

REGARDS

Une publication du Centre MITIC interjurassien



sommaire

- 2 ***Machines de découpe*** dans l'air du temps
- 3 ***Un univers fantastique*** créativité en folie
- 4-5 ***PER*** éducation numérique
- 6-7 ***Retouches numériques*** alternatives gratuites
- 8 ***Centre MITIC interjurassien*** retraite et formation

numéro 24 Automne 2021

Découper rapidement et parfaitement

Cameo, ScanNCut, Cricut ... ces mots ne sont plus inconnus à nos oreilles ! Et pour cause, nombre d'enseignant-e-s utilisent ces machines de découpe pour se simplifier la vie. Créer ou dessiner puis scanner... et la découpe devient un jeu d'enfant.

Laquelle choisir parmi toutes les machines du marché ?

Après beaucoup de lectures sur les réseaux sociaux et Internet, deux machines sortent du lot : la *ScanNCut* de Brother et la *Cameo* de Silhouette. Il reste difficile de choisir entre les deux. Avec la *ScanNCut*, vous n'avez pas forcément besoin d'un ordinateur. La machine se suffit à elle-même grâce à son écran tactile intégré. Vous avez néanmoins accès à un logiciel qui vous permettra de travailler plus finement sur vos découpes. Par contre, la *Cameo* permet d'être beaucoup plus créatif-ve avec son logiciel et est la machine qu'on retrouve le plus souvent dans les écoles. Des utilisatrices nous donnent quelques idées pour leurs préparations scolaires.

J'ai une Cameo. Je m'en sers dans le privé mais aussi pour mes élèves : bricolage, fête des parents, petit cadeau à la fin de l'année.

Marie-Boudaud avec ses élèves du cycle 2.

J'ai une ScanNCut et elle m'aide dans la découpe quand on a plusieurs fois le même motif. Je peux faire des autocollants spécifiques comme les prénoms pour les plus petits ou des étiquettes par exemple.

Karine Schutz, aide à l'enseignement à l'école enfantine.

J'ai une Cameo. Je l'ai pas mal utilisée en classe : décorations en carton découpé, pochoirs, découpe d'étiquettes, ... Les enfants ont fait des t-shirts avec du flex. Ils ont dessiné, découpé et collé au fer.

Lise Roch Jeanneret, enseignante en 3-4e.

Carole Diaz, enseignante enfantine, nous explique son choix pour la *Cameo* :



« C'était au départ une question de prix. Ensuite, je remarque que dans les écoles, il y a principalement des machines Cameo, donc les discussions pour résoudre des problèmes sont plus riches. »

Stéphanie Charlier, éducatrice spécialisée, elle, met l'accent sur la *ScanNCut* :

« Elle est bien pratique avec le scanner lorsqu'on n'a pas spécialement d'ordinateur sous la main. »

Pas encore disposé-e à utiliser une machine de découpe ? Pierre-Olivier Vallat, chargé d'enseignement à la HEP-BEJUNE à la retraite, propose deux cours à ce sujet dans la formation continue.

Il explique aux participant-e-s l'utilisation d'un logiciel gratuit (*Inkscape*) qui permet la vectorisation des images, élément essentiel pour bien prendre en main tous les types de découpeuses et particulièrement celles présentes dans le CreaLab (qui deviendra le TestLab), atelier de créativité à la HEP-BEJUNE de Delémont. Là, une découpeuse vinyle et une laser font partie du matériel que chacun-e peut expérimenter. La découpeuse laser permet de réaliser des

découpes en papier, carton, bois, plexiglas, tandis que celle pour vinyle sert à découper toutes sortes d'autocollants.

Les machines utilisées lors de ces deux cours sont industrielles et de grand format mais elles permettent d'acquérir des connaissances de base pour l'utilisation de n'importe quelle machine que l'on peut trouver sur le marché, relève Pierre-Olivier. Il termine par nous révéler qu'un projet d'achat d'une *Cameo* est actuellement en cours afin de compléter la liste car cette machine est pour l'instant la plus répandue dans les écoles. Vous aurez donc peut-être l'occasion lors de ses cours en 2022 d'en utiliser une.

Naomi Simon Stalder

Formation continue

Cours HEP-BEJUNE à Delémont
(délai d'inscription février et mars 2022)

23.061.15 : Activités avec la découpeuse laser

23.061.16 : Activités avec une découpeuse vinyle

De la magie en un coup de doigt

Qui n'a jamais rêvé d'apercevoir la fée des dents entrant en douce dans sa maison ? Et s'il suffisait de la dessiner sur le seuil de sa porte sous une pluie de gouttes vertes et violettes alors que vous êtes bien cachée juste là, tout près ?

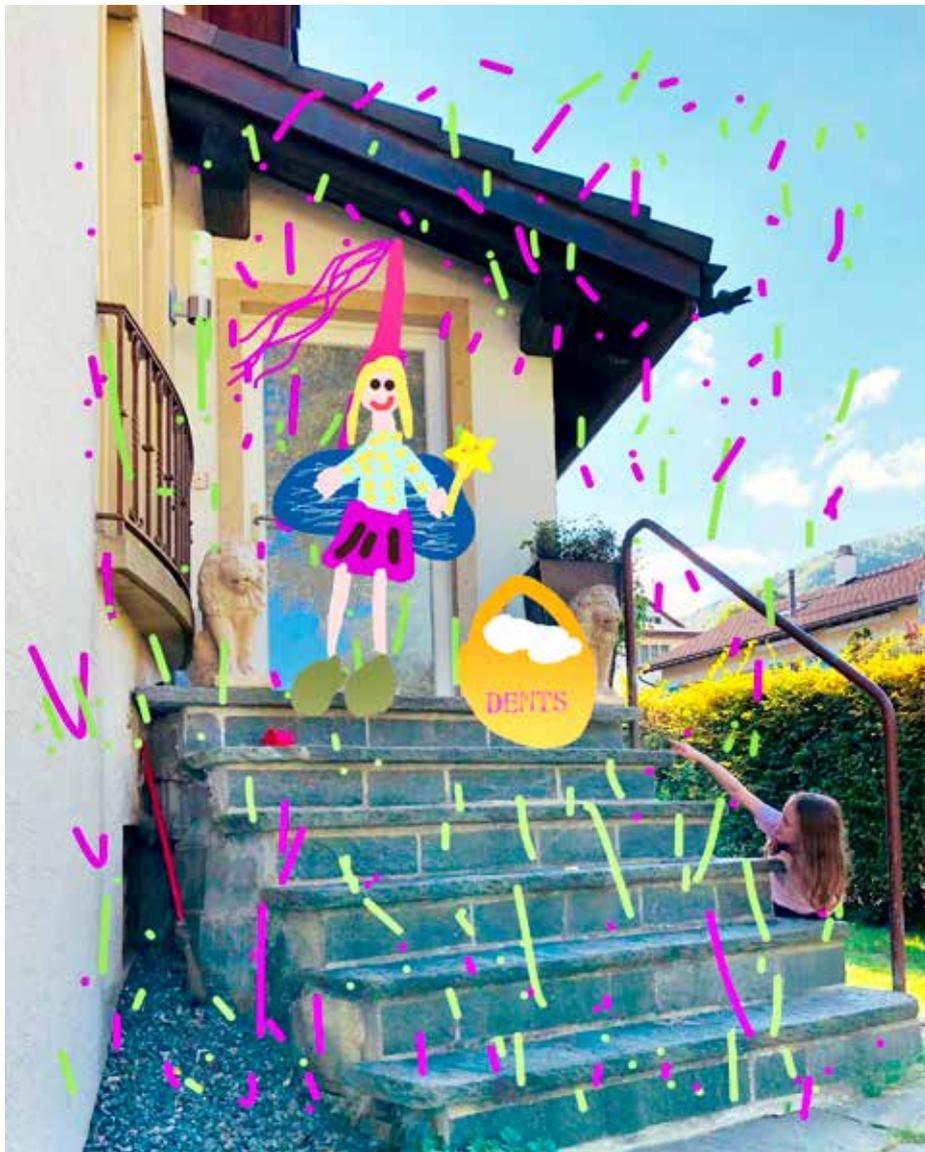
Floriane Rais, collaboratrice au centre MITIC interjurassien, a imaginé une toute nouvelle balise intitulée Le grand dessin, mise à disposition sur éduclasse au numéro 6256.

« Je suis partie sur cette idée de balise tout à fait par hasard. J'ai tout d'abord découvert l'auteur du livre, Quentin Blake, par son album Les fabuleuses poches d'Angélique Brioché. Les élèves sont rapidement entré-e-s dans son univers. J'ai donc continué sur cette lancée pour leur faire découvrir une autre histoire du même auteur et je suis tombée sur Le grand dessin à la médiathèque de la HEP-BEJUNE.

Les illustrations de Quentin Blake sont extraordinaires, colorées, remplies de douceur et nous donnent envie de dessiner. Ce livre nous emmène dans un monde fantastiquement irréel où la liberté d'apporter une touche de folie dans un monde bien réel nous est donnée. En effet, dans l'album, les protagonistes dessinent dans les airs avec des crayons magiques pour faire apparaître des formes imaginaires dans le paysage de leur ville. Partant de cette constatation, j'ai tout de suite fait le lien avec une discipline et un objectif des degrés 3e - 4e, à savoir la découverte de l'environnement proche dans le domaine des Sciences humaines et sociales (SHS).

Dès lors, j'ai commencé à imaginer cette activité. Les élèves se sont approprié-e-s la technique de dessin sur du papier en premier, puis nous sommes parti-e-s à la découverte du village de notre école pour y faire des photographies.

Ensuite, il a fallu trouver une app qui permette de dessiner sur des photos. Pic Collage EDU a été choisie pour son utilisation



Création de Mila

du zoom afin de dessiner plus précisément et pour l'absence de publicité.

La balise, Le grand dessin, permet d'observer son environnement, de travailler la prise de photographies, puis de développer son sens artistique pour sublimer le tout. De plus, l'utilisation de l'app permet à l'élève de modifier son dessin à tout moment, de pouvoir effacer sans rien laisser transparaître contrairement au support papier.

Selon l'autonomie des élèves, l'utilisation de la marche à suivre de l'app qui se trouve dans la méthodologie est un réel avantage et allège un peu le travail de l'enseignante. »

Nul doute que cette balise ravira nos élèves de 3e-4e ainsi que leurs enseignant-e-s !

Naomi Simon Stalder

Après plus de deux ans de consultations et de travaux, le Plan d'études romand d'éducation numérique est validé et introduit dans les différents cantons.

Monsieur Siggen, président de la Conférence intercantonale de l'instruction publique (CIIP), écrit en préambule du Plan d'études romand d'éducation numérique pourquoi la formation générale MITIC change : « Depuis l'introduction du PER en 2010, l'enseignement a déjà fortement évolué et les MITIC ont permis d'appréhender de nouveaux outils, d'aborder l'usage des médias, de se familiariser avec les diverses technologies. L'éducation numérique ne constitue pas une rupture, mais un développement et une consolidation dans ce processus. Toutefois, une approche transversale se révèle aujourd'hui insuffisante pour apporter et consolider les compétences nécessaires à la maîtrise de la culture numérique et sa place dans le cursus scolaire doit être renforcée ». La formation générale MITIC évolue donc afin de mieux correspondre au monde numérique dans lequel les élèves sont baigné-e-s.

Trois axes

L'éducation numérique est composée de trois axes interdépendants que sont : *Médias*, *Science informatique* et *Usages*. Ensemble, ils offrent des apprentissages **au numérique et par le numérique**. Les deux approches sont complémentaires et permettent une intégration dans toutes les disciplines. En travaillant avec ces trois axes, les élèves développent des compétences au service d'une culture numérique, étape indispensable à l'acquisition progressive d'une citoyenneté numérique.

Citoyen oui, mais numérique aussi !

La citoyenneté numérique représente une nouvelle dimension de l'éducation à la citoyenneté, qui vise plus spécifiquement à apprendre aux élèves à travailler, à vivre et à partager de manière positive dans des environnements numériques.

De nombreux apprentissages de l'éducation numérique doivent être travaillés conjointement à des apprentissages disciplinaires. À ce titre, ils concernent l'ensemble des enseignant-e-s.

Plan d'études romand d'éducation numérique

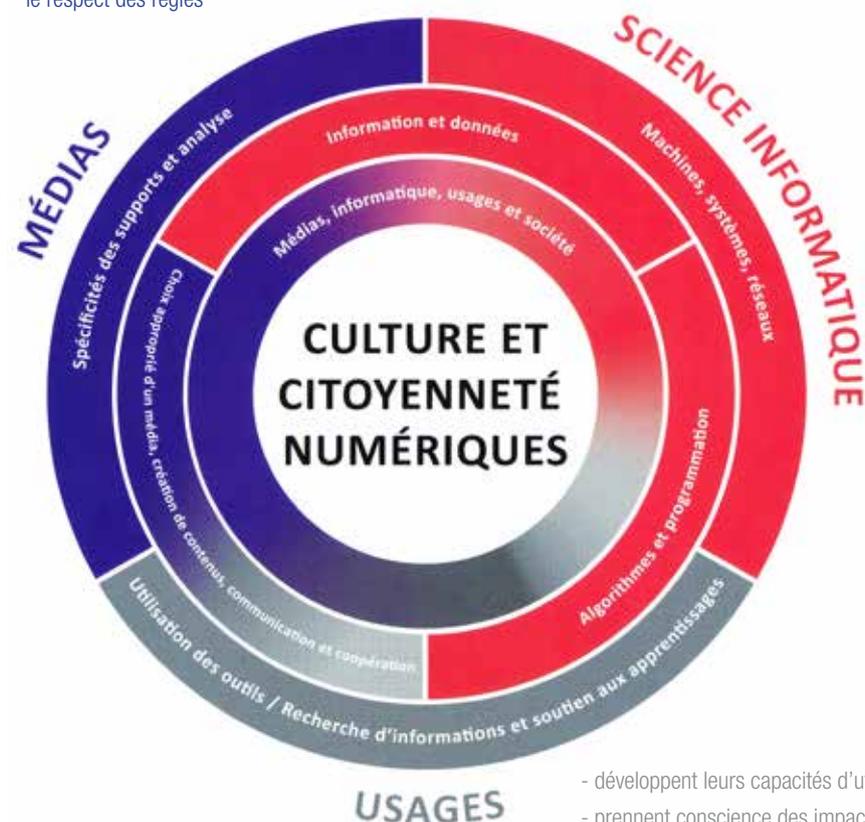
« Soutenir les enfants et les jeunes à participer de manière sûre, efficace, critique et responsable dans un monde rempli de médias sociaux et de technologies numériques est une priorité pour les éducateurs

du monde entier. »

Cette phrase extraite des documents du Conseil de l'Europe démontre l'importance cruciale du développement de la citoyenneté numérique chez les élèves.

En quelques lignes et d'une manière bien sûr extrêmement simplifiée, les élèves :

- analysent des médias
- repèrent des infox
- créent et communiquent dans le respect des règles
- étudient les traitements automatisés
- utilisent des outils de résolution de problèmes
- portent attention aux données et à leurs traces



- développent leurs capacités d'utilisation
- prennent conscience des impacts environnementaux
- apprennent les pratiques citoyennes

Nouveauté : la science informatique

Une nouveauté observable dans le Plan d'études romand d'éducation numérique est l'ajout de l'axe *Science informatique*. L'informatique est travaillée sous des aspects technique et scientifique permettant la résolution de problèmes, principalement à l'aide d'algorithmes. La science informatique est fortement liée aux mathématiques et beaucoup d'activités y font appel.

Et les écrans dans tout ça ?

Une attention particulière a été portée sur les risques liés au temps d'écran. C'est pourquoi des activités dites « débranchées » sont proposées et favorisées le plus longtemps possible. Il est tout à fait possible de travailler certains aspects de l'éducation numérique sans utilisation d'écrans en classe.

Trois grands changements

1. Le Plan d'études d'éducation numérique est dorénavant composé de trois axes : *Médias*, *Science informatique* et *Usages*.
2. L'axe *Science informatique* apparaît pour la première fois. Il doit permettre aux élèves de mieux comprendre le fonctionnement des machines numériques.
3. Les anciennes attentes fondamentales en 1re-2e ont été jugées trop importantes, donc réduites et complétées par des objectifs de sensibilisation.

Les compétences numériques et les comportements qui en découlent constituent un maillon essentiel du parcours scolaire des élèves, mais aussi une des clés de leur insertion professionnelle et sociale.

Plan d'études romand d'éducation numérique

Dans les différents cycles

Le déploiement dans les différents cycles se fait par étapes. Pour le cycle initial, l'éducation numérique est intégrée aux apprentissages disciplinaires habituels. Le travail se fait sous forme de découverte et de sensibilisation aux divers outils et supports numériques. La science informatique est étudiée de manière débranchée avec l'usage de robots pour certaines activités.

Aux cycles 2 et 3, la découverte et la sensibilisation deviennent de l'appropriation, de l'exploitation d'outils et de l'analyse dans les différents axes. À la fin du cycle 2 et durant le cycle 3, la grille horaire évolue afin d'inscrire une heure dédiée à l'éducation numérique. Ceci dans l'intention de permettre un approfondissement des nouveaux apprentissages. Le travail du numérique dans les disciplines est bien évidemment maintenu dans le cursus de l'élève pour enrichir l'approche par le numérique au sein de ces dernières.

Moyens à disposition

Pour travailler ces nouvelles progressions d'apprentissages, des ressources sont à disposition. Les activités présentées sur le site éduclasse, les carnets d'éducation numérique des cycles 1 et 2 et leurs balises, ainsi que les moyens d'enseignement *Connected* proposés dès la fin du cycle 2 et pour le cycle 3 sont autant de supports à utiliser afin d'intégrer l'éducation numérique dans les différentes disciplines. Une équipe du Centre MITIC interjurassien travaille actuellement au développement de nouvelles ressources correspondant au Plan d'études romand d'éducation numérique.

Sabia Fleury
Centre MITIC interjurassien

PER

L'intégralité du Plan d'études d'éducation numérique est accessible sur le site www.plandetudes.ch.

Le numérique évolue en permanence et concerne de nombreux aspects de la société contemporaine :

les relations sociales, la vie économique, l'environnement, la pratique démocratique,

l'industrie culturelle, la vie intime, ...

Plan d'études romand d'éducation numérique

Des alternatives gratuites à Photoshop

Qui n'a jamais entendu « Cette photo est totalement photoshopée ! » ?

Photoshoper une image a remplacé dans le langage courant l'expression retoucher une image. Elle vient du célèbre logiciel d'Adobe, Photoshop qui est actuellement la référence dans le domaine de la retouche de photos ou d'images. Ce logiciel extrêmement complet et puissant est payant moyennant un abonnement mensuel à la Creative Cloud d'Adobe. Mais pouvons-nous faire sans ? Il existe des alternatives gratuites qui méritent qu'on s'y attarde. Même s'il faut être conscient que si c'est gratuit, c'est que vous êtes peut-être le produit. On vous propose de comparer trois applications qui sont particulièrement adaptées au milieu scolaire de par leur accessibilité et leur ergonomie. Des logiciels utilisables en classe dès la 7^e et qui permettent d'accompagner les élèves tout au long de leur scolarité selon leurs besoins. Que se soit Pixlr, Gimp ou encore Photopea, ils sont tous performants et le choix entre ces trois produits ne résulte que de préférences personnelles.

Pixlr



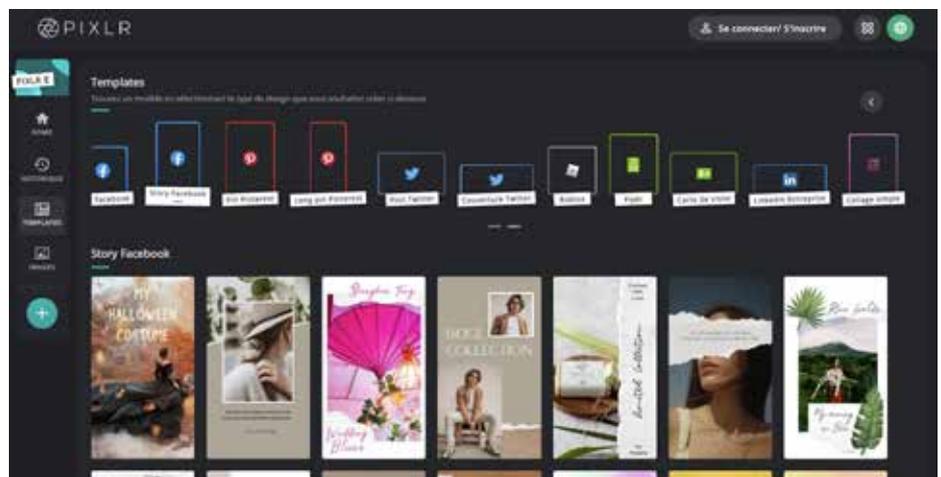
Un outil en ligne facile d'utilisation.
www.pixlr.com/fr

Pixlr propose deux produits totalement gratuits : *Pixlr X* (X pour Express) et *Pixlr E* (E pour Editor).

Pixlr propose une version gratuite en ligne, des applications mobiles pour les systèmes d'exploitation traditionnels et une version téléchargeable pour travailler sans connexion internet mais seulement sur abonnement. Il existe différents abonnements à petits prix donnant accès à de nombreuses fonctions avancées supplémentaires.

Si vous choisissez *Pixlr X*, l'interface extrêmement simple et intuitive vous permet de faire les modifications de base d'une photo très rapidement (colorimétrie, balance des blancs, rogner votre image, enlever des éléments...) Si on compare *Pixlr* à *Photoshop* alors *Pixlr X* serait *Photoshop Express*. Il s'agit d'un éditeur facile à utiliser, idéal pour les débutant-e-s ou pour de petits ajustements.

Quant à *Pixlr E*, cette solution plus poussée offre plus de possibilités, notamment au niveau des outils de détournement afin de retirer des éléments d'une photo, de réaliser des montages, ou de dupliquer certaines parties de l'image.



Pixlr propose des modèles de graphisme pour l'impression (diaporama, CV...) et pour les réseaux sociaux qui permettent aux utilisateurs et utilisatrices de réaliser de superbes créations rapidement. La plateforme propose également un accès direct et facilité aux fonctionnalités suivantes : suppression de fonds (*Pixlr BG*), applications de filtres et d'effets, création de collages d'images.

En tant qu'enseignant-e, vous pouvez avoir accès à *PixlrEdu*, la version éducation de *Pixlr*. Cela vous permet d'obtenir la version sans publicité gratuitement pendant un an. Attention, après ce délai, vous repasserez en version payante.

Les + et les - de Pixlr

Les +

- Puissant et riche en fonctionnalités
- Impressionnante sélection de filtres et d'effets
- Compatible avec les fichiers PSD (format de *Photoshop*)
- Clarté de l'interface
- Retouches rapides et faciles à effectuer
- Version mobile simplifiée

Les -

- Un peu lent lors du travail sur gros fichiers
- Présence de publicités
- Aucun traitement d'images par lots
- Outil restreint pour des utilisateurs et utilisatrices avancé-e-s



Photopea

Le nouveau venu
extrêmement complet.
www.photopea.com

Photopea est un logiciel de dessin et de retouche photo en ligne qui peut être considéré comme une alternative intéressante à *Photoshop*. Il offre des fonctionnalités avancées pour créer et personnaliser des images, photos ou encore illustrations. Son interface est proche de son grand frère *Photoshop* et si vous êtes habitué-e-s au logiciel d'Adobe vous ne serez pas dépaycé-e-s.

Pour la retouche photo, l'outil offre des fonctions très similaires fonctionnant avec le principe des calques. Transformer les photos, remplacer la couleur d'une zone

entière par une autre couleur en un seul clic ou encore supprimer, retoucher ou remplacer des objets facilement, ne sont que formalités dans *Photopea*.

L'outil possède également une base de modèles (templates) gratuits pour vos réalisations imprimées ou à publier sur internet.

Photopea est le plus complet des logiciels en ligne concernant la variété de prise en charge des formats.

Photopea ne propose que 300 modèles PSD, principalement pour les réseaux sociaux, mais ce nombre sera augmenté à l'avenir. Vous pouvez utiliser ces modèles simples et générés automatiquement pour créer des conceptions plus rapidement.

Les + et les - de Photopea

Les +

- *Photopea* est compatible avec les fichiers PSD, PDF, RAW, AI...
- Système de calques disponible
- Multilingue
- Grande variété de brosses, pinceaux, crayons, feutres ou encore craies

Les -

- Des publicités sont présentes sur le côté droit de l'écran
- Travail uniquement en ligne
- Pas de sauvegarde automatique de votre travail en cas de bug du navigateur



GIMP »

L'alternative gratuite la plus connue.
www.gimp.org

GIMP est l'alternative gratuite la plus connue et la plus ancienne à *Photoshop*. Un logiciel qui doit être installé en local sur votre ordinateur. Il possède des fonctions des plus classiques aux plus poussées. *GIMP* offre la possibilité de créer des images animées (GIFs).

L'interface de *GIMP* est totalement personnalisable avec des extensions qu'il est possible d'intégrer sans frais supplémentaires. Cependant, elle reste peu attractive et peut paraître assez complexe pour des élèves. Un logiciel relativement peu intuitif qui nécessite une bonne prise en main par l'enseignant-e avant une mise en pratique avec les élèves. En logiciel libre et avec une communauté extrêmement active, vous pouvez trouver très facilement des tutoriels et des réponses à vos questions sur les sites dédiés.



Les + et les - de GIMP

Les +

- Fonctions professionnelles
- Logiciel libre
- Support d'aide technique

Les -

- Prise en main un peu compliquée
- Interface peu intuitive
- Aucune version mobile

Voilà quelques pistes qui peuvent vous être utiles lors de la réalisation de vos documents d'enseignement.

Ces outils peuvent également être utilisés en classe avec vos élèves. Dans ce cas, il est nécessaire d'installer un bloqueur de publicités.

Emilie Duclay



Jean-Marc Rueff



Christian Rossé



Emmanuel Zannato



Emilie Duclay

Jean-Marc Rueff a quitté son poste de codirecteur du Centre MITIC interjurassien cet été. Il aura joué pendant de nombreuses années un rôle essentiel dans la promotion de l'éducation numérique en initiant, en réalisant et en soutenant de multiples projets. Jean-Marc Rueff a toujours accompagné son professionnalisme sans faille d'un grand enthousiasme et d'une bonne humeur communicative. La rédaction de notre journal a d'ailleurs pu longtemps en bénéficier puisque il en a fait partie dès son premier numéro au printemps 2009.

La fonction de codirecteur a été reprise par Christian Rossé, enseignant à l'école secondaire du Bas-Vallon, membre du Centre MITIC interjurassien depuis de nombreuses années, artisan du nouvel éduclasse ou encore cheville ouvrière du Cyberdéfi pour

rester succinct. Christian Rossé s'occupe également depuis cet été de la didactique de l'éducation numérique en formation initiale au secondaire I à la HEP-BEJUNE.

Un autre membre du Centre MITIC a rejoint la haute école : Emmanuel Zannato a été nommé chargé de cours pour l'éducation numérique en formation primaire. Il poursuivra toutefois les activités jurassiennes et interjurassiennes qu'il menait précédemment dans le domaine de l'éducation numérique.

La HEP-BEJUNE aura dorénavant une belle identité cmijienne puisque les deux nouveaux responsables rejoignent Emilie Duclay (illustratrice d'éduclasse, rédactrice de *Regards*, ...), responsable de la didactique des arts visuels depuis 2017.

Benjamin Stebler

Sur la toile



La leçon de discrimination

Annie Leblanc est une enseignante québécoise.

En 2006, elle décide de partager sa classe en deux. Elle explique au groupe des plus petits que comme ils sont réputés plus intelligents, plus sages et plus créatifs, ils auront droit à des privilèges. Quant aux plus grands, ils vont être discriminés...

Un documentaire juste bouleversant.

Disponible en ligne sur www.youtube.com.

Regards

Abonnement

Pour recevoir le journal *Regards* chez vous, il suffit d'envoyer à regards@cmij.ch un courriel dans lequel vous indiquerez l'école dans laquelle vous travaillez et vos coordonnées. N'hésitez pas.

Quelques dates

DELÉMONT HOLLYWOOD

Delémont-Hollywood

2 novembre au 3 décembre 2021



Semaine des médias à l'école

22 au 26 novembre 2021



Cyberdéfi

29 mars 2022



Ultracourt

Juin 2022

impresum

Rédaction

Benjamin Stebler

Emilie Duclay

Naomi Simon Stalder

regards@cmij.ch

Tirage : 800 exemplaires