

REGARDS

Une publication du Centre MITIC interjurassien



sommaire

2-3 *Tablettes* des objets interactifs pour le cycle 1

4 *Cinéclub* transmettre sa passion et éduquer

5-7 *Domaine MITIC* une place en constante évolution

8 *Solfegiator* un logiciel pour la musique

numéro 20 printemps 2019

Jouer avec la tête et les mains

La manipulation d'objets est essentielle pour les plus jeunes élèves afin qu'ils puissent idéalement entrer dans les apprentissages. Forts de ce concept, plusieurs développeurs d'applications sur tablette ont imaginé et créé des objets qui interagissent avec l'écran.

Marbotic

Start-up française née en 2012, *Marbotic* propose aux enfants d'utiliser un alphabet et des chiffres en les posant sur l'écran de la tablette. Ces pièces de jeux sont potentiellement utilisables hors tablettes ce qui permet aussi une première approche sans écran.

Les chiffres et lettres en bois, inspirés par la méthode Montessori, permettent une bonne prise en main grâce à leur poignée. Ils fonctionnent grâce à l'électricité statique du corps, sans pile ni autre connectivité et sont doux pour l'écran, sans risque de rayures.

Certaines apps se déverrouillent grâce aux chiffres ou lettres en bois achetés au préalable. Trois permettent notamment de découvrir l'alphabet (phonèmes et formes des lettres), d'écrire ses

premiers mots, d'apprendre des mots de vocabulaire, en ce qui concerne le français. Grâce aux apps de mathématiques, les élèves pourront expérimenter les chiffres jusqu'à 100, comprendre le concept des dizaines et des unités et s'entraîner aux additions et aux soustractions. Destinée aux enfants anglophones, la dernière app a été spécialement développée pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture en anglais.

activités strictement scolaires. J'apprécie aussi le retour instantané qu'offre l'utilisation des apps et la possibilité de définir les paramètres d'utilisation : par exemple, on peut choisir de ne travailler qu'avec les nombres de 1 à 5 avec l'application *10 doigts* ».

L'app *10 doigts* est intéressante pour les plus jeunes élèves car ils peuvent utiliser leurs doigts à la place des chiffres en bois. Le chiffre apparaît et il est énoncé



Tests en classe

Les activités réalisées en classe par plusieurs enseignant-e-s démontrent que les applications sont destinées aux plus jeunes élèves. Samuel Bonjour, enseignant spécialisé en classe d'introduction et en soutien pédagogique ambulatoire (SPA) à Moutier, a utilisé ce matériel avec une classe de neuf élèves et en SPA à l'école enfantine avec de petits groupes ou en individuel : « Ce qui m'a séduit chez *Marbotic*, c'est d'abord le principe, mais également la simplicité des jeux, l'esthétique du matériel et l'ergonomie des applications. Ces deux derniers points manquent souvent dans les jeux (pas forcément interactifs) et les applications numériques, notamment sur les plateformes dédiées aux jeux et

oralement.

Les inconvénients sont peu nombreux selon les testeurs : le prix du kit de lettres et chiffres (environ 100 francs), certains phonèmes sont difficiles à comprendre, beaucoup de matériel à sortir pour une seule leçon lors de soutien scolaire.

Des applications non figées

Les réglages des apps peuvent être modifiés selon le choix de l'enseignant-e, par exemple l'intervalle des calculs, la plage des nombres avec laquelle les élèves joueront, l'utilisation de phonèmes ou de la première lettre, etc. Les trois apps de mathématiques ont encore trois niveaux de difficultés.

Infos Marbotic

Pratiquement tous les jeux sont fonctionnels pour iOS et Android. Les apps sont gratuites et disponibles en 21 langues dont le français. Sur le site marbotic.fr se trouvent une liste de compatibilité des tablettes ainsi que toutes les informations concernant les jeux. Sur l'app, le coin parents est utile pour comprendre les règles des jeux ainsi que toutes leurs particularités.

Un guide pédagogique est disponible sur le site officiel (au format PDF).

Notons encore que la langue idéale de ces apps pour notre région est le belge !

Des objets connectés à une tablette permettent une interaction ludique, pédagogique et cognitive.

Osmo

Les jeux américains de *Tangible Play Inc.* nommés *Osmo* ont été créés dès 2014 « en répondant aux préoccupations de nombreux parents se demandant comment faire pour que leurs enfants interagissent avec la technologie sans perdre de vue l'importance du jeu pratique et du développement des habiletés motrices », nous révèlent Pramod Sharma et Jérôme Scholler, cofondateurs.

La quinzaine d'applications *Osmo* permettent aux élèves des cycles 1 et 2 de progresser en français, mathématiques, géographie, musique, dessin, etc., mais uniquement sur iOS.

Description de quelques jeux

Pour jouer aux jeux *Osmo*, il faut acquérir une base constituée d'un miroir et d'un socle pour poser votre iPad à la verticale. Les jeux *Numbers* permettent l'addition, la soustraction mais aussi la multiplication.

Words se joue comme le jeu du pendu et les élèves ont la possibilité de créer leur propre jeu en cherchant des illustrations et en écrivant les mots de leur vocabulaire, par exemple.

Coding Awbie, comme son nom l'indique, permet de coder des chemins en alignant des blocs de direction devant l'écran.

Tangram est un jeu de repérage dans le plan et l'espace avec des pièces géométriques à placer selon un modèle.

Il est possible d'ouvrir un compte où chaque élève est inscrit afin de voir la progression pour toutes les apps.

Tests de quelques apps

Les premières remarques des enseignants au sujet de ces jeux décrivent l'esthétique et la manipulation. Tous sont d'avis qu'ils sont accrocheurs au premier regard et qu'ils sont faciles à utiliser pour les enfants. Par contre, avoir la tablette à la verticale sur un socle n'est pas très stable. Il y a donc un risque de casse non négligeable. Le prix aussi est rebutant : il

n'y a aucun jeu à moins de 50 francs en comptant le socle et le miroir. Notons encore qu'il faut compter un socle par iPad, ce qui augmente aussi le prix.

Par ailleurs, certaines apps n'obtiennent pas l'unanimité dans le corps enseignant : le jeu *Tangram* par exemple se joue idéalement sans écran vous diront certains, avec des pièces de jeux sur une table. Tandis que d'autres trouvent le concept adéquat car le jeu est autocorrectif, un gain de temps pour l'enseignant-e. Quand l'élève réussit l'assemblage des pièces, il obtient une récompense en forme d'animation car il voit alors l'image des pièces assemblées se mouvoir à l'écran, comme par magie. Malheureusement, il n'est pas possible de créer ses propres formes dans ce jeu. Créer de toutes pièces son vocabulaire (mots et illustration des mots) et y jouer comme au pendu est possible avec l'app *Words*. Le scénario *Voc-pendu* est disponible pour cette activité dans la salle des maîtres d'Educlasse sous la rubrique *Tablettes en classe*. De plus, il y a d'innombrables albums publics créés par des privés qui permettent différents apprentissages tels que les heures, le nom de polygones, toutes sortes de calculs, etc. En dehors de ces albums qui peuvent être choisis par l'enseignant-e, l'app se décline comme un jeu de pendu sans plus-value. L'app *Words* est la seule activité d'*Osmo* qui est personnalisable.

L'app *Numbers* est intéressante car l'élève peut trouver différentes solutions

Infos Osmo

Sur le site my.playosmo.com, vous pouvez créer votre propre compte de classe et y ajouter tous vos élèves. De là, les profils seront automatiquement ajoutés sur les apps en insérant un code donné sur le site.

Sur le site playosmo.com/fr, vous trouverez des vidéos explicatives pour chaque app, ainsi qu'une boutique pour acheter les jeux (compter les frais de douane en sus). Sur l'Apple store suisse, il est aussi possible de les acquérir.

pour résoudre un calcul comme $14 = 7 + 7 = 7 + 4 + 3 = 3 \times 4 + 2$. Il n'est malheureusement pas encore possible de créer ses propres calculs. *Coding Awbie* est une initiation au code. Les cases s'illuminent lors du codage, les élèves visualisent bien le chemin déjà codé avant de faire avancer leur personnage à l'écran. Ainsi, il est aisé de corriger le code en tout temps.

Et finalement, pourquoi ne pas se faire sa propre opinion en farfouillant sur les sites cités dans l'article ? Ils donnent un bon aperçu des jeux. A vous de jouer !

Naomi Simon Stalder



Se faire une toile à l'école

Courrendlin, un vendredi soir, 19h30. Devant l'entrée principale du bâtiment de l'école primaire, une petite quinzaine d'élèves âgés entre 10 et 14 ans semblent faire le pied de grue. Serait-ce une séance de parents à laquelle ils sont également convoqués ? Ont-ils été « collés » par un enseignant qui préfère jouer le bourreau d'enfants plutôt que d'aller boire un apéritif de fin de semaine ?

Que nenni, il s'agit tout simplement d'enfants inscrits au cours de cinéma dispensé par Natacha Broquet dans le cadre de l'offre de cours facultatifs proposés par l'école.

Ce cours, initié voici maintenant deux ans, est dispensé une fois toutes les trois semaines, le vendredi soir entre 19h00 et 22h00 (voire plus tard suivant la longueur du film proposé).

Pour Natacha, ce projet lui tenait à cœur depuis quelques années déjà mais n'a effectivement abouti que l'année durant laquelle l'école s'est dotée de projecteurs numériques dans chacune des classes des degrés supérieurs. La projection peut dès lors se dérouler dans sa propre classe, ce qui, on le comprend aisément, facilite grandement toute la partie technique et administrative du projet.

L'envie de partager avec les élèves sa

passion du cinéma, le plaisir de les guider hors des sentiers battus, de leur faire découvrir des films qu'ils n'auraient pas abordés de prime abord, sont les motivations principales qui ont conduit Natacha à se lancer dans ce cours facultatif. Les séances sont toujours structurées de la même manière :

- Une partie théorique ayant pour thème les prémices de l'histoire du cinéma. Des extraits tels que *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* des Frères Lumière en 1895 ou *L'Homme à la tête en caoutchouc* de Georges Méliès datant de 1901 sont projetés et suivis de commentaires et autres explications de l'enseignante.
- Quelques petites anecdotes ou vidéos suivies d'une discussion autour de l'affiche du film du jour ainsi que diverses informations sur le réalisateur, les acteurs et bien évidemment le thème traité dans le film.
- La partie principale : le visionnement du film (sans entracte bien sûr).
- La séance se terminant sur une discussion nourrie et surtout argumentée autour du film. On tente de sortir du « c'était bien » « j'ai bien aimé », etc.

Natacha travaille par thème annuel. L'année passée était placée sous le

signe du dragon sous toutes ses formes avec entre autres comme films projetés *Peter et Elliott* ou *Mulan*. Cette année son choix s'est porté sur l'adaptation de la bande dessinée au cinéma. *Gaston Lagaffe*, *Tintin*, *Astérix et Obélix* ou *Valérian*, les films ne manquent pas. Il faut faire un choix, souvent dicté par l'âge des élèves et les affinités de l'enseignante bien sûr. Pour les années à venir, Natacha a déjà plusieurs thèmes en réserve : à la découverte de l'univers de Steven Spielberg, les super-héros, les films catastrophe, la musique, suivre la carrière d'un acteur en particulier, etc. le réservoir étant quasiment inépuisable. Le cours se conclut en fin d'année scolaire, voire de semestre, par une séance de cinéma dans une salle de la région. Soirée durant laquelle les élèves ont l'occasion d'aller voir un film fraîchement sorti sur les écrans.

Natacha en est convaincue, les élèves ressortiront de son cours munis d'un bagage cinématographique étoffé. Ils auront surtout eu l'occasion d'aiguiser leur esprit critique et de confronter leurs opinions à d'autres cinéphiles de leur âge.

Exercer un regard sélectif et critique, échanger avec ses pairs sur ses perceptions, décoder la mise en scène de divers types de messages, analyser des images animées au moyen de la grammaire de l'image, ... le cours facultatif qu'offre Natacha Broquet aux élèves de Courrendlin entre pleinement dans le cadre des objectifs MITIC du plan d'études.

Si l'expérience de Courrendlin peut donner des idées aux collègues qui se soucient de respecter le PER dans ce domaine particulier, un des objectifs de Natacha Broquet est atteint.

A bon entendre.

Xavier Siegrist



La science informatique dans la grille horaire bernoise

Depuis quelques mois, on assiste au niveau romand à une multiplication des articles de presse annonçant à grand fracas que cette fois ça y est, on va faire de l'éducation numérique dans les écoles.

L'informatique à l'école, ce n'est pourtant pas nouveau. Des enseignant-e-s motivé-e-s (mais pour la plupart sans formation spécifique exhaustive) ont, déjà au 20^e siècle, dispensé des leçons de technique informatique. Elles ont permis aux élèves de s'initier aux rudiments du traitement de texte, de la programmation ou de la retouche d'image.

Avec l'arrivée du PER, c'est même à l'ensemble du corps enseignant que l'on a confié la mission d'intégrer les compétences MITIC dans les disciplines. Aujourd'hui, le constat est pourtant un peu déprimant. À part un peu de recherche sur internet et la création de diaporamas pour accompagner des exposés, la véritable intégration des quatre piliers MITIC du PER est à géométrie variable et reste souvent l'apanage des plus motivé-e-s. Suivant les enseignant-e-s qu'il ou elle aura croisé-e-s le long de son parcours scolaire, un-e élève peut très bien passer complètement à côté des MITIC.

La science informatique

Aujourd'hui, les politiques s'emparent d'un nouveau mot de vocabulaire qui sonne bien dans les discours : la science informatique. Des budgets sont alloués et de nouvelles leçons vont faire leur apparition dans la grille horaire bernoise dès cet été.

Algorithmes, structure des données, organisation et gestion de l'information, il s'agit principalement de montrer aux élèves de quoi l'envers du décor est fait. Une compétence intéressante qui permettra à chacun-e de comprendre comment la machine

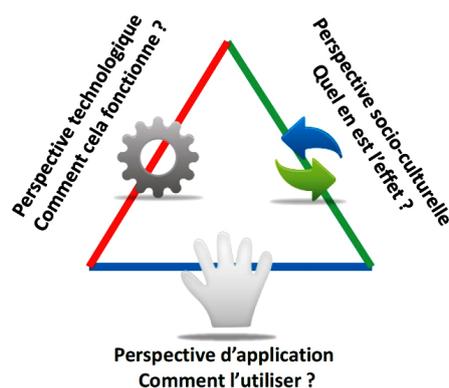
fonctionne, dans le but d'en garder la maîtrise et, au bout du compte, ne pas la subir.

Devant l'absence d'un moyen d'enseignement romand adéquat, c'est le moyen zurichois, *Connected*, qui est en phase d'adaptation dans la partie francophone du canton de Berne.

A terme, chaque élève bernois suivra quatre leçons d'éducation numérique, de la 8^e à la 11^e année (au lieu d'une demie en 9^e actuellement). Les Juras-siens en restent pour le moment au statu quo, avec deux leçons dispensées en principe en 9^e.

Fonctionnement vs utilisation

L'éducation numérique devient donc une discipline scolaire à part entière. La partie MITIC du PER sera réécrite. Elle est provisoirement complétée, côté bernois, par des notions de structuration des données, d'algorithmes et des systèmes informatiques. Il s'agit de la science informatique, représentée par le côté rouge du triangle de Dagstuhl.



« Triangle de Dagstuhl », adaptation B. Döbeli, PHSZ

Les attentes fondamentales de la science informatique et de l'éducation aux médias seront principalement abordées dans le cadre des leçons d'éducation numérique. Mais le principe de l'intégration des MITIC dans toutes les disciplines reste valable. L'usage des outils numériques, le côté

FG 11 - 21 - 31

Les quatre piliers des MITIC dans le PER

1. Utilisation d'un environnement multi-média.
2. Éducation aux médias.
3. Production de réalisations médiatiques.
4. Échanges, communication et recherche sur internet.

Complément provisoire bernois en attendant la réécriture du PER.

- Structures des données
- Algorithmes
- Systèmes informatiques

bleu, continuera d'être traité de manière transdisciplinaire. Ainsi, à l'école primaire, les attentes fondamentales liées à l'utilisation d'un environnement multimédia devraient être atteintes au terme de la 7^e année. Cette compétence permettra d'aborder la première leçon d'éducation numérique en 8^e dans de bonnes conditions.

A moyen terme

Après les premières leçons d'informatique, souvent facultatives, puis l'inscription des MITIC dans le PER, il ne fait aucun doute que nous verrons arriver ces prochaines années une troisième façon de considérer le numérique à l'école.

C'est l'occasion de clarifier le rôle de chacun-e. Évidemment, tout le monde n'aura pas la responsabilité d'assumer des tâches d'animateur ou d'animatrice MITIC, de personne-ressource pour le dépannage technique ou de titulaire des leçons d'éducation numérique. Mais plus personne ne pourra non plus justifier une absence quasi totale des MITIC dans ses leçons.

Christian Rossé



Porrentruy, mercredi 3 décembre 2018, 14 heures 10.

49 des 51 animateurs et animatrices MITIC jurassien-ne-s écoutent avec beaucoup d'intérêt les informations du Centre d'Emulation Informatique du Jura (CEIJ). Tout en intervenant pour poser des questions, parler de leurs projets ou demander des conseils. La revalorisation du statut a recréé une très évidente motivation.



Faut-il vraiment revenir sur le chemin tortueux qui mena au nouveau statut des animateurs et animatrices MITIC ? Sur une décennie ponctuée de contextes défavorables, de situations financières peu propices et de beaucoup d'espoirs déçus ? Probablement pas.

Gardons plutôt à l'esprit la très bonne nouvelle de la rentrée d'août 2018 : les animateurs et animatrices MITIC ont dorénavant droit à une certaine reconnaissance. Avec non pas une rétribution sonnante et trébuchante, mais avec un modeste allègement horaire qui peut néanmoins faire toute la différence. L'animateur d'une école de 98 élèves bénéficiera par exemple d'une leçon d'allègement, alors que l'animatrice d'un établissement accueillant 332 élèves disposera de 3 leçons d'allègement.

Cette reconnaissance s'accompagne d'un nouveau cahier des charges. Il précise que dorénavant, le travail devrait être composé de 70% d'interventions pédagogiques et de 30% d'aide technique.

Pour atteindre cet objectif, les animateurs et animatrices doivent obtenir de leur direction la présence d'un point MITIC à l'ordre du jour de chaque séance des maitres. Une tribune de choix qui permettra de rappeler les rendez-vous incontournables tout au long de l'année. Mais aussi de mettre régulièrement en valeur les activités nouvelles ou anciennes d'Educlasse. Ou celles d'autres sites lorsque leurs qualités sont avérées.

Et pourquoi pas de proposer la mise en pratique de l'article 91 de l'Ordonnance scolaire : « Durant deux semaines au plus par année scolaire, l'enseignement peut être organisé sous forme de journées d'études... ». Une opportunité extraordinaire de construire un horaire sur

une semaine pendant laquelle l'éducation aux médias côtoiera la production de réalisations MITIC. Tout cela pour le grand bénéfice des élèves et le développement de leurs compétences.

Car aujourd'hui, si les tâches de l'école sont nombreuses, n'oublions pas ses missions fondamentales : apprendre aux élèves à lire, à écrire, à calculer, à communiquer et à s'informer.

Benjamin Stebler

Formations

Il faut disposer d'un diplôme reconnu, F3 MITIC par exemple, pour occuper la fonction d'animateur ou d'animatrice. Si tel n'est pas le cas, l'enseignant-e s'engage à obtenir un Certificat d'études avancées (CAS) dans les 5 ans. Une formation d'une dizaine de semaines à effectuer hors du temps d'enseignement.

But général

La tâche prioritaire de l'animateur MITIC est de permettre aux élèves d'acquérir les compétences MITIC définies par les attentes fondamentales du PER. (...)

L'animateur ou l'animatrice doit :

(...) analyser les besoins, proposer et organiser en collaboration avec la direction de l'école des formations de perfectionnement du corps enseignant.

Extraits du *Cahier des charges*

Une responsabilité reconnue

Dans le canton de Berne, le poste de SMI (spécialiste en médias et informatique) est correctement rémunéré depuis plusieurs années. Sa décharge fait partie du pool de direction et est calculée en fonction du nombre de machines, d'élèves et d'enseignant-e-s de l'école.

Exemple (non contractuel) : 50 machines pour 150 élèves (ratio 1:3) et 15 enseignant-e-s correspondent environ à 10% de décharge. En doublant le nombre de machines (ratio 2:3), on arrive à 14%.

Ces nombres dépendent des priorités que la direction veut donner à son école. Si un projet de grande envergure est à l'agenda d'une année scolaire en particulier, la direction peut très bien revoir la décharge SMI momentanément à la hausse.

A la croisée des chemins

Directement subordonné-e à la direction de l'école, le ou la SMI occupe une position centrale dans l'organigramme de l'école (voir encadré ci-dessous). Il s'agit en principe d'une personne ayant une formation pédagogique et une activité d'enseignement. Ses compétences techniques lui permettent d'assurer le dépannage matériel de premier niveau. Une formation continue appropriée de niveau CAS complète son profil.

Cette facette technique ne doit toutefois pas masquer le fait que sa tâche prioritaire, comme dans le canton du Jura, reste la mise en œuvre de l'enseignement des attentes fondamentales MITIC dans l'ensemble des domaines disciplinaires.

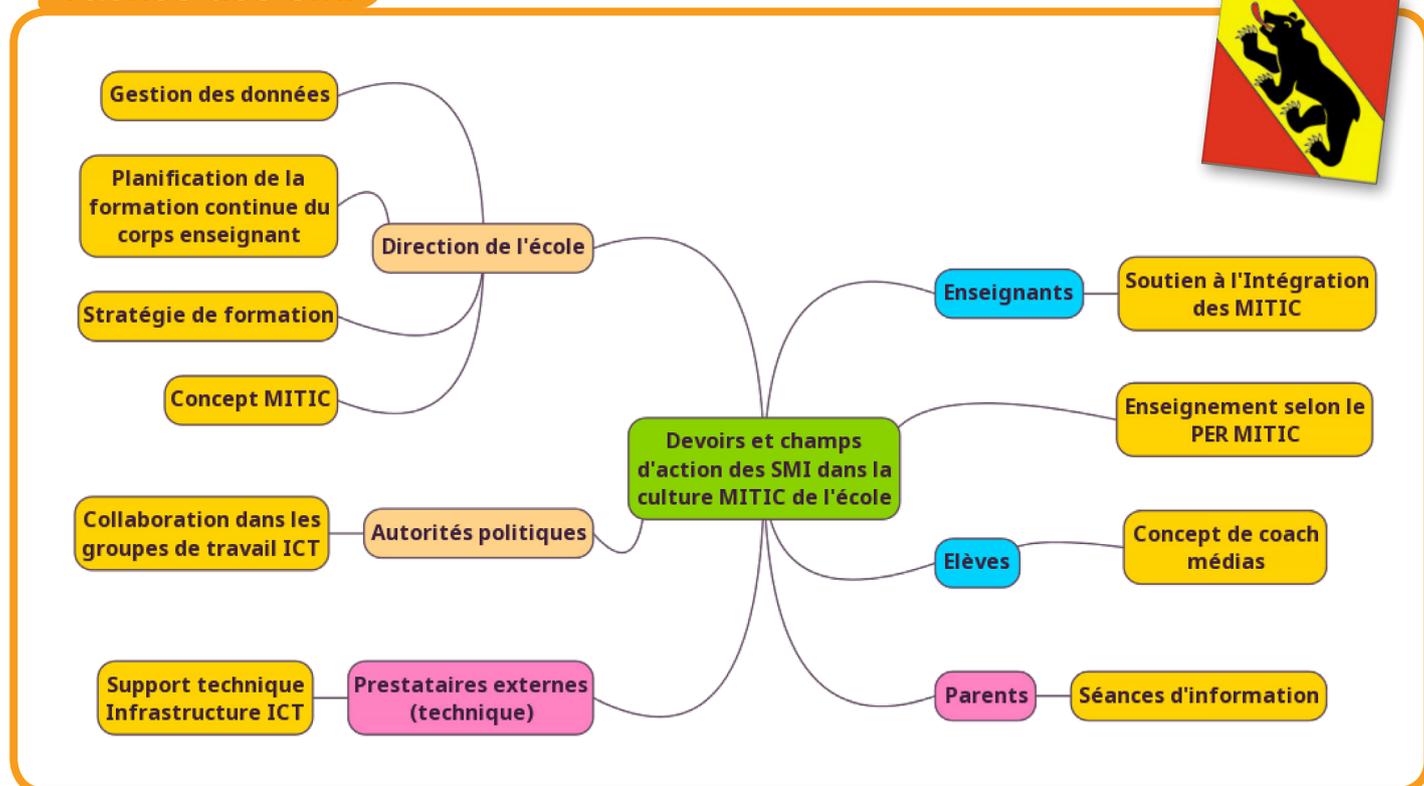
Des actions ciblées

Les collègues d'une école sont en droit d'attendre du ou de la SMI des formes d'accompagnement diverses, à commencer par la transmission d'informations permettant de rester à la page par rapport aux fonctionnements et possibilités offertes dans l'école. Un point MITIC (informatif) devrait systématiquement être mis à l'ordre du jour des séances des maîtres.

Pour qu'un-e enseignant-e se lance sereinement dans une activité MITIC avec ses élèves, il faut bien sûr qu'il ou elle puisse s'appuyer sur un matériel fonctionnel et maîtrisé. C'est peut-être là le plus grand défi du ou de la SMI : être capable d'anticiper les attentes des collègues, proposer des activités, prendre la peine de démontrer les manipulations, laisser des traces écrites des protocoles techniques et montrer l'exemple par son propre engagement avec ses élèves !

Christian Rossé

Tâches des SMI



Rencontre avec Marc Dirlewanger, concepteur du site *solfegiator.ch* et enseignant passionné par la musique et les MITIC, au collège de Dalaz à Bussigny, près de Lausanne.

Naomi Simon Stalder - Pouvez-vous nous parler un peu de vous ?

Marc Dirlewanger - J'enseigne la musique depuis près de 20 ans à Bussigny. Après une dizaine d'années, j'étais un peu frustré de ne pas connaître plus les élèves que je voyais, au mieux, durant deux leçons de musique par semaine. Je me suis alors formé pour enseigner les MITIC et l'anglais, toujours dans cette idée de voir davantage les élèves. Actuellement, je suis une des personnes en charge des MITIC pour mon école.

NSS - Comment est né Solfegiator ?

MD - C'est parti d'un besoin il y a environ cinq ans. On a une à deux périodes de musique par semaine, on joue avec des instruments de musique et si les élèves ont des notions de solfège, c'est bien pratique. Il existe une multitude de sites à ce sujet, mais aucun n'était satisfaisant pour mon enseignement. L'idéal était de concevoir un jeu dans lequel je pourrais inscrire mes élèves, avoir un temps de jeu défini et des intervalles de notes à choisir, et qui



appellerait les élèves automatiquement tour à tour.

J'ai donc demandé un congé sabbatique auprès du canton de Vaud pour mes dix ans d'enseignement afin de développer ce projet. Étant enseignant de musique et d'informatique, cela faisait sens de prendre cinq mois de décharge pour développer cette application. Ce travail, qui a complètement répondu à mes besoins, a donné la première version de *Solfegiator*. Elle n'était alors pas sous la forme d'un site web mais sous la forme d'une application qui tournait uniquement sur ordinateur. Après mon congé sabbatique, j'ai commencé à utiliser *Solfegiator* en classe, c'était très pratique pour suivre les progrès de chaque élève. A partir

de là, des collègues m'ont fait plusieurs demandes pour que ce logiciel puisse être utilisé sur téléphones, tablettes, etc. Chacune de ces plateformes possède son propre langage de développement et je ne pouvais pas demander à nouveau un congé sabbatique avant une dizaine d'années... J'ai donc créé un site internet accessible depuis ces différentes plateformes. Les élèves peuvent travailler la lecture des notes et la lecture rythmique en ligne.

Il y a encore des petites choses à améliorer dans l'esthétique, l'utilisation, l'interface, etc. On m'a suggéré d'autres exercices. J'ai une liste d'une centaine d'idées ! Le temps me manque un peu mais je traite toutes les demandes et améliore constamment le site.

Pour demander l'ouverture gratuite d'un compte enseignant-e, rendez-vous sur la page d'accueil de *solfegiator.ch*

Naomi Simon Stalder

En couverture

Cette photo de Joël K. a été prise par Albnor N. dans le cadre d'un cours à option de photographie à l'école secondaire de Corgémont. Après une introduction sur la thématique du portrait, les élèves étaient libres de faire des essais en extérieur et en intérieur.

Albnor : « Le prof nous a fait remarquer que la lumière était intéressante si on se plaçait exactement sous la fenêtre de toit du couloir. En revoyant cette image, elle me fait penser au film *Le Parrain* ».

Joël : « J'ai voulu paraître un peu racaille sur la photo, mais je suis plus cool en vrai. C'est comme jouer un rôle pour impressionner ».



impressum

Rédaction

Benjamin Stebler

Christian Rossé

Naomi Simon Stalder

Xavier Siegrist

regards@cmij.ch

Tirage : 1200 exemplaires