

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article130>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Épisode 3

Pour des espaces d'apprentissages tournés vers le 21e siècle

- Cultiver ses compétences numériques - Nos mini-séries - Repenser les espaces scolaires -



Date de mise en ligne : lundi 19 septembre 2022

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

« Redéfinir les espaces d'apprentissages » La série d'articles

Depuis 2016, l'équipe de la DANE accompagne les équipes motivées dans la réflexion entre numérique et espaces scolaires.

Un espace scolaire repensé avec le numérique permet de rendre l'environnement plus stimulant à travers des démarches telles que :

- la **modularité de l'espace** permettant à l'enseignant de changer rapidement la disposition de sa classe pour varier les modalités pédagogiques utilisées (s'adresser à la classe, au groupe ou à l'élève ou bien de laisser l'élève travailler seul en le connectant à des activités en autonomie) ;
- la possibilité pour les élèves de **travailler en équipe**, en **présence comme à distance**, autour de **matériel spécifique** ou de **plateforme en ligne** comme les ENT ou Éléa [1], dans **une démarche de projet** pour diversifier les activités ;
- **l'éducation aux médias et à l'information** renforcée par la production de médias scolaires au sein de studio de WebTv ou de Webradio (les élèves deviennent producteurs de savoir ce qui leur permet d'ancrer les connaissances dans leur mémoire) ;
- la **liberté d'écrire** sur les murs (tableau blanc ou écran tactile) pour conceptualiser, imaginer ou répondre à un problème posé par l'enseignant, renforce leur engagement à résoudre des problèmes, à faire preuve de créativité ou encore mobiliser leurs savoirs de façon spontanée.

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L400xH134/salle_de_classe_par_compétences-231ed.png

Modélisation 3D - Repenser une salle de classe

Voir la transcription

L'image représente la modélisation d'une salle de classe en 3D, avec des espaces diversifiés en termes d'assises, de tables, etc. *Cliquez sur le visuel pour accéder à l'image interactive.*

L'évolution du monde actuel fait évoluer les compétences attendues demain et cela doit être pris en compte dans les projets de réaménagement scolaire. Si nous n'anticipons pas dès maintenant les besoins futurs, les projets actuels auront une durée de vie trop courte tant pour mesurer leur efficacité que pour inscrire les élèves dans des méthodes solides et efficaces. En effet, l'ONU et l'Union Européenne s'accordent sur le fait que la société est métamorphosée par le numérique et les compétences attendues au 21e siècle [2] pour **s'insérer dans les sociétés de demain** tant professionnellement que personnellement changent très vite. La plupart des référentiels sur ces compétences insistent sur **la communication, le travail en équipe, l'esprit critique et la créativité**. Pour que ces élèves s'approprient ces compétences, ils doivent être mis en action.

Envie d'exemples concrets ?

Voici quelques parcours de la Éléathèque [3] permettant de développer ces compétences du 21e siècle

- COOPÉRER :

[Projet SVT/PC autour d'une course caritative, exemple de parcours de e-éducation](#)

- QUESTIONNER LE MONDE :
[Les attentats du 11 septembre 2001 : un acte terroriste, exemple de parcours de e-éducation](#)
- COMMUNIQUER :
[Réaliser un débat télévisé avec sa classe, exemple de parcours en e-éducation](#)
- CRÉER :
[Le mystère Hello Goodbye, parcours de e-éducation](#)

Ces 4 parcours sont accessibles sur la plateforme de e-éducation Éléa avec un compte académique.

Pour scénariser des temps pédagogiques qui mobilisent ces compétences, il est possible de s'inspirer des propositions qui ont émergé à propos de la **créativité** [4] lors de la table ronde organisée le 20 juin 2019 en présence de **Margarida Romero et des enseignants de l'académie de Versailles** [5] dans le cadre des Jeudis de la Recherche de la Dane.

[Revenir à la série "Redéfinir les espaces d'apprentissages avec le numérique"](#)

[1] En savoir plus sur [Éléa](#)

[2] En savoir plus sur les [compétences attendues au 21ème siècle](#)

[3] En savoir plus sur la [Éléathèque](#)

[4] En savoir plus sur la [créativité](#)

[5] En savoir plus sur le [Jeudi de la recherche sur la créativité](#)