

Appel à participation au projet pilote du Pass à destination des établissements scolaires de l'ensemble des réseaux et niveaux.

<p>Réseaux et niveaux concernés</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Fédération Wallonie-Bruxelles</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Libre subventionné</p> <p style="margin-left: 20px;"><input checked="" type="checkbox"/> libre confessionnel</p> <p style="margin-left: 20px;"><input checked="" type="checkbox"/> libre non confessionnel</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Officiel subventionné</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Niveau : Primaire - Secondaire</p> <p>Type de circulaire</p> <p><input type="checkbox"/> Circulaire administrative</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Circulaire informative</p> <p>Période de validité</p> <p><input type="checkbox"/> A partir du</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Du 09/02/2018 au 28/02/2018</p> <p>Documents à renvoyer</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui</p> <p style="margin-left: 20px;"><input checked="" type="checkbox"/> Date limite : 28/02/2018</p> <p style="margin-left: 20px;"><input type="checkbox"/> Voir dates figurant dans la circulaire</p> <p>Mots-clés :</p> <p>Appel à projet – PASS – Numérique</p>	<p>Destinataires de la circulaire</p> <ul style="list-style-type: none"> - A Madame et Messieurs les Gouverneurs ; - A Mesdames et Messieurs les Bourgmestres ; - Aux Pouvoirs Organisateurs des écoles d'enseignement primaire et secondaire ordinaire et spécialisé organisés ou subventionnés par la Fédération Wallonie-Bruxelles ; - Aux Chefs d'établissements d'enseignement primaire et secondaire ordinaire et spécialisé organisés ou subventionnés par la Fédération Wallonie-Bruxelles ; - Aux Organes de représentation et de coordination des pouvoirs organisateurs. <p><u>Pour information</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Au Service général de l'Inspection ;
--	---

Signataire

Ministre /
Administration : Administration générale de l'Enseignement
Direction générale de l'Enseignement obligatoire
Mme Lise-Anne Hanse, Directrice générale

Personne de contact

Service ou Association : DGEO – Direction d'Appui – Service des Affaires générales et intergouvernementales

Nom et prénom	Tél	Email
Volpe Alex	02/690.84.61	alex.volpe@cfwb.be

Madame, Monsieur,

J'ai le plaisir de porter à votre connaissance un appel à participation au projet pilote du PASS.

Le Pass propose aux écoles qui répondront à l'appel, une journée pratique de sensibilisation au numérique.

Je vous remercie de communiquer cette information à vos professeurs susceptibles d'être intéressés.

Pour toute **demande d'information complémentaire** à ce sujet, je vous invite à visiter le site internet du Pass (www.pass.be) ou prendre contact par mail : aventuresnumeriques@pass.be

Je vous souhaite bonne réception de la présente,

Pour la Directrice générale absente,
La Directrice générale adjointe,

Anne HELLEMANS



AVENTURES NUMÉRIQUES À L'ÉCOLE

**Pour les enseignants et les élèves
de la 3^e à la 6^e primaire
et de la 1^{re} à la 4^e secondaire**

Envie de **développer les compétences** de votre équipe éducative et celles de vos élèves ?

Envie d'**enrichir vos cours** d'éveil (électricité, lumière), de géométrie, d'éducation par la technologie, ou encore de français ou d'éducation à la citoyenneté autour d'objets numériques innovants – robots éducatifs, imprimante 3d, petits montages électroniques drôles ?
Ou de mieux comprendre ce qu'est un ordinateur et sa manière de « penser » ?

Envie **tout simplement de découvrir** avec vos élèves de manière ludique, simple et accompagnée comment dialoguer avec les machines numériques qui nous entourent ?
De voir quels sont leurs potentiels et leurs limites ?

Ou pourquoi pas : **envie de préparer les cours de demain** ?

Le Pass vous propose une journée d'animation gratuite
«AVENTURES NUMÉRIQUES À L'ÉCOLE»

CONCRÈTEMENT ?

Entre février et avril 2018

Une équipe du Pass vient dans votre école pour une journée pratique de sensibilisation au numérique. Destinée à 50 personnes (max), celle-ci s'adresse aux élèves et enseignants débutant dans le domaine. Ils constitueront la base d'une communauté d'apprentissage numérique. Tous apprennent ensemble ! Des pistes concrètes seront mises en place pour poursuivre si affinités.

pass.be

Pass, Rue de Mons, 3 - 7080 Frameries, Belgique
f @PassFrameries t @Pass_Frameries

Le projet pilote
**AVENTURES NUMÉRIQUES
À L'ÉCOLE**
est soutenu par la Ministre
de l'enseignement

DÉROULEMENT DE LA JOURNÉE

1/Une séance interactive de mise en contexte et d'ouverture (1 période en matinée)

«Le numérique et nous»

Les outils et «réflexes» numériques font partie de nos vies quotidiennes. Nous nous en servons tous mais nous sommes le plus souvent de «simples» utilisateurs et peu savent comment cela fonctionne, quels sont leurs potentiels et leurs enjeux. Or, nous serons tous- adultes, enfants et ados- de plus en plus amenés à «échanger » avec ces nouveaux types de machines et d'intelligence. Sur base d'exemples, dans un souci d'être et de former des citoyens avertis, nous explorerons ce domaine riche en surprise pour passer au-delà de l'écran.

2/Un atelier pratique au choix parmi les 5 propositions ci-dessous (sur 3 ou 4 périodes)

Ateliers programmation et...

... **rencontres robotiques**: sur base des robots éducatifs «Thymio», s'interroger sur le fonctionnement des robots, découvrir le principe des capteurs et la base de la pensée informatique; tester la logique de programmation en réalisant divers défis grâce à un logiciel intuitif, simple et gratuit.

Liens matières: éveil en sciences (lumière), éducation par la technologie.

... **électro- bidouille**: découvrir les composantes de base des objets électroniques quotidiens; construire et apprendre à programmer une création électronique simple.

Liens matières: éveil en sciences (électricité), éducation par la technologie.

... **défis graphiques**: des défis logiques pour aller vers une production graphique: raconter son histoire, réaliser un jeu «dont vous êtes le héros»... Un «pas à pas» pour découvrir différents concepts de la pensée informatique et développer de nouveaux modes d'expression.

Liens matières: Français (expression), éducation par la technologie,

... **mon appli à moi**: créer sa propre application pour smartphone et découvrir qu'il est possible de passer de la position de consommateur à celle d'acteur; sensibiliser aux données personnelles sur internet.

Liens matières: éducation par la technologie, éducation à la citoyenneté.

Atelier de prototypage

... **imprimante 3D**: voir dans l'espace et apprendre à passer de la représentation en 2 dimensions aux objets en volume; s'initier au dessin assisté par ordinateur, comprendre un nouveau mode de production.

Liens matières: géométrie, éducation par la technologie, éducation à la citoyenneté.

ET APRÈS ?

Si, après la journée, vous avez envie de poursuivre en classe l'aventure numérique

- Après chaque atelier, des pistes concrètes sont proposées pour poursuivre en autonomie.
- Une formation gratuite à la programmation éducative peut être organisée à partir de 5 enseignants intéressés dans une même zone géographique (2 demi-journées + 1 temps de travail en ligne).
- Une journée de partage et d'échanges de bonnes pratiques sera organisée au **Pass** à la rentrée 2018.

POUR QUI ?

Pour les élèves et enseignants de la 3^e à la 6^e primaire et de la 1^{re} à la 4^e secondaire débutant dans le numérique.

Aucun pré-requis n'est nécessaire.

Les écoles à encadrement différencié ou non-encore impliquées dans un programme numérique sont prioritaires.

Ouvert pour un minimum de 25 et un maximum de 50 participants dont 2 enseignants par 23 élèves.

Tout le matériel est amené par le Pass.

Les interventions seront programmées en fonction des places disponibles.

RENSEIGNEMENTS // Voir www.pass.be ou contacter par mail: aventuresnumeriques@pass.be

INSCRIPTIONS // Les inscriptions sont prises par le Pass jusqu'au 28 février au 065 61 21 60

Ce projet pilote est gratuit.

pass.be

Pass, Rue de Mons, 3 - 7080 Frameries, Belgique
f @PassFrameries t @Pass_Frameries

Le projet pilote
**AVENTURES NUMÉRIQUES
À L'ÉCOLE**
est soutenu par la Ministre
de l'enseignement