

CULTURE NUMÉRIQUE.

TOUT EST AFFAIRE DE DISTANCE ?



UN TEMPS FORT POUR :

Mesurer la distance parcourue depuis l'arrivée de l'Internet en France, la révolution attendue à l'école a-t-elle eu lieu ? Quels points d'appui pour développer des usages scolaires encore plus pertinents ?

Questionner les distances culturelles et générationnelles que les nouvelles technologies induisent, quel débat pour quelles questions éducatives ? Peut-on apprendre à vivre avec les nouveaux médias ?

Analyser les mises à distance des savoirs, à quelle condition apprendre et se former à distance ? Quel bilan pour les mises en place du premier plan "Ecoles numériques rurales" ? A quels besoins les espaces numériques de travail peuvent-ils répondre ?

Réduire la distance cognitive pour les élèves à besoins éducatifs particuliers : quels outils pour la grande difficulté et la prise en compte du handicap ? Quel panorama pour les technologies d'accessibilité ?

CULTURE NUMÉRIQUE, TOUT EST AFFAIRE DE DISTANCE ?

DISTANCE
EDUCATIVE...



DISTANCE
GÉNÉRATIONNELLE....



MISE À DISTANCE DES
SAVOIRS.....

DISTANCE COGNITIVE



MARDI 30 MARS

10 heures : Ouverture

Claude Berruer, secrétaire général adjoint

10 h 45 : Conférence-débat

Mémoire année zéro ?

Les outils numériques sont à l'origine d'une véritable inflation mémorielle .La mémoire collective est-elle ainsi menacée ? Comment trouver un juste équilibre entre sauvegarde et oubli ?

Emmanuel Hoog, président-directeur général de l'Institut National de l'Audio-Visuel

12h30-14h : Pause déjeuner

14h-15H30 Ateliers au choix (sur inscription voir le descriptif des ateliers)

Atelier 1 : Environnements numériques de travail et questions éducatives

Atelier 2 : Du tableau noir au tableau blanc.... interactif

Atelier 3 : Des technologies d'accessibilité pour la prise en compte du handicap

Atelier 4 : Jeux sérieux et mondes virtuels : applications pédagogiques .

15H30-17H :Table ronde

"Quels points de repères pour la mise à distance des savoirs ?

C.Mertz, CNDP agence des usages des TICE et acteurs de projets innovants : collège virtuel, formation à distance...

17H30 : Présentation et remise des trophées de l'innovation

CULTURE NUMÉRIQUE, TOUT EST AFFAIRE DE DISTANCE ?

DISTANCE
ÉDUCATIVE...



DISTANCE
GÉNÉRATIONNELLE....



MISE À DISTANCE DES
SAVOIRS.....

DISTANCE
COGNITIVE.....



MERCREDI 31 MARS

9H Ateliers au choix (sur inscription, voir le descriptif des ateliers)

Atelier 1 : Environnements numériques de travail et questions éducatives

Atelier 2 : Du tableau noir au tableau blanc.... interactif

Atelier 3 : Des technologies d'accessibilité pour la prise en compte du handicap

Atelier 4 : Jeux sérieux et mondes virtuels : applications pédagogiques

10H30-11H15 Conférence-débat

"Des outils aux usages à la recherche de sens"

Bruno Devauchelle, Cepec

11H15-12H30 : Table ronde : "Blogs, téléphone portable, internet...quels regards distanciés pour quelle relation éducative ? "

Psychologues, sociologues, parents, chefs d'établissement...

12H30-14H : Pause déjeuner

14H-15H30 : Conférence (à confirmer)

Dominique Wolton

15H30-16H : Clôture

Eric de Labarre Secrétaire Général

CULTURE NUMÉRIQUE, TOUT EST AFFAIRE DE DISTANCE ?

PRÉSENTATION DES ATELIERS



ATELIER 1

Environnements numériques de travail et questions éducatives.

Panel d'expériences (Eole...) : Quels types d'apport pour l'établissement ? Quels changements pour les familles ? Quelles questions éducatives derrière l'outil ?

Michel Larrory chef d'établissement, Eric Servain Netec.....

ATELIER 2

Du tableau noir au tableau blanc.... interactif.

Suffit-il de changer le tableau pour changer les pratiques pédagogiques ? Présentations et analyse des usages liés à ce tableau d'un genre nouveau (?). Lancement de la base de scénarios pédagogiques.

Bruno Sebire IFP Lille, chefs d'établissement.....

ATELIER 3

Des technologies d'accessibilité pour la prise en compte du handicap.

Panorama des solutions technologiques selon les handicaps.

Orditice, Jean-François Joureau

Aurélie Bais, enseignante et créatrice du cahier écran pour le handicap moteur

ATELIER 4

Jeux sérieux et mondes virtuels : quelles applications pédagogiques possibles ?

Empruntant la forme et le concept de certains jeux vidéos, ces serious games ont pour vocation de rendre un contenu sérieux plus ludique et plus accessible.

Julian Alvarez, chercheur en serious games.

<http://www.ludoscience.com>

Pendant les 2 jours, une exposition sur l'archéologie du futur vous invite à réfléchir sur la notion de progrès technologique.

Le colloque a lieu à la Maison diocésaine de Poitiers, 9 rue du jardinet.

Hébergement et restauration sur place dans la limite des places disponibles. Prise en charge des déplacements par Formiris, pour les établissements émergeant au plan "Ecole Numérique Rurale".