

L'atelier numérique en maternel

Approche du numérique

Pier Cesare Rivoltella, professeur à l'Université catholique de Milan, écrit :

"L'avenir de l'éducation ne dépend pas d'outils et de dispositifs technologiques et innovants, mais de nos compétences et de nos pratiques expertes pour activer des processus d'innovation qui nous ramènent à l'assemblage et au désassemblage des significations. Les outils existent, mais les dispositifs éducatifs et didactiques restent entre nos mains et, en créant des expériences divergentes et créatives, nous pouvons faire la différence en répondant à une mission plus profonde : quel rôle pour les écoles dans la société contemporaine ? "On est vraiment innovant lorsque la tradition répond aux cultures d'aujourd'hui (et aux contextes multiculturels) pour interpréter l'avenir. L'innovation consiste à fournir aux enfants les clés d'accès à leur culture" qui s'accommode de plus en plus des nervures, des motifs, des filigranes du numérique.

Extrait et traduit de : Pier Cesare Rivoltella, *Il futuro entra in classe, Apprendere nel tempo della Rete. Percorsi per imparare il futuro*
il 17 novembre 2018 Pontificia Facoltà
Auxilium di Roma

Concevoir des expériences éducatives avec le numérique demande un peu de **curiosité et d'esprit ludique**.



Curiosité

La curiosité nous aide à faire des recherches, à clarifier des questions, à rester suspendus dans l'incertitude : traditionnellement, les meilleures idées viennent quand on ne les cherche pas, et dans la société technologique, il est possible de trouver partout des stimuli pour penser et agir numériquement. Comment fonctionne une certaine technologie ? Que peut-on faire avec elle ? Pourrais-je l'utiliser ?

Esprit ludique

L'esprit ludique est nécessaire pour apprivoiser le plaisir que la technologie suscite et peut transmettre. Il est essentiel de s'amuser et de se sentir bien lors des premiers essais de nos nouvelles expériences éducatives numériques (nos nouveaux laboratoires). Ne pas tomber dans le "scolaire" qui finit par rendre tout identique, souvent de manière ennuyeuse et uniquement pour "apprendre", jamais pour découvrir. La différence se fait par les éducateurs, les "artisans", les artistes à qui nous confions ce processus de conception et d'expérimentation.

**Le numérique peut entrer dans
l'éducation
de tant de façons :**

Comme outil

Par exemple, lorsque nous encourageons l'interaction ou la production numérique. Une vidéo réalisée avec des enfants est une expérience bien établie, mais l'ajouter aux nouvelles technologies, comme le générateur de codes QR par exemple, peut ouvrir de nouvelles voies :

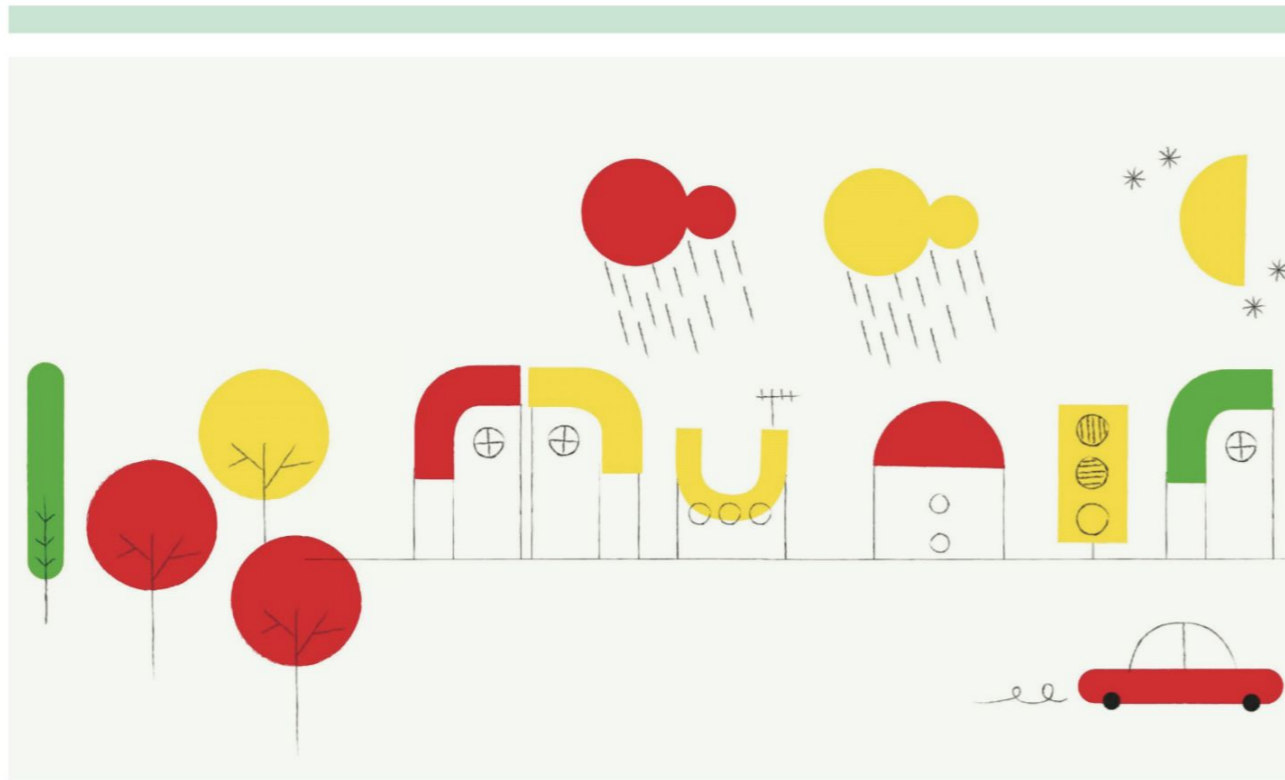
Que puis-je cacher, dans l'écriture illisible d'un QRcode ?

[#Proposition d'activité 1 : "Rencontre avec mon doudou"](#)



Les applications réalisées par des artistes, des créatifs et des designers qui permettent d'explorer différents domaines d'expérience peuvent constituer un bon point de départ :

Oh!



Cette application est très intéressante car elle permet aux enfants d'étudier eux-mêmes les principaux éléments de composition. La recherche sur les formes effectuée par les auteurs devient un stimulant intéressant aussi pour les écoles maternelles (et primaires) qui peuvent travailler sur les variantes des formes géométriques, en inspirant des images et des dessins.

L'application est créée par Louis Rigaud et Anouck Boisrobert et a été récompensée par la Foire du livre de Bologne par le Bologna Ragazzi Digital Award.

IOS



Android



Comment pouvons-nous l'utiliser ?

[#Proposition d'activité 2 : Formes et jeux de mots](#)

Comme matériel

La technologie elle-même est un matériau sur lequel on peut travailler et concevoir. Nous sommes tous passés de l'expérimentation des signes que peuvent faire différents outils : il s'agissait souvent de crayons et de couleurs noires avec différentes pointes, avec différents gestes du poignet, de la main, du coude. Et pourtant, combien de fois avons-nous transféré cet échantillonnage de signes et de gestes dans la sphère technologique ?

Que se passe-t-il lorsque l'on éteint la lumière et que l'on commence à balancer une tablette ?

Ou qu'on l'utilise comme un projecteur ou des tableaux lumineux ?

Ou comme élément d'un puzzle ou d'un dessin ?



<https://www.youtube.com/watch?v=l9N1Do7GbIA&feature=youtu.be>

Comme contenu

Nous vivons dans une société technologique qui pose de nouvelles questions aux gens : comment interprétons-nous la réalité, comment communiquons-nous, comment nous racontons-nous ? La technologie elle-même est une chose à laquelle il faut réfléchir et faire penser.



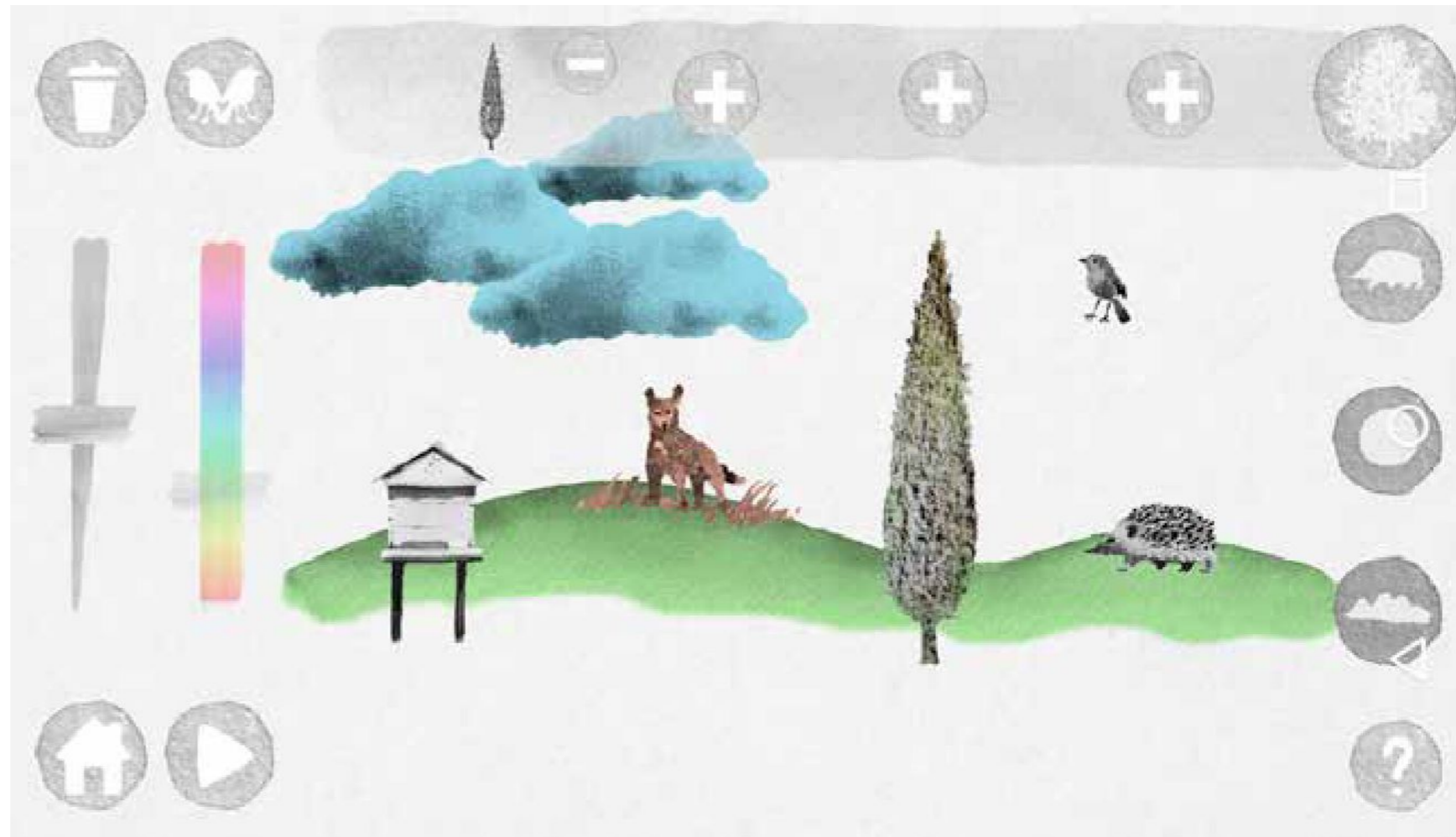
Il est essentiel de développer la pensée critique et créative :
les expériences divergentes sont la seule voie possible et doivent être réalisées dès l'école maternelle.

Comme un conteneur

Il existe par exemple des applications qui permettent de jouer avec des éléments de la réalité, mais aussi de l'imaginaire, d'"importer" le monde analogique dans des dispositifs technologiques.

"Andar per boschi", par exemple, permet aux utilisateurs de photographier des arbres dans le jardin, la ville ou des paysages d'œuvres d'art, puis de créer des animations visuelles et sonores qui interagissent avec le toucher de l'écran.

L'utilisateur a la possibilité de concevoir sa propre image et son animation vidéo tout en restant dans la nécessité de la réalité : que les arbres soient dessinés, tracés, photographiés ou peints... la matérialité de l'arbre entre en dialogue avec les animations numériques à base d'encre de l'application..



IOS

Android



Comment pouvons-nous l'utiliser ?

[#Proposition d'activité 3 Promenade en forêt](#)

Comme une expérience

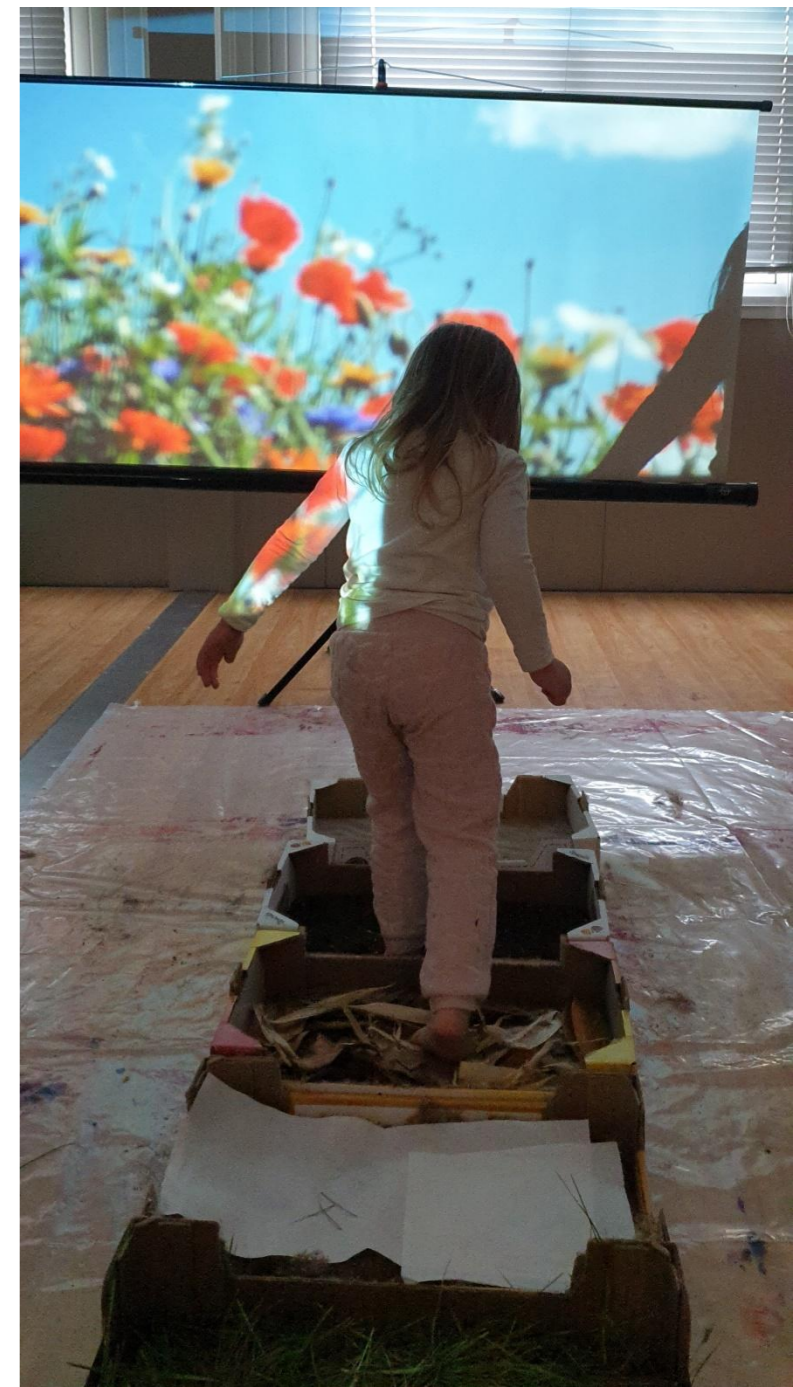
Signification : faire des choses que l'analogique ne nous permet pas. À de rares exceptions près. Marcher sur la lune, entrer dans une cellule, voir comme une abeille... dans ce cas, le numérique permet de nouvelles expériences. C'est la nécessité de faire en sorte que les enfants "accumulent des expériences", comme nous le demande l'enseignant Manzi, qui nous pousse à nous demander : quel type d'expérience ?

De l'analogique, nous demandons l'expérience de la pluie sur le visage, au numérique, une promenade dans les profondeurs de la mer.....

Les technologies numériques nous permettent de créer de nouveaux environnements d'enseignement et de nouvelles expériences. Il suffit d'une tablette, d'un câble pour se connecter au vidéoprojecteur, d'un mur libre... et nous pouvons faire interagir les enfants avec la musique, jouer avec les corps, avec les ombres, avec les silhouettes, avec les objets.

Du jeu libre au jeu conçu, la projection qui transforme un mur (un sol ou un plafond) devient le fond et le lieu où de nouvelles narrations et actions peuvent se produire.

Image tirée des bonnes pratiques en Italie :
Notre regard sur la nature



S'inspirer des artistes :



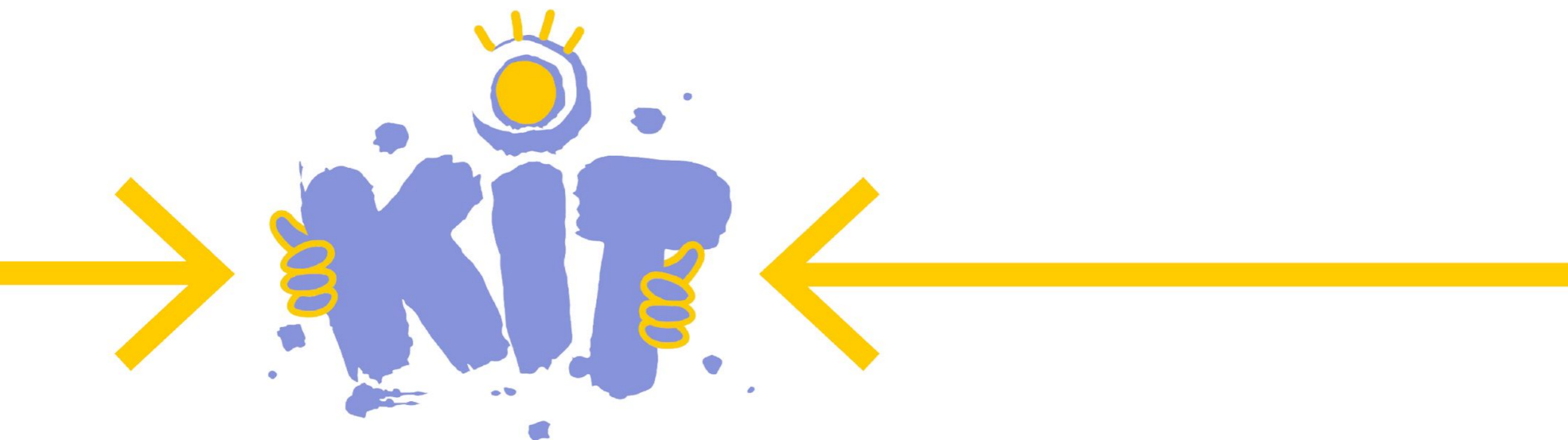
Joan Jonas THEY COME TO US WITHOUT A WORD





Joan Jonas – BMW Tate Live: Performance Room

<https://www.youtube.com/watch?v=exARgsB0pkM&t=497s>



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



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.