



webEvasion

Sport - Informatique & Culture

Table des matières

1.Introduction.....	1
2.Le projet	1
2.1.Le concept.....	1
2.2.Les axes fondamentaux.....	2
2.2.1.La découverte d'une région.....	2
2.2.2.Se dépenser seul ou en équipe.....	2
2.2.3.L'évaluation.....	2
2.2.4.Les T.I.C.....	2
2.3.Les valeurs sous-tendant le projet.....	3
2.3.1.La vie en groupe.....	3
2.3.2.Le développement personnel	3
2.3.3.Le respect	3
2.3.4.« Apprendre à apprendre ».....	3
3.En pratique.....	3
3.1.La forme: « Qui-quoi-quand-où ».....	3
3.2.L'apprentissage des T.I.C.....	4
3.2.1.Philosophie d'apprentissage.....	4
3.2.2.La méthodologie.....	5
3.2.3.Exemples d'outils informatique.....	5
3.3.Le déroulement d'un séjour type.....	6
4.Répondre à une nouvelle demande.....	6
4.1.Les besoins existants.....	6
4.1.1.L'apprentissage des T.I.C.....	6
4.2.Les spécificités de notre démarche.....	6
5.Contacts.....	7

Nous allons d'abord présenter le projet : son concept ainsi que les thèmes principaux. Nous verrons ensuite comment cela fonctionne en pratique, tant au niveau de l'organisation que des apprentissages informatiques. Enfin, nous expliquerons à quels besoins ce projet apporte une réponse.

1. Le projet

Cette première partie présente tout d'abord la philosophie du projet. Elle aborde ensuite les thèmes qui sont découverts tout au long des stages et se termine par un survol des valeurs défendues par ce projet.

1.1. Le concept

Les **Technologies de l'Information et de la Communication (T.I.C.)** sont de plus en plus présentes dans la vie quotidienne (ordinateur, Internet, gsm, ...). Nous voulons sensibiliser les jeunes qui participeront à nos stages à se servir des T.I.C. comme outil de support à une activité et non comme une finalité.

Découvrir une nouvelle région, s'adonner au kayak, à l'escalade, à l'équitation ou à la randonnée sont autant de stimulations qui peuvent permettre à chacun d'apprendre à rédiger un carnet de route (une évaluation) et finalement, à le mettre en forme grâce aux TIC.

1.2. Les axes fondamentaux

Quatre thèmes principaux formeront la pierre angulaire de ces stages : la découverte d'une région, se dépenser seul ou en équipe, évaluer et s'auto-évaluer et faire l'apprentissage de nouvelles technologies.

1.2.1. La découverte d'une région

La découverte de la culture et des produits locaux donnera l'occasion de s'intéresser à l'histoire ainsi qu'au patrimoine régional. S'intéresser à une région devrait permettre aux jeunes de se sentir plus impliqués dans leur environnement.

L'implication dans un projet T.I.C. de participation citoyenne (par exemple, remplir une base de donnée de services de proximité) pourrait en outre permettre de promouvoir une citoyenneté active.

1.2.2. Se dépenser seul ou en équipe

Le but de chaque stage est d'**exercer une ou plusieurs activités sportives**, comme du kayak, de l'escalade, de l'équitation, de la randonnée, ... Les activités physiques sont choisies en fonction de leur caractère ludique et « défoulant » mais aussi de leur capacité à développer les principales valeurs éthiques (voir partie 2.3). Les activités extérieures seront privilégiées.

Les différentes activités permettront aussi de découvrir et d'acquérir des connaissances techniques dans divers domaines d'activités.

1.2.3. L'évaluation

Arriver à évaluer ce que l'on fait et à s'évaluer soi-même dans ce que l'on fait est un principe qui permet de mieux comprendre pourquoi on le fait et permet ainsi de s'améliorer soi-même.

Faire une évaluation de groupe de temps à autre aide à ce que la vie en communauté se déroule le mieux possible.

1.2.4. Les T.I.C.

L'un des buts est de faire découvrir un maximum de nouvelles technologies, comme par exemple le gps, l'umts¹, l'appareil photo ou la caméra numérique, l'ordinateur, ... Amener les participants à mesurer l'impact sur la société de ces nouvelles technologies est important. Si toutes ne sont pas utiles, et/ou utilisables, elles risquent cependant de modifier profondément nos comportements. Si le Wap² est représentatif d'une technologie peu utilisable, le gsm est, quant à lui, un outil très intéressant qui modifie notre localisation dans l'espace et le temps: *On ne se prépare plus à l'avance, on s'organise « en temps réel ».*

Les animateurs sont là pour *guider et accompagner* les jeunes dans la découverte et l'utilisation des T.I.C., ils ne sont pas là pour leur *inculquer* ou leur *imposer* certaines pratiques. Le transfert de connaissances de jeune à jeune est très fortement encouragé car il permet, d'une part, à chacun d'apprendre selon son niveau et d'autre part, il a pour conséquence de ne pas limiter les matières à apprendre.

Le contenu qui est utilisé pour étudier les usages des nouvelles technologies est l'évaluation des découvertes personnelles, sportives et culturelles de la journée.

Après les stages, les participants pourront rester en contact, grâce au site qu'ils pourront continuer de maintenir et d'utiliser. De plus, la création d'une communauté de jeunes, apprenant l'un de l'autre et s'échangeant des informations sur les sujets qu'ils souhaitent (T.I.C. ou autres) assure une meilleure pérennité aux réalisations collectives (site Web). En effet, seule l'évolution permanente d'un site lui permet de survivre.

1.3. Les valeurs sous-tendant le projet

Le projet WebEvasion défend à la fois des valeurs humaines (la vie en groupe, le développement personnel, le respect) et pédagogiques (apprendre à apprendre).

1.3.1. La vie en groupe

La confrontation aux autres amène à comprendre qu'il faut *connaître les autres, s'exprimer, écouter, négocier et critiquer de manière constructive*. Cela conduit à une *solidarité* et au *respect des règles*.

La critique permet d'apprendre à *se remettre en question*, ce n'est jamais facile mais pourtant indispensable pour progresser.

Une activité de groupe permet aussi à chacun de découvrir *ses forces et ses faiblesses et d'apprendre à en tirer parti*.

Cela conduit également à développer un sens de l'observation et ensuite à acquérir de *l'esprit d'initiative et un sens des responsabilités*.

1.3.2. Le développement personnel

S'impliquer dans plusieurs domaines d'activités (les activités extérieures, les T.I.C., la découverte du patrimoine, ...) doit permettre à chacun de trouver une activité pour s'épanouir et ainsi d'acquérir de la *confiance en soi* et éventuellement de se découvrir de *nouveaux potentiels*.

Les T.I.C. permettent d'apprendre à *créer*, à *s'organiser*, à être *ouvert aux nouveautés*. La méthode proposée doit permettre à chacun de prendre du temps pour réfléchir à ce qu'il a fait et progresser à son rythme.

Des activités sortant de l'ordinaire amènent souvent des difficultés. On apprend donc à *trouver des solutions et à traverser des épreuves sans désespérer*.

1 Internet à haut débit via le réseau GSM, connectable à un ordinateur

2 Internet à faible débit via un GSM, utilisable seulement sur le GSM.

1.3.3. Le respect

Vivre en groupe doit amener le *respect des autres et de la différence*.

Lors de chaque activité, il sera très important de *respecter l'environnement* dans lequel on se trouve, que ce soit un bois, une ville, une rivière, un musée, une cuisine, ...

La découverte de cultures différentes est un grand pas vers l'apprentissage de la *tolérance et de l'intégration* des autres.

Les participants ne seront pas obligés d'apprendre; ils *peuvent décider de comprendre ou non* certaines choses. Ils ne pourront cependant jamais empêcher les autres d'apprendre.

1.3.4. « Apprendre à apprendre »

Les animateurs ne faisant que guider les participants, ceux-ci seront forcés de trouver certaines informations par eux-même, ils en tireront une *méthode d'apprentissage*.

2. En pratique

Après avoir expliqué le « pourquoi » dans la partie précédente, cette partie explique les conditions de déroulement choisies : la forme, le déroulement prévu ainsi qu'une journée typique.

2.1. La forme: « Qui-quoi-quand-où »

Pour les jeunes, âgés de 10 à 16 ans la durée des activités variera de 1 à 15 jours. Celles-ci se feront par petits groupes de 10 à 15 personnes, répartis par tranches d'âges proches (10-13 ans, 13-16 ans).

- Des **stages** de 5 à 15 jours sont proposés durant les vacances scolaires;
- des **week-ends** sont proposés pour des groupes, avec animations prévues (géocaching³, jeu de rôle live, ...);
- des interventions pour d'**autres organisateurs**, pour une à plusieurs heures, à la demande;
- des classes vertes seraient possibles de septembre à juin pour des écoles primaires et secondaires inférieures. Pour certaines activités, une formation (ou au moins la publication de quelques documents de référence) des enseignants aux techniques utilisées lors des stages pourrait être prévue.

La plupart des stages sont organisés en Wallonie mais des projets plus lointains ne sont pas exclus.

Une ouverture sociale est souhaitée afin de faciliter l'accès aux activités à des enfants moins favorisés (problèmes financiers, sociaux,)

Chaque stage sera encadré par plusieurs animateurs, dont au moins un spécialisé en informatique, et un en animation. Un rapport d'1 animateur pour 5 à 12 jeunes permettra d'assurer un apprentissage personnalisé. Les animateurs auront une expérience du terrain ainsi qu'une formation reconnue. Les animations sportives seront encadrées par un professionnel au besoin (escalade, spéléo, paint-ball, ...)

Pour les activités extérieures, des professionnels de l'activité choisie encadreront et garantiront une bonne approche de chaque activité.

2.2. L'apprentissage des T.I.C.

2.2.1. Philosophie d'apprentissage

Des études récentes montrent que les jeunes apprennent plus les T.I.C. en **parlant entre eux plutôt qu'en suivant des cours**. Cette pratique sera privilégiée tout en étant cadrée et accélérée si besoin est.

Concrètement, pour les T.I.C., l'idée est

- de distiller les notions au cours de la journée. En parler librement sans être devant l'ordinateur donne l'occasion d'amener un grand nombre de concepts sans être distrait par la technique;
- de faire ensuite travailler les jeunes sur la partie T.I.C. ;
- de leur expliquer, enfin, la théorie de ce qu'ils ont fait.

Nous voulons **faire découvrir une certaine vision de l'informatique**, à savoir :

« l'utilisation, soit la plus automatisée soit la plus ludique possible, d'un ou plusieurs ordinateurs afin de créer ou transformer de l'information ». La manière la plus automatisée sera privilégiée.

Les participants auront un **apprentissage personnalisé**, en fonction de leurs connaissances préalables, de ce qu'ils souhaitent apprendre ainsi que des opportunités des activités.

Quelques **principes de base** seront néanmoins toujours présents :

- amener à une « compréhension des bases » de chaque outil utilisé. Par exemple, un ordinateur n'est jamais qu'une machine permettant de transformer des 0 en 0 ou en 1 et des 1 en 0 ou en 1; pour un texte, ces principes sont la découpe en caractères, en mots, en phrases et en paragraphes. De là découle l'utilisation de polices, de styles de caractères, de styles de paragraphes, ...

Pour pouvoir tirer un maximum d'assistance d'un ordinateur, les concepts ci-dessus sont nécessaires. Une fois assimilés, ils permettent d'automatiser les tâches à résoudre; par exemple, pour un texte, la numérotation des chapitres, de même que la création de table des matières, la numérotation des pages, ... se font automatiquement dès que l'on utilise bien les styles;

- montrer la différence entre la « forme », que peut traiter de manière efficace l'ordinateur et le « fond », que seul l'homme peut traiter de manière raisonnée et efficace;
- aborder les thèmes de *liberté d'utilisation d'un logiciel et des données*. Par exemple, pour les textes, le .rtf ou le format .odt sont des standards libres, à la différence des .doc ou .docx. Cette sensibilisation sera de préférence amenée à travers l'utilisation d'outils appartenant à différentes plateformes (Mac Windows Linux) pour traiter les mêmes documents;
- sensibiliser aussi bien les participants que leur entourage à l'importance et à la pertinence du respect des licences, de la propriété intellectuelle, du droit d'auteur, des contrats d'utilisation ... Dans ce but, les outils qui seront utilisés seront au maximum sous « licences libres », afin de pouvoir être redistribués aux participants et installés chez eux.

Durant les périodes « creuses », nous discuterons aussi de l'histoire de l'informatique, des petites anecdotes qui font tout l'intérêt de la petite histoire dans la grande.

2.2.2. La méthodologie

Étant donné la compréhension profonde que nous souhaitons faire acquérir ainsi que l'adaptation individuelle de l'apprentissage, un cours magistral ne peut fonctionner. Afin que personne ne « cherche dans le vide », les bases seront expliquées à tout le monde en tout début de séjour.

Constatant que les jeunes apprennent mieux s'ils commencent par la pratique, la méthode d'apprentissage retenue est celle d'une spirale d'apprentissage

[explication action réflexion explication] :

- explication de ce qui va se passer (quoi, quand et comment);
- action, on agit, on teste ce qui a été appris;
- réflexion, on évalue ce qui a été fait;
- explication de la théorie.

Une question ou énigme sera posée chaque matin. Au cours de la journée, au fil des discussions et des activités, nous donnerons des pistes de réflexion pour amener les participants à trouver eux-mêmes des solutions. L'après-midi, les solutions trouvées seront discutées et la solution technique existante sera expliquée.

Une fois « sur machine », celui qui a un problème demandera aux autres de lui expliquer. Ces explications seront « contrôlées ». Ceci a un double avantage, d'une part, le vocabulaire des explications sera compréhensible pour celui qui les reçoit, et d'autre part, le fait de mettre des mots pour expliquer une chose la fait mieux comprendre à celui qui l'explique. Si personne ne connaît la réponse, les animateurs interviendront pour donner les bons réflexes et ainsi, faire progresser le groupe.

Nous utiliserons aussi une multiplication des moyens pour aider à la compréhension des principes de base du fonctionnement du matériel. Nous le ferons à travers des manipulations de celui-ci, ainsi que de métaphores et d'explications techniques.

2.2.3. Exemples d'outils informatique

Les outils utilisés pour faire découvrir l'utilité de l'informatique pourront être les blogs et wikis, la manipulation d'images ou de documents sonores ou vidéo, une introduction à la programmation (par des pages Web dynamiques, des automatisations, ...), etc.

L'instrument privilégié sera cependant l'utilisation et la création de pages Web à destination d'un site Internet. Cette activité permettra aux participants, après leur stage, de rester en contact pour toute question informatique via le site Web qu'ils auront contribué à réaliser. Ils réaliseront systématiquement le carnet de route de la journée via un site Web. Cela permettra aussi à ceux qui voudraient suivre leur périple de le faire au jour le jour.

2.3. Le déroulement d'un séjour type

Le premier jour, arrivée en soirée et présentation du séjour : les règles à respecter, ce qu'est l'informatique, qui sont les participants, ...

Durant tout le séjour, un accent sera mis sur l'*apprentissage de l'autonomie* pour les participants. Chacun devra veiller à ce que le groupe tourne bien. Pour cela, il faut que tout le monde fasse attention à ce qu'il fait et que certains fassent aussi attention à tout le monde. Les activités sont prévues du milieu de la matinée jusqu'au milieu de l'après-midi. En soirée, les explications sur les questions posées seront données et mises en pratique via la création d'un compte rendu de la journée sur le site et éventuellement la création de documents supplémentaires (photos numériques, vidéo, textes, sons, ...). Le dernier jour, un CD contenant les documents créés et les outils informatiques (logiciels libres) qui ont été utilisés sera distribué.

3. Répondre à une nouvelle demande

Cette partie présente les besoins auxquels répond le projet ainsi que le caractère novateur de celui-ci.

3.1. Les besoins existants

Ce projet répond à deux besoins. Celui de l'apprentissage des T.I.C. de manière générale et celui du support d'apprentissage parallèle et complémentaire à celui délivré dans les écoles.

3.1.1. L'apprentissage des T.I.C.

Un besoin d'apprendre les T.I.C. existe. Ces dernières seront présentées comme un moyen et non comme une finalité.

Les T.I.C. sont utilisables et attrayantes seulement depuis 1995, avec l'utilisation massive d'interfaces graphiques conviviales. Auparavant, l'accès à ces technologies était réservé à une classe de personnes hautement spécialisées (tout se passait en ligne de commande). Si l'accès aux NTIC est plus facile, il est cependant important de connaître un minimum les grands principes qui sous-tendent ces technologies, ce besoin commence seulement à se faire sentir.

En outre, la Région Wallonne promeut pour l'instant l'usage et la distribution des T.I.C. en Wallonie. L'éducation des futurs acteurs de la société à ces usages semble primordiale pour amener à une participation active aux nouveaux « espaces publics » créés grâce aux T.I.C.

3.2. Les spécificités de notre démarche

Beaucoup de stages ciblés soit sur les T.I.C., soit sur le sport existent. Aucun à notre connaissance n'intègre le sport, les T.I.C. et la culture.

Les offres d'activités T.I.C. sont presque toujours basées sur des cours d'informatique. Or, les T.I.C. ne doivent rester qu'un outil en support à une activité.

L'apprentissage par les pairs est une caractéristique qui vient juste d'être mise en avant par la recherche. Des recherches universitaires par la pratique sont envisageables via ce projet.

Aucune autre offre proposant la création d'une communauté qui survive aux projets n'existe à notre connaissance.

4. Contacts



webEvasion ASBL

François Schoubben

0486/39.13.70

Place aux foires, 1

6900 Marche en Famenne

www.webevasion.be - info@webevasion.be