

L'atelier

numérique

*une approche pédagogique*

**A PARTIR DE LA DEFINITION**  
*à partir du vocabulaire*

# Que signifie "digital" ?

**En français, nous parlerons d'*atelier numérique* pour faire référence à *digital atelier*, le terme anglais.**

**Que signifie *digital* ? Du latin digitalis, dérivé de digitus 'doigt' - avant 1575. empreintes ; percussion ; exploration ; numérotation.**

**De l'anglais digital, dérivé de digit (du latin digitus 'doigt') 'chiffre (d'un système de numération)' - avant 1963. En électronique et en informatique, il désigne, par opposition à l'analogique, les équipements et les dispositifs qui traitent des quantités sous forme numérique, c'est-à-dire en convertissant leurs valeurs dans les chiffres d'un système de numération pratique (généralement binaire, ou des systèmes dérivés de celui-ci), ou qui sont autrement numériques ; il désigne également les quantités traitées par ces dispositifs et leur représentation.**

# Que signifie "atelier"?

**Dans ce projet, le terme *digital atelier* a été choisi pour faire référence aux ateliers numériques. Le terme *atelier* n'est pas commun pour les non-francophones.**

**De l'ancien français *astelier* 'chantier' - avant 1843. "atëlié" s.m., français. [de l'ancien français *astelier*, dérivé d'*astelle* "éclat de bois", lui-même issu du latin tardif *astella*, dim. d'*astula* variante d'*assula* "éclat ; planche de bois"].**

**Proprement, le lieu de travail des artisans ; aussi, étude, atelier, surtout des artistes : celui d'un peintre, d'un sculpteur ; de la restauration ; et avec un usage extensif, ....**

***Nous pouvons aussi trouver des suggestions à partir de certains mots apparentés :***

**Un chantier :**

l'image parfaite d'un lieu où les choses sont en cours.

**Artisan :**

faire de l'art à la main. C'est le travail manuel intelligent et habile. C'est le contact avec la matière.

**Le lieu de travail :**

dans un lieu de travail, il y a des objectifs à atteindre et des tâches réelles, il y a des délais, des rôles et des compétences.

**Percussion :**

un geste qui produit un effet.  
Provoque une forte émotion chez quelqu'un, un fort trouble, un sentiment intense, de surprise, d'émerveillement.

**Empreintes :**

laisser le signe d'être là, c'est la représentation de soi et l'abstraction en même temps, dans un signe/symbole/code. Mais c'est aussi savoir faire face à l'imprévu :  
impromptu, sans pouvoir se préparer, improviser.

**Exploration :**

l'observation est fondamentale et doit être minutieuse et précise  
l'espace dans lequel l'analytique et le poétique peuvent se rencontrer :  
observer attentivement pour comprendre, mais aussi pour imaginer, pour saisir.

**La numérotation :**

la représentation graphique du système numéral  
possibilité de donner un ordre à ce qui a été découvert et vécu :  
sous la forme d'un catalogue, d'une exposition, d'une carte

*à partir du Plan national  
italien pour l'école  
numérique*

" des espaces innovants et modulaires où développer le point de rencontre entre les compétences manuelles, l'artisanat, la créativité et la technologie. Dans cette vision, les technologies ont un rôle habilitant mais non exclusif : une sorte de "tapis numérique" dans lequel, cependant, l'imagination et le faire se rencontrent, combinant la tradition et le futur, récupérant les pratiques et les innovant. Les scénarios éducatifs construits autour de la robotique et de l'électronique éducative, de la logique et de la pensée computationnelle, des artefacts manuels et numériques, du jeu sérieux et de la narration trouveront leur place naturelle dans ces espaces en vue de construire un apprentissage transversal."

*De l'expérience de  
deux grands maîtres*

# Le Concept

**Nous avons cherché des conseils dans l'expérience, les notes, les livres et les témoignages de deux grands maîtres italiens : Alberto Manzi et Bruno Munari.**

On se souvient surtout d'Alberto Manzi pour sa grande contribution à la lutte contre l'analphabétisme avec *Non è mai troppo tardi (Il n'est jamais trop tard)*, diffusé de 1960 à 1968 sur la RAI. Mais ce sont les notes du maître, et non celles de la personnalité télévisuelle, qui ont façonné cette proposition.



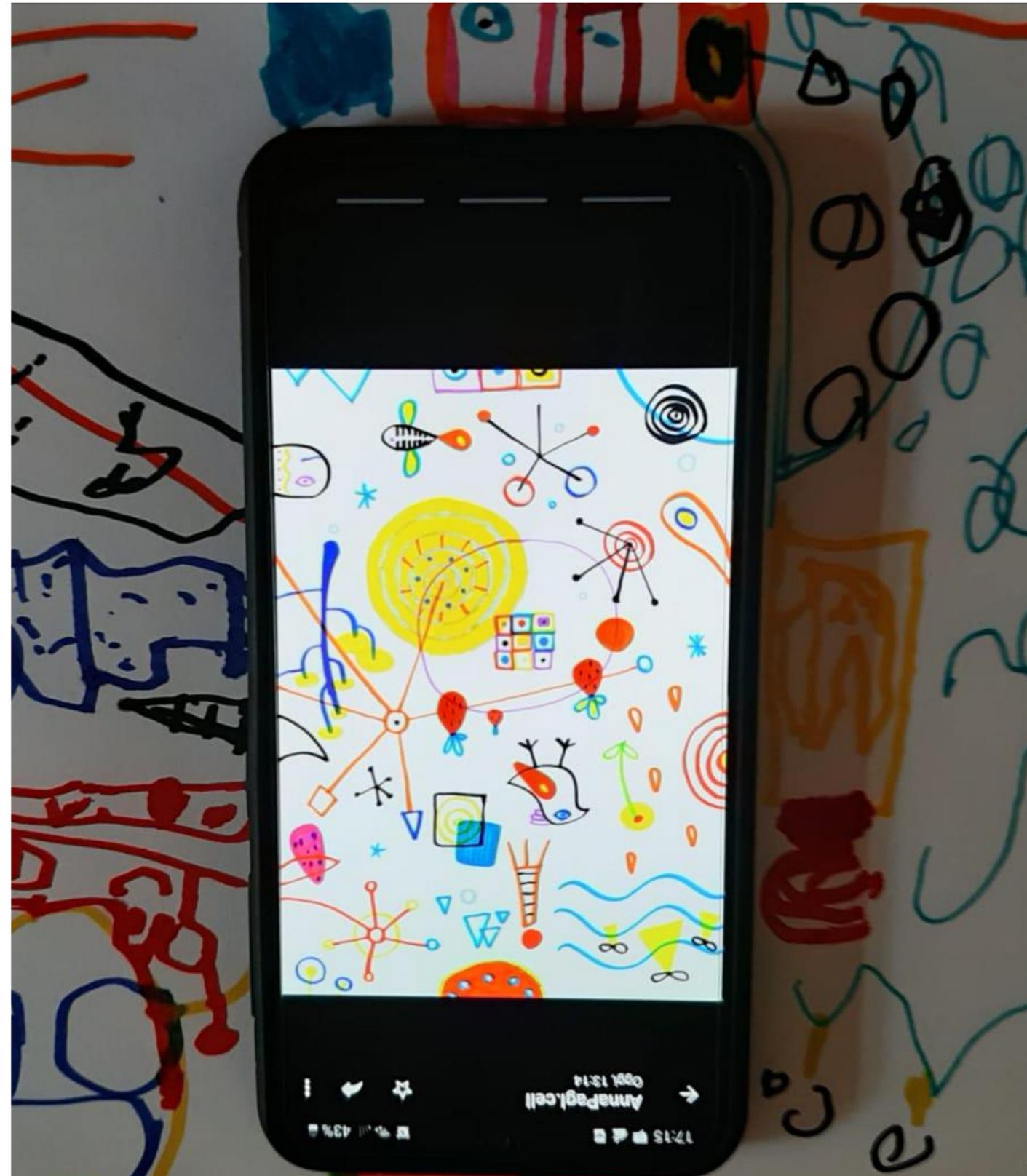
Bruno Munari, artiste et designer, a expérimenté avec la photocopieuse, les écrans typographiques, les diapositives, la machine à écrire, les films et la photographie. Son parcours artistique peut stimuler les enseignants et les étudiants de manière inédite, le considérant comme un excellent exemple pour la formation d'un regard et d'une action divergents et créatifs. En 1968, il réalise avec le professeur Alberto Manzi Munari une encyclopédie intitulée *Vedere e capire / Voir et comprendre*. Il conçoit son premier atelier en 1977 à Brera.



Nous voulions voir ce que nous pouvions apprendre sur l'utilisation de la technologie de **manière divergente et créative**, comment fabriquer des outils qui **aideraient les enfants à explorer le monde et à s'exprimer, et à faire l'expérience du poétique, de l'étonnant et du merveilleux.**

Nous savions que si nous trouvions quelque chose sur cette voie, même les enseignants seraient heureux de l'explorer, **car l'école est un endroit idéal pour découvrir le monde et soi-même : la technologie est directement liée à la vie.**

Nous demandons aux enseignants d'**être curieux** de ce qu'il est possible de faire avec la technologie, de chercher des inspirations intéressantes dans leurs passions et de devenir des **inventeurs.**



# Comment ?

**Explorer les possibilités** : toujours ouvrir la porte aux multiples façons possibles de faire et de penser afin que chacun soit amené à donner le meilleur et le plus de lui-même ; permettre de découvrir les multiples aspects d'une chose pour éviter de la simplifier, de la limiter, de n'en connaître qu'un aspect ; rendre possible et souhaitable de changer d'opinion quand on en rencontre de plus justes.

**Introduire l'ironie et le jeu** : le jeu est une chose sérieuse, il sollicite tous nos sens et notre attention et les dirige vers une destination ; l'auto-motivation née du plaisir de faire quelque chose peut mener les élèves très loin ; aborder le problème de la création : "(B. Munari, Fantasia, Laterza, Roma-Bari, 1977, p.144).

**Traduire en ordre le désordre de la réalité** : l'école a l'obligation d'apprendre aux garçons et aux filles à être capables de regarder attentivement, à cultiver le doute, à remettre en question les habitudes, à briser les stéréotypes, à comprendre - mais aussi à dépasser - les règles.

**La technologie comme outil d'expression, de conceptualisation, de renversement sémantique** aussi pour faire l'expérience que la connaissance est possible, pour "participer à la créativité, diffuser les méthodes et les techniques de construction du message, diffuser la culture faite par tous pour tous. Chacun a quelque chose à dire, stimuler la créativité individuelle pour la croissance collective". (Munari, in Futurismo linea sino a Peruzzi, di Fernando Miglietta, Ed. Il Calabrese, Cosenza, ottobre 1975)

**Le moyen d'y parvenir est le même pour tous** : la différence sera l'expérience créative que les enfants auront vécue grâce à l'école, un lieu où même la technologie n'est pas prise telle quelle mais est étudiée, ouverte, utilisée et "pliée", éloignée de l'habituel et de l'ordinaire, pour ouvrir de nouvelles possibilités expressives et créatives.

# Dans un atelier numérique, il doit y avoir une rencontre entre :

## Analogique/ numérique

L'analogique représente une merveilleuse occasion de ralentir le numérique et de permettre à l'enfant de vivre une expérience nouvelle et significative qui peut être assimilée.

## Faire/défaire

la nécessité de bouger le corps et les mains pour imaginer, poser des questions, produire des hypothèses et les vérifier

## Inutile/utile

Par "inutile", nous suggérons l'espace où sont possibles nos "ancrages" intérieurs personnels, ceux qui nous aident à donner un sens aux choses et à nous-mêmes.

## Poétique/ analytique

Le regard poétique et divergent peut permettre une analyse plus approfondie, ainsi qu'une analyse minutieuse et ouverte à des vues nouvelles et imprévisibles du monde.

## Artisitique/ scientifique

Ces langages et outils, que l'enfant découvrira plus tard en tant que disciplines, dialoguent les uns avec les autres pour offrir des expériences qui mènent à la découverte et à l'émerveillement.

## Individuel/collectif

Le dialogue permanent entre le *je* et le *nous*, entre la prise en charge de soi et la responsabilité collective.

**1. Eduquez les enfants à la réflexion**

**2. Suscitez l'émerveillement et la curiosité, faites l'expérience du beau et du poétique**

**3. Ne vous imposez pas : faites-les parler, donnez-leur des incitations, partagez leurs passions, libérez-les...**

**4. Suscitez l'émerveillement et la curiosité, faites l'expérience de la beauté et de la poésie.**

**5. Acceptez l'erreur et le hasard, l'incertitude et l'ambiguïté.**

**6. Maîtrisez la limite, osez l'immensité (avec le sourire)**

**7. Posez des questions authentique**

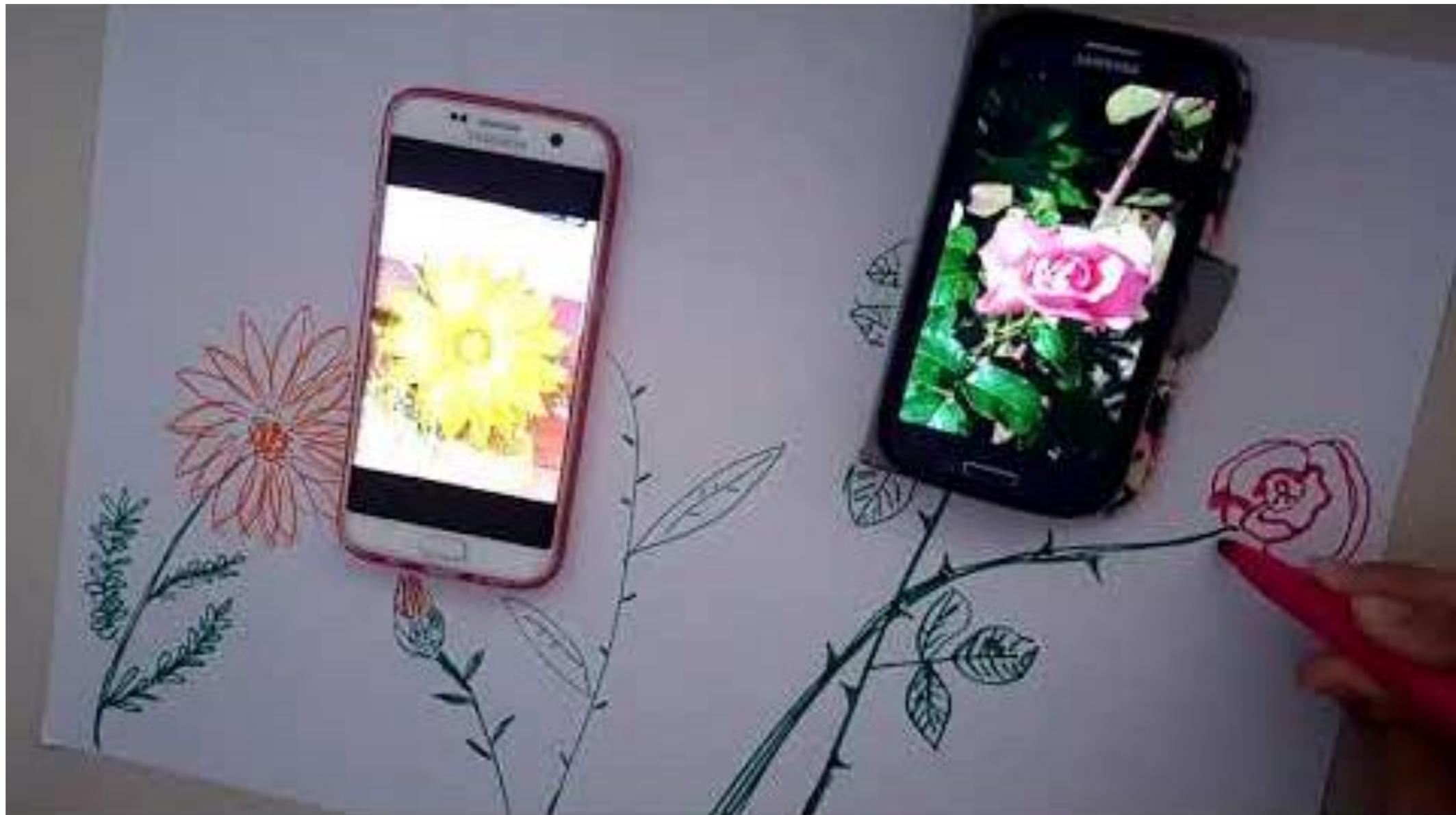
**8. Mettez en place l'espace et le temps**

**9. Rendez le geste intelligent : faites et défaites, avec tous les sens, avec un oeil éveillé et inventif.**

**10. Imaginez des solutions, découvrez des choses nouvelles et anciennes**

# *De là où nous sommes partis :*

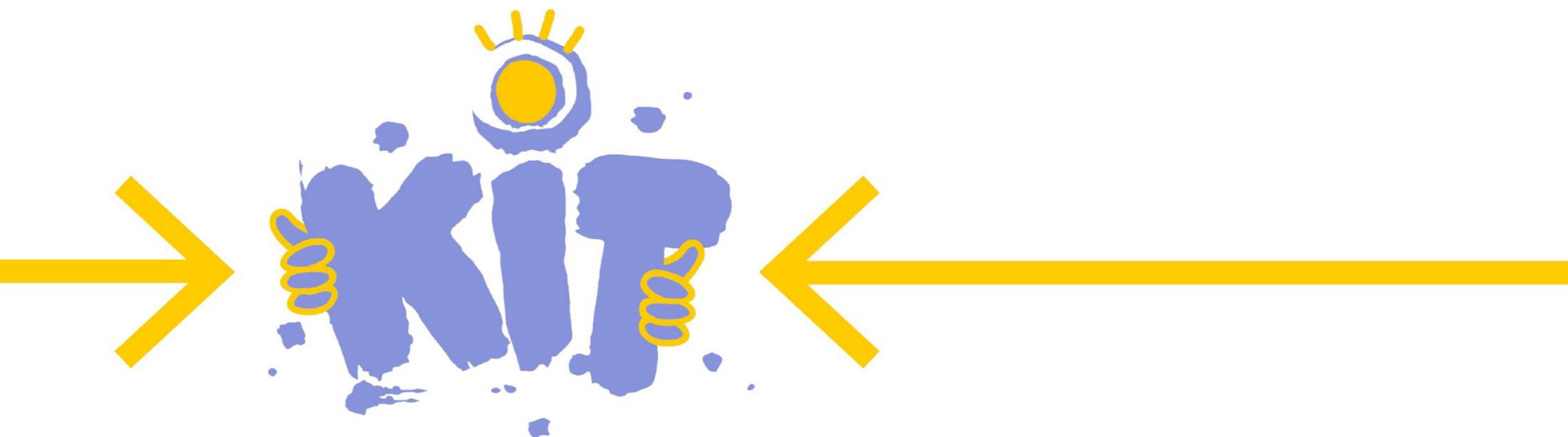
<https://www.youtube.com/watch?v=lgN1Do7GbIA&feature=youtu.be>



# *Pour une lecture plus approfondie :*



Manuel du projet européen **App Your School** où la définition et la mise en œuvre de l'Atelier Numérique a commencé par une expérimentation dans des écoles secondaires de 7 pays européens :  
<https://www.appyourschool.eu/wp-content/uploads/2019/10/AppYourSchool-european-manual-1.pdf> (ENG)



## PARTNERS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The contents of this publication are the sole  
responsibility of the author and can in no way be taken  
to reflect the views of the European Commission.