Responsable:

Lyonel Kaufmann
lyonel.kaufmann@hepl.ch

Formateurs-trices:

Lyonel Kaufmann
EN ?
AT ?

Semestre:

20P

Contenu du module

Êtes-vous prête à transformer votre salle de classe en un espace de création dynamique où les élèves fabriquent activement des produits spécifiques au contenu disciplinaire, inventent des processus et transmettent de nouvelles idées, y compris dans des champs disciplinaires a priori peu conçus en ce sens comme l'histoire ? Alors la culture maker vous intéressera.

La culture maker souhaite transformer l'apprentissage dans nos écoles. Pour contrecarrer les normes éducatives, les tests et l'uniformité, cette approche met l'accent sur la création et la créativité - produits et processus nés du bricolage, du jeu, de l'expérimentation, de l'expression, de la répétition et de la collaboration - et exploite de nouveaux outils numériques pour créer, partager et apprendre dans l'espace et le temps, à la manière du bricolage (Bricolage).

Par beaucoup de ces aspects, cette culture se rapproche de la démarche du « *Learning by Doing* » (Apprendre en faisant), développée par John Dewey et qui place l'expérience au cœur de l'apprentissage.

Au cœur du séminaire, trois principes guideront notre action :

- Chaque enfant est un créateur (et chaque enseignant est naturellement créatif)
- Chaque élève devrait avoir accès à des projets créatifs
- Chaque sujet devrait avoir un espace de création

Concrètement les participant-e-s réaliseront des artefacts alliant technologies numériques et technologies « classique ». Nous envisagerons de quelle manière et à quelles conditions les apprentissages développés dans ce cadre peuvent préparer nos élèves à résoudre des problèmes complexes (économiques, citoyens, sociaux et environnementaux), y compris des problèmes que nous ne connaissons pas encore.

Compétences visées: 1, 2 et 4

En particulier:

- agir en tant que professionnel critique et porteur de connaissances et de culture,
- s'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel,
- concevoir et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage en fonction des élèves et du plan d'études,
- intégrer les technologies de l'information et de la communication aux fins de préparation et de pilotage d'activités d'enseignement et d'apprentissage, de gestion de l'enseignement et de développement professionnel.

Certification

La certification porte sur 3 axes, comme pour tous les modules interdisciplinaires: le faire, la réflexivité et la conceptualisation. Ici, elle prend la forme de la réalisation d'une exposition au sein du futur Lab de Sébeillon. L'exposition présentera les artefacts réalisés et un état des réflexions conduites lors du séminaire sur la question de la culture maker et son impact sur ses propres apprentissages et ceux des élèves.