

DÉBRANCHONS-NOUS POUR MIEUX NOUS
BRANCHER !

UMONS
Université de Mons

Interreg 
France-Wallonie-Vlaanderen
UNION EUROPÉENNE
EUROPEE UNIE



NUMEFA
CERTIFICAT UNIVERSITAIRE

Anne-Cécile HOUSIAU
Sabrin HOUSNI



Bruno De Lièvre

Cellule facultaire
de pédagogie universitaire
(CFPU)



Karim Boumazguida



Mélanie Dutrieux

Ingénierie Pédagogique et Numérique éducatif (IPN)



Gaëtan Temperman



Audrey Kumps



Laetitia Dragone



Sabrin Housni



Sarah Descamps



Anne-Cécile Housieau



Pauline Marchal



Gloria Vandenplas



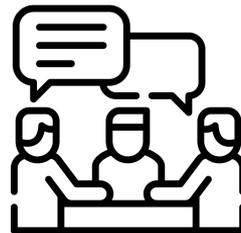
Cédric Floquet

LORS DE CET ATELIER :

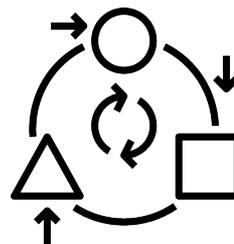
- Vivons notre atelier “débranchons-nous pour mieux nous brancher !”



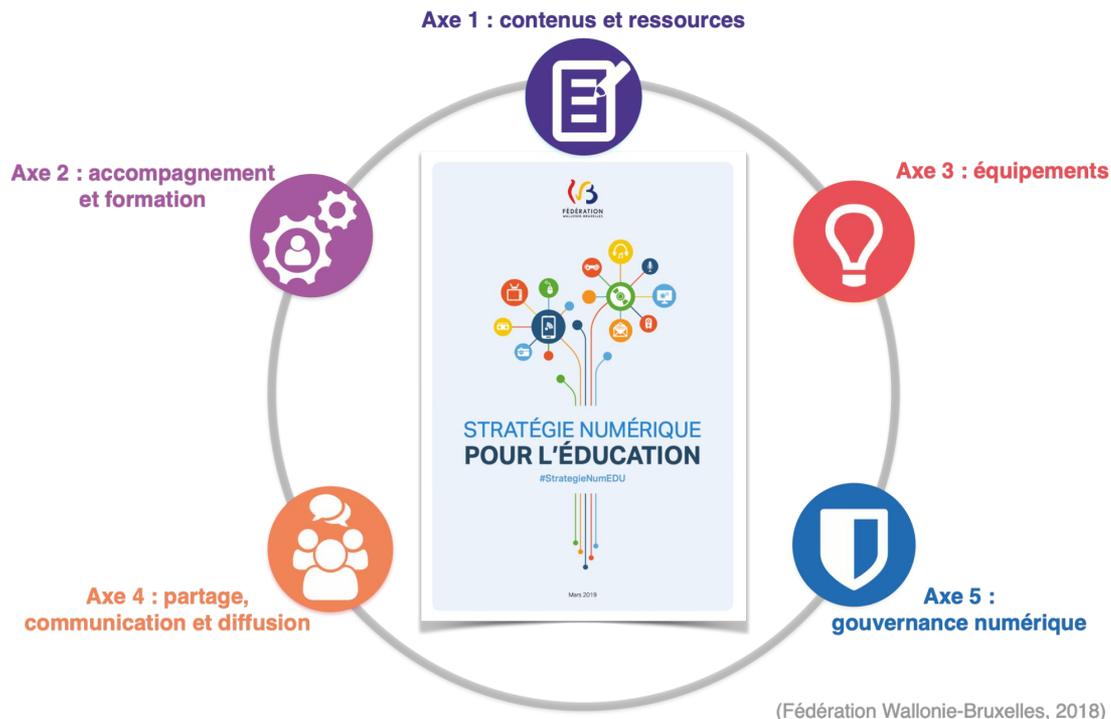
- A vous de jouer ! - Échanges



- Les adaptations du dispositif



RÉFORME EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES



RÉFORME EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES



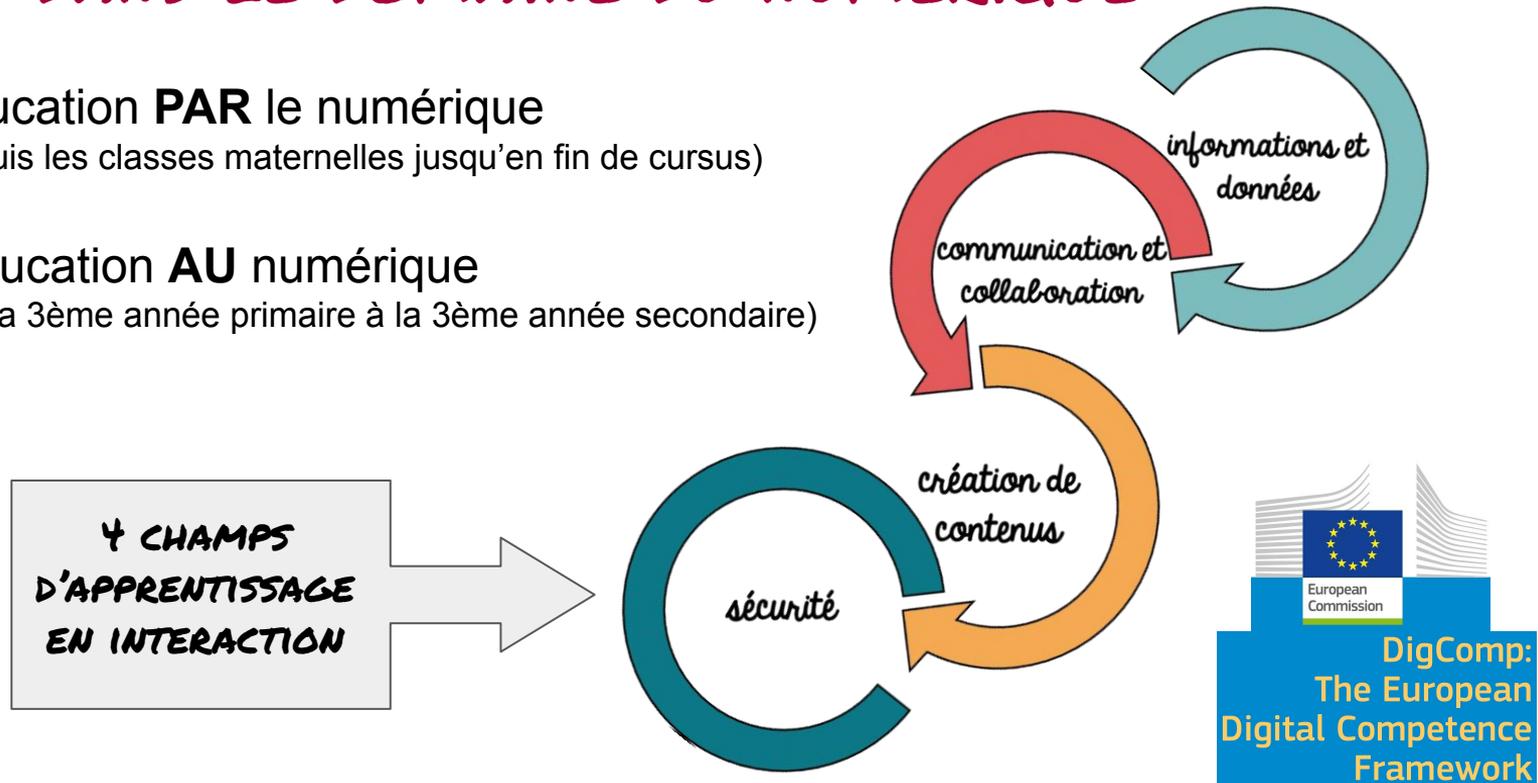
RÉFÉRENTIELS DU TRONC COMMUN



LES ATTENDUS DES NOUVEAUX RÉFÉRENTIELS DANS LE DOMAINE DU NUMÉRIQUE

➔ L'éducation **PAR** le numérique
(depuis les classes maternelles jusqu'en fin de cursus)

➔ L'éducation **AU** numérique
(de la 3^{ème} année primaire à la 3^{ème} année secondaire)





LA CHASSE AUX NUMÉRIMOTS

UN DISPOSITIF D'APPRENTISSAGE AMUSANT POUR DÉCOUVRIR ET MAÎTRISER LE
VOCABULAIRE NUMÉRIQUE EN 3ÈME ET 4ÈME PRIMAIRES



4 SÉQUENCES POUR DÉVELOPPER DES ATTENDUS DU RÉFÉRENTIEL FMTTN POUR L'ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE :



Chasse aux numérimots



Classement des numérimots



FlashCards & mots croisés



Évaluation

- Numérique >< usage d'outils numériques
- **Débranché**
- Adapté aux **attentes** des enseignants
- Prise en compte des **besoins spécifiques** des élèves
- **Ludique**
- Expérimenté et validé

Activités débranchées : aucun matériel numérique n'est nécessaire !

SÉQUENCE 1 : CHASSE AUX NUMÉRIMOTS

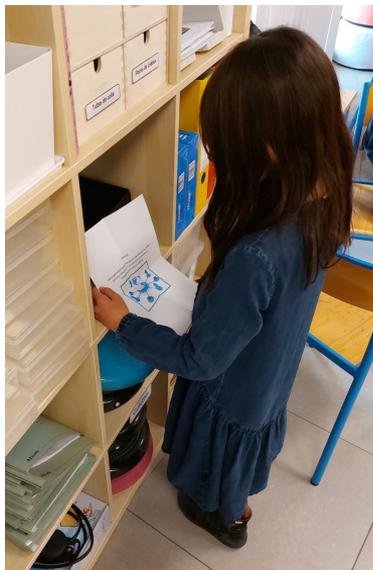


Brainstorming

2. Trouver les étiquettes



3. En prendre connaissance

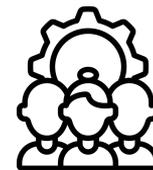


4. Communication au groupe



Synthèse (association)

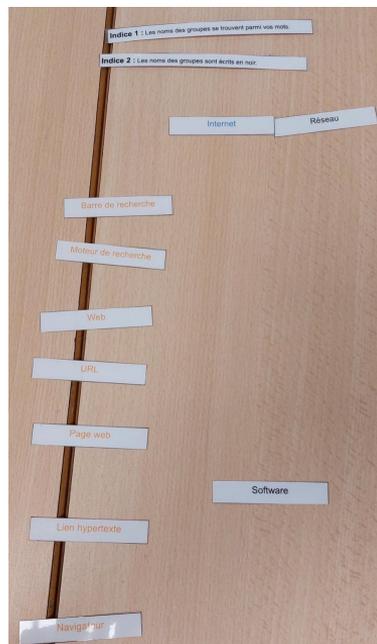
SÉQUENCE 2 : CLASSEMENT ET CONTEXTUALISATION



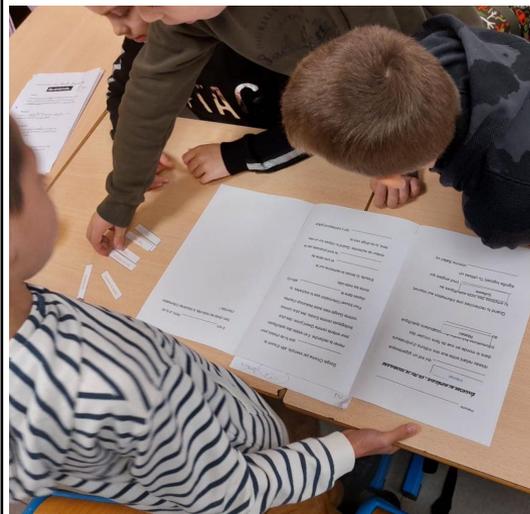
1. Rappel

- Retour sur la première séquence
- Particularité sur les étiquettes
- Hypothèses

2. Classement des numérimots



3. Contextualisation



4. Synthèse

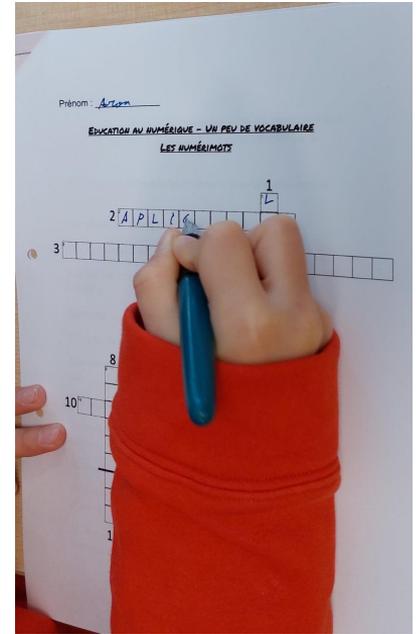
Texte lacunaire
individuel

SÉQUENCE 3 : FLASHCARDS

1. Rappel & jeu



2. Mots croisés



SÉQUENCE 4 : ÉVALUATION

1) Relie le terme à son image. / 2

- Barre de recherche
- Moteur de recherche
- Page web

3) Qui suis-je ? Écris le mot correct. / 2

Je suis un immense réseau informatique qui permet d'échanger des informations partout sur la planète. Qui suis-je ? _____

Grâce à moi, tu surfes sur Internet. Qui suis-je ? _____

2) Complète le texte à l'aide des mots proposés. / 4
Attention à l'intrus !

URL - Internet - liens hypertextes - web - page web

Tu lances la recherche sur le _____ et une série de _____ te sont proposés par le moteur de recherche. Quand tu cliques sur un des liens, tu es dirigé vers la _____ l'information _____ tu trouveras _____

4) Relie le mot à la définition qui lui correspond. / 2

Barre de recherche	C'est un logiciel ou une application qui permet de rechercher des informations sur internet grâce à des mots-clés.
Software	C'est l'endroit, l'espace dans le moteur de recherche où il faut taper des mots-clés concernant la recherche afin d'obtenir une liste de résultats.
Web	Mot anglais qui signifie logiciel. C'est l'ensemble des instructions et des règles qui, regroupées sous la forme de programmes, permettent à un appareil informatique de fonctionner.
Moteur de recherche	C'est l'ensemble de données reliées par les liens hypertextes, sur Internet.

CONCEPTS ABSTRAITS = DIFFICULTÉS





VALIDATION - EXPÉRIMENTATION



Impact positif sur les performances des élèves	<i>Calcul du gain relatif</i>
Réduction des écarts entre les élèves	<i>Observation du taux d'hétérogénéité</i>
Perceptions positives des enseignants	<i>Analyse des entretiens semi-directifs</i>
Perceptions positives des apprenants	

A VOUS DE JOUER !



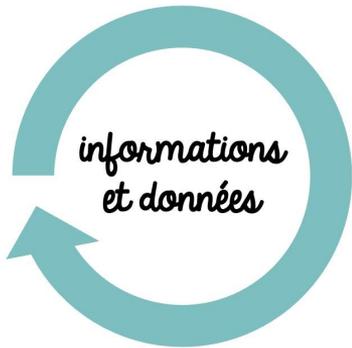
20 MINUTES

Groupe 1 CHASSE AU NUMÉRIMOTS	Groupe 2 CLASSEMENT DES NUMÉRIMOTS ET CONTEXTUALISATION	Groupe 3 (duos) FLASH CARDS
<ul style="list-style-type: none">- Retrouver les étiquettes cachées dans le local.- En prendre connaissance sur place- Retourner auprès de votre groupe et partager le contenu découvert dans le but de compléter la définition lacunaire correspondante sur le document prévu à cet effet. <p>Attention aux contraintes !</p>	<p>Activité 1:</p> <ul style="list-style-type: none">- Classer les numérимots- Nommer chaque groupe de numérимots <p>Indices à disposition au cas où ...</p> <p>Activité 2 :</p> <ul style="list-style-type: none">- Compléter un texte lacunaire de contextualisation avec les étiquettes classées préalablement	<p>Activité 1 :</p> <ul style="list-style-type: none">- Placer les cartes face image sur la table.- Le premier joueur montre une carte à son adversaire. Le second joueur doit donner le mot qui correspond à l'image montrée. Il vérifie en retournant la carte. Si c'est correct, il gagne la carte. Si c'est incorrect, la carte est remise en jeu, face image. <p>Activité 2 :</p> <ul style="list-style-type: none">- Mêmes consignes avec les cartes "définitions" <p>Activité 3 :</p> <ul style="list-style-type: none">- Mélanger toutes les cartes !

Place aux échanges ...

Pour accéder au
dispositif, c'est par
ici !





- **Vocabulaire** numérique spécifique au réseau, software et hardware
- **Recherche** d'informations
- **Évaluation** de l'information
- **Organisation** des données

P3

VOLET 2 : NUMÉRIQUE

INFORMATIONS ET DONNÉES

Savoirs	Attendus
Vocabulaire spécifique au <u>software</u> *.	Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont moteur de recherche, barre de recherche, navigateur.
Vocabulaire spécifique au réseau.	Utiliser, adéquatement en contexte, le terme <u>Internet</u> *.

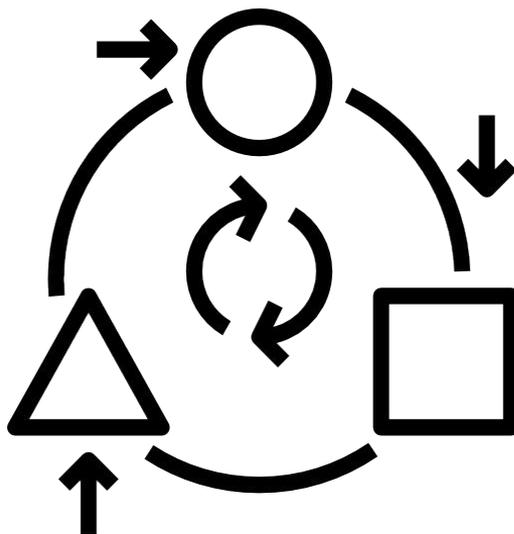
P4

VOLET 2 : NUMÉRIQUE

INFORMATIONS ET DONNÉES

Savoirs	Attendus
Vocabulaire spécifique au <u>hardware</u> *.	Distinguer des supports de stockage utilisés dont disque dur, <u>cloud</u> *.
Vocabulaire spécifique au <u>software</u> *.	Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont fichier, dossier, <u>système d'exploitation</u> *, <u>logiciel</u> *, <u>application</u> *.

Les adaptations du dispositif ... Vos idées ?



<https://dgxy.link/yRigA>

INITIATION À L'UNIVERS NUMÉRIQUE - LUDOVIA



La pollution numérique en chiffres

www.grizzlead.com

Empreinte environnementale du numérique mondial

www.greenit.fr

La pollution numérique - Green Peace

www.greenpeace.fr

« CLIMAT : L'INSOUTENABLE USAGE DE LA VIDÉO EN LIGNE » :

theshiftproject.org

Qu'est-ce que la pollution numérique, et comment lutter contre ?

www.hellocarbo.com

Réduire son impact : la sobriété numérique

www.hellocarbo.com

Déployer la sobriété numérique

theshiftproject.org

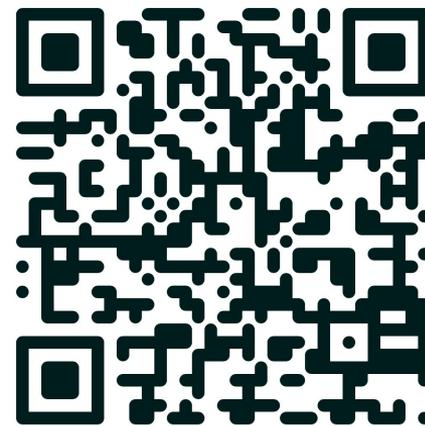
Oui, la sobriété numérique est possible et souhaitable

www.renouvelle.be

En route vers la sobriété numérique

bibrairie.ademe.fr

Pour partager vos idées,
vos ressources !



<https://dqxy.link/ywc5b>

Rendre le site web
disponible ? :)

Durant le temps “actif” :
Proposition de création d’un dispositif analogue en lien
avec le vocabulaire lié au numérique responsable et à
la sobriété numérique ?

numérique responsable, sobriété numérique,
pollution numérique, datacenter, digital green,
impact carbone, empreinte environnementale, ...

45 minutes réparties (normalement) en 30 minutes de
présentation et 15 minutes de discussion

Attention, ils ne fournissent pas les câbles VGA, HDMI
ou adaptateurs apple

S'inscrire au CU **NUMEFA** pour accompagner la transition numérique du métier d'enseignant

- Pour un accompagnement **personnalisé** de son projet
- Pour une **transition numérique** de son métier
- Pour **se réorienter**
- Pour adopter une **posture réflexive et de recherche**
- Pour répondre à la conjoncture actuelle...
→ Un **nouveau référentiel** numérique !



Programme NUMEFA 2022-2023

Programme du diplôme inter-universitaire NUMEFA ULille (15 ECTS)		
UE Obligatoires :		
Répartition des enseignements	ECTS	Responsable(s)
UE 1 : Fondements pédagogiques pour la conception, la mobilisation et la production de dispositifs de formation	6	Benoît Debuissier
UE 2 : Accompagnement des communautés apprenantes et de pratique	3	Pierre-André Caron
UE 4 : Mise en oeuvre d'un dispositif multimodal innovant	3	Pierre-André Caron Nathalie Sename
UE Optionnelles (choix d'une UE parmi les deux) :		
Répartition des enseignements	ECTS	Responsables
UE 3a : Évaluation des environnements numériques pour l'apprentissage humain	3	Gaëtan Temperman
UE 3b : Fondement de l'éducation à l'informatique	3	Marielle Léonard Yvan Peter Yann Secq

Programme du certificat inter Universitaire - Haute Ecole NUMEFA UMONS (15 ECTS)		
UE Obligatoires :		
Répartition des enseignements	ECTS	Responsable(s)
UE 1 : Fondements pédagogiques pour la conception, la mobilisation et la production de dispositifs de formation	6	Bruno De Lièvre
UE 2 : Accompagnement des communautés apprenantes et de pratique	3	Bruno De Lièvre
UE 4 : Mise en oeuvre d'un dispositif multimodal innovant	3	Bruno De Lièvre
UE Optionnelles (choix d'une UE parmi les deux) :		
Répartition des enseignements	ECTS	Responsables
UE 3a : Évaluation des environnements numériques pour l'apprentissage humain	3	Gaëtan Temperman
UE 3b ² : Fondement de l'éducation à l'informatique	3	Marielle Léonard Yvan Peter Yann Secq

Un **certificat** : La promotion BOOLE (UMONS)

- Certificat universitaire centré sur les **besoins** des 24 apprenants
- Durée : **9 mois**, du 12 octobre 2022 au 7 juin 2023
- Comodalité



Concrètement ?

Candidature sur lettre de motivation qui explique le projet

Analyse des projets

Création de la formation (ateliers personnalisés)

Contacts

sabrin.housni@umons.ac.be

anne-cecile.housiau@umons.ac.be