

RAPPORT DE SYNTHÈSE
EXTRASCOLAIRES EN INFORMATIQUE 2020 - 2021



*Espace Cultures
& Développement asbl*

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
MODÉLISATION DES PRÉSENCES	6
SYNTHÈSE DES STATISTIQUES	10
MODULES DÉVELOPPÉS	11
REMARQUES ET SUGGESTIONS	15
TÉMOIGNAGES D'ÉLÈVES	17
MODÈLE DE RAPPORT DE SÉANCE	22

INTRODUCTION

Le projet « renforcement des compétences numériques des jeunes en milieu scolaire » en activités extrascolaires vise à développer l'inclusion numérique du jeune public dans les écoles et les quartiers défavorisés de Bruxelles. L'initiative entreprise par l'Espace Public Numérique Mobile (EPNM) a touché 8 établissements scolaires de la Ville de Bruxelles ainsi que notre école de devoirs.

Réalisé en partenariat avec **Bruxelles Enseignement**, le projet soutenu par **la Fondation Roi Baudoin** à travers **PC Solidarity (DigitalForYouth)** a bénéficié également d'une subvention de **Digital Belgium Skills Found** et de **la Cohésion Sociale (COCOF)**.

Les écoles partenaires du projet sont : le Congrès Dachsbeck, l'école du Canal, Les Éburons, Steyls, Adolphe Max, Reine Astrid, Émile Bockstaël et l'Allée Verte et l'école de devoirs « Notre-Dame-Aux-Neiges ». Au sein de chaque structure d'accueil, deux groupes de 12 à 15 participants répartis en A et B ont été mis en place excepté à Adolphe Max où il y a eu un troisième groupe.

Ce sont pour la plupart des élèves de 5 et 6ème année primaire qui sont concernés par le projet et leur niveau d'appropriation de l'outil informatique a prouvé leur aptitude à développer des contenus pédagogiques à la fois analytiques et créatifs. À travers le dispositif de l'EPNM à vocation itinérante, chaque établissement partenaire a bénéficié de 20 séances à raison d'un atelier par semaine.

En raison des circonstances consécutives à la Covid-19 dont les protocoles sanitaires étaient réadaptés régulièrement par les écoles et les structures d'accueil de jeunesse, les activités ont été souvent perturbées. Le sentiment anxieux et l'incertitude consécutive à la situation sanitaire a eu d'importantes

répercussions aussi bien sur le personnel d'encadrement et les participants.

Très souvent ce sont des fermetures d'écoles ou de classes dues à des cas de contaminations et par conséquent les séances sont, soit annulées soit reportées. Le temps de réalisation du projet ne couvrant que la période de janvier à juin, nous ne disposons que d'une faible marge de manœuvre pour reprogrammer certaines séances.

En dépit de ce statu quo, l'agenda des activités a été respecté et les résultats se sont révélés satisfaisants comme en attestent ces chiffres.



Photo prise à l'école primaire Émile Bockstael

QUELQUES CHIFFRES CLÉS

209

C'est le nombre d'élèves ayant participé aux ateliers répartis selon le genre : 112 garçons et 97 filles. Voir ci-dessous les effectifs par école et par groupe. Pour chaque structure d'accueil, un graphique des groupes montre l'évolution des fréquentations, lesquelles sont bien au-dessus de la moyenne.

202

C'est le nombre de séances prévues dont 15 seulement ont été annulées. Pour chaque école, 20 ateliers ont été proposés dont 10 séances pour chaque groupe fonctionnant en alternance. L'effectif d'un groupe pouvait varier de 10 à 15 inscrits avec une présence moyenne de 11 participants réguliers.

29

C'est le nombre de modules proposés sur l'ensemble du cycle de formation dont 3 à 4 programmes spécifiques en codage et création par groupe.

L'objectif était de programmer des contenus différents d'une école à l'autre et d'un groupe à l'autre même si tous les modules de base (Windows 10, Microsoft 365, les réseaux, la sécurité et la prévention) constituaient des tronc communs.

404

C'est le volume horaire de présentation des cours mis à part le temps de préparation, de recherche et de développement des contenus pédagogiques. La durée de chaque atelier est de 2h.

De façon générale, les élèves ont fait preuve de motivation et d'implication avec des capacités d'appropriation et d'assimilation insoupçonnées même s'il persiste une disparité entre les groupes et entre les écoles. Les directions d'écoles ont manifesté un vif intérêt pour les ateliers avec des suivis réguliers de la fréquentation.

RÉALISATION DU PLAN D'ACTION

En raison de la crise sanitaire, la mise en œuvre du projet a été réadaptée dans les conditions de sa faisabilité sans pour autant en modifier les principaux objectifs notamment le public cible constitué de jeunes en milieu scolaire dans des quartiers précarisés. Nous avons également fait le pari de développer une inclusion numérique centrée sur des programmes de création et d'analyse au moyen de modules d'apprentissage du codage

Malgré des disparités dans les niveaux de connaissances et d'expérience de l'utilisation de l'outil informatique, la plupart des jeunes se sont vite familiarisés avec l'ordinateur et les nouvelles découvertes.

Choix des établissements scolaires

Le projet destiné à la fois aux élèves du primaire et du secondaire dans les quartiers défavorisés, s'est plutôt focalisé essentiellement sur les établissements primaires à cause des innombrables protocoles sanitaires liés à la Covid-19 dans le secondaire, qui limitaient ainsi drastiquement toute activité en parascolaire.

Afin de cibler la population scolaire la plus confrontée à la fracture numérique et les écoles en sous-investissement dans l'équipement informatique, nous avons effectué des consultations avec Bruxelles Enseignement via le département Inspection en charge des activités en parascolaires. Parmi les critères définis pour le choix des écoles, nous avons ciblé des enfants issus en grande majorité de milieux précarisés dont les familles présentant plusieurs éléments discriminants ainsi qu'une fragilité

économique et sociale.

Souvent d'origine étrangère, certaines familles sont parfois davantage orientées, en termes identitaires, culturellement et traditionnellement vers le pays d'origine plutôt que vers la société d'accueil. Certains de ces enfants ont des parents qui ne maîtrisent aucune des langues nationales.

Le second indicateur fort intéressant était de cibler les jeunes, d'ordinaire très éloignés de l'outil informatique et ayant eu énormément de difficultés à se connecter lors des périodes d'interruption de cours durant lesquelles certains risquaient le décrochage scolaire. A travers ces ateliers, le but était aussi d'impliquer indirectement les parents touchés au premier degré par la fracture numérique. D'où le choix des écoles géographiquement ancrées dans le « croissant pauvre » de Bruxelles : zone du canal, le square Adolphe Max, Émile Bockstael, etc.

Types de partenariats

Le déploiement du projet initialement prévu à Ville de Bruxelles, à Saint Josse et Schaerbeek, avait été freiné par les restrictions sanitaires dues aux protocoles liés à la Covid en plus des lourdeurs administratives des Services d'Instruction pour les autorisations d'organisation d'activités en extrascolaire. L'Échevinat de l'Instruction de Bruxelles ayant été plus proactif et réactif a permis de centrer l'essentiel du projet sur son territoire. Ainsi, après identification des établissements cibles, en plus de notre école de devoirs, des conventions de partenariats ont été signés avec les directions de chaque école.

Comme prévu dans le plan d'action, l'EPNM s'est engagé à organiser au profit des établissements bénéficiaires, des ateliers informatiques pour des élèves éprouvant plus de difficultés avec l'informatique.

La convention engage Espace Cultures & Développement à mettre à la disposition du partenaire un équipement informatique complet (Pc ou tablettes, accessoires et l'accès à Internet), un ou deux animateurs compétents et à élaborer des contenus pédagogiques appropriés et axés sur différents modules.

Les établissements scolaires sélectionnent les participants, composent les groupes et mettent à disposition une salle équipée de meubles adaptés. Les ateliers sont gratuits pour les élèves mais chaque école s'engage à participer à hauteur de 85€ de l'heure. D'un commun accord, un calendrier est établi pour chaque groupe en créneau fixe pour une séance de 2h par groupe.

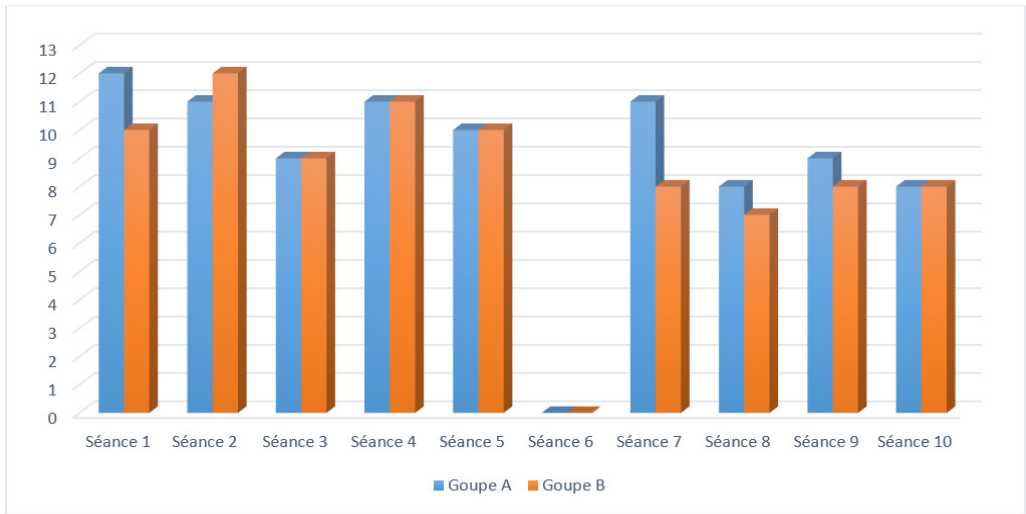
À l'exception de l'école devoirs et du 3ème groupe de l'école primaire Adolphe Max où les groupes ont bénéficié d'un atelier par semaine, un système d'alternance hebdomadaire est proposé dans les 8 établissements.

Au regard de l'évolution des fréquentations, le constat est que les jeunes ont manifesté beaucoup d'intérêt pour les ateliers proposés, d'autant que le programme s'est orienté davantage vers la création et l'initiation au codage. Beaucoup d'enfants ne disposent pas d'ordinateurs, ni de tablettes à domicile afin de pouvoir s'exercer et répondre à leurs besoins de découvertes et d'apprentissage.

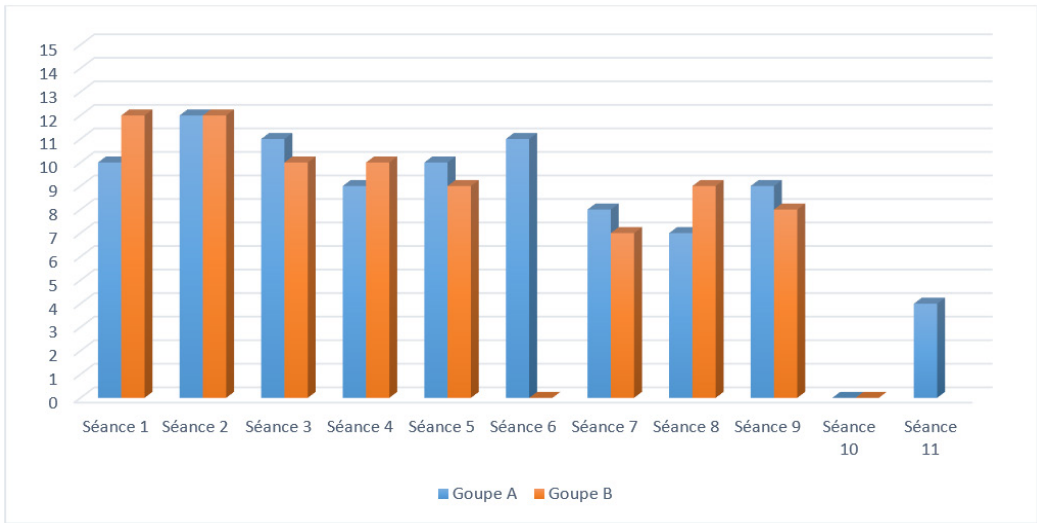
D'où le volet subsidiaire non moins important du projet consistant à aider les élèves dont les familles ont des revenus modestes pour trouver des équipements informatiques reconditionnés et à bon marché. Espace Cultures et Développement a mis en place un service d'emprunt temporaire de PC portables. Avec l'aide du CPAS de Bruxelles Ville et Bruxelles Enseignement beaucoup de familles ont pu acquérir des ordinateurs sous forme de dons ou de prêts dans le cadre des études de leurs enfants.

MODÉLISATION DE PRÉSENCES

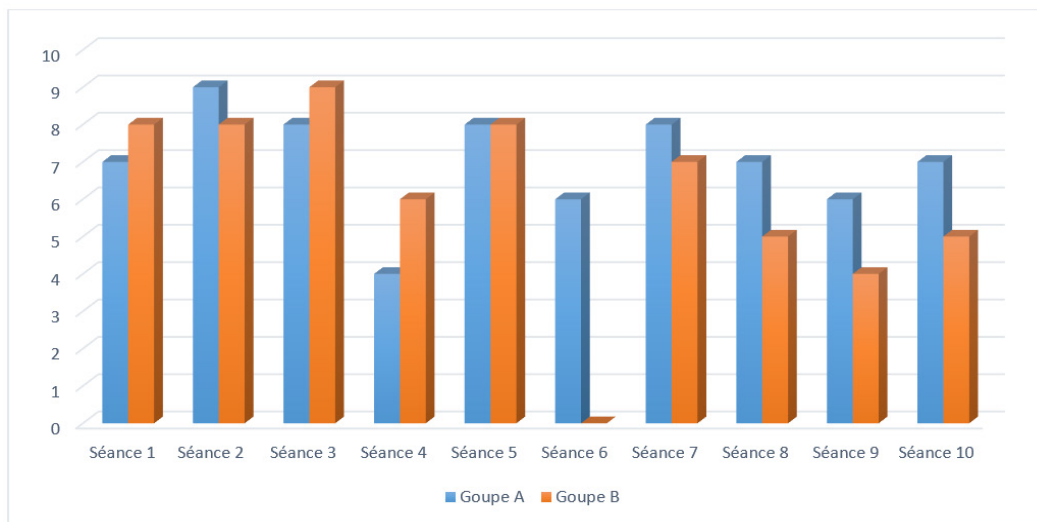
1. PRIMAIRE DE STEYLS



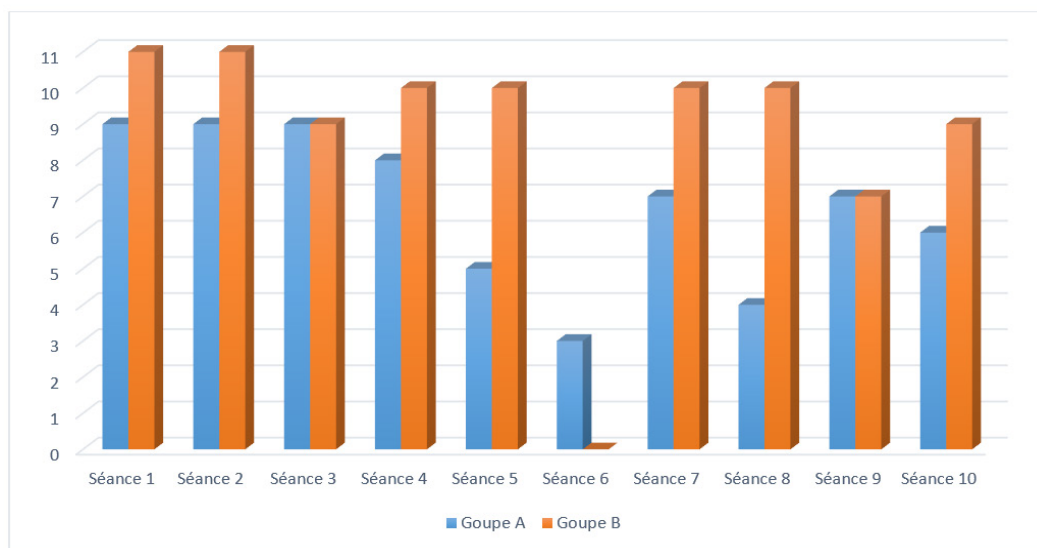
2. PRIMAIRE ÉMILE BOCKSTAEL



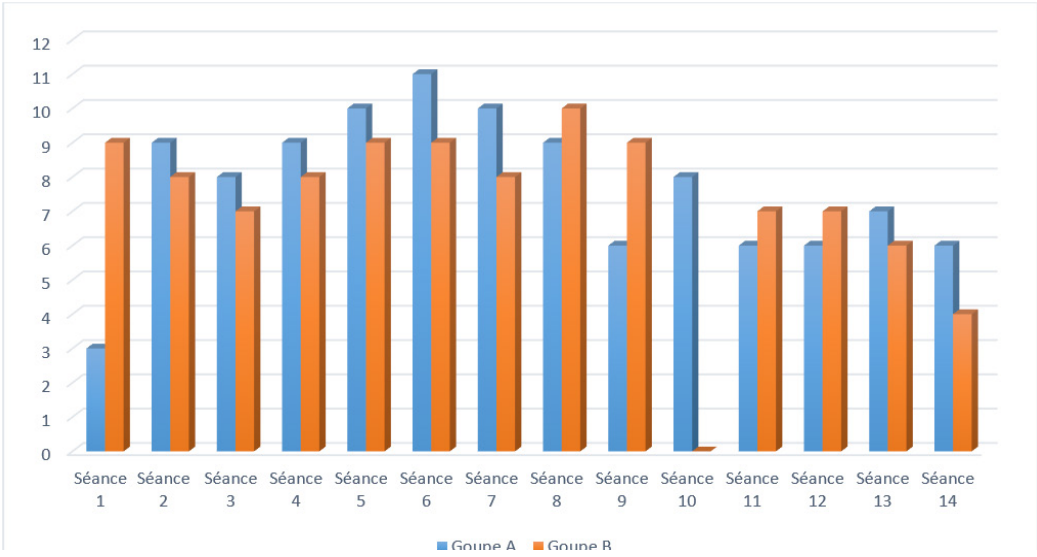
3. PRIMAIRE REINE ASTRID



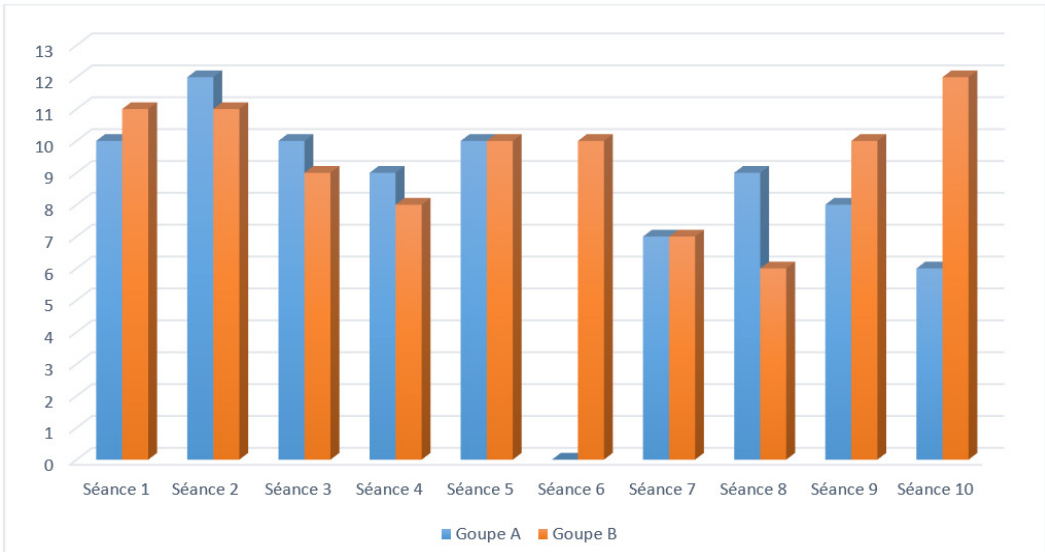
4. PRIMAIRE DE L'ALLÉE VERTE



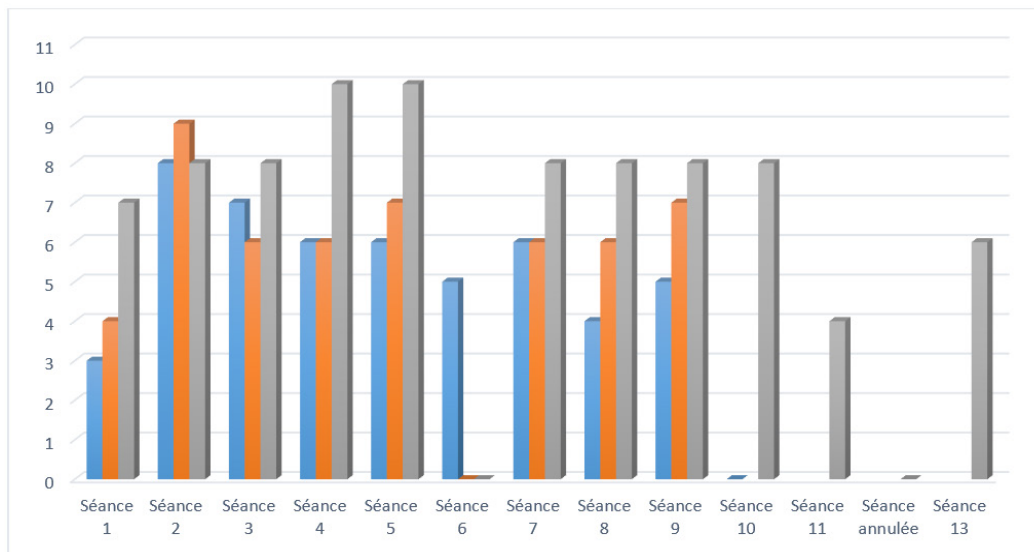
5. FONDAMENTALE CONGRÈS DACHSBECK



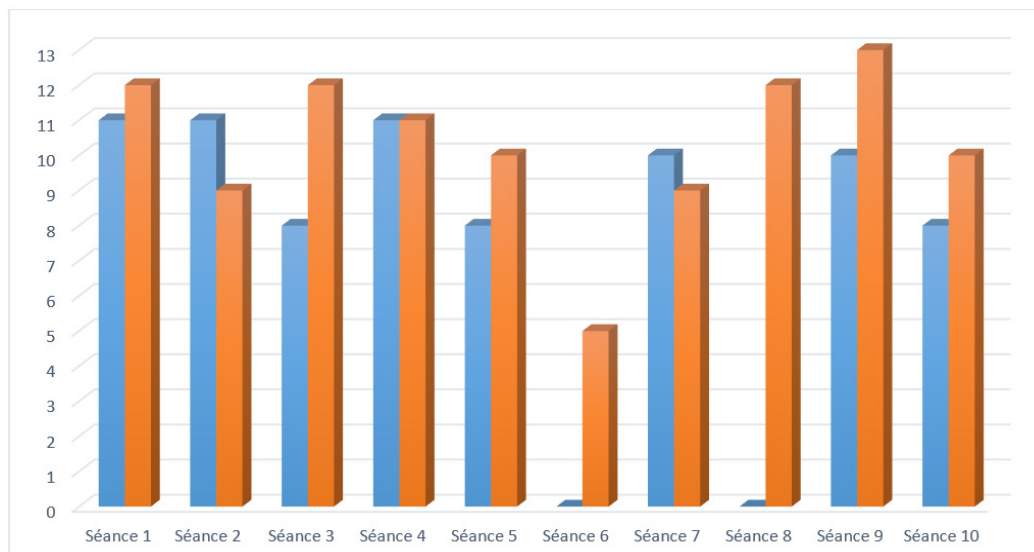
6. FONDAMENTALE DU CANAL



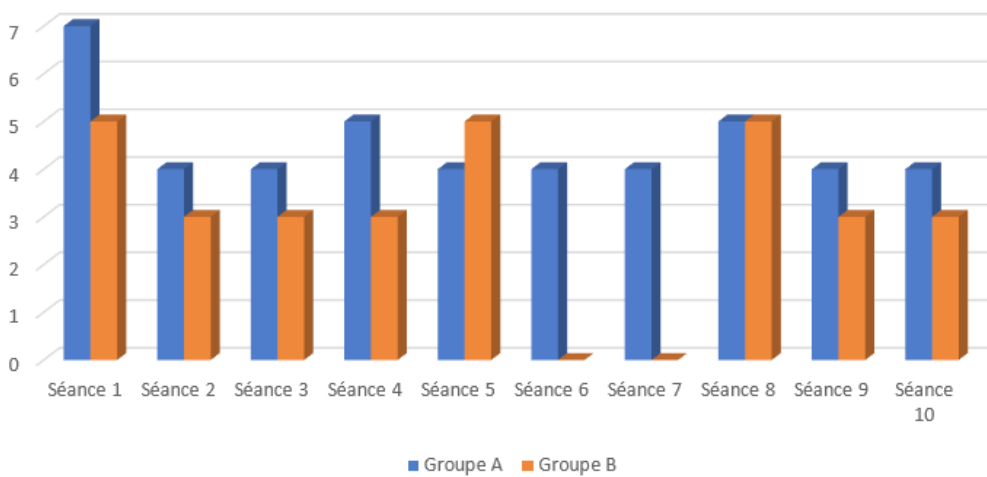
7. PRIMAIRE ADOLPHE MAX
(GROUPES GÉNÉRAUX ET CODING)



8. PRIMAIRE DES ÉBURONS



9. ÉCOLE DES DEVOIRS



SYNTHÈSE DES STATISTIQUES

Écoles	NOMBRES D'INSCRIPTIONS	FILLES/GARÇONS	NOMBRE DE SÉANCES PRÉVUES	SÉANCES ANNULÉES
<i>École de Devoirs</i>	Groupe A : 7 Groupe B : 8 Total : 15	Groupe A : 4 Garçons 3 Filles Groupe B : 4 Garçons 4 Filles	Groupe A : 10 Groupe B : 10 Total : 20	Groupe A : 0 Groupe B : 2 Total : 2
<i>Primaire de Steyls</i>	Groupe A : 12 Groupe B : 13 Total : 25	Groupe A : 6 Garçons 6 Filles Groupe B : 6 Garçons 7 Filles	Groupe A : 10 Groupe B : 10 Total : 20	Groupe A : 1 Groupe B : 1 Total : 2
<i>Primaire Émile Bockstael</i>	Groupe A : 12 Groupe B : 15 Total : 27	Groupe A : 5 Garçons 7 Filles Groupe B : 8 Garçons 7 Filles	Groupe A : 11 Groupe B : 10 Total : 21	Groupe A : 1 Groupe B : 1 Total : 2
<i>Primaire Reine Astrid</i>	Groupe A : 11 Groupe B : 10 Total : 21	Groupe A : 6 Garçons 5 Filles Groupe B : 9 Garçons 1 Filles	Groupe A : 10 Groupe B : 10 Total : 20	Groupe A : 0 Groupe B : 1 Total : 1
<i>Primaire de l'Allée Verte</i>	Groupe A : 9 Groupe B : 11 Total : 20	Groupe A : 1 Garçons 8 Filles Groupe B : 4 Garçons 7 Filles	Groupe A : 10 Groupe B : 10 Total : 20	Groupe A : 0 Groupe B : 1 Total : 1

<i>Fondamentale Congrès Dachsbeck</i>	Groupe A : 11 Groupe B : 10 Total : 21	Groupe A : 8 Garçons 3 Filles Groupe B : 5 Garçons 5 Filles	Groupe A : 14 Groupe B : 14 Total : 28	Groupe A : 0 Groupe B : 1 Total : 1
<i>Fondamentale du Canal</i>	Groupe A : 13 Groupe B : 13 Total : 26	Groupe A : 9 Garçons 4 Filles Groupe B : 6 Garçons 7 Filles	Groupe A : 10 Groupe B : 10 Total : 20	Groupe A : 1 Groupe B : 0 Total : 1
<i>Primaire Adolphe Max (Groupes généraux et coding)</i>	Groupe A : 9 Groupe B : 9 Groupe Coding : 10 Total : 28	Groupe A : 4 Garçons 5 Filles Groupe B : 8 Garçons 1 Filles Groupe Coding: 5 Garçons 5 Filles	Groupe A : 10 Groupe B : 10 Groupe Coding : 13 Total : 33	Groupe A : 0 Groupe B : 1 Groupe Coding : 2 Total : 3
<i>Primaire des Éburons</i>	Groupe A : 13 Groupe B : 13 Total : 26	Groupe A : 9 Garçons 4 Filles Groupe B : 6 Garçons 7 Filles	Groupe A : 10 Groupe B : 10 Total : 20	Groupe A : 2 Groupe B : 0 Total : 2
Totaux	Total : 209	Total : 209	Total : 187	Total : 12

MODULES DÉVELOPPÉS

Prise de contact, test de positionnement, Pc, Windows et Internet

- Expérience des élèves de leur utilisation de l'informatique, matériel à la maison
- Présentation de base d'un PC, de quelques fonctions basiques de Windows 10 (menu démarré, applis, paramètres, raccourcis,) et de notions liées à son utilisation.
- Connection au réseau Internet
- Les notions de navigateurs et moteur de recherche
- Recherche pratique sur Internet, quelques fonctions des navigateurs (onglets des pages, favoris, images,)
- Personnalisation du bureau
- Création de dossier, copier une image dans un bon dossier, renommer un fichier ou un dossier et le supprimer.

Scratch : initiation à la programmation

- Scratch : découverte de l'interface
- Création de son compte
- Explication sur ce qu'est un algorithme
- L'histoire d'Al-Khwarizmi
- Apprentissage des contrôles de base de Scratch
- (Les boucles conditionnelles, importer une image, redimensionner l'image, etc.)
- Création d'une animation

Uniquement pour les groupes de Congrès Dachsbeck et l'école primaire Adolphe Max (Groupes coding)

OFFICE OU MICROSOFT 365

- Office 365 : Découverte et présentation des applications
- Teams, Word, PowerPoint, Sway, OneDrive, Whiteboard, Outlook, Excel, OneNote.
- Utilisation des applications Word, PowerPoint et Teams

OFFICE 365 MESSAGERIES, APPLICATIONS USUELLES : OUTLOOK, WORD, TEAMS

- Introduction Outlook (messagerie-mail) : paramétrage, personnalisation, « envoi et réception », envoi groupé, etc.
- Différenciation entre Outlook et les autres applications de messageries (Whatsapp, Messenger, ...)
- Word (traitement de texte) fonctionnalités de base,
- Teams (vidéo conférence),
- Excel (feuille de calcul) les différentes fonctions : Cellule, colonne, soustraction, addition, ...
- PowerPoint (Diapos) : les différentes fonctions : Découverte des différents modèles de diapositives à disposition, conceptions de diapositives, transition/animation, ...
- OneDrive (cloud/sauvegarde)

GOOGLE, GMAIL ET APPLICATIONS USUELLES

- Connexion sur le compte Gmail de formation,
- Les applications : Gmail, Play, Recherches, Drive, Photos, Traduction, Agendas, Actualités, Meet, Voyages, etc
- Connexion sur Gmail, découverte des options (nouveau message, messages envoyés, brouillon, spam, corbeille)
- Exercice d'envoi et de réception d'un mail
- Google drive, parcours des options (glisser documents, supprimer, corbeille)
- Google maps découverte des options (recherche d'itinéraire, options pied-voiture-vélo, durée trajet), Exercice de recherche d'un itinéraire,
- Google photo (explication du cloud, stockage de photo dans google photo)
- Google chrome (Parcours des paramètres, historique, extensions, installation d'extensions -Adblock)
- Google docs (typing et exercice)

- Windows Photo (fourni avec windows 10)
- Les différents types de fichiers : jpeg, pdf, png, tiff
- Les formats d'images : 4/3, 16/9...
- La résolution d'une image point par pouce, ppi
- La définition d'un image HD 1920x1080, 4K 4096x2048...
- Les modifications dans Windows Photo.
- Modification des couleurs (teinte)
- Modification de la luminosité
- Recadrage et outil yeux rouges
- Pixlr (programme de retouche gratuit en ligne, une version pro payante)
- Les outils de base (sélection, lasso, gomme...)
- Les calques (principe des couches, du compositing)

PROJET DE CRÉATION AVEC WORD : AFFICHES DE TRI POUBELLES, LES BALEINES

- Ouverture du Drive contenant le matériel nécessaire (photos et notes)
- Téléchargement des fichiers dans un dossier projet sur chaque ordinateur d'élève
- Création d'un fichier Word pour accueillir le projet
- Chaque élève conserve son travail dans son dossier dans le Drive
- Ouvrir le logiciel Word, Créer et enregistrer un document Word, Comprendre l'onglet "Accueil" du ruban, Comprendre l'onglet "Insertion" du ruban, Insérer une image, Sélectionner une image dans l'explorateur de fichier, Mettre en forme l'image : redimensionner, déplacer dans l'espace, positionnement par rapport au texte, ...
- Écrire un texte, Sélectionner un texte ou partie de texte, Mettre en forme le texte : type police, taille, gras et italique, couleur, saut ligne, Mettre en forme les paragraphes : aligner le texte, liste à puces, Reproduire la mise en forme d'un texte, Copier / couper ou coller du texte, Insertion d'un lien hypertexte, Créer un tableau, Mettre en forme le tableau : créer les différentes cellules du tableau (3x3)

PROJET DE CRÉATION AVEC POWERPOINT : PRÉSENTATION DE LA BELGIQUE

- Ouverture du Drive contenant le matériel nécessaire (photos et notes)
- Téléchargement des fichiers dans un dossier projet sur chaque ordinateur d'élève
- Création d'un fichier PowerPoint pour accueillir le projet
- Réalisation du projet étape par étape

PROJET DE CRÉATION : ÉCRITURE EN HTML ET CSS

- Introduction à HTML et CSS
- Écriture progressive des scripts en 10 étapes. (Les élèves copient les balises et les lignes de code)
- À chaque étape, transformation du fichier .txt en fichier .html pour voir le résultat
- Rangement du travail de chacun dans un drive en fin de séance

Uniquement pour les groupes de Congrès Dachsbeck et l'école primaire Adolphe Max (Groupes coding)

PRÉVENTION ET SÉCURITÉ

- Les risques sur internet et les réseaux sociaux :
- La cyberintimidations ou cyberharcèlement : menaces, insultes, envoi de photos obscènes ou choquantes, rumeurs, tags sur des photos peu glorieuses. Un enfant peut créer un groupe spécifique pour prendre un autre enfant pour cible. Toujours signaler les cyberharcèlements ou quelconques faits de violences numériques.
- Ne pas saisir des informations sensibles (identité, données bancaires, ...) sans avoir vérifié la fiabilité du site (https, avis sur le sire d'autre consommateur, CGU, ...)
- Quelques conseils de prudence
- Choisir des mots de passe composés de minuscules + majuscules + signes, les changer régulièrement.
- Ne pas communiquer ses données sans vérifier à quoi elles vont servir.
- Réfléchir quand on publie. Ce qui est mis en ligne aujourd'hui peut potentiellement circuler dans le monde entier et rester sur Internet des années.
- Respecter le droit à l'image et le droit d'expression : pas de photo sans autorisation des personnes, pas de propos injurieux, racistes, diffamatoires.
- Sur Facebook, Instagram, Twitter, ... bien choisir ses amis, ne pas allumer sa webcam quand on est connecté avec des gens qu'on ne connaît pas.

REMARQUES ET SUGGESTIONS

NIVEAU DES ÉLÈVES :

En dépit des disparités, de manière générale les élèves ont une capacité d'adaptation facile particulièrement ceux qui ont déjà un ordinateur à domicile ou sont équipés déjà de leur propre smartphone. L'expérience aidant, 80% des élèves s'approprient facilement les contenus proposés tout en étant aptes à effectuer des exercices de restitution ou à réaliser de façon autonome un projet de création après présentation.

Néanmoins certains de l'école Steyls et Reine Astrid, souvent au sein d'un même groupe, sont très peu familiers avec l'informatique au point ne pas savoir utiliser une souris ou comprendre la disposition d'un clavier d'où les exercices de Rapid Typing, un programme d'entraînement de clavier pratique et facile pour améliorer la maîtrise, la vitesse de frappe et à réduire les fautes de frappe.

FRÉQUENTATION DES ATELIERS :

À de rares exceptions, la moyenne des présences reste stable entre 8 et 10 sur un effectif de 10 à 12 par groupe. Les absences souvent justifiées sauf les cas de décrochages dus à des inscriptions dans d'autres activités parascolaires ou simplement un changement d'avis des candidats. Plusieurs absences ont été motivées par des cas de Covid.

Les annulations de séances s'expliquent également soit par l'adaptation soudaine du protocole sanitaire, soit par des ajustements de calendriers non communiqués aux parents d'élèves. A l'approche des examens, on note beaucoup d'absences.

DISCIPLINE ET COMPORTEMENTS :

Des cas d'indisciplines ont été observés dans trois écoles notamment à Dachsbeck, Reine Astrid et Canal où les comportements désobligeants de certains élèves ont franchi le seuil du tolérable. Précisément à l'école du Canal, deux enfants se sont permis renommer des fichiers partagés par des insultes. La sanction était le renvoi des deux enfants.

Les animateurs avaient pour consignes de signaler tout comportement inadéquat par écrit à la direction qui choisira le moyen le plus approprié de sanctionner les fauteurs. Cette collaboration est à saluer.

CONTENUS PÉDAGOGIQUES :

Outre les éventuelles réadaptions et réorientations pédagogiques, tous les modules prévus ont été réalisés avec succès sauf pour les accès scolaires dédiés au programme Office 365. L'EPNM dispose d'un compte officiel et d'une large gamme d'applications de Microsoft. Or pour les besoins de ces formations et en concertation avec le service informatique, l'approche proposée était de connecter les élèves avec leurs propres accès afin de se familiariser au mieux à la plateforme scolaire dont le processus d'accès est à bien des égards différents.

Même en disposant de leurs comptes authentiques, les élèves ne pouvaient pas retenir leurs mots de passe trop complexes et ne devant pas être écrits.

Face à cette barrière, l'EPNM a proposé des comptes exclusivement dédiés à la formation sur Office 365. Plus d'implication du service informatique aurait faciliter la tâche aux élèves et aux animateurs.

TIMING DES ATELIERS :

A l'acception de Congrès Dachsbeck où les ateliers (non subventionnés) ont commencé en octobre, dans les autres écoles les cours ont démarré en janvier pour s'étendre jusqu'à la mi-juin. Ce calendrier empiète non seulement sur les examens mais offre très peu de marge de manœuvre pour d'éventuels réajustements ou report de séances.

TÉMOIGNAGES D'ÉLÈVES



ZEYNEB

Primaire Émile Bockstael

« Le cours m'a beaucoup servi pour apprendre des choses sur le pc que je ne savais pas du tout faire. J'ai appris la messagerie comme Gmail ou le traitement de photos Pinterest »



YASMINA

Primaire Reine Astrid

« Je sais utiliser Word, Outlook, les fichiers et les icônes de bureau. En Word, j'ai appris à modifier des textes, colorier, surligner, choisir et changer de polices. Envoyer des mails et écrire pour les envoyer à quelqu'un. Des fichiers audios, musique, image dossier, document et vidéos. Sur le bureau on peut retrouver la barre des tâches, la barre des recherches, on trouve aussi toutes les icônes qu'on a utilisé auparavant et on a la corbeille ».



ABDUL

Fondamentale Congrès Dachsbeck

« Je pense de l'informatique c'est que c'est bien et que l'ordinateur c'est super génial et ce qu'on apprend c'est éducatif et instructif et c'est amusant ».



ARMAAN

Fondamentale Congrès Dachsbeck

« Je fais du scratch, c'est comme on fait marcher un chat. J'ai préféré scratch parce qu'on peut faire beaucoup de choses avec ce programme : création et inspiration. On peut aussi suivre en même temps des animations de l'autre personnage sur l'écran de mon camarade David ».



MAMADI

Fondamentale Congrès Dachsbeck

« Je voudrais qu'on continue à apprendre comment faire des, comment faire plein de choses d'autres. Par exemple, on a appris à faire, on a appris à écrire plus vite grâce à un jeu, on jouait aussi à scratch et ça m'a bien aimé et je voudrais bien qu'on fait plein d'autres choses. Oui aussi apprendre à plus taper plus vite ».



OUMAR

Fondamentale Congrès Dachsbeck

« On ouvrait les bons fichiers et qu'on a découvert un nouveau jeu vidéo qui s'appelle interland On a fait aussi des animations, des petites histoires, on a appris des mouvements, faire notre propre histoire, des labyrinthes ».



HAFSA

Primaire Adolphe Max (groupe Coding)

« J'aurais aimé d'autres choses qui parle du codage. Donc d'autres langages de codes plus développés et approfondis ».



HIBA

Primaire Adolphe Max (groupe Coding)

« J'ai appris beaucoup de choses et le scratch et le codage, on a aussi appris à faire les playlists sur YouTube. Le traitement de photos que j'aimerais améliorer davantage »



MOHAMMED SALIM

Primaire Adolphe Max (groupe Coding)

J'aime bien l'informatique parce que on fait beaucoup de scratch. Sur scratch on peut faire plein de trucs cool, comme déplacer des images, faire tourner ton personnage, tu peux aussi parfois pendant la pause tu peux regarder YouTube. Tu peux aussi changer ton scratch et le personnage, tu peux aussi personnaliser ton fond d'écran et tu peux ».

MODÈLE DE RAPPORT DE SÉANCE

PROGRAMME DACHSBECK GROUPE A – 2020-2021

07/10/2020

Module 1 : Prise de contact – Test de positionnement – PC et Windows

Tour de classe avec les élèves à propos de leur utilisation de l'informatique, matériel à la maison
Présentation de base d'un PC, de quelques fonctions basiques de Windows 10 (menu démarrer, applis, paramètres, raccourcis,) et de notions liées à son utilisation.

Petits exercices sur l'utilisation de base de l'ordinateur pour déterminer leurs connaissances

Connexion au réseau Internet

Les notions de navigateur et moteur de recherche

Recherche pratique sur Internet, quelques fonctions des navigateurs (onglets des pages, favoris, recherche d'images,)

Exercice de clavier sur Rapid Typing.

21/10/2020

Module 2 : Microsoft Windows

Utilisation de base : Rappel des éléments du bureau, barre des tâches, icônes, paramètres.
Création de dossiers et de fichiers, renommer les fichiers et les dossiers...

Utilisation du double clic ou du clic droit de la souris pour ouvrir et renommer les dossiers et fichiers

Personnalisation du fond d'écran avec le clic droit de la souris ou via les paramètres dans le menu démarrer.

Quelques paramètres utiles : Affichage et luminosité, économiseur de batterie, alimentation et mise en veille, stockage.

Utiliser le moteur de recherche des paramètres.

Visualiser le volume de données d'un dossier.

Gérer la taille des icônes et les organiser sur le bureau

Exercices :

- *Créer dossiers et sous-dossiers, arborescence*
- *Changer le nom d'un Dossier et d'un fichier*
- *Glisser les dossiers et les fichiers dans un dossier cible via l'explorateur de fichier*
- *Ouverture des paramètres : changer l'image du fond d'écran,*
- *Mettre une icône d'application dans la barre des tâches.*

25/11/2020

Module 3 : La communication en ligne :

- Installer l'application Zoom
- Rejoindre une réunion Zoom avec les codes chiffrés
- Les fonctionnalités de Zoom :
 - Se nommer
 - Activer/désactiver le microphone
 - Activer/désactiver la caméra
 - Aller dans la discussion et envoyer /recevoir des messages de façon personnalisée ou à tous
 - Partager l'écran
 - Lever la main

Exercice de clavier sur Rapid Typing.

09/12/2020

Module 4 : Scratch - Introduction au langage informatique :

- Découverte de l'interface de Scratch
 - o Les instructions triées par catégories
 - o Les lutins (choisir un lutin, dessiner un lutin, télécharger un lutin)
 - o Les costumes des lutins
 - o Les sons (choisir un son, enregistrer un son et télécharger un son)

Exercices :

- *Faire avancer et reculer un lutin d'un bord à l'autre indéfiniment*
- *Faire rebondir une balle sur les bords et la faire changer de couleur*

06/01/2021

Module 4 (suite1) : Scratch - Introduction au langage informatique :

Exercices :

- *Poursuivre l'exercice de la balle qui rebondit sur les bords, elle change de couleur plusieurs fois par seconde et émet un son*
- *Transformer son clavier d'ordinateur en clavier de piano. Pour les plus doués, faire danser un lutin au rythme des notes que l'on joue.*

Note : Il y a une disparité entre ceux qui s'appliquent et parviennent ou presque à faire l'exercice et certains qui sont plus dissipés et parlent sans arrêt.

20/01/2021

Module 5 : Les applications Google

Connexion sur le compte Gmail de formation,

Les applications Google : *Gmail, Play, Recherche, Drive, Photos, Traduction, Maps, Actualités, Meet, etc*

Gmail : Connexion et découverte des options (nouveau message, messages envoyés, brouillon, spam, corbeille) *Exercice : Envoi et de réception d'un mail*

Google drive : *Exercice: Créer un dossier et importer un fichier*

Google Maps : *Exercice : retrouver sa maison, recherche d'un itinéraire précis.*

Play Store : *Comment chercher une application*

Google traduction : *Exercice : traduire un mot français dans une autre langue*

Création de son compte Scratch

03/02/2021**Module 6 : Introduction Microsoft Office 365 : création de comptes et applications usuelles : Outlook, Word, teams**

Introduction à Office 365 : Découverte et présentation des applications Teams, Word, PowerPoint, Sway, OneDrive, Whiteboard, Outlook, Excel, OneNote.

Introduction Outlook (messagerie) : paramétrage, personnalisation, « envoi et réception », envoi groupé, etc.

Différences entre Outlook et les autres applications de messageries (Whatsapp, Messenger, ...)

Exercices :

- se connecter à sa messagerie envoyer un mail avec un objet, insérer emoji, insérer un GIF

Note : les élèves ne peuvent pas utiliser leurs comptes Office 365 de l'école faute d'accès authentifiés. Pour les besoins du cours, l'animateur leur a créé des comptes.

24/02/2021**Module 6 (suite) Microsoft Word**

Introduction Word (traitement de texte) :

- Création d'un nouveau fichier
- Comprendre l'onglet "Accueil" du ruban
- Comprendre l'onglet "Insertion" du ruban
- Comprendre l'onglet "Fichier" du ruban
- Insérer une image
 - o Sélectionner une image dans l'explorateur de fichier
 - o Mettre en forme l'image : redimensionner, déplacer dans l'espace
- Écrire un texte
 - o Sélectionner un texte ou partie de texte
 - o Correcteur d'orthographe intégré à Word
 - o Mettre en forme le texte : type police, taille, gras et italique, couleur, saut ligne ...
- Enregistrer le fichier
- Renommer le fichier

10/03/2021**Module 4 (suite2) : Scratch - Introduction au langage informatique :**

- Visionnage d'une animation Scratch comme exemple
-

Exercice : créer une animation : « Interactions entre personnages » qui se lancent quand on appuie sur le drapeau vert et comprenant au moins :

- Deux lutins différents du chat
- Un arrière-plan
- Une boucle
- 10 briques d'instructions

Présentation des animations de chacun à la classe

24/03/2021

Module 4 (suite3) : Scratch - Introduction au langage informatique :

- Se connecter à son compte

Exercice de création d'un labyrinthe :

- Regarder les exemples
- Énoncé : Lorsque le drapeau vert est cliqué, un lutin entre dans un labyrinthe et doit trouver la sortie
 - Créer un arrière-plan ou un lutin tenant lieu de labyrinthe
 - Sélectionner un lutin et le faire bouger avec les touches de navigation (haut/bas/gauche/droite)
 - Interdire au lutin de dépasser les bords des couloirs du labyrinthe
 - Entre l'entrée du lutin dans le labyrinthe et sa sortie, il peut se passer des choses laissées à l'imagination des élèves.

Notes : Certains élèves ont pu terminer l'exercice

21/04/2021

Module 7 : « Projet de création » les enfants réalisent une petite page web très simple en HTML et CSS

- Introduction à HTML et CSS
- Écriture progressive des scripts en 10 étapes. (Les élèves copient les balises et les lignes de code)
- À chaque étape, transformation du fichier .txt en fichier .html pour voir le résultat
- Rangement du travail de chacun dans un drive en fin de séance

Notes : on est arrivé à écrire les 3 premiers scripts et à en visualiser le résultat

05/05/2021

Module 7 (suite1) : « Projet de création »

- Écriture des scripts suivants et leur transformation en fichiers .html

Notes :

On est arrivé à écrire les 7 premiers scripts et à en visualiser le résultat

Le groupe est bruyant.

Certains élèves s'en sortent très bien et 2 élèves ont beaucoup de mal à suivre. Ceux qui suivent bien sont contents de voir leur projet avancer

19/05/2021

Module 7 (suite et fin) : « Projet de création »

- Écriture des scripts suivants et leur transformation en fichiers .html

02/06/2021

Module 8 : Prévention et sécurité sur le Web

- Les risques sur Internet

Exercice-jeu : « Interland »

Note générale :

Le groupe est assez soudé, il y a de l'entraide spontanée. Cependant plusieurs enfants de cette classe ne tiennent pas en place et ne peuvent pas s'arrêter de parler et de bouger, ils sont très jouettes. De ce fait, la concentration n'est pas suffisante et seuls les plus motivés parviennent à suivre malgré le bruit, pour les autres il faut répéter souvent la même chose et les aider vraiment beaucoup.

Un autre point difficile est de les empêcher d'aller sur Internet et de jouer pendant le cours.