants, et ce de manière irréversible. Or, les cultures numériques, loin d'être neutres, façonnent nos rapports au monde. La crise actuelle liée à la Covid-19 accélère la numérisation de certains secteurs, notamment celui de l'éducation. Par ailleurs, ce contexte de crise sanitaire est aussi révélateur de nombreuses inégalités et renforce l'idée que l'égalité des chances au XXI^{ème} passe inévitablement par une éducation à la culture numérique et aux outils numériques. Comment alors, dans le domaine de l'éducation au numérique, garantir l'égalité des chances ? | Marion Estimbre (CEDDBxl)

Nous avons choisi dans cet article de traiter de la question de l'apprentissage du codage numérique à destination des enfants et des jeunes. À travers cet apprentissage, il s'agit de promouvoir un numérique humain et critique, en fournissant aux jeunes générations les clés pour comprendre l'environnement – hyperconnecté – dans lequel ils évoluent. En d'autres termes, il s'agit aussi d'apprendre à coder et à maîtriser les outils numériques pour s'emanciper et acquérir de l'autonomie. La thématique du codage numérique est d'autant plus intéressante que perdure un débat profond sur son apprentissage par les enfants, notamment dans le cadre scolaire. Depuis quelque temps, nous observons que se multiplient un peu partout des activités dédiées au codage par les enfants, sous forme d'ateliers ou de stages durant le temps périscolaire. Il s'agit le plus souvent d'offres plutôt couteuses émanant d'organismes privés. À l'heure où

la fracture numérique ne fait que se creuser, le fait que certains soient plus initiés à la culture numérique ne ferait qu'ajouter une nouvelle discrimination, en sus de celles déjà existantes. L'enjeu aujourd'hui ne serait-il pas de proposer une véritable éducation aux cultures numériques, faisant en sorte que personne n'en soit arbitrairement exclu ? Le monde évoluant, ne devrait-on pas mieux préparer les enfants aux outils numériques et à leurs limites, dans le but qu'ils exercent demain leur citoyenneté numérique¹ ? Quelle place accorder à cette question en Ecoles de Devoirs, et plus largement au sein du milieu associatif ?

Codage, qu'est-ce que cela signifie ?

« Codage » est un terme polysémique. D'après son étymologie, comme le souligne Mokhtar Ben Henda dans son article *L'enseignement du code informatique à l'école*,

1 « La citoyenneté numérique, traduction de l'anglais Digital Citizenship, peut être définie comme une « relation à l'ordre politique au sens large, relation médiatisée par les technologies numériques, et dont les formes, les lieux et les enjeux varient dans le temps et dans l'espace. Elle suppose une redéfinition des droits et devoirs des citoyens autour des appropriations des technologies numériques. ». Greffet Fabienne, « Citoyenneté numérique » Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics. Mis en ligne le 12 février 2020. Dernière modification le 05 mars 2020. Accès : <http://publicationnaire.humanum.fr/notice/citoyennete-numerique>.

2 Mokhtar Ben Henda. L'enseignement du code informatique à l'école : Prémices d'un humanisme numérique congénital. Chaire Unesco-ITEN. Actes de la 5e rencontre annuelle d'ORBICOM, Les éditions de l'immatériel, 2017. hal-01516577

ce terme renvoie au latin « codex ou caudex, assemblage de planches, des planchettes ayant servi à écrire »². En ce sens, le terme « code », est lié à la transcription et la représentation de lois, de règles et de conventions. Le code informatique n'est pas si différent de toutes les autres formes de codes ou de langages ; comme le langage écrit, le langage de programmation est composé d'un alphabet, d'un vocabulaire, de règles de grammaire et de significations. Pourquoi alors l'apprentissage du codage numérique par les enfants suscite-t-il encore beaucoup de résistances ? Nous avons bien souvent une vision confuse et erronée des sciences et des technologies, alors même qu'il n'y a pas besoin d'être un.e expert.e informaticien.ne pour proposer certaines activités d'initiation à la pensée informatique. En ce qui concerne, par exemple, les activités dites débranchées qui correspondent à un apprentissage sans objet numérique (contrairement aux activités branchées), elles peuvent être réalisées très simplement sur papier ou sous forme de jeux de plateau amenant les enfants à mobiliser leur corps et à collaborer ensemble. De plus, ces activités concrètes favorisent la démarche d'investigation qui place l'enfant et le jeune au centre de leurs apprentissages.

Codage et apprentissage, quels liens ?

L'apprentissage du codage numérique permet selon ses défenseurs de développer des compétences et des connaissances transversales. D'une part, le codage favorise l'apprentissage par l'erreur. En effet, le programme imaginé par l'enfant va au départ contenir des erreurs, qu'il devra ensuite trouver. En apprenant à coder, il procède alors par tâtonnements. Ce type d'apprentissage lui permet de déplacer son regard et de considérer positivement ses erreurs. Même si cela semble évident, rappelons que l'enfant et nous-mêmes adultes, nous apprenons quelque chose que l'on ne connaît pas (encore) ! C'est donc pour cela que nous faisons des erreurs ! En pédagogie, l'erreur fait effectivement partie intégrante du processus d'apprentissage et permet une stabilisation des savoirs.

D'autre part, en plus des objectifs mathématiques souvent cités, l'apprentissage du codage numérique rencontre aussi des objectifs langagiers, et non des moindres, puisqu'il s'agit comme nous l'avons expliqué précédemment de comprendre la notion de langage naturel et celle du langage informatique en tant que telle comme système de codage. C'est donc une manière d'appréhender le



« Les jeunes sont encore trop souvent considérés comme un public homogène de "natifs numériques", qui ne rencontreraient aucun problème d'aucune sorte pour utiliser les outils numériques parce qu'ils sont nés dans cet univers, qu'ils y ont été plongés dès leur plus jeune âge et qu'ils ont ainsi acquis tout naturellement toutes les compétences nécessaires. »

(Baromètre de l'inclusion numérique 2020, édité par la Fondation Roi Baudouin, p.43)

langage comme un outil de communication et comme un outil de pensée. Enfin, la découverte du langage de programmation permet d'accroître ses capacités langagières par la découverte d'un vocabulaire nouveau.

Nous sommes conscients qu'il y a beaucoup à dire sur le sujet. Les recherches récentes sur l'apprentissage du numérique dans le domaine des sciences de l'éducation sont nombreuses. Cela demande un temps d'investigation et de compétences car un certain nombre d'entre elles ne sont pas traduites en français. Il s'agit là surtout d'un point de départ pour réfléchir

l'apprentissage et la formation des acteurs en milieu associatif aux cultures numériques afin de les rendre accessibles au public le plus éloigné. Selon la Fondation Roi Baudouin qui a récemment publié en juin dernier un baromètre de l'inclusion numérique : l'accès aux technologies est loin de conduire automatiquement à leur utilisation effective, autonome et réflexive. La question clé n'est donc plus seulement l'accès inégal aux contenus et aux services en ligne, mais aussi, et surtout aux manières inégales de les utiliser.

Envie d'aller plus loin ?

● PIXEES

<https://pixees.fr/classcode-v2/>

Pixees propose un ensemble de ressources dans le but de permettre en peu de temps, d'aborder les sciences du numérique sous différents angles : histoire, algorithmie, codage... sans même, parfois, nécessiter d'ordinateur !

● KODO WALLONIE

<https://kodowallonie.be>

Kodo Wallonie est une ASBL belge constituée de passionné.es de technologies voulant partager leur passion et leurs savoirs. Kodo Wallonie a pour but de réduire la fracture numérique et accompagne les institutions le désirant dans la médiation dans ce domaine avec des thématiques variées allant du jeu vidéo à la robotique en passant par la logique algorithmique ou encore les arts numériques.

● SCRATCH

Qu'est-ce que c'est ?

Le logiciel « Scratch » est un jeu éducatif développé en 2007 par le Groupe Lifelong Kindergarten. Ce logiciel gratuit et international (traduit en plus de 70 langues) permet aux enfants de s'initier à la pensée informatique et au langage de programmation. Il est conçu pour être amusant, éducatif et facile à apprendre. En utilisant des programmes basés sur des blocs que l'enfant fait glisser en les attachant les uns aux autres comme un puzzle, « Scratch » permet de créer des histoires interactives, des jeux, des simulations, et plus encore. Les structures de blocs multiples sont appelées « scripts ». Cette méthode de programmation est appelée « programmation de glisser-déposer ».

La coordination des Ecoles de Devoirs de Bruxelles, en partenariat avec la Scientothèque, a proposé une initiation au logiciel à destination des animateurs en Ecoles de Devoirs le vendredi 27 novembre 2020 dans la cadre de la formation « Maths en pleine forme ».

Le numérique en éducation et ses IDÉES REÇUES

La Coordination des Ecoles de Devoirs (CEDD) de Bruxelles a participé, au semestre dernier, aux webinaires organisés par l'Aped (Appel pour une école démocratique) consacrés à la question du numérique dans l'enseignement. Nous vous proposons un retour sur la conférence animée par Benoit Galand, docteur en psychologie et professeur en sciences de l'éducation à l'Université catholique de Louvain. Dans son étude publiée en mars dernier, intitulée « Le numérique va-t-il révolutionner l'éducation ? », l'auteur va à l'encontre de certaines affirmations en matière de numérique et de ses effets sur les enfants. Le résumé ci-dessous exprime de façon condensée les principales idées reçues. | Marion Estimbre (CEDDBxl)

✗ L'interactivité et le caractère multimédia du numérique boostent l'apprentissage

Une première observation est que pour un très grand nombre d'apprenants, il n'est pas aisé d'intégrer les différents types d'informations que l'on trouve dans les contenus multimédias. L'auteur explique un peu plus loin que l'aspect interactif ne rend pas les enfants plus attentifs et actifs dans leurs apprentissages, mais à contrario peut augmenter le risque de papillonnage, le risque de ne pas traiter à fond l'information reçue.

✗ Le numérique favorise l'autonomie des apprenants

Le numérique permettrait aux apprenants davantage de contrôle sur les apprentissages, mais les travaux de recherches montrent que cela nécessite de solides compétences d'autorégulation ; en d'autres termes, savoir gérer son temps, comment gérer les distractions, comment prioriser, le besoin d'un minimum de connaissances sur le sujet. L'autonomie apparaît inversement ici comme un prérequis à un usage efficace du numérique pour apprendre.

✗ Le numérique est plus motivant

Cette troisième idée est très répandue. Pourtant, il est important de distinguer la

motivation pour la tâche de la motivation pour l'outil. L'auteur, en s'appuyant sur des études récentes, explique que ce n'est pas parce que les apprenants ont une attitude ou une perception plus positive de l'activité proposée qu'ils apprennent nécessairement mieux. Il se pourrait même que les laisser suivre leurs préférences ne soit pas favorable à leurs apprentissages.

✗ Jeux vidéo et programmation permettent de développer des compétences transversales

Les jeux vidéo et l'apprentissage de la programmation permettent d'apprendre des compétences spécifiques. Reste que le transfert de ces compétences dans d'autres domaines, en compétences plus générales, est loin d'être évident. Pour qu'un jeu vidéo contribue à l'apprentissage d'un contenu, il faut qu'il soit basé sur un solide scénario pédagogique et que le mécanisme même du jeu contribue à l'apprentissage visé.

✗ Les savoirs sont disponibles en ligne, donc plus besoin de les enseigner et de les apprendre

Vous avez certainement entendu cette affirmation. Comme le souligne l'auteur, ce n'est pas parce qu'un savoir est disponible que l'enfant fera l'effort de le chercher ni qu'il

« Ces constats chiffrés tendent à montrer que les bénéfices de la numérisation croissante de la société profiteraient surtout aux groupes socialement, culturellement et économiquement avantagés, accroissant ainsi les écarts entre les groupes sociaux ».

[Baromètre de l'inclusion numérique 2020, édité par la Fondation Roi Baudouin, introduction).

parviendra à se l'approprier de manière efficace. Cela reviendrait aussi à négliger le rôle des formateurs – et des adultes en général – qui est justement de guider et de structurer l'acquisition de connaissances et d'entretenir la motivation et la persévérance, dans l'espoir d'aider l'ensemble des enfants et des jeunes à acquérir les savoirs jugés nécessaires dans une société.

✗ Les apprenants d'aujourd'hui sont fondamentalement différents de ceux qui les ont précédés

La génération « digital natives » n'est pas une étiquette que l'on peut coller sans nuances sur les jeunes générations qui ont grandi avec les outils numériques. L'auteur insiste sur l'idée que les jeunes d'aujourd'hui ne constituent pas une génération homogène concernant l'usage et la vision du numérique, et les écarts avec les autres générations sont largement surestimés. La nouvelle génération utilise souvent les nouvelles technologies pour la détente et les échanges sociaux. Les jeunes d'aujourd'hui ont aussi besoin de formation pour développer des compétences spécifiques dans ce domaine.

✗ Le numérique permet de faire baisser les coûts de l'éducation

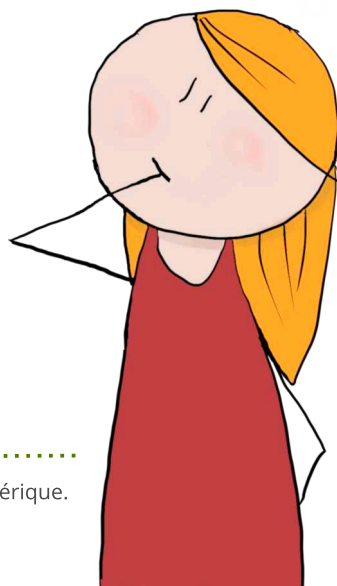
Les pouvoirs publics utilisent souvent cet argument, mais ce serait faire l'impasse sur une série de coûts financiers, environnementaux et sanitaires liés au numérique !

En conclusion, l'auteur Benoit Galand – s'appuyant sur les différentes études actuelles dans le champ de l'éducation – montre que les usages du numérique n'auraient pas un impact révolutionnaire sur les apprentissages des enfants et des jeunes. Sans surprise, c'est surtout la méthode pédagogique qui prime ! Le

numérique, contrairement à ce qui est mis en avant par ses promoteurs, ne permettrait pas non plus de lutter contre les inégalités scolaires et ne ferait pas reculer le phénomène de reproduction sociale. Enfin, pour relier avec un sujet qui nous préoccupe, la numérisation des travaux scolaires à la maison ne ferait qu'amplifier les inégalités sociales, du fait qu'elle exige un suivi parental appliqué.¹

Envie d'aller plus loin ?

- Galand, B. (2020). *Le numérique va-t-il révolutionner l'éducation*. Les cahiers du Girsef, n°120.
- Bihouix, P. & Mauvilly, K. (2016). *Le désastre de l'école numérique*. Seuil.
- Biagini, C., Cailleaux, C., Jarrige F., & al. (2019). *Critique de l'école numérique*. L'échappée.
- Collet, I., (2019). *Les oubliés du numérique*. Paris : Le Passeur.
- Amadiou, F., & Tricot, A. (2014). *Apprendre avec le numérique : mythes et réalités*. Retz.



Un appel à projet pour lutter contre la fracture numérique

Témoignage de l'Ecole de Devoirs ados de l'Asbl Sainte Walburge,

La crise sanitaire qui a touché une bonne partie du monde a mis en évidence un grand nombre de problématiques multidirectionnelles. Elle a eu des incidences massives sur notre vie quotidienne à tous. Celles-ci n'ont pas épargné les enfants et les jeunes. Les répercussions de la situation vécue sur leur avenir peuvent être importantes. Principalement pour ceux qui vivent déjà dans une situation de précarité et/ou de fragilité.

| Lara Jochems, Asbl Sainte Walburge et AEDL

Le confinement a engendré un enseignement à distance pour de très nombreuses familles, d'autres ont baissé les bras devant l'ampleur de la tâche. Les devoirs, leçons, travaux, cours, etc. donnés ou transmis via les outils informatiques n'ont fait que privilégier les enfants et les jeunes les mieux équipés et les plus engagés à l'école. La fracture numérique, que nous constatons depuis plusieurs années au sein de l'Ecole de Devoirs ados à l'Asbl Sainte Walburge, s'est révélée d'une ampleur colossale mettant encore davantage en lumière les inégalités dans de nombreux domaines (scolaire, social...).

L'absence d'équipement informatique de base chez de nombreuses familles fragilisées a rendu pour certaines la poursuite de la scolarité très difficile, voire même impossible. Aujourd'hui encore les écoles continuent d'utiliser ces outils et les moyens de communication développés pendant le confinement pour appuyer leurs pratiques et travaux pédagogiques. Cela continue de creuser l'écart entre les jeunes vulnérables et les autres, en augmentant le risque de décrochage scolaire, avec toutes les conséquences qui s'ensuivent.



« La fracture numérique participe à l'accroissement des inégalités scolaires et à la réduction des débouchés professionnels. »
(Fondation Roi Baudouin).

Ces constatations nous ont poussés à nous mettre en recherche quant aux différentes pistes de solutions envisageables. C'est dans cette optique que l'Asbl Sainte Walburge a tenté sa chance avec l'appel à projets « Linking you(th) up » lancé par la Fondation Roi Baudouin via « P&V » et « la Fondation P&V ». Celui-ci visait le soutien de la scolarité, la formation ou la recherche d'emploi des jeunes en difficultés grâce à l'équipement et l'accompagnement numériques. Grâce à cet appel à projets, nous avons reçu 18 PC portables neufs avec leur sac à dos de protection à offrir aux jeunes. Ils en sont donc devenus

« En comparaison avec les pays voisins et avec la moyenne européenne, la Belgique est le pays le plus inégalitaires en matière d'accès à internet pour les ménages à faible revenu ».

[Baromètre de l'inclusion numérique 2020, édité par la Fondation Roi Baudouin, p.5]

« propriétaires ». Nous avons également reçu 5000 euros destinés à accompagner le renforcement des compétences numériques et l'éducation aux médias des jeunes.

« La Fondation P&V investit pour réduire le fossé numérique. » ... « La Fondation P&V a lancé deux appels à projets pour limiter le risque de fracture numérique, dans le cadre du coronavirus. Plus de 1.300 jeunes socialement vulnérables vont recevoir un ordinateur portable et seront guidés par des organisations dans leurs compétences numériques. »

(Le soir, mercredi 16 septembre)

« Au total 66 associations belges choisies par deux jurys indépendants bénéficieront d'un soutien financier ou matériel ; 1.300 jeunes socialement vulnérables vont recevoir un ordinateur portable et une vingtaine d'Asbl seront soutenues financièrement. »

(Le soir, mercredi 16 septembre)

Ce fut un immense moment de joie pour les jeunes de l'EDD ados, mais également pour nous, animateurs, qui avons vu des milliers d'étoiles briller dans leurs yeux et dans ceux de leur famille. Cette joie était tellement grande que nous avons envie de la partager via des photos et des témoignages.

Témoignage d'une ado de 14 ans

« Je suis très très contente d'avoir un ordinateur portable maintenant. Je ne devrai plus me disputer avec mon frère qui était le seul à en avoir un. Pendant le confinement, on a eu beaucoup de devoirs électroniques et un ordinateur c'est très pratique pour le travail qu'on nous demande en secondaire. »

Témoignage d'une ado de 13 ans

« Maintenant je n'ai plus à emprunter l'ordinateur de mon papa qui n'arrêtait pas de me dire que c'était à lui. Il avait tout le temps peur que je le casse. C'est cool parce que maintenant j'ai Word, je n'ai plus besoin d'attendre d'aller à l'Ecole de Devoirs pour pouvoir commencer mes travaux scolaires. L'EDD peut imprimer mes travaux si j'en ai besoin. »





Témoignage d'une ado de 15 ans

« Je trouve que c'est pratique d'avoir un ordinateur car tout se fait avec les nouvelles technologies maintenant et c'est avantageux pour moi car je n'en avais pas. C'est beaucoup plus pratique pour étudier. Pendant le confinement, c'était difficile de recevoir le travail scolaire et les devoirs par Internet, je devais m'arranger pour les imprimer plutôt que de pouvoir travailler directement sur un ordinateur. J'ai dû utiliser 120 euros pour acheter de l'encre. Heureusement qu'on n'est pas 4 enfants à la maison. Je voudrais vraiment dire merci à ces personnes que je ne connais pas et qui nous ont offert les ordinateurs. »

Témoignage d'un ado de 13 ans

« C'est important pour moi car il y avait un ordinateur à la maison mais il est à mon frère et à mon père. Maintenant, si je dois me connecter au portail de l'école, je peux le faire quand je veux, avant je ne pouvais pas. Ce qui est cool aussi c'est qu'on a eu un sac pour le transporter. C'est bien pour tout en fait. Je veux dire merci à ces personnes de nous les avoir donnés. »

Témoignage d'une ado de 13 ans

« Avoir un ordinateur ça m'aide à travailler, à comprendre des mots à traduire, des mots que je ne connais pas parce que j'ai difficile avec le français.

Ça m'aide vraiment beaucoup, par exemple, cette semaine, il faut connaître plusieurs mots sur le système solaire, savoir les expliquer avec nos mots à nous et expliquer ce qu'on a compris. Alors je m'aide des explications de l'ordinateur.

Ça compte vraiment beaucoup pour moi car ça m'aide et ça aide ma famille. Si on est confinés à nouveau, ça m'aidera encore plus car c'était vraiment très difficile de faire sans... Ce n'était pas possible. »



Témoignage d'une animatrice en EDD

« On a démarré l'année scolaire de l'EDD en force avec la distribution des ordinateurs. Comme les ordinateurs sont destinés aux plus de 12 ans, on les a, en priorité, distribués à ceux qui sont avec nous depuis plusieurs années. C'était un moment émouvant avec des enfants que l'on connaît depuis qu'ils sont tout jeunes. On n'aurait jamais cru que ça aurait été possible. »

Témoignage d'un animateur en EDD

« On s'est rendu compte, pendant le confinement, de l'important décalage entre les enfants qui avaient accès et savaient utiliser un ordinateur et ceux qui n'avaient pas cette chance.

En tant qu'animateur, ce qui a été très agréable, c'était de voir la réaction des ados à l'annonce de cette grande nouvelle. On a vu plein d'étoiles dans leurs yeux quand ils ont débarrassé le carton du PC portable. Nous avons également été très émus par les nombreux remerciements des parents qui nous ont contactés par téléphone ou par les réseaux sociaux.

On est bien conscients que plus les jeunes vont avancer dans leurs études et plus ils vont devoir réaliser des travaux informatiques. Et même dans la vie de tous les jours, il y a de plus en plus de choses qui se font avec l'ordinateur et donc, à la fracture numérique, s'ajoute une fracture sociale. Ceux qui n'ont pas les moyens sont encore davantage pénalisés, c'est un cercle vicieux. »

Témoignage d'une maman

« Oh, ça a été une grande surprise ! J'ai été très étonnée de ce geste dans cette société généralement égoïste. On peut dire que, pendant le confinement, on a eu difficile car chaque enfant avait des devoirs en ligne à faire sur l'ordinateur et qu'il n'y avait qu'un ordinateur à la maison pour les 6 enfants. On n'a donc pas su les accompagner autant qu'on l'aurait voulu. Pour ma part, j'ai donné priorité à ceux qui étaient en secondaire, mais ils avaient beaucoup trop de travaux chacun. Et donc un deuxième ordinateur, ça multiplie par deux le temps qu'ils peuvent avoir avec l'aide de l'outil informatique. Les écoles continuent à développer les canaux informatiques qu'elles ont développés pendant le confinement. Et donc, même s'il n'y a plus de confinement, ça aide beaucoup les enfants encore maintenant. »



Le droit à l'image de l'enfant



Quel plaisir d'écrire (pour une fois) un article court ! Je ne souhaite faire ici qu'un focus sur les bases, et vous invite, pour le reste, à visionner nos deux dernières vidéos juridiques consacrées au droit à l'image de l'enfant (justement) :
N°3 Ep 1 : Droits et obligations
N°3 Ep 2 : Espace public, réseaux sociaux et responsabilités*

| Aurélie Quintart (FFEDD)

A quoi penser quand on veut capturer l'image d'un enfant (photo ou vidéo) ?

Tout d'abord, il faut obtenir le **consentement de ses parents**. En pratique, le consentement d'un seul des parents suffit, sauf si vous suspectez/avez connaissance d'un désaccord de l'autre parent sur le sujet (vous êtes alors de mauvaise foi). Cet accord du/des parent(s) doit être demandé par écrit (papier ou formulaire électronique), car cela vous permet de garder une preuve.

Le/les parent(s) doit-vent savoir à quoi il(s) s'engage(nt) : l'autorisation doit être spécifique et précise (quel type d'image, prise quand/à quelle occasion et que va-t-on faire avec). Une autorisation générique de prendre des photos de l'enfant pour l'année, sans précision particulière pour des événements spéciaux et sans précision sur le lieu/support où ces photos et vidéos seront publiées **n'est pas suffisante** !

Ensuite, il vous faut également le **consentement de l'enfant/du jeune**. C'est une nécessité légale pour l'enfant qui a le discernement (= la capacité de comprendre le choix qui s'offre à lui), donc à partir de 12 ans et parfois plus jeune, en fonction de la

maturité de l'enfant et du sujet. Pensez donc systématiquement à recueillir un consentement écrit pour les jeunes de l'EDD, à partir de 12 ans.

De façon générale, et dans l'esprit des droits de l'enfant, il est fortement recommandé de prendre **l'avis de l'enfant**, quel que soit son (jeune) âge. Pour ce faire, vous devez lui indiquer quand il sera pris en photo/vidéo, et surtout lui expliquer à quoi son image va servir/où elle va être publiée. Il doit pouvoir décider/donner son opinion en connaissance de cause. Les communications avec l'enfant doivent être adaptées à son niveau de compréhension et de réflexion. Si possible, gardez une trace écrite de ces échanges avec l'enfant/les enfants, même en-dessous de 12 ans.

Enfin, vous devez apporter une grande attention à **la conservation et à la protection des images** que vous collectez. Les photos et vidéos où l'enfant est identifiable sont des données à caractère personnel, leur traitement est donc soumis au RGPD !

A vous de fixer un temps pour leur conservation, de sécuriser vos armoires et vos ordinateurs, de ne pas les publier sur les réseaux en mode public (sauf autorisation expresse des parents et de l'enfant, si possible bien informés des risques), de prévenir en cas

* Vous pouvez les retrouver sur le coin des coordinateur-trice-s (espace réservé à nos affiliés) : <http://coindescoordinateurs.ecolesdedevvoirs.be/conseils-en-video/>

de « fuite », etc. N'oubliez pas que les parents et/ou l'enfant peuvent vous retirer leur consentement. Dans ce cas, vous devrez cesser d'utiliser ET de conserver la photo/vidéo (la retirer du mur de l'EDD, la supprimer de vos ordinateurs, la retirer des réseaux, etc.).

Ces 3 règles et les démarches qu'elles nécessitent peuvent sembler fastidieuses et chronophages. Elles sont néanmoins

l'occasion de faire participer l'enfant et de l'éveiller à ses droits, très concrètement. Elles sont aussi l'occasion de communiquer avec les familles et de réfléchir sur nos pratiques en EDD et sur nos fonctionnements d'adultes en général. Alors autant « Faire contre mauvaise fortune, bon cœur », et se lancer dans l'aventure du droit à l'image.



***Vous aimeriez réfléchir avec les enfants
aux médias,
aux réseaux sociaux
à la liberté d'expression
et au vivre ensemble sur internet ?***

C'est possible ! La Fédé vous propose une animation de 2h30 sur le sujet, à destination des enfants. Cette animation est portée par notre juriste, Aurélie Quintart.

Pour prévoir une date d'animation, écrivez-nous via juriste@ffedd.be.

NB : A l'heure d'écrire ces lignes, seules les animations pour les enfants de moins de 12 ans sont encore permises. Néanmoins, il n'est pas trop tôt pour prendre rendez-vous pour l'été ou l'automne, pour une animation à destination des ados !

EDUCATION AUX MÉDIAS : LE VIVRE ENSEMBLE SUR INTERNET

Cette **animation** sensibilise les **enfants** aux questions liées à l'utilisation d'internet, à la liberté d'expression et à l'usage des réseaux sociaux ainsi qu'à l'envoi de photos/images sur le net. La question du harcèlement est aussi abordée.

L'animation est adaptable en fonction de l'âge des enfants.

Pour les plus jeunes, deux sous-thématiques peuvent être abordées :

- La liberté d'opinion et la liberté d'expression sur internet.
- Internet et le vivre ensemble.

Pour les **adolescents**, une autre animation se penche sur la question des codes et de la sécurité sur les réseaux sociaux et fait réfléchir les jeunes sur le cyberharcèlement.

L'**animation s'appuie sur une participation volontaire des enfants**. Elle laisse une place importante aux discussions et surtout à la parole de ceux-ci. L'apprentissage passe principalement par le jeu et permet aussi aux animateur-trice-s de participer (s'ils/elles le souhaitent).

Serious Games

Si nous jetons un petit coup d'œil dans le rétroviseur de la Filoche, nous trouverons un article sur le concept des Serious games datant de 2015. Alors, pourquoi remettre le couvert ? Disons qu'en six ans, un monde entier de jeux s'est développé et que l'idée nous paraît toujours aussi intéressante pour les jeunes accueillis en Ecoles de Devoirs !

| Marie-Pierre Smet, détachée pédagogique FFEDD

Un "Serious Game", c'est quoi ?

Il s'agit d'un jeu pour apprendre. En se basant sur les ressorts et la mécanique de jeux vidéo classiques, il propose une immersion dans un univers particulier. Le but ? Apprendre ! En considérant que nous apprenons beaucoup plus facilement en faisant qu'en lisant (ou en étudiant), cette formule ludique permet de commettre de nombreuses erreurs qui entraînent le joueur (l'apprenant) vers davantage de maîtrise en affûtant des compétences ciblées.

Il suffit d'être équipé d'une connexion internet et de disposer d'un ordinateur pour tenter l'aventure avec un groupe de l'EDD (ou des enfants qui n'auraient pas de devoirs, par exemple).

L'offre est fournie et les thèmes, variés ! En farfouillant, vous trouverez des concepts plutôt destinés à conscientiser (sur le gaspillage des ressources, le cycle de l'eau, l'impact de la qualité de l'air sur la santé, ...) ou à apprendre des choses plus précises dans une matière donnée.

Si le monde de l'entreprise a bien compris les potentialités du concept pour former son personnel, dans le monde de l'éducation, les Serious Games sont encore assez peu exploités. Pourtant, en ces temps chahutés, ils peuvent présenter un réel intérêt !

On vous donne quelques idées à tester

TAGVILLE

Pour apprendre à gérer son budget (9-14 ans)

A la tête d'une famille, le joueur devra gérer ses finances pour pouvoir faire des économies et racheter le matériel perdu tout en préservant l'équilibre entre les entrées et les sorties. Il devra également et dans un premier temps, économiser pour pouvoir acheter son commerce de planches et le gérer.

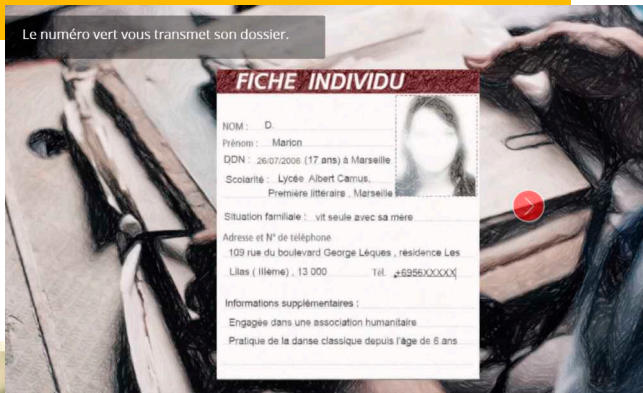


ISIS THE END

Comprendre le phénomène de radicalisation des jeunes (public adolescent et adulte)

Le joueur se glisse dans la peau d'un enquêteur de l'Unité Nationale d'Intervention contre la Radicalisation et s'intéresse aux jeunes suspectés de se radicaliser.

Au fil de l'enquête, des témoignages et des indices collectés permettent de comprendre le phénomène par lequel des jeunes de tous milieux se laissent embrigader par des extrémistes.



Stop à la violence !

Ce jeu est une excellente entrée en matière pour aborder le thème malheureusement "tendance" qu'est le harcèlement. Le joueur est invité à mener l'enquête dans une école où trois jeunes sont victimes de différents types de harcèlement. Le parcours l'aidera à en prendre conscience. Un dossier pédagogique est également disponible pour les accompagnants.

Je suis tentée de vous en recommander bien d'autres, mais vous prendrez sans doute beaucoup plus de plaisir à découvrir ceux qui rencontrent vos besoins pédagogiques, votre public, mais aussi vos centres d'intérêt ! Beaucoup de Serious Games proposent des dossiers pédagogiques ou des idées de débats ou encore des activités à mener (et la manière de les mener) pour exploiter plus en profondeur les thématiques abordées. Lancez-vous, lancez les enfants (pas trop loin) et n'hésitez pas à nous partager vos expériences !



Confidences de confiné.e.s

Témoignages

« En cette période si particulière, ces ateliers d'écriture m'ont permis de m'évader, de lâcher prise et de vivre plus sereinement cette expérience inédite que nous sommes en train de vivre. En effet, mettre en mots et en récits mes émotions, mes difficultés ou encore mes doutes m'a aidé à retrouver du sens à ma vie confinée.

Enfin, cet espace pourtant virtuel m'a également permis de créer et de maintenir le lien avec l'extérieur dans un climat de confiance, d'écoute, de partage et de respect mutuel. » Z.A.

« Cet atelier d'écriture permet de relater l'expérience inédite de ce que nous sommes en train de vivre. C'est un acte créatif qui permet de maintenir un lien avec l'extérieur, d'échanger. Écrire, c'est laisser s'exprimer la voix qui nous parle tout le temps. On en a tous une. En couchant nos idées sur le papier dans trois, cinq ou dix ans, on pourra se souvenir de comment on a vécu ces semaines de confinement. » C.B.

" Bulle de bien-être, de lâcher-prise, d'échange et de partage, de co-construction dans la solidarité et la bienveillance. Un petit monde soupe, au milieu de cette crise où les mots sont salvateurs, guérisseurs, entendus et écoutés. » L.R.

« Cet atelier d'écriture est un temps de respiration dans une situation éreintante d'inquiétude et de privations. Il permet du collectif, de la créativité et du partage. Mettre les mots sur notre vécu est salvateur, car les mots sont un moyen pour l'être humain de s'approprier un vécu qui pourrait avoir besoin d'une certaine forme de résilience. Créer des petits systèmes positifs et créateurs au cœur du grand système malade qu'est le monde en ce moment est essentiel. En effet, à l'image de l'océan qui est composé de gouttelettes d'eau, c'est la somme de toutes nos petites actions qui donnera au monde le nouveau souffle dont il a besoin. » D.G.



Ma ludothèque pédagogique

Une ressource à découvrir pour vos ateliers pédagogiques

Apprendre en jouant, pourquoi pas ? On ne le dira jamais assez, tous les jeux permettent d'apprendre. Ne racontez pas d'histoires aux enfants, si vous leur proposez des jeux pédagogiques, annoncez la couleur. Et ils seront heureux de découvrir cette manière ludique de revoir les matières scolaires.

I Marie-Hélène André (FFEDD)

Enseignante de formation, maman de 4 grands enfants, l'initiatrice de ce site, Isabelle Kevers, a toujours utilisé le jeu dans sa pratique professionnelle et privée.

Elle conçoit des jeux qu'elle met à disposition des parents, des enseignants ou de toute personne qui travaille avec des enfants. Ceux-ci sont souvent basés sur des jeux bien connus ou des jeux de société (Jeux des 7 familles – Uno – domino – bataille...). Ils ont pour but de renforcer les apprentissages de manière ludique.

Tous les jeux sont proposés en pdf, à télécharger et/ou à imprimer, avec les explications, les compétences développées, le niveau scolaire concerné, des maternelles au début des secondaires. Et cela pour un prix défiant toute concurrence (de 0 à 4 euros). Des versions plastifiées « prêtes à jouer » sont aussi disponibles, moyennant un petit supplément (montant de 5 à 10 euros).

Des couleurs, des monstres, des fées et autres énigmes à résoudre ou trésors à retrouver, ces petits jeux sont vraiment sympas. N'hésitez pas à les découvrir.



Bataille De Polochons



Tokemo

Pour tout renseignement ou demande de formation :

Isabelle Kevers – 0478/615.601 - maludothequepedagogique@hotmail.com

Facebook « Ma ludothèque pédagogique »

laludotheque.be



Lynx Verbe/nom



Vu Sous Cet Angle



Labicolor



Escape game pour les EDD nivelloises sur invitation de ReForm

Dans le cadre des projets « identité provinciale », l'escape game imaginé et créé par les enfants et les animateurs de l'EDD des CRACS a été très bien accueilli par les EDD nivelloises qui ont été invitées à participer à ce jeu d'évasion pédagogique et numérique.

I Christine Gilain (CEDDBW)



C'était un gros investissement en temps et en énergie pour l'équipe et les enfants qui ont géré le projet de A à Z. Ils ont d'abord été en plein centre de Bruxelles, à « Escape Prod » afin de se mettre en situation réelle d'escape game.

Et puis, il a fallu imaginer le jeu adapté à l'histoire de Nivelles.

Un atelier sculpture et peinture a été organisé pour préparer les décors et éléments clés du jeu en collaboration avec La Maison des artistes de Nivelles. Par ailleurs, les enfants ont développé leur logique afin de créer des casse-têtes, des mots codés ou encore pour cacher des indices et avancer dans l'aventure. Ils ont découvert différentes méthodes de codage (scytale, codes chiffrés, codes alphabétiques, puzzles...).

Il faut dire que l'histoire de Nivelles est très riche et le cloître de la collégiale était prédestiné pour accueillir les épreuves proposées aux enfants des autres EDD nivelloises, qui ont été ravis de cette opportunité de sortie dans leur ville en pleine crise sanitaire. Du côté de l'AMO Tempo, leur appréciation est très positive : Moment d'évasion ce mercredi après-midi. Jeux de rôles, escape room et investigations au programme. Merci à l'Asbl ReForm pour cette super activité et la chouette organisation qui ont permis aux jeunes de respirer.

Tout était fait pour se sentir transporté durant une heure à l'époque médiévale. Les guides étaient costumés en moines. Des vestiges de la collégiale ont été utilisés et Jean de Nivelles était de la partie sous la forme d'une sculpture et en chanson ... Et le patrimoine local a été largement mis en valeur !

Et au niveau des apprentissages alors ?

Pendant deux semaines (le temps de l'échappée game), les groupes d'enfants qui ont participé au jeu et ceux qui ont animé le jeu n'ont pas fait leurs devoirs (en tout cas, pas tous les jours).

Caroline Forys, la coordinatrice de ReForm-Nivelles nous explique :

Une foule de compétences a été nécessaire pour atteindre notre objectif.

- Des compétences logico-mathématiques (réaliser un sudoku pour trouver un code, réfléchir aux enchaînements d'indices et aux moyens pour les cacher efficacement, assembler un puzzle...)
- Des compétences en langue française : compréhension de textes, expression écrite, expression orale mais aussi compréhension à l'audition (écouter un guide et prendre des notes au vol), retirer l'information essentielle et nécessaire à notre jeu lors de la visite de la Collégiale Sainte Gertrude
- Des compétences artistiques : peinture, sculpture, aquarelle, dessin, chant
- Découverte de l'histoire de Nivelles et de son patrimoine architectural : fondation de la ville, personnages historiques, événements importants...

Et pour les participants au jeu ? Eh bien, ils ont également dû mettre en pratique une série de compétences :

- Lecture et compréhension de textes pour lire les indices à voix haute et les comprendre ou les expliquer à leur équipe
- Coopération : écouter les idées de chacun, partager ses idées et rester unis face aux défis
- Compétences logico-mathématiques : sudoku à résoudre, observer, chercher, fouiller, assembler les pièces du puzzle...
- Découverte de l'histoire de Nivelles à travers les indices laissés par les voleurs du jacquemart
- Découverte de nouveau vocabulaire (palefroi, flamberge, jacquemart, paroisse, acloot...)
- Compétences numériques : utiliser une tablette ; jouer avec des QR Codes, un tableau noir (sur tablette), un dictionnaire en ligne

Merci pour ce moment de ressourcement !





Pas si bête le baudet !

Ce mardi 29 décembre 2020, les enfants de l'EDD du Bon Temps de Couvin ont vécu une journée inédite pour bien terminer l'année.

| Quentin, animateur à l'EDD Du Bon Temps

Nous nous rendons dans les belles campagnes de Oignies-en-Thiérache afin de rencontrer de nouveaux amis. Ce sont Ariane et Virginie, co-fondatrices de l'ASBL « Etats d'ânes » qui nous accueillent et nous présentent, Pom et Macadam, deux ânes aussi beaux que mystérieux.

Une petite mise au point, un bon bain de caresses, quelques coups de brosse, et vient le moment pour nos petits âniers en herbe de partir à l'aventure dans les bois de Oignies. Avec « Etats d'ânes », pas question de monter sur le dos des ânes, le but n'est pas de les dominer mais bien d'apprendre à les connaître, en les guidant et en avançant avec eux côte à côte, main dans le sabot. De cette manière, l'enfant et l'animal apprennent à se connaître tout au long de l'expérience et une relation de confiance se crée. C'est ce qu'on appelle l'asinothérapie.

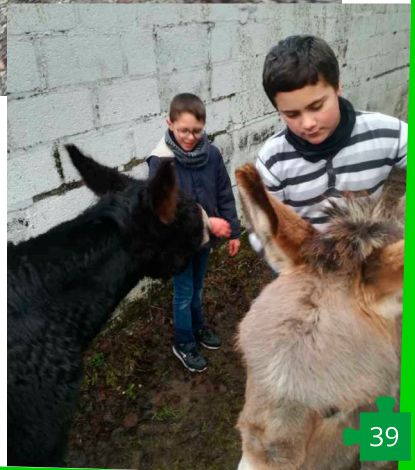
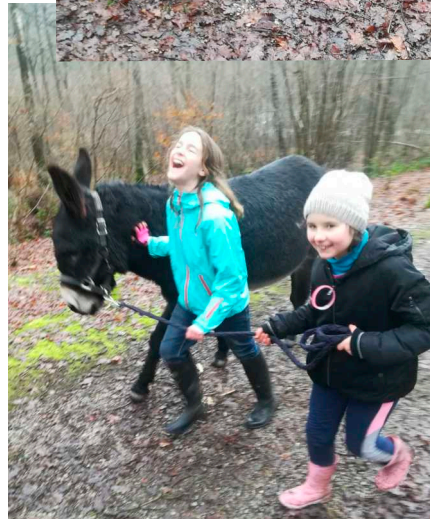
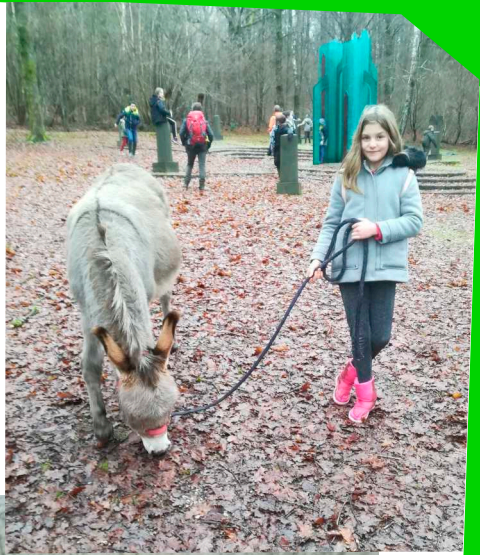
Accompagnés par notre guide du jour, Pierre, nous nous élançons pour une randonnée de 13 kilomètres. Facile pour les ânes qui peuvent parcourir 30km chaque jour sans souci, mais pour les enfants, quel défi ! Ils se relaient pour faire avancer Pom et Macadam tandis que les paysages autour de nous se succèdent tout autant ; prairies, ruelles, forêts de sapin, sentiers boueux... de quoi nous réserver quelques petites cabrioles assez comiques.



A mi-parcours, une belle surprise attend les enfants : un BBQ en décembre ! De quoi remonter le moral de nos petits âniers pour qui les 5 kilomètres déjà parcourus se font sentir dans les gambettes. Tandis que Pom et Macadam se délectent de quelques brins d'herbes et de quelques carottes, nous nous installons dans la cabane de bivouac. Après un bon bol de soupe et un bon pain saucisse, il nous faut reprendre la route. Mais nos deux nouveaux amis ne l'entendent pas de cette oreille et ne semblent pas décidés à décoller de sitôt. D'ailleurs, saviez-vous que les oreilles des ânes révèlent beaucoup de choses sur leur état d'esprit ? Oreilles relevées et droites = curiosité, oreilles couchées = peur...

En manœuvrant adroitement, Ariane et Virginie remettent Pom et Macadam dans de meilleures dispositions. Les enfants peuvent alors reprendre les rênes pour terminer cette belle randonnée à travers bois. Quel plaisir de voir l'évolution de la relation ânes et enfants ! A mesure que la journée avance, ils prennent peu à peu confiance, s'en approchent et leur parlent plus facilement. Même les plus craintifs en début de journée se laissent tenter par l'expérience et sont fiers de constater qu'ils arrivent à guider et à accompagner l'âne avec beaucoup de maîtrise. Le tout sous la houlette d'Ariane et Virginie qui veillent au grain, tout en nous donnant de précieuses informations sur les ânes, dont quelques anecdotes croustillantes (Au passage, saviez-vous que le baudet est en fait l'âne reproducteur tel l'étalon chez le cheval ?).

Notre périple se termine tout doucement... Nous rentrons à la base pour clôturer cette magnifique journée riche en émotions. Avant de partir, les enfants préparent un nid douillet de paille et de foin à leurs nouveaux amis. Encore quelques carottes, une dernière petite caresse et il est temps de se dire non pas "au revoir" mais "à bientôt pour de nouvelles aventures" !





La Filoche est la revue trimestrielle
de la FFEDD et des Coordinations
régionales des EDD.



ISSN: 1784-147X

ABONNEMENT - DÉSABONNEMENT

Les EDD affiliées reçoivent automatiquement un
abonnement gratuit.
Pour un exemplaire supplémentaire : 13€/an ou 4€/n°
Pour les autres: 20€/an ou 6€/n°

Pour plus d'infos sur les modalités d'abonnement, de
modification d'abonnement ou de désabonnement :
info@ffedd.be - 04/222.99.38

L'Ecole de Devoirs c'est...



Du temps libre

- Pour permettre à l'enfant de se ressourcer, s'amuser, se détendre mais aussi ne rien faire.

Des ateliers pour apprendre à apprendre



- Susciter le goût et l'envie d'apprendre.
- Proposer à l'enfant une variété d'outils lui permettant d'être autonome, acteur dans ses apprentissages.
- Apprendre à l'enfant à gérer son temps, à l'organiser, afin de pouvoir équilibrer les moments de travail et de plaisir.

Mille lieux de vie pour l'épanouissement de l'enfant, dans le respect de son rythme.



Un accueil personnalisé

- Respectant les rythmes de l'enfant.
- Laisant un temps pour le goûter.



Des activités culturelles, ludiques, sportives, citoyennes pour apprendre le vivre ensemble

- Ateliers de lecture, d'écriture, d'expression orale, corporelle ou artistique.
- Jeux pédagogiques et/ou ludiques, activités sportives individuelles ou en équipes.
- Sorties culturelles.
- Participation à la vie du quartier ou de la commune.
- Projets pour former des jeunes citoyens, actifs et responsables, capables de poser un regard critique sur le monde qui les entoure et d'en comprendre le fonctionnement.



www.ecolesdedevours.be



BRUXELLES



BRABANT
WALLON



HAINAUT



LIEGE



NAMUR
LUXEMBOURG