

L'Atelier Numérique



Veille de projets
éducatifs innovants

L'Atelier Numérique est un FabLab autogéré par les élèves de l'école Boule (Paris) initié en 2013, où les savoirs sont transmis entre pairs.

Le projet se développe dans un esprit de transversalité et d'horizontalité, d'où le choix du poulpe comme mascotte qui illustre la convergence des savoirs. L'Atelier Numérique est géré par les élèves de l'école toutes sections confondues (il y a des fab managers qui assurent l'accueil et l'accompagnement des élèves et projets). Le lieu est ouvert, il n'y a aucune propriété, les intervenants (étudiants comme enseignants) ont un statut de contributeur. Ce lieu vit uniquement par les élèves.

Pour favoriser l'autogestion du lieu et le partage de connaissances, le fonctionnement de l'Atelier Numérique repose sur une carte de membre à présenter à chaque venue. La carte permet d'identifier l'élève ainsi que les différentes compétences dont il dispose grâce à un système de badges (programmation web, Arduino, électronique, impression 3D, scan 3D). Ces certificats de connaissances s'acquièrent en suivant les formations offertes par l'Atelier Numérique. Lorsqu'un élève acquiert le niveau expert, il peut à son tour assurer des formations ou partager des tutoriels. Cela assure l'autonomie et l'enrichissement de l'Atelier Numérique.

Afin d'accroître la transmission des savoirs numériques, une plateforme de partage en ligne regroupant des tutoriels, des outils, et des projets d'étudiants, verra le jour.

Sources :

En quoi ce projet est-il particulièrement innovant ?
L'Atelier Numérique innove en proposant un mode de fonctionnement horizontal, avec un système d'autogestion et d'apprentissage entre pairs, il propose un autre mode de partage des connaissances que le système vertical de l'enseignement actuel. La fédération de l'atelier en un lieu de rencontre et d'échanges regroupe les élèves autour du numérique et des nouvelles technologies, tout en créant une forme de communauté. Ce dernier point se retrouve dans divers FabLabs tournés vers l'éducation.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des élèves ?

Les élèves des différentes sections de l'école peuvent collaborer et initier des projets transdisciplinaires dans lesquels le numérique a une place prépondérante. Le fonctionnement de l'Atelier Numérique permet une mutualisation des savoirs et des compétences ainsi qu'un échange direct entre les élèves. Le système de badge valorise les compétences acquises par l'élève.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des enseignants ?

Avec ce modèle, les enseignants viennent aider à l'acquisition de savoirs et de compétences sur un modèle contributif, ils interviennent sous forme d'ateliers auxquels les élèves de l'Atelier Numérique s'inscrivent.

<http://www.ecole-boulle.org/articles/1905/latelier-numerique>

<http://www.thomas-thibault.fr/latelier-numerique/>

Vidéo de présentation

L'atelier Numérique de l'école Boulle from thomas thibault on Vimeo.

La possibilité de choix dont disposent les élèves pointe la nécessité de permettre aux élèves de construire leur propre parcours de savoirs (à l'extrême opposé nous voyons la segmentation et l'imposition de contenus). Les enseignants devraient s'inspirer aussi de ce modèle qui vise à responsabiliser les étudiants, grâce au système de badges notamment.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue d'autres acteurs (lesquels) ?

Les établissements scolaires, ainsi que les communes, peuvent voir la nécessité d'offrir un lieu d'expérimentation où les technologies sont accessibles et intégrées dans un dispositif qui ne tient pas les élèves à distance. Les entreprises et autres acteurs du numériques éducatifs peuvent être mobilisées pour penser des interfaces de mutualisation (permettant plus de mise en relation que les Espaces de Travail Numérique (ENT) actuels).