



Notre avenir, beau, durable, ensemble

eTwinning et le nouveau Bauhaus européen

#eTwinning

Erasmus+

Enrichit les vies, ouvre les esprits.

Sport

Jean Monnet

Jeunesse

Enseignement supérieur

Enseignement et formation professionnels

Enseignement pour les adultes



Éducation scolaire

Plus d'informations sur l'Union européenne sont disponibles en ligne (<http://europa.eu>).

Luxembourg: Office des publications de l'Union européenne, 2022

Print	ISBN 978-92-9484-878-9	doi:10.2797/134543	EC-07-22-150-FR-C
PDF	ISBN 978-92-9484-836-9	doi:10.2797/016467	EC-07-22-150-FR-N
EPUB	ISBN 978-92-9488-022-2	doi:10.2797/597243	EC-07-22-150-FR-E

© Union européenne, 2022

Cette publication a été réalisée par Anne Gilleran, Assi Honkanen, Nikolaos Mouratoglou et Irene Pateraki du bureau d'assistance européen eTwinning, géré par European Schoolnet (EUN Partnership), dans le cadre d'un contrat avec l'Agence européenne pour l'éducation et la culture financé par l'Union européenne. Les points de vue exprimés sont ceux du prestataire uniquement et ne représentent en aucun cas la position officielle de l'autorité contractante.

La politique de réutilisation des documents de la Commission européenne est mise en œuvre sur la base de la décision 2011/833/UE de la Commission du 12 décembre 2011 relative à la réutilisation des documents de la Commission (JO L 330 du 14.12.2011, p. 39). Sauf mention contraire, la réutilisation du présent document est autorisée dans le cadre d'une licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Cela signifie que la réutilisation est autorisée moyennant citation appropriée de la source et indication de toute modification.

Pour toute utilisation ou reproduction d'éléments qui ne sont pas la propriété de l'Union européenne, il peut être nécessaire de demander l'autorisation directement auprès des titulaires des droits respectifs. L'Union européenne ne détient pas les droits d'auteur relatifs aux images qui ne portent pas la mention © Union européenne.

Crédits

Photo de couverture: © Pololia, Robert Kneschke — stock.adobe.com

Autres photos: © Nataliaderibina, Bettapoggi, Syda Productions, Alphaspirit, Halfpoint, Yanadjan, Gorodenkoff, Davide Angelini, Insta_photos, GVS, Nabodin — stock.adobe.com

Graphisme: Cecilia Brugnoli

Notre avenir,
beau, durable, ensemble

eTwinning et le nouveau Bauhaus européen

Table des matières

Avant-propos p. 6

**Le nouveau
Bauhaus européen** p. 12

- 2.1. Les quatre grands axes thématiques du nouveau Bauhaus européen
- 2.2. L'éducation, un pilier fondamental
- 2.3. Les prochaines étapes: la transformation des lieux d'apprentissage et le prix du nouveau Bauhaus européen 2023

Introduction p. 8

Le nouveau Bauhaus européen dans les projets eTwinning p. 20

- 3.1. Mission #Explorers of Nature
- 3.2. Earth should not be a frying pan
- 3.3. SMILE — The School of Magic Inspiring Learning Experiences
- 3.4. European Art 2.0
- 3.5. Futurtopia
- 3.6. Be Smart — Be Part!

Conclusion p. 80

Bibliographie p. 83

Annexe p. 84

Avant-propos

6

*Mariya Gabriel
Commissaire à l'innovation, à la recherche,
à la culture, à l'éducation et à la jeunesse*



Le nouveau Bauhaus européen invite à rêver, imaginer et expérimenter. Ce mouvement explore la construction d'un avenir durable, inclusif et reposant sur des valeurs qui unissent l'Europe. Alors que la guerre fait de nouveau rage sur le continent européen, ces efforts semblent plus déterminants que jamais.

L'édition 2022 du manuel eTwinning est consacrée au nouveau Bauhaus européen. Cette initiative a été lancée par la Commission européenne au mois de septembre 2021. Il s'agit d'un mouvement interdisciplinaire qui réunit des citoyens, des experts, des responsables politiques et d'autres acteurs. Chacun d'entre nous est appelé à dialoguer et à s'exprimer. C'est aussi un appel à l'expérimentation et à l'action. Ensemble, nous pouvons bâtir un avenir durable, inclusif et beau.

Pour les enfants et les jeunes, les établissements scolaires représentent à la fois des espaces de vie et d'apprentissage. Ils y passent le plus clair de leur temps et y acquièrent des connaissances, élargissent

leurs compétences et deviennent les citoyens d'une démocratie. Il est donc primordial que la durabilité, la qualité des expériences et l'inclusion soient au cœur de nos établissements scolaires.

Vous trouverez dans ce manuel six projets exceptionnels, susceptibles d'inciter les enseignants et les éducateurs à tester de nouvelles activités ou méthodes d'enseignement, et de rendre ainsi ce concept plus tangible. Les projets cités mettent en avant des approches novatrices de l'école et de l'éducation, mais aussi des idées concrètes d'activités à réaliser en classe, notamment des projets eTwinning. Les activités proposées peuvent être vues comme des expériences prêtes à l'emploi, mais également comme une invitation à réfléchir aux pratiques d'enseignement.

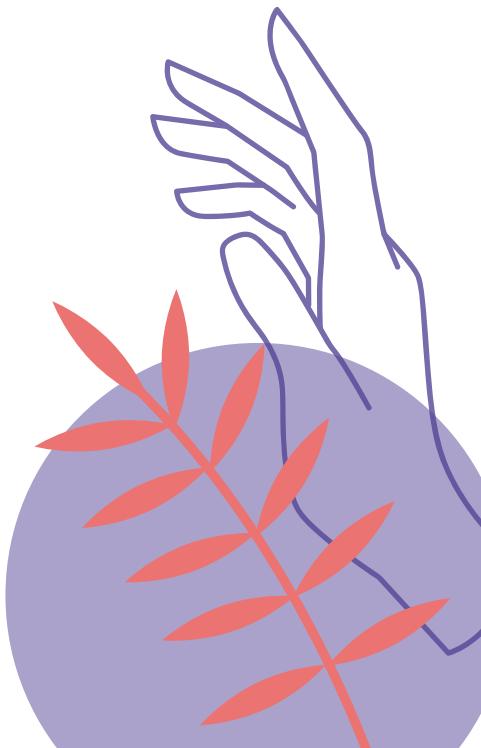
Tous les projets ont été élaborés dans le cadre d'eTwinning. C'est une plateforme, une communauté et un cadre unique pour concevoir et tester de nouvelles activités d'enseignement, mais aussi pour collaborer avec d'autres établissements scolaires en Europe et dans les pays participants. Depuis 2005, eTwinning propose une plateforme en ligne dédiée au partage des connaissances et des meilleures pratiques, ainsi qu'à la création de projets communs. Jouant un rôle clé dans le nouveau Bauhaus européen, eTwinning offre aux enseignants et aux établissements scolaires la possibilité d'étendre leurs compétences, de tester de

nouvelles activités d'enseignement, et de collaborer avec d'autres établissements scolaires à l'étranger.

Je souhaiterais remercier l'ensemble des eTwinneurs, et tout particulièrement les enseignants et les élèves qui ont participé aux projets décrits dans ce manuel. Ces projets illustrent à merveille la manière dont nous pouvons repenser nos établissements scolaires et concrétiser nos rêves. En expérimentant et en réinventant les méthodes d'enseignement, les activités de classe et l'engagement des élèves, nous avons la capacité d'enrichir et de moderniser l'expérience d'apprentissage.

J'espère que ces projets d'exception vous inspireront. Vous avez l'occasion unique de réfléchir à vos propres pratiques et d'atteindre l'excellence dans votre enseignement. eTwinning vous procure un environnement idéal pour rencontrer d'autres enseignants, partager en permanence vos connaissances et vos expériences, apprendre les uns des autres, et mettre sur pied des projets de classe novateurs.

J'espère que vous saisirez cette chance et participerez à ce mouvement pour bâtir un avenir plus durable, plus inclusif et plus beau.



1



Introduction

Informations générales

La Commission européenne a lancé l'initiative du nouveau Bauhaus européen pour en faire un projet environnemental, économique et culturel qui connecte le **pacte vert pour l'Europe** à nos espaces de vie et à nos expériences en vue de soutenir la transformation de l'Europe après la pandémie de COVID-19. Dans le secteur de l'éducation, la **recommandation du Conseil sur des approches d'apprentissage hybride** pour une éducation primaire et secondaire inclusive et de haute qualité tente de préparer efficacement au numérique sur le long terme par le biais d'environnements et d'outils d'apprentissage hybrides. Elle suggère d'utiliser plusieurs environnements d'apprentissage, comme les bibliothèques publiques et les espaces communautaires, pour favoriser le bien-être, l'autonomie et l'apprentissage personnalisé des apprenants. En outre, la **proposition de recommandation du Conseil sur l'apprentissage au service de la durabilité environnementale** propose de soutenir les éducateurs pour qu'ils adoptent des pédagogies qui renforcent les approches interdisciplinaires de l'éducation à la durabilité environnementale, de sorte que tous les apprenants puissent devenir des acteurs du changement et apprennent à agir pour créer un monde plus durable. L'éducation peut assurément jouer un rôle clé, car les enseignants sont à même d'aider et d'inciter leurs élèves à imaginer et à bâtir ensemble un avenir durable,

beau et inclusif. Au fil des ans, eTwinning a présenté plusieurs projets qui ont amené les élèves à :

- imaginer l'école idéale et la ville, le pays ou le monde de leurs rêves;
- agir face au changement climatique et proposer des solutions durables;
- se sentir acceptés, indépendamment de leur âge, de leur genre, de leur milieu socio-économique ou des problématiques éducatives rencontrées;
- découvrir le patrimoine culturel européen et trouver l'inspiration dans l'art et la culture;
- travailler dans différents espaces d'apprentissage virtuels et physiques.

9

Durant la pandémie, les participants à eTwinning (les eTwinneurs) se sont facilement adaptés à l'enseignement à distance en situation d'urgence et ont pu fournir une éducation inclusive de qualité à leurs apprenants. Plus précisément, d'après les interviews réalisées dans le cadre des études de cas présentées ici, bon nombre d'eTwinneurs ont affirmé que leur engagement dans eTwinning leur avait déjà fait connaître des plateformes, des outils et des stratégies d'apprentissage utiles pour l'enseignement en ligne, et qu'ils se sentaient capables de travailler



en ligne et d'organiser des activités collaboratives en ligne pour leurs élèves. De plus, ils exploitaient déjà plusieurs espaces d'apprentissage, comme les terrains de jeu des établissements scolaires, les musées et les centres culturels, mais aussi les espaces d'apprentissage en ligne, surtout lorsque la pandémie empêchait tout déplacement physique.

Comme pour les années précédentes, la communauté eTwinning a pu mener à bien de multiples projets et assister à des séances de perfectionnement professionnel sur de nombreux sujets, tels que le patrimoine culturel, l'inclusion, le changement climatique, l'éducation aux médias et la désinformation. Le nouveau Bauhaus européen, thème eTwinning pour l'année 2022, a permis de regrouper toutes ces connaissances et ces expériences, et il a aidé les enseignants et les élèves à réfléchir et à réinventer leur établissement scolaire de manière à rendre leur environnement d'apprentissage beau, inclusif et durable. La jeune Carlotta de la Scuola Secondaria di 1° grado Materdona Moro (Italie) a dessiné son école idéale, «une école qui utilise des

sources d'énergie alternatives et qui est entourée d'arbres. Les élèves y viendraient à vélo. Ce serait une école très inclusive, sans préjugés et où tous les élèves pourraient s'amuser».

Que propose ce manuel?

Ce manuel explore l'initiative du nouveau Bauhaus européen et ses valeurs fondamentales (durabilité, esthétisme et inclusion) qui se reflètent dans les projets eTwinning des enseignants et des élèves à travers l'Europe.

Le premier chapitre présente le nouveau Bauhaus européen et explique le rapport entre cette initiative et le secteur de l'éducation et de l'apprentissage. Le deuxième chapitre décrit six études de cas portant sur des projets eTwinning menés avec des élèves d'âges différents. Plusieurs facettes du nouveau Bauhaus européen ont donc été étudiées, comme la durabilité, le bien-être, l'esthétisme et l'inclusion. Des activités ont aussi permis aux élèves de mieux comprendre les différentes problématiques, et encouragé la réflexion critique et la créativité, compétences dont les élèves auront besoin pour devenir des acteurs du changement.

En ce qui concerne les études de cas, les enseignants qui participaient aux projets ont été invités à remplir un questionnaire dont certaines parties s'adressaient aux chefs d'établissement, aux élèves et aux

parents engagés dans les projets eTwinning. Par ailleurs, deux enseignants de chaque projet se sont prêtés à des interviews en ligne et ont donc répondu à d'autres questions dans le but de mieux analyser les travaux menés dans le cadre du projet. Après la rédaction des études de cas, des experts ont été invités à commenter le contenu et les activités de chaque projet, à exprimer leur point de vue et à suggérer des ressources et des supports utiles pour les enseignants.

Chaque étude de cas présente:

- l'idée et le concept du projet;
- les sujets abordés et l'intégration du projet dans le programme scolaire;
- les activités conçues et mises en œuvre pour promouvoir

les compétences des élèves (compétences numériques, collaboratives, liées à la communication, etc.);

- le rapport entre le projet eTwinning et le nouveau Bauhaus européen;
- l'école idéale selon les enseignants et les élèves.

Ces études de cas ne constituent que quelques exemples de projets eTwinning consacrés aux sujets susmentionnés. Nous espérons qu'elles seront utiles et inspirantes pour l'ensemble du corps enseignant.

N'oublions pas qu'il est primordial d'agir **ensemble** pour bâtir un **avenir beau et durable**.



2



Le nouveau
Bauhaus européen



**Experte: Vera Winthagen,
Commission européenne**

En tant que responsable politique, Vera Winthagen conçoit des politiques au sein de la Commission européenne. Elle applique des méthodes issues du monde du design pour trouver de nouveaux moyens d'élaborer les politiques. Elle a une formation de dessinatrice-créatrice et s'intéresse particulièrement à la conception centrée sur l'humain et aux méthodes participatives. Elle travaille actuellement sur le [nouveau Bauhaus européen](#), une initiative créative et transdisciplinaire qui fait le lien entre le pacte vert pour l'Europe et nos espaces de vie et expériences, et qui associe durabilité, inclusion et beauté pour créer les solutions de demain.

Le nouveau Bauhaus européen vise à traduire les objectifs du pacte vert pour l'Europe en actions culturelles concrètes et centrées sur l'humain, dans le but d'améliorer le bien-être et la santé des citoyens et des générations futures. L'initiative exprime toute l'ambition européenne

de créer des environnements, des produits et des modes de vie beaux, durables et inclusifs dans différents secteurs de la société et de l'économie. Son objectif? Fournir à tous les citoyens un accès à des produits recyclables, à plus faible intensité de carbone, qui favorisent la régénération de la nature et protègent la biodiversité.

Le projet de nouveau Bauhaus européen est porteur d'espérance et de perspectives. Il confère une dimension culturelle et créative au pacte vert pour l'Europe, en développant une innovation durable et inclusive aux niveaux local, régional, national et européen. Comme à l'époque du Bauhaus historique, mouvement artistique interdisciplinaire qui est apparu en 1919 à un moment de profonde transformation, nous sommes aux prémisses d'une nouvelle ère. Les fondateurs du mouvement ont pris en compte cette transformation dans leur travail et ont cherché des solutions optimistes et porteuses d'espérance aux nouveaux défis qui se posaient. Le Bauhaus est rapidement devenu un mouvement culturel mondial. Ce mouvement rassemblait des artistes, des créateurs, des architectes ainsi que des artisans. Le Bauhaus historique a été une véritable source d'inspiration pour renouveler une approche transdisciplinaire également nécessaire au plus haut point afin de relever les défis de notre époque alors qu'une fois encore, nous sommes confrontés à une profonde transformation.

Lors de la première étape de ce projet participatif, la Commission européenne s'est adressée à la société civile et aux parties prenantes dans le cadre d'une phase de coconception. Après l'annonce du projet par la présidente Ursula von der Leyen en septembre 2020, la Commission européenne a publié une invitation ouverte à toutes et à tous à décrire ce que devrait être le nouveau Bauhaus européen, à exposer les défis que ce projet est appelé à

relever et à apporter des idées et une expertise quant aux meilleures pratiques existantes permettant d'y parvenir. Le concept de nouveau Bauhaus européen repose sur les différentes contributions reçues au cours de cette phase. L'initiative a gagné beaucoup de terrain l'an dernier, et en septembre 2021, la Commission européenne a adopté une **communication** présentant le concept et les étapes suivantes.

2.1. Les quatre grands axes thématiques du nouveau Bauhaus européen

14

Créer un mouvement implique de travailler avec les individus en tenant compte de leurs intérêts, de leurs besoins et de leurs motivations. L'analyse des contributions reçues au cours de la phase de coconception a permis à la Commission de dégager quatre axes thématiques qu'elle a décidé de suivre durant la mise en œuvre du nouveau Bauhaus européen.

Se reconnecter à la nature

Les contributions ont mis en évidence une prise de conscience et une volonté accrues s'agissant de lutter contre le changement climatique et de réduire l'exposition à la pollution. La recherche montre que le besoin de renouer avec la nature, notamment pour la santé et le bien-être, est bien réel: l'augmentation des possibilités de contact avec

des espaces verts publics se traduit par une amélioration des indices de santé de la population et une réduction des inégalités en matière de santé liées au revenu. Les solutions fondées sur la nature dans les villes peuvent contribuer à lutter contre les inondations et d'autres phénomènes météorologiques extrêmes tout en rendant l'environnement bâti plus attrayant. L'action en faveur du climat n'est plus considérée comme un combat abstrait, mais comme faisant partie intégrante de notre vie quotidienne et comme étant susceptible d'améliorer la qualité de l'air, de l'eau et des sols ainsi que les conditions de vie en général. Il est nécessaire d'aller au-delà d'une perspective centrée sur l'humain et d'adopter une perspective centrée sur la vie, en s'inspirant de la nature et en apprenant d'elle. Les contributions apportées lors de la phase de

coconception mettent en évidence le rôle crucial que jouent l'éducation et la culture dans le changement de paradigme visant à mettre en place de nouveaux comportements et de nouvelles valeurs.

Retrouver un sentiment d'appartenance

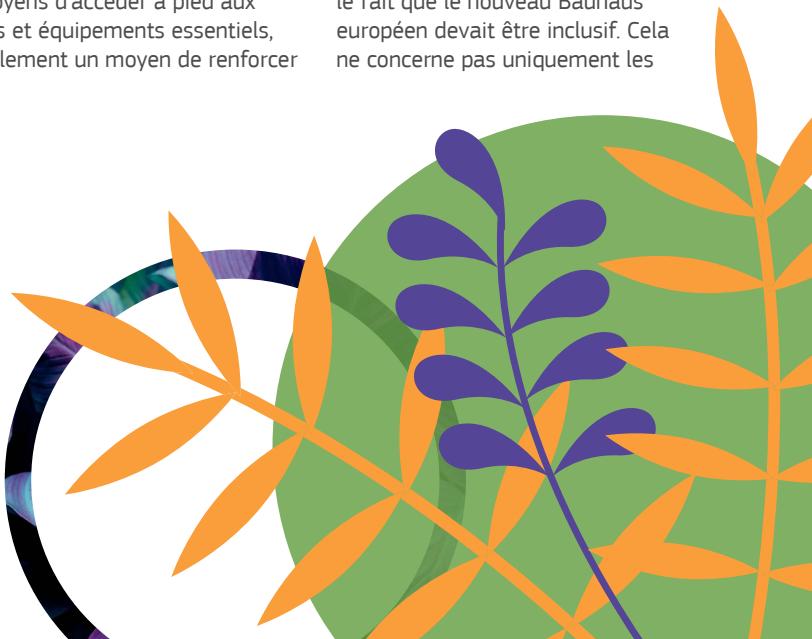
Les contributeurs ont exprimé une aspiration forte, celle de bâtir des ponts entre les individus. Cela nécessite d'encourager la solidarité intergénérationnelle, de renforcer les liens entre l'enseignement et les arts dans des environnements locaux ainsi que d'améliorer nos espaces communs et nos lieux de rencontre. L'économie de proximité, caractérisée par des concepts tels que celui de la «ville des 15 minutes» ou «ville du quart d'heure» permettant aux citoyens d'accéder à pied aux services et équipements essentiels, est également un moyen de renforcer

les liens et de favoriser une mobilité saine, durable et active.

Les biens culturels (patrimoine, arts, artisanat local, expertise, etc.), les biens naturels (paysages, ressources naturelles, etc.) et les biens sociaux (entreprises de l'économie sociale, organisations et associations locales, etc.) sont essentiels pour rendre un lieu unique. La vie culturelle, les manifestations artistiques et les concerts sont des occasions de connexion et d'interaction sociale et permettent de créer des liens faisant naître un sentiment d'appartenance.

Donner la priorité aux lieux et personnes qui en ont le plus besoin

Les personnes interrogées lors de la phase de coconception ont souligné le fait que le nouveau Bauhaus européen devait être inclusif. Cela ne concerne pas uniquement les



individus, mais aussi les lieux où ils vivent. Les solutions belles et durables doivent être abordables et accessibles à tous. Il convient de tenir dûment compte de la situation spécifique des groupes et personnes les plus vulnérables, qui sont, par exemple, exposés au risque d'exclusion ou de pauvreté ou qui sont sans abri.

Adopter une réflexion à long terme sur le cycle de vie dans l'écosystème industriel

Lors de la phase de coconception, les personnes interrogées ont insisté sur la nécessité évidente d'une circularité

accrue afin de lutter contre l'utilisation non durable des ressources et contre les déchets, y compris pour les bâtiments ou infrastructures obsolètes. Il convient, par exemple, d'accorder la priorité à la réutilisation, à la régénération, à l'allongement de la durée de vie et à la transformation de bâtiments existants par rapport à la construction de nouveaux bâtiments, chaque fois que cela est possible. Conception et architecture circulaires et durables devraient devenir la nouvelle norme.

16

2.2. L'éducation, un pilier fondamental

Quel est donc le rapport avec l'éducation? Outre le fait que l'«ancien» Bauhaus était une école, l'éducation représentait un thème central dans la phase de coconception. Les contributeurs ont souligné le fait qu'elle constituait la base de tout changement et que nous devions éduquer les enfants dès le plus jeune âge à vivre plus durablement et plus équitablement. Grâce à l'éducation et à la connaissance, nous pouvons rassembler des personnes de plusieurs générations autour de valeurs communes, apprendre par la pratique et faire le lien entre de multiples expériences. Les personnes interrogées ont aussi mis en lumière les nouvelles compétences requises pour cette nouvelle réalité.

Par exemple, les architectes et les ouvriers de chantier pourraient être encouragés à employer davantage les outils numériques, ce qui pourrait contribuer à limiter le gaspillage. La réflexion sur la durabilité et le cycle de vie pourrait, quant à elle, devenir un sujet phare de la formation et du travail pratique.

De plus, les méthodes d'apprentissage moins formelles réunissent des personnes d'horizons nouveaux, favorisent l'empathie et font progresser le partage des connaissances ainsi que la compréhension mutuelle de sujets complexes au niveau local. Ce sont des éléments déterminants dans la lutte contre les problèmes

systémiques, comme la durabilité. Elles permettent d'amorcer un mouvement commun sur le terrain dans l'optique d'un mode de vie beau, durable et inclusif. L'objectif global consiste donc à nous inciter à changer notre manière de penser, d'agir et de travailler pour faire face aux défis de la durabilité et de la numérisation.

Les résultats de la phase de coconception cadrent bien avec la vision plus large de la Commission européenne, qui se reflète clairement dans *l'espace européen de l'éducation*. La Commission a prévu d'aider les systèmes éducatifs européens à cheminer vers un avenir vert et numérique, en soulignant le fait que la transition devait être inclusive. Les priorités d'Erasmus+, le programme de l'Union pour l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport, sont les piliers de cette transition: citons notamment l'inclusion et la diversité,

ou encore l'environnement et la lutte contre le changement climatique. En s'adressant aux participants qui ont moins de perspectives et en apportant une aide aux organisations qui s'efforcent résolument de surmonter les obstacles à l'inclusion, Erasmus+ apporte un précieux cadre d'action. Le programme soutient aussi le recours à des pratiques vertes novatrices afin que les apprenants, le personnel et les animateurs jeunesse deviennent de véritables acteurs du changement (par exemple, en économisant des ressources, en réduisant la consommation énergétique, les déchets et l'empreinte carbone, et en optant pour des aliments et des modes de transport durables). L'approche unique du nouveau Bauhaus européen consiste à s'assurer que cette transition et ces actions œuvrent pour notre futur cadre de vie.



2.3. Les prochaines étapes: la transformation des lieux d'apprentissage et le prix du nouveau Bauhaus européen 2023

Le mouvement du nouveau Bauhaus européen englobe plusieurs sujets et domaines. Les lieux de rassemblement dédiés à l'apprentissage, qu'il s'agisse des salles de classe, des terrains de jeu, des bibliothèques ou encore de la rue, sont cependant des composantes de développement essentielles. Ils mettent en évidence les transformations requises et montrent que ces dernières sont possibles. Au début de l'année 2022, dans le cadre du nouveau Bauhaus européen, la Commission européenne et la coalition Éducation pour le climat ont donc lancé un **appel à manifestation d'intérêt concernant la transformation des lieux d'apprentissage** afin d'aborder ce domaine éducatif spécifique. L'objectif consiste à rechercher des projets de transformation nouveaux ou anciens qui reflètent les valeurs du nouveau Bauhaus européen dans l'éducation, la formation, la jeunesse et la connaissance, en vue d'opérer une transformation, au sein d'un espace physique dédié à l'éducation et à la connaissance, sur le plan des méthodes d'apprentissage ou des

rapports entre les établissements scolaires et les communautés locales.

À travers cet appel, les participants peuvent rejoindre un réseau de promoteurs et de partenaires potentiels qui prônent des valeurs communes, et être invités à des réunions et à des événements destinés à soutenir leurs efforts en leur permettant d'échanger des pratiques et des expériences pertinentes. Ils peuvent aussi exposer leurs projets sur les canaux de communication du nouveau Bauhaus européen. En rassemblant les meilleures solutions, les validations de principe et les bonnes pratiques pour tous les futurs environnements d'apprentissage, l'appel vise à bâtir un vaste réseau collaboratif. Ce dernier pourrait donc devenir le vecteur d'un apprentissage (tout au long de la vie) beau, durable et inclusif au sein et en dehors de la salle de classe. Cet appel prépare les participants à soumettre leurs projets respectifs à l'édition 2023 des prix du nouveau Bauhaus européen, qui sera dédiée à l'éducation.

Notre avenir, beau, durable, ensemble



Le nouveau Bauhaus européen dans les projets eTwinning



IN

Ce chapitre présente six projets eTwinning mis en œuvre en Europe et ailleurs. Les projets ont été sélectionnés en fonction de leur sujet et de leur caractère novateur. Le but est d'inspirer d'autres enseignants. Pour chaque projet, les éléments principaux ont été décrits, des enseignants partenaires ont été invités à raconter leur expérience

dans eTwinning et des experts ont commenté certains aspects. Deux enseignants par projet ont ainsi été interviewés dans le but de brosser une image fidèle de leur pays, tandis que les élèves et les autres partenaires ont répondu à plusieurs questions par écrit. La liste complète des partenaires de chaque projet est disponible en annexe.

3.1. Mission #Explorers of Nature

21



Pays Grèce, Islande, Italie et Lettonie

Âge des élèves Entre 3 et 6 ans

Nom, établissement scolaire et pays des enseignantes interviewées

Steinunn Sigurðardóttir, Leikskólinn Álfaheiði, Kópavogur (Islande)

Kristīna Bernāne, Priekuļu pirmsskolas izglītības iestāde «Mežmaliņa», Priekuļi (Lettonie)

À propos du projet

Le projet reposait sur la recherche et la transformation des trésors cachés de l'environnement proche de l'établissement scolaire. D'après les partenaires du projet, «la nature est un trésor à découvrir et à préserver, et l'enseignement de la nature par le biais de pratiques éducatives en plein air peut s'avérer bénéfique». Plus précisément, les élèves ont étudié l'esprit d'un lieu familier (jardin de l'établissement scolaire, mer, forêt, plage, etc.) et forgé leur propre identité à partir des éléments de la nature (principalement l'eau et le sol). Les expériences authentiques des élèves ont fait l'objet d'une reconstitution et d'une réorganisation. Cela a contribué à un apprentissage réel dans un contexte naturel et inclusif: les élèves étaient libres de faire des suggestions, d'expérimenter, de changer, de s'enthousiasmer, de faire leurs propres choix et d'apprendre à évaluer les risques en découvrant les contraintes sous-jacentes et en identifiant les occasions à saisir.



d'étudier la nature et les animaux de leur environnement et des alentours de leurs établissements scolaires respectifs. Plus concrètement, les élèves ont collecté des matériaux naturels, ils ont découvert les animaux des environs, et ils ont collaboré à la création de jardins ou encore d'œuvres d'art. Le projet a incité les élèves à être curieux, à s'amuser et à s'ouvrir à ce que la nature pouvait leur apprendre. Le projet se composait de plusieurs activités liées aux objectifs de développement durable (ODD), notamment:

- l'objectif 3: bonne santé et bien-être;
- l'objectif 14: vie aquatique;
- l'objectif 15: vie terrestre.

L'enseignante islandaise et l'enseignante lettonne ont toutes

Sujets abordés et intégration dans le programme scolaire

Dans un monde en constante évolution, les citoyens doivent se montrer attentifs, réactifs et innovants afin d'atteindre les objectifs communs et transversaux du **Programme de développement durable à l'horizon 2030**. Les activités du projet ont permis aux élèves

deux participé au projet, car les sujets abordés correspondaient aux objectifs et aux valeurs de leurs établissements scolaires respectifs. Selon elles, «l'attention, la tolérance et le respect sont essentiels lors de l'exploration de la nature». Kristīna a également expliqué que le projet s'intégrait parfaitement dans le programme scolaire letton. En effet, il cible les compétences numériques des élèves, leur apprentissage de l'apprentissage, leur esprit critique, leur capacité à résoudre des problèmes et leurs modes de communication au moyen de ressources conçues dans leur langue maternelle. De plus, les élèves ont renforcé leurs compétences sociales et civiques en exprimant leur point de vue, par exemple, sur la manière dont on pouvait améliorer et protéger l'environnement.

Activités du projet et collaboration

Les enseignantes ont collaboré pour organiser les activités principales qu'elles destinaient aux élèves, puis chacune d'elles a proposé ces activités à sa manière. Au départ, les enseignantes ont fait participer les élèves aux **activités du projet** dans le but d'éveiller leur intérêt et leur curiosité. Par exemple, les élèves de chaque établissement scolaire partenaire ont conçu des logos, puis ils ont voté pour celui qui représentait le mieux le projet. En fin de compte, deux logos ont recueilli le même nombre de votes: les enseignantes les ont donc combinés pour n'en former

qu'un seul. Les élèves ont ainsi pu découvrir le concept de démocratie. Ils ont ensuite répondu à des questions formatives dans le but de définir le processus d'apprentissage, comme «Que devrions-nous faire ensuite?» et «Qu'en pensez-vous?».

Les élèves ont étudié le concept d'**«exploration»**, ce qui leur a permis de mettre en pratique leurs compétences d'observation, d'explorer le terrain, de rechercher et de collecter des objets intéressants, de faire des découvertes et de poser des questions. Les résultats de cette activité ont été documentés dans des présentations Padlet, Genially et Prezi. Les élèves ont aussi écouté des **chansons**, joué à des **jeux de mémoire**, participé à des **concours**, réalisé des expériences de repousse et de germination, ou encore découvert la **réalité augmentée** avec



QuiverVision. En outre, à la suite d'une discussion de groupe sur les rêves, les élèves ont récupéré des matériaux dans la nature afin de fabriquer des attrape-rêves qu'ils ont offerts à leurs parents pour Noël.

Pendant le projet, les élèves ont également lu un livre sur l'importance de l'eau, et ils ont approfondi leurs connaissances sur la pollution. Aidés par les enseignantes, ils ont aussi nettoyé différents contenants d'eau sale. Lors d'une autre activité, ils ont pu s'informer sur les abeilles, construire des ruches et créer un habitat à leur intention. Ils ont par ailleurs étudié les papillons grâce à l'[application ButterflyCount](#), créé des papillons en se servant de leurs compétences STIAM (sciences, technologies, ingénierie, arts et mathématiques) et étudié les animaux marins tels que *Monachus monachus*. À la fin du projet, les élèves ont préparé des croquis

pour l'aménagement du coin des maternelles dans le jardin de l'école: ils ont notamment suggéré la création d'un parcours pieds nus et d'une serre. À l'occasion d'une autre activité réalisée pendant le confinement, les élèves ont été invités à explorer la nature et à prendre des photos. Ces photos ont donné lieu à un [collage](#).

Les élèves ont aussi participé à des activités créatives et colorées telles que la peinture et la décoration des murs et des espaces des terrains de jeu de leurs écoles respectives. Les élèves ont également découvert les ODD par le biais de l'[animation du projet ThinkNature](#) qui explique en quoi consistent les [solutions fondées sur la nature](#) et comment le projet et la plateforme utilisent ces solutions pour relever les [défis actuels et surmonter les dangers liés au changement climatique](#). Enfin, les enfants ont étudié des habitudes saines, parmi lesquelles la consommation de fruits, les activités en plein air et le vélo au quotidien.

Certains élèves ont décrit leurs activités préférées et leurs meilleurs souvenirs à leurs enseignantes:



*J'ai fait un dessin
qui est devenu le logo
du projet.*
Ísey (Islande)

*On s'est bien amusés
à la fête du hotdog.*
Vigdís (Islande)

La collaboration entre élèves de maternelle est parfois difficile, car la plupart des enfants de cet âge ne parlent que leur langue maternelle, ne savent pas écrire, et ne peuvent donc pas participer au TwinSpace. Pour Steinunn et Kristína, les enseignants sont ici des médiateurs et des «interprètes», car ils aident les élèves à mieux comprendre le projet et à y prendre part. Les élèves ont créé des produits qui ont ensuite été associés à ceux des partenaires. Par exemple, les élèves d'une classe ont écrit le début d'une histoire que l'autre classe a continuée, ou bien les élèves d'une classe ont créé certains traits de

caractère d'un personnage, et l'autre classe a complété ce portrait. Pour les élèves, les réunions en ligne étaient des moments très agréables où ils pouvaient se rencontrer et collaborer, avec le soutien des enseignantes. Steinunn et Kristína racontent à ce sujet: «Les enfants ont aussi appris les uns des autres en se réunissant en ligne et en poursuivant un même but. C'est une grande leçon pour ces enfants de 5 ans qui ont pu réellement collaborer pour la première fois sur le plan international grâce à notre projet.»

Rapport avec le thème annuel

25

En 2022, eTwinning se concentre sur l'esthétisme, la durabilité et l'unité. Ce projet a mis en avant l'importance de l'éducation en plein air et de l'éducation à l'environnement, notamment en permettant à des jeunes élèves de maternelle de découvrir ensemble le monde qui les entoure. D'après les partenaires italiennes, Claudia Murelli, Valeria Giacomelli, Silvia Gisondaa et Anna Monopoli, «la recherche par expérience et la recherche esthétique induites par l'assimilation des matériaux naturels à un trésor accessible et partageable ont favorisé la création d'installations artistiques temporaires très simples et d'activités d'expression inspirées par la nature elle-même et par des artistes et des créateurs s'étant eux-mêmes inspirés de la nature». En outre, les enseignantes interviewées ont analysé le nouveau Bauhaus



européen et réfléchi à sa signification pour les élèves et pour elles-mêmes. Steinunn explique: «La nature est un élément important de notre avenir. Notre projet sensibilise les enfants à leur environnement et leur apprend à voir ce qui est beau dans la nature et en chacun de nous. La durabilité nous apprend à travailler avec la nature: c'est une grande leçon pour des enfants de 5 ans.»

Les partenaires de l'école maternelle d'Opera (Italie) se sont aussi interrogées sur le rapport entre le projet et le nouveau Bauhaus européen: «Les solutions mises au jour pendant les activités dédiées aux solutions fondées sur la nature pour la réintroduction des papillons et des abeilles dans le jardin de l'école ont restauré l'écosystème avec des moyens simples et naturels, et des pratiques respectueuses de l'environnement qui sensibilisent les enfants à l'environnement.» Kristīna a ajouté que le projet ne portait pas seulement sur la nature et la durabilité, mais aussi sur l'art. Ainsi, lors de certaines activités, les élèves ont créé des œuvres d'art et décoré les murs de leur école pour «embellir leur environnement scolaire».

Dans ce cadre, les enseignantes et les élèves ont réfléchi à l'école idéale



et aux espaces d'apprentissage de leurs rêves. Les deux enseignantes interviewées imaginent notamment des écoles entourées par la nature. Kristīna déclare ainsi: «Dans mes rêves, les espaces d'apprentissage sont des lieux beaux, verts et ensoleillés où tout le monde se sent heureux et en sécurité, et où tout le monde peut s'épanouir en fonction de ses besoins.» Steinunn s'est également exprimée sur le sujet: «Il y aurait de nombreux espaces de jeu pour les enfants, et tous les professionnels seraient diplômés.» Les élèves ont décrit l'école de leurs rêves à leurs enseignantes et partagé les idées suivantes:



*Il y a des jouets,
des enfants et des
enseignants. L'école a
été construite
par les enfants et les
enseignants.*

Rakel (Islande)

*Il y aurait de beaux
dessins sur les murs,
et l'école aurait une
piscine où les enfants
pourraient apprendre
à nager. Il y aurait six
filles et dix garçons
dans la classe. Il
y aurait un parc
d'attractions dehors.*

Rasa (Lettonie)

*Il y a une lune
à l'intérieur, fabriquée
et accrochée par les
élèves. Et il y a aussi
des étoiles.*

Saga (Islande)

*L'école est peinte aux
couleurs de l'arc-en-
ciel. Tous les enfants
sont très gentils et
s'entraident, et les
enseignants sont
aussi là pour nous
aider. Et voilà!*

Elizabete (Lettonie)

Il y aurait deux sapins près de l'école qui pourraient être décorés à Noël. Tout le monde à l'école aurait du temps pour jouer et se faire des amis.

Alise (Lettonie)

Ce serait une maison avec de grandes fenêtres et un toit en forme de champignon. Et nous pourrions jouer et courir sur le toit.

Elīna (Lettonie)

Enfin, les partenaires italiennes, Rosa Maria Monaca, Natalina Caldini, Loredana Branca, Antonella Milana, Antonina Calvo et Manuela Sarta, ont décrit l'école de leurs rêves comme un lieu où «tous ensemble, les enseignants et les élèves [pourraient] devenir les créateurs d'espaces de bien-être physique, relationnel et psychologique en concevant soigneusement des environnements d'apprentissage aussi ouverts et novateurs que possible. L'école [deviendrait] ainsi un laboratoire de recherche dynamique et permanent».

Avis d'experte sur le projet



Expert: Kristina Madsen, Eco-Schools Kristina Madsen est la coordinatrice pédagogique internationale du programme Eco-Schools de la Fondation pour l'éducation à l'environnement située à Copenhague (Danemark). Reconnu par l'Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (Unesco) comme un leader mondial de l'éducation au développement durable, le programme Eco Schools est un modèle éducatif qui place les élèves au centre d'un processus de transition vers la durabilité devant leur faire prendre conscience des problématiques réelles de leurs communautés respectives.

Pourquoi le sujet de ce projet est-il d'actualité?

Tout le monde a conscience de l'urgence des efforts collectifs nécessaires pour protéger la biodiversité mondiale et agir pour le climat. Mais il est peu probable que ces efforts soient déployés sans les valeurs fondamentales d'attention et de respect vis-à-

vis des autres personnes, des animaux et des insectes, autrement dit de l'écosystème dans toute sa complexité. Ce projet illustre parfaitement la manière dont l'apprentissage en plein air peut connecter les jeunes enfants à la nature. Grâce à ces expériences positives vécues à l'extérieur, les enfants sont en mesure de travailler sur leur curiosité, leurs compétences collaboratives et leur compréhension de la nature qui les entoure. Vécues dès le plus jeune âge, de telles expériences peuvent apprendre aux enfants à prendre soin de ce qui les entoure et leur permettre de jouer, en grandissant, un rôle clé dans la protection de la biodiversité autour de chez eux et dans leurs communautés.

Selon vous, quels types de bonnes pratiques et d'exemples portés par ce projet sont susceptibles de faciliter l'enseignement de ce sujet?

J'ai remarqué que les enseignantes de ce projet avaient une bonne approche pédagogique: par exemple, lorsqu'il le fallait, elles faisaient machine arrière pour permettre aux enfants de réfléchir aux activités proposées, de s'exprimer librement et de proposer des idées afin de protéger l'environnement. Les enseignantes ont bien compris que les projets environnementaux étaient certes importants, mais que les possibilités d'apprentissage découlant du projet l'étaient tout autant. En d'autres termes, les projets de ce type ne devraient pas seulement se focaliser sur la fabrication du plus beau et du plus sophistiqué des hôtels à insectes,

mais aussi tirer parti de l'activité pour aborder l'importance des polliniseurs, reconnaître les efforts des enfants, et aider les enfants à se rendre compte qu'ils font des choses positives.

Selon vous, quels sont les points forts du projet?

Comme l'a mentionné une enseignante, la pandémie de COVID-19 a forcé beaucoup d'entre nous à se familiariser avec les outils de réunion et d'apprentissage en ligne. En dépit d'une courbe d'apprentissage difficile, les collaborations internationales sont devenues plus accessibles, et dans le cas présent, je suis très impressionnée par les enseignantes de ces quatre pays, qui ont su faciliter la connexion et la collaboration entre de jeunes enfants qui ne parlaient pas la même langue. La participation des parents est aussi une composante essentielle du projet. Le fait que les parents aient reçu des informations et des commentaires sur les activités des enfants est très positif. Espérons que cela aura créé un espace où les parents ont pu apporter leur contribution et leurs suggestions, mais aussi facilité l'adoption de certaines bonnes pratiques à la maison.

Quels ressources ou supports pertinents suggérez-vous pour enseigner ce sujet?

Sur notre plateforme d'apprentissage en ligne, la Foundation for Environmental Education Academy, les enseignants peuvent accéder à toute une série de cours gratuits

dédiés à des sujets tels que la biodiversité, l'éducation en plein air, la culture environnementale et les ODD. Le [site internet de la Fondation pour l'éducation à l'environnement](#) fournit un aperçu des différents cours ainsi que le calendrier prévu. Learning About Forests, programme jumelé à Eco-Schools, promeut

l'apprentissage en plein air et les expériences pratiques dans le but d'offrir aux élèves une meilleure compréhension du monde naturel. Les enseignants qui souhaitent utiliser la nature comme une salle de classe trouveront des idées utiles dans une publication gratuite sur le [site internet de Learning About Forests](#).

3.2. Earth should not be a frying pan (ESBF)



Pays Grèce et Italie

Âge des élèves Entre 10 et 12 ans

Nom, établissement scolaire et pays des enseignantes interviewées Angeliki Kougourouki, 1ο Δημοτικό Σχολείο
Αλεξανδρούπολης (Grèce)
Marina Scropanti, Scuola primaria Viale Abruzzo
dell'Istituto Comprensivo 3 Chieti (Italie)

À propos du projet

Comme l'a dit Agona Apell: «Pour que le réchauffement climatique prenne fin, nous ne pouvons pas attendre de la Terre qu'elle s'abrite à l'ombre d'un arbre. C'est en nous tenant par la main que nous créerons cet abri.» Ce projet encourage avant tout les enfants à exprimer leurs préoccupations vis-à-vis du réchauffement et du changement climatiques, à mieux comprendre l'importance de la collaboration pour atteindre des objectifs communs, à faire entendre leur voix pour promouvoir la mise en œuvre d'actions de sensibilisation sur la durabilité et les modes de vie respectueux de l'environnement, et à se prendre de passion pour le bénévolat et la citoyenneté active.

Il vise à promouvoir les ODD grâce à des actions, des campagnes et une éducation adaptée au XXI^e siècle qui intègre l'apprentissage fondé sur l'investigation, la réflexion critique, la résolution de problèmes et la citoyenneté active par le biais d'un travail sur les compétences cognitives des élèves à même de renforcer leur créativité et leur imagination.

Sujets abordés et intégration dans le programme scolaire

Le projet est né d'une idée formulée par des élèves italiens et grecs qui collaboraient déjà depuis deux ans. Pendant l'évaluation d'un projet eTwinning antérieur, ils ont proposé

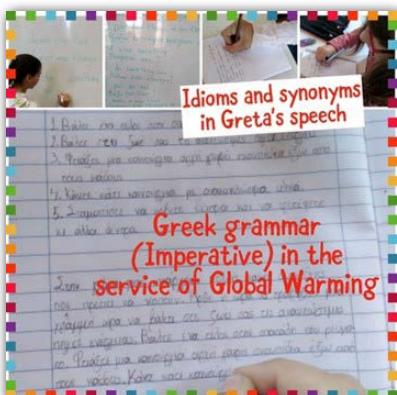
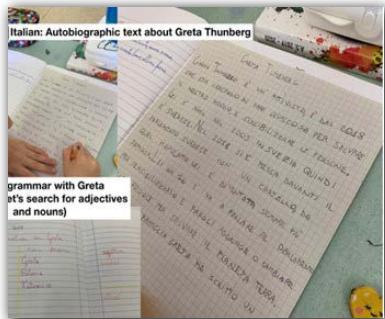
de travailler sur un sujet en rapport avec l'environnement. À cette époque, Greta Thunberg exprimait toute son inquiétude face au changement climatique, et les élèves la suivaient sur différentes plateformes. Par ses actions, Greta a incité les élèves et les enseignants à lui emboîter le pas. Les deux enseignantes à l'origine du projet, Marina et Angeliki, ont encouragé leurs élèves à s'engager, car elles estimaient qu'elles avaient la responsabilité d'«aider [leurs] élèves à devenir des citoyens conscients de leurs responsabilités et pas seulement des personnes capables de critiquer ce qui ne va pas». Ce projet traite donc des grands thèmes que sont le réchauffement et le changement climatiques, ainsi que de questions plus spécifiques, telles que les déchets, l'énergie lumineuse, l'eau, le plastique, le papier et le respect de l'environnement. Le projet a aussi intégré des sujets plus transversaux, comme la sécurité en ligne, la nétiquette et le droit d'auteur.

Pendant le projet, plusieurs activités en lien avec ces sujets ont été menées à bien. Par exemple, les élèves se sont intéressés aux grammaires grecque et italienne: ils ont étudié plusieurs phrases, puis réalisé des exercices à partir des discours de Greta (expressions idiomatiques, synonymes, utilisation de l'impératif, etc.). D'autres activités concernaient des problèmes mathématiques en lien avec l'environnement, les technologies de l'information et de la communication (TIC), l'art, les expériences

scientifiques et le littérisme. Le thème de l'environnement et de l'éducation civique a été le fil conducteur pendant toute l'année dans toutes les disciplines et toutes les activités. Plusieurs exemples d'activités sont présentés dans les sections suivantes.

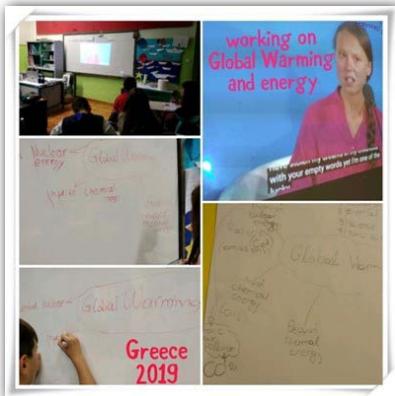
Littérisme

Aujourd'hui, nous avons étudié la grammaire italienne avec Greta. Nous avons écouté son intervention lors d'une conférence (avec des sous-titres italiens), puis nous avons analysé les mots ACTIVISTE, ACTIF, INACTIF, ACTION [et] ACTIVEMENT. Cela a donné lieu à une discussion sur les fonctions grammaticales. ACTIVISTE est un substantif, tout comme ACTION. ACTIF et INACTIF sont des adjectifs, tandis qu'ACTIVEMENT est un adverbe. Nous avons proposé quelques exemples en italien. Puis les élèves ont écrit cinq substantifs, quatre adjectifs et quatre adverbes en rapport avec Greta et son discours. Enfin, ils ont rédigé un texte autobiographique en se servant des mots choisis.



Mathématiques

Durant la pandémie de COVID-19, les élèves grecs ont étudié les mathématiques dans le cadre du projet. Ils se sont notamment intéressés à un graphique présentant les pourcentages de déchets dans certains pays européens, puis ils ont rédigé leurs observations. Afin de s'exercer à la création de graphiques, plusieurs élèves ont préparé un formulaire Google Forms, qu'ils ont mis en ligne sur une plateforme numérique du ministère grec de l'éducation et des affaires religieuses, puis ils ont attendu que leurs camarades de classe le remplissent. Ils ont ensuite conçu des graphiques en s'appuyant sur les réponses obtenues.



Le discours de Greta et l'exemple fourni par nos partenaires nous ont permis d'étudier la grammaire grecque sous un nouvel angle. Nous avons écouté l'intervention de Greta lors de la conférence. Nous avons été impressionnés par l'expression idiomatique qu'elle a utilisée pour sensibiliser le public au changement climatique. Elle a notamment expliqué qu'il était temps de «tirer un trait». Les élèves ont analysé ses paroles et leur signification réelle afin de trouver des synonymes et d'exprimer différemment l'expression «tirer un trait». Par exemple, cesser quelque chose, introduire de la nouveauté dans ma vie, faire quelque chose d'inédit, mettre fin [à quelque chose] ou prendre un nouveau départ. Puis les élèves ont employé l'impératif, le sujet de ce cours de grammaire, pour rédiger des phrases en grec.

INTERNATIONAL TEAM "WASTE": reminder for a good recycling				
WHITE BIN	GREEN BIN	YELLOW BIN	BLACK BIN	BROWN BIN
BOOKS NEWSPAPERS SHEETS WRAPPING PAPER MAGAZINES TETRAPACK CARDBOARD BOXES OLD POSTERS	BOTTLE VESSELS GLASS CONTAINERS EMPTY VIALS GLASS CHANDELIER GLASS DECORATION GLASS VASES	PLASTIC DISHES PLASTIC CUP PLASTIC CUTLERY NETS FOR FRUIT AND VEGETABLES PLASTIC BAGS PLASTIC CASES	PEELINGS TEA FILTERS CORK STOPPERS LEFTOVERS DRIED FLOWERS BIODEGRADABLE TISSUES AND NAPKINS TOYS FABRIC BAGS	Leftovers Coffee grounds Dried flowers Cork stoppers Biodegradable napkins Biodegradable straws Biodegradable glass

SEPARATE COLLECTION IS VERY IMPORTANT BECAUSE IT DOES NOT POLLUTE THE ENVIRONMENT

 genially

ESBF



WE HAVE TO PROTECT OUR PLANET AND DON'T WASTE THINGS THAT ARE USEFUL. WE CAN REUSE THEM!

Sciences

34

Dans les manuels scolaires, un chapitre est dédié à l'énergie. Le discours de Greta a été un excellent point de départ pour explorer les dimensions positives et négatives de l'énergie, car il portait sur la toxicité de l'air, la pollution et les émissions de dioxyde de carbone (CO₂). Ensemble, les élèves ont réfléchi à plusieurs aspects de l'énergie et à leur impact sur le réchauffement climatique. Par exemple, ils ont étudié l'impact de l'énergie nucléaire sur les émissions de CO₂ et celui de l'énergie chimique sur les écosystèmes. Comme l'indique Angeliki, «les élèves étaient surpris par [cette] approche inédite des différents aspects de l'énergie». Un élève a d'ailleurs remarqué: «C'est la méthode d'enseignement d'une matière intégré à une langue étrangère (EMILE)! Je croyais que cela ne marchait qu'avec les notions de géographie enseignées par notre professeur d'anglais!»

Activités du projet et collaboration

Les idées des élèves ont donné naissance à une série d'activités. Voici quelques exemples d'activités ayant permis d'élaborer les productions finales. [Cinq productions originales](#) ont été créées par les groupes internationaux et toutes ont été réalisées par les élèves eux-mêmes à l'aide d'outils TIC. Les élèves ont choisi les productions qu'ils souhaitaient créer et les outils web qu'ils allaient utiliser. Ils ont aussi fait des suggestions à leurs partenaires, puis ils ont donné une note aux meilleures idées dans des forums. Durant la pandémie de COVID-19, les deux enseignantes ont préparé des instructions détaillées sur l'utilisation de ces outils dans les langues maternelles des élèves. Elles expliquent: «Nous voulions tirer le meilleur parti des outils web 2.0. Nous avons donc encouragé les élèves à utiliser ces outils dans



beaucoup d'autres domaines du programme scolaire.» Les cinq groupes thématiques ont recherché des idées et des propositions en rapport avec leurs thèmes respectifs: les déchets, le plastique et le papier, l'énergie lumineuse, l'eau et le respect de l'environnement.

Pour sensibiliser les autres au respect de l'environnement, les élèves ont également créé trois émissions télévisées. Les enseignants voulaient que leurs élèves prennent conscience des problèmes auxquels la planète doit faire face et qu'ils assimilent le fait que même les plus jeunes peuvent contribuer à changer le monde, en adaptant leur comportement puis en se faisant entendre et en invitant d'autres personnes à suivre leur exemple. Chaque trimestre, les élèves ont préparé une émission télévisée en anglais avec un fond vert, en s'inspirant du format de vrais programmes d'information. Ils ont présenté des interviews, des activités, des idées et diverses propositions

sur le thème de l'environnement. Une ressource collaborative en ligne (un wiki) a été élaborée pour leur permettre d'effectuer des recherches sur le sujet et d'approfondir leurs connaissances. Il est important de noter que la fermeture des établissements scolaires a forcé élèves et enseignants à rester chez eux pendant la préparation des deuxième et troisième émissions télévisées.

Lors d'une autre activité, un lien entre le projet eTwinning et le [projet Climate Action](#) a été établi. Les élèves grecs et italiens ont étudié les causes du changement climatique lors de discussions et de séances de brainstorming en classe, puis ils ont donné leur avis. Ensuite, les élèves italiens ont regardé une vidéo et écouté le point de vue des élèves grecs sur les répercussions du changement climatique.

Différentes activités ont été proposées par les élèves et mises en œuvre pendant le projet, comme une occupation, à l'instar de celles de Greta Thunberg, visant à sensibiliser toutes les classes aux problèmes de la planète. Et l'organisation d'un défilé a permis de s'adresser à l'ensemble de la population locale. En Italie, les élèves ont convaincu bon nombre d'enseignants et de classes ne faisant pas partie du projet de participer à cette occupation et à ce défilé. En Grèce, les élèves ont fait grève contre le changement climatique. Cette grève était coordonnée par des adolescents des

Letters to Greek partners (ESBF-eTwinning project)

Letters written during Covid 19 lock down

GM

GM
Hello, I'm Giada, I'm very happy to have worked with you. I really liked the connection to get to know us. I'd like to meet you.
Kiss, kiss

CC

Hi my name is Clarissa, I am very happy with the work we are doing together, and I want this project to never end.
Kiss

AP

Hi Sotiris my name is Amanda, your partner. I'm happy for the work done together. The final work is beautiful.
Bye Sotiris

ES

Dear Teo Z,
I have had a lot of fun doing the project with you and your class.
I hope that you and your family are fine.

MP

Hello Greeks,
My name is Marta.
I'm happy to work with you, we work very well.
I am in the "waste" group.
Good day,

MB

Hello my name's Matteo and i am happy to have worked with you. I hope to meet you. Happy holiday.
Bye BYE

Made with padlet

Irianna GR
Hello Italiano, I'm very happy that I worked with you and I hope to meet you again!!!

George
Hello! My name is George and I am very happy that I collaborate with you and I hope to meet you again!

Ioanna.gr
Hello my name is Ioanna. Rebecca's partner! I am very happy that I met you in this project.

Natza.gr
Hello! I am glad that I worked with you! You are all so smart! The project with you was wonderful! See you soon!!!

Maximou.gr
Hello! I'm so happy that we worked with you and I hope that all the projects we will do and the ones you will do will be as good as this one.

Kyriaki.gr
Dear teachers, I am very happy that worked with you! You are very polite and intelligent. I hope to meet you one day! Thank you very much for the letter! Take care.

Irene.gr
I wish you happy summer. I will remember you. I am very happy that I worked with you and I hope to meet you again. Don't forget to be safe.

Zoe GR
Hello Italians, I am so pleased that I worked with you. I wish you to have a happy summer! With love, Greeks!

Mariab.gr
Dear partners I'm very happy to meet you I like that worked together. I hope you are well now and I wish you a good summer. Stay safe! I hope to see you again.

Zigeridis.gr
Hello Italian students! I am happy that I collaborated with you. I wish you happy summer and I hope to meet in the feature.

Konstantinos
Italian students I am so glad to work with you and I hope we will work together in future again.

Sofia.gr
Hello I am Sofia from Greece. Thank you very much for sending me a letter! I am very glad to work with you because you are genius and fantastic! I hope to work together again see you soon!

Martina.gr
Dear Italiano, I am very pleased we work together. I think it was

io.gr
Hi! I am so happy that I collaborated with you during these difficult times. We worked pretty

établissements de cycle secondaire de la ville. D'autres activités ont été planifiées, notamment des discussions analytiques dans des forums (portant, par exemple, sur la signification du nom du projet), la création de wikis et de cartes conceptuelles, ainsi que des débats et des séances d'écriture collaborative.

Plusieurs sessions de diffusion en direct et de forums ont été organisés pour assurer une communication suffisante entre les élèves. Par exemple, une vidéoconférence entre les élèves grecs et italiens des équipes internationales a été organisée pour que ces derniers se rencontrent en ligne et prennent des décisions sur leurs productions.

Durant la pandémie de COVID-19, les élèves italiens ont écrit des lettres à leurs partenaires grecs qui leur ont répondu en exprimant leurs réflexions et leurs sentiments. Enfin, une réunion

en ligne a permis aux enseignants et aux élèves de se rencontrer, de discuter, de réfléchir et d'évaluer le projet par le biais de Mentimeter et d'un jeu préparé par les enseignants, grâce auxquels les élèves ont pu donner leur avis sur le projet eTwinning.

Les collègues des participants ont aussi été intégrés dans le projet. Ainsi, Raffaella D'Amicodatri, professeur de sciences italienne, a contribué au projet et participé à plusieurs activités, notamment à l'occupation et aux défilés. Lorsque l'apprentissage se faisait à distance, elle était chargée d'aider l'une des équipes internationales. Elle déclare d'ailleurs: «Le confinement imposé par la COVID-19 a été l'occasion pour moi de découvrir la plateforme eTwinning et différents outils éducatifs. J'ai eu le temps d'approfondir mes connaissances, ainsi que de découvrir de nouvelles stratégies

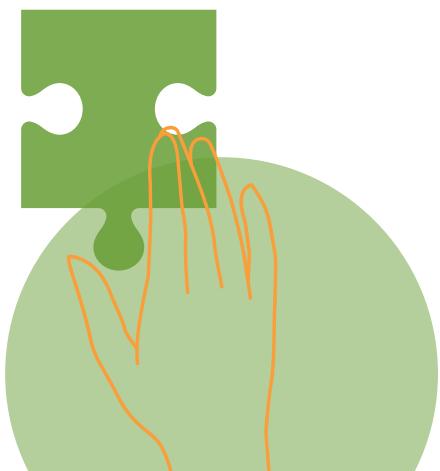
d'enseignement et de nouvelles façons de penser et d'aborder la scolarité. De plus, pendant cette période, j'ai eu plus de temps pour travailler avec ma collègue Marina, qui m'a aidée et soutenue dans le cadre d'eTwinning.»

En Grèce, la professeur de TIC était toujours prête à soutenir et aider les élèves, tout comme un autre enseignant de primaire et le chef d'établissement qui ont participé aux interviews des élèves. Durant la pandémie, les parents ont aussi été invités à soutenir les enseignants en les aidant à documenter les étapes du travail effectué par leurs enfants lorsque la pandémie imposait un apprentissage à distance, et en envoyant aux enseignants des photos ou des vidéos de leur travail (voir témoignages ci-après). D'après les enseignants, «les parents étaient ravis d'apporter leur contribution. Ils ont expliqué qu'ils avaient l'impression

de participer et d'aider la Terre avec leurs enfants». À la fin du projet, les parents ont assisté à une présentation en direct.

J'ai soutenu le projet. D'un point de vue pratique, j'ai aidé ma fille à enregistrer une vidéo pour le journal télévisé et je l'ai encouragée à faire partie de l'équipe et à prendre confiance en elle.

37



J'ai aidé ma fille à documenter les activités lorsqu'elle suivait un apprentissage à distance et travaillait sur le projet. J'ai alors pu constater à quel point le travail réalisé dans le cadre d'eTwinning était utile. J'avais envie d'en savoir plus, alors j'ai participé à un séminaire en ligne. Il s'agissait d'une conférence organisée par l'agence nationale italienne le 6 avril 2020, pendant laquelle Marina, l'enseignante de ma fille, et Angeliki, la partenaire grecque, ont parlé du projet. Leur étroite collaboration et le potentiel d'eTwinning m'ont fait forte impression.

J'ai contribué au projet de façon continue. Tout d'abord, j'ai soutenu ma fille dans chacune de ses tâches, à chaque étape du projet. Je l'ai aussi aidée lorsqu'elle me demandait mon avis pendant certains des exercices, comme ses recherches sur le réchauffement climatique ou la discussion relative à l'impact des activités humaines responsables du changement climatique. Durant la pandémie, lorsqu'elle devait préparer les vidéos du journal télévisé, je lui ai montré comment faire et comment les envoyer à son enseignante.

Rapport avec le thème annuel

Selon les enseignantes, le projet actuel s'intègre bien dans le thème annuel, car l'environnement et l'engagement citoyen sont les concepts clés du

projet, avec la nature, le changement climatique et les sujets abordés par les équipes internationales (déchets, plastique et papier, énergie lumineuse, eau et respect de l'environnement). Compte tenu du fait que chaque groupe se consacrait à un sujet spécifique et que l'objectif consistait à chercher des idées pour empêcher d'autres dommages ou réduire la consommation par la planification d'actions concrètes, «les élèves ont imaginé une planète vraiment belle et durable, un lieu de vie idéal pour les animaux, les humains et les plantes. Ensemble, ils ont réfléchi à la planification des étapes concrètes afin que leur rêve devienne réalité, notamment en communiquant sur ce qu'il fallait faire ou ne pas faire». Voici quelques témoignages d'élèves qui ont imaginé l'école de leurs rêves:

L'école de mes rêves est aux couleurs de la nature. Nous pourrions commencer par peindre les murs de l'école en vert et bleu, puis dessiner des fresques. L'école deviendrait alors un lieu vraiment agréable.

Giada (Italie)

Je pense que les écoles peuvent nous aider à rendre le monde plus durable grâce à l'organisation de journées dédiées au nettoyage des espaces, à l'apprentissage du recyclage, etc.

Sara (Italie)

Selon moi, l'école idéale de demain serait une école conviviale pour tous les élèves. Elle pourrait accueillir des gens issus de différentes cultures, atteints de handicap et affichant peut-être différentes identités de genre. Cette belle école pourrait aussi être une école respectueuse de l'environnement, qui enseignerait aux élèves le changement et le réchauffement climatiques, et leur apprendrait comment ils peuvent contribuer à lutter contre ces deux phénomènes.

Irianna (Grèce)

Les enseignantes ont également décrit l'école de leurs rêves. Angeliki imagine «un lieu où les élèves apprécient chaque jour leur apprentissage, sans la pression des évaluations ou des attentes des parents, un lieu où seule règne l'envie d'apprendre et de prendre des initiatives pour eux-mêmes et pour la collectivité». L'école idéale de Marina «est une école qui aide les élèves à utiliser les ressources disponibles pour renforcer leurs compétences en ouvrant une fenêtre sur le monde, mais aussi à apprendre par la pratique, à expérimenter la vie au travers d'activités pratiques et à respecter les différences pour créer ensemble un monde durable».

D'autres aspects de l'école idéale ont été mis en avant pendant les interviews, comme la possibilité pour les élèves d'accéder à différents laboratoires; des classes thématiques avec des activités spécifiques, que les élèves peuvent choisir librement et entre lesquelles ils peuvent aller et venir à leur guise en fonction de leurs intérêts; une école colorée sans bureaux pour les élèves ou les enseignants; des espaces plus flexibles où les élèves peuvent jouer; de vastes bibliothèques scolaires et des laboratoires TIC modernes; un apprentissage plus axé sur le plein air; des processus moins bureaucratiques; et la promotion de l'activité physique grâce à de nouvelles infrastructures (piscine ou terrains de sport).

Avis d'experte sur le projet



Expert: Luise Heidenreich, EIT Climate-KIC, communauté de la connaissance et de l'innovation soutenue par l'Institut européen d'innovation et de technologie (EIT)

Luise Heidenreich est une innovatrice passionnée qui travaille depuis longtemps dans le secteur de l'éducation et de l'apprentissage au niveau international. Elle est actuellement coresponsable de l'éducation et de l'apprentissage auprès d'EIT Climate-KIC: elle élabore et organise des programmes internationaux qui permettent aux gens de renforcer leur sens de l'innovation systémique et leurs compétences entrepreneuriales, et de lutter contre le changement climatique. L'un d'entre eux, le programme Young Innovators, vise à favoriser la pensée systémique chez les élèves et les enseignants du cycle secondaire.

Pourquoi le sujet de ce projet est-il d'actualité?

La décennie à venir sera cruciale: elle préparera les nouvelles générations à nous guider vers une société prospère,

inclusive et résiliente qui reposera sur une économie zéro carbone. À travers le monde, les jeunes exigent une action climatique par le biais de mouvements tels que Fridays for Future, Thursday for the Climate et Youth Strike 4 Climate. Nous savons que les enfants et les adolescents d'aujourd'hui seront les groupes sociétaux les plus touchés par le changement climatique d'ici à 2030. Nous savons aussi que les nouvelles compétences et les nouveaux comportements représentent deux grands moteurs de changement pour la transition écologique.

Tout cela place notre système éducatif au cœur du changement systémique. Il est essentiel que les établissements d'enseignement traditionnels permettent d'acquérir de nouvelles compétences. Cependant, beaucoup d'entre eux doivent faire face à un véritable défi. En effet, l'innovation climatique ne figure pas encore dans les programmes scolaires, et cela préoccupe de plus en plus les établissements scolaires, les parents et la société. Autrement dit, nous passons à côté de l'occasion unique d'exploiter la créativité des adolescents et d'apporter aux élèves les outils nécessaires pour exploiter tout leur potentiel. Le projet ESBF est un parfait exemple d'initiative dirigée par des élèves et des enseignants, promouvant une grande diversité de compétences et de comportements requis pour faire face à la crise climatique.

Selon vous, quels types de bonnes pratiques et d'exemples portés par ce projet sont susceptibles de faciliter l'enseignement de ce sujet?

Ce projet combine de nombreux éléments qui façonnent l'expérience d'apprentissage, à la fois pour les élèves et pour les enseignants. Il leur permet d'explorer une multitude de sujets sous différents angles, ce qui les amène à développer des compétences essentielles les incitant à agir pour faire changer les choses. Grâce à l'intégration du projet dans le programme scolaire, les élèves ont pu étudier des sujets en lien avec le climat sous divers angles, comme le littérisme, les sciences et les mathématiques, de manière amusante et dans une optique d'action. Ils renforcent les compétences suivantes:

- la prise de conscience;
- les compétences numériques;
- la créativité;
- la résolution de problèmes;
- l'apprentissage dans une optique d'action;
- l'apprentissage fondé sur les problématiques;
- les compétences en communication;
- l'esprit critique;
- la capacité à influencer les autres.

Selon vous, quels sont les points forts du projet?

Le projet ESBF est un parfait exemple d'initiative dirigée par des élèves et des enseignants, promouvant une grande diversité de compétences et de comportements requis pour faire face à la crise climatique. Il se compose essentiellement d'un ensemble de compétences vertes et numériques et d'éléments d'apprentissage transversal. Le projet s'est beaucoup appuyé sur l'apprentissage fondé sur l'investigation, sur l'apprentissage par les pairs et sur la ludification. Durant la pandémie de COVID-19, des espaces d'apprentissage numérique attrayants ont été créés afin que les élèves puissent communiquer et interagir avec leurs pairs à l'étranger.

Quels ressources ou supports pertinents suggérez-vous pour enseigner ce sujet?

De nombreuses ressources sont disponibles en ligne, comme les contenus élaborés par l'[Office for Climate Education](#) ou la [Plus Grande Leçon du Monde](#), et une multitude d'outils visuels, de ressources et de plans de cours permettant aux enseignants de stimuler les compétences de résolution des problèmes complexes, la pensée systémique, l'apprentissage fondé sur les problématiques et d'autres approches amusantes pour les élèves mises en place par le [programme Young Innovators](#) et ses partenaires.



3.3. SMILE — The School of Magic Inspiring Learning Experiences



Pays Autriche, Espagne, Irlande, Moldavie, Pologne, Tchéquie et Turquie

Âge des élèves Entre 10 et 14 ans

Nom, établissement scolaire et pays des enseignantes interviewées
Liliana Nederita, Liceul de Limbi Moderne si Management, Chișinău (Moldavie)
Sandra Steinbock, Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Braunau am Inn, Braunau Am Inn (Autriche)

43

À propos du projet

Le projet SMILE est une reproduction de Poudlard, l'école fictive de l'univers Harry Potter. Il s'adressait aux jeunes adolescents qui s'intéressaient à la magie, à l'apprentissage et au développement personnel. L'objectif consistait à bâtir une communauté scolaire virtuelle reposant sur les principes de la psychologie positive, afin d'apprendre, d'affirmer sa personnalité, de communiquer, de collaborer et de créer au sein de groupes internationaux. Les auteurs du projet ont exploité l'intérêt des élèves pour Harry Potter afin

d'imaginer un environnement scolaire positif et de renforcer leur motivation. En outre, le projet a préparé les élèves à devenir des personnes équilibrées et intéressées par le développement personnel et la réussite au travers d'un apprentissage et d'efforts de longue haleine. Il a également amélioré le bien-être des élèves.

Sujets abordés et intégration dans le programme scolaire

Le projet SMILE visait à renforcer les compétences des élèves en matière de communication, de

collaboration, de créativité et de réflexion critique, et à promouvoir le développement personnel dans un environnement d'apprentissage positif, tolérant et motivant. Depuis 2018, le développement personnel est une matière à part entière dans le programme scolaire moldave. Plus précisément, le projet SMILE a mis un peu de magie dans les expériences d'apprentissage des élèves et il s'est focalisé sur les forces de caractère. Les élèves se sont identifiés à Harry Potter, qui lutte contre le diabolique Voldemort et ses acolytes. Tout comme Harry, les élèves participant au projet avaient leurs propres démons à combattre: certaines peurs, le cyberharcèlement, ou encore l'addiction au téléphone, à la nourriture ou aux jeux vidéo. Le projet avait pour objectif d'aider les élèves à se défendre grâce à leurs «pouvoirs magiques». Outre le développement de forces de caractère personnelles, le projet ciblait diverses compétences, comme les compétences linguistiques et interculturelles. Puisque sept professeurs de langues étaient engagés dans le projet (cinq professeurs d'anglais, un professeur de français et un professeur d'allemand), la plupart des activités ont été réalisées pendant les cours d'anglais afin de suivre les exigences du programme scolaire. Les élèves devaient renforcer leurs compétences dans les domaines suivants:

Développement personnel

- ▶ Découvrir et développer des forces de caractère, comme la créativité, le plaisir d'apprendre, l'intelligence sociale, le leadership, la persévérance, le travail d'équipe et l'autorégulation.

• Sciences

- ▶ Découvrir et décrire les techniques des tours de magie.
- ▶ Exécuter et expliquer les phénomènes scientifiques qui se cachent derrière certains tours et certaines expériences en physique et en chimie.

• Linguistique

- ▶ Utiliser un vocabulaire spécifique pour évoquer et expliquer la «magie» de différentes sciences (décryptage des processus).
- ▶ Créer une publicité (une vidéo et une affiche) faisant la promotion des modes de transport utilisés dans leur foyer.
- ▶ Apprendre à composer une lettre de motivation

(lettres de motivation SMILE).

- ▶ Utiliser l'allemand, l'anglais et le français pour communiquer et effectuer certaines tâches.
- Compétences sociales et civiques
 - ▶ Se documenter et recréer un environnement scolaire semblable à Poudlard.
 - ▶ Rejoindre une communauté scolaire (les maisons SMILE) pour communiquer, collaborer et créer dans le cadre de groupes rassemblant plusieurs nationalités.
 - ▶ Avoir la possibilité de participer à tous les événements SMILE (tournois d'automne, d'hiver et de printemps).

Activités du projet et collaboration

Dans le cadre du projet, les enseignants ont créé six «maisons» virtuelles, inspirées des maisons de Poudlard dans l'univers Harry Potter. Les maisons SMILE sont nommées d'après six vertus (sagesse, courage, humanité, justice, tempérance et transcendance) et chacune d'entre elles est associée à plusieurs forces de caractère.

We can't all go to Hogwarts and try the Sorting Hat, but here's the next best thing - SMILE's very own Sorting Experience. So, which house do you belong to?

- Are you courageous and persistent (Courage House)?*
- Are you curious and creative (Wisdom House)?*
- Are you fair and organized (Justice House)?*
- Are you careful and cautious (Temperance House)?*
- Are you optimist and spiritual (Transcendence House)?*
- Are you human and generous (Humanity House)?*

Au début du projet, les élèves ont découvert les différentes maisons, et une cérémonie du Choixpeau a été organisée dans chacune des classes. Les élèves ont réfléchi à leur propre personnalité en répondant à un quiz, ce qui a permis de les répartir dans les différentes maisons. Cette activité a renforcé la conscience de soi des élèves. Elle les a amenés à mieux connaître leur propre personnalité. La gestion de chacune des six maisons incombait à un ou deux enseignants pendant le projet. Les enseignants ont aussi créé un environnement d'apprentissage dans le TwinSpace du projet SMILE, qui a fait office de salle de classe virtuelle du projet. Chaque classe devait réaliser des activités d'apprentissage pendant lesquelles les élèves pouvaient trouver des

SMILE Classes

- Etiquette Class with Mr. Bonachera
- DADA Class with Mrs. Nederita
- Mrs Luca's Herbology Class
- Magic of Numbers with Borom...
- Mrs Khan's Charms Class
- Divination Class
- Mrs Barlas' Transfiguration Class
- Potion Class
- Professor Fynn's History of Magic

informations sur un sujet précis et les utiliser, les illustrer et les relier à leurs expériences personnelles et au livre *Harry Potter à l'école des sorciers*. Les élèves ont pu consulter plusieurs pages, appelées «classes SMILE», et faire leur choix parmi une multitude d'activités imaginées par les enseignants. Chaque page comprenait un fil de discussion, sur lequel les élèves devaient commenter le processus d'apprentissage.

L'objectif des classes SMILE était d'en savoir plus sur les «forces du mal» des mondes physique et virtuel afin de les combattre. Les élèves ont été invités à chercher une image représentant l'une de leurs peurs et à modifier cette image pour la rendre amusante. Par exemple, un élève a transformé une souris en saxophoniste. Dans le cadre d'une autre activité, les élèves devaient réfléchir à des choses qui les rendaient heureux. Ainsi, un élève a écrit dans le forum: «Lorsqu'il pleut ou que je suis tout seul, j'aime étreindre une couverture et écouter de la musique ou lire un livre. Je suis aussi fier de moi, car j'ai alors le sentiment d'avoir travaillé dur et de devoir vider mon esprit.»

Pour aborder la colère et le harcèlement, les élèves ont regardé des vidéos afin d'apprendre à gérer ce qu'ils ressentaient dans de telles situations. Après le visionnage, ils ont répondu à quelques questions publiées par leurs enseignants dans le forum et ont analysé

leurs émotions. Les élèves se sont abondamment servis du forum pour partager leurs réflexions sur ces sujets, ainsi que leurs propres expériences de harcèlement et de gestion de la colère. Lors d'une activité collaborative regroupant les membres des différentes maisons, intitulée «Le livre des prophéties», les élèves ont écrit des prédictions sur l'avenir. On pouvait notamment y lire: «Tous les pays utiliseront une énergie pure issue de ressources renouvelables» et «Nous ne serons plus jamais tristes.»

Les élèves ont aussi été invités à réfléchir aux problèmes du monde, et à ce qu'ils pourraient faire pour les résoudre à l'occasion d'une activité intitulée «Si j'avais une baguette magique». Ils ont abordé des problématiques telles que la pandémie de COVID-19, les énergies renouvelables, la guerre, la nature, le changement climatique, le racisme, l'homophobie, le harcèlement et la violence. L'activité visait à faire





comprendre aux élèves que ces problèmes existaient et que, comme la prise de conscience constitue le premier pas vers la résolution d'un problème, l'étape suivante consisterait à prendre des mesures pour lutter contre ces problèmes. Pendant l'activité, les élèves devaient terminer la phrase «Si j'avais une baguette magique, je». Voici quelques exemples:

47

- Si j'avais une baguette magique, j'empêcherais les gens d'acheter du plastique. L'environnement est de plus en plus pollué.
- Si j'avais une baguette magique, j'empêcherais la faim dans le monde pour que tout le monde ait à boire et à manger.
- Si j'avais une baguette magique, j'empêcherais les gens de se battre parce qu'ils se font juste du mal.

- Si j'avais une baguette magique, j'empêcherais les agressions et les violences familiales.
- Si j'avais une baguette magique, je m'accorderais du temps supplémentaire pour mes loisirs.

Non seulement les élèves ont participé au projet en lui-même, mais ils ont aussi été intégrés dans les premières étapes de planification. Ils ont proposé des noms de projet et voté pour leur préféré. Les enseignants leur ont également demandé ce qu'ils voulaient inclure dans un projet sur Harry Potter. Ils ont discuté de leurs idées, et une fois un consensus établi, ces idées ont été affinées dans le TwinSpace du projet. Voici quelques témoignages d'élèves à propos des activités et du projet:

Ce projet m'a semblé unique. Je n'avais encore jamais participé à un projet de ce type. J'ai travaillé avec des personnes différentes vivant dans toute l'Europe, j'ai appris à les connaître, et j'ai amélioré mon niveau d'anglais. À présent, je parle mieux cette langue. Le projet m'a beaucoup incitée à faire des progrès. Je suis ravie d'avoir pu y participer.

Alexandrina (Moldavie)

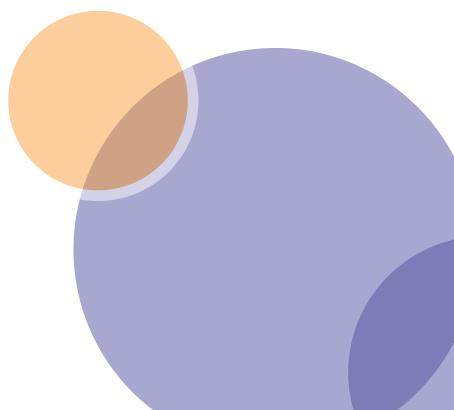
Les tâches étaient intéressantes et réalisées en collaboration avec des élèves issus d'autres pays. Cela m'a beaucoup plu.

Emilia (Moldavie)

J'ai aimé le fait d'appartenir à une maison (je faisais partie de la maison Transcendance). J'ai d'ailleurs gagné des points pour mon équipe. J'ai découvert ce que je voulais et comment je le voulais. Nous avions le choix entre tellement d'activités passionnantes.

Filip (Pologne)

Sandra et Liliana ont invité d'autres enseignants à participer au projet. Les chefs d'établissement ont aussi soutenu le projet en s'assurant que les moments clés étaient partagés sur les réseaux sociaux de leurs établissements respectifs et en permettant aux élèves d'accéder aux laboratoires informatiques



pendant les périodes de fermeture des établissements, dans le respect des règles de sécurité en vigueur durant la pandémie de COVID-19. Par exemple, Svetlana Aluna, directrice de l'établissement scolaire moldave explique: «eTwinning est une plateforme qui offre des possibilités infinies. Elle permet à nos enseignants et à nos élèves de collaborer et d'apprendre. Grâce à eTwinning, nos enseignants sont tenus informés des toutes dernières approches et méthodes dans le secteur de l'éducation, et ils renforcent leurs compétences professionnelles grâce aux interactions avec des enseignants étrangers et à l'échange d'expériences.» Sebastian Plan, directeur de l'établissement autrichien, ajoute d'ailleurs: «eTwinning constitue une partie essentielle d'Erasmus+, l'un des programmes phares de l'Union européenne. Les élèves rencontrent d'autres jeunes Européens, ce qui peut les aider en fin de compte à mieux se comprendre.»

Les parents ont également été invités à voter pour le nom du projet. Par ailleurs, ils ont aidé les enfants à acheter un livre ou à en emprunter un dans leur bibliothèque municipale, et ils ont parfois pris des photos de leurs enfants en train de lire Harry Potter pour l'activité de la salle de lecture intitulée «Ma position pour lire». Certains parents ont décrit leur engagement dans les activités du projet:

Mon fils a réalisé de nombreuses expériences scientifiques pendant le projet. Nous l'avons aidé à réunir tout l'équipement nécessaire ou à acheter ce dont il avait besoin. Tout au long du cours, nous l'avons soutenu lorsqu'il rencontrait des difficultés, mais il voulait rester le plus autonome possible. Lorsqu'il souhaitait en savoir plus sur un sujet, nous faisions des recherches ensemble et nous tentions de trouver des vidéos YouTube, des livres ou des sites internet.

L'enseignant m'a expliqué ce qu'il fallait faire et la marche à suivre. C'était la première fois que je participais. Tout était nouveau. J'ai accompagné mes enfants à chaque étape. J'étais moins engagé(e) que l'enseignant, mais nous avons formé une bonne équipe.

Rapport avec le thème annuel

Les enseignants ont expliqué en quoi leur projet s'inscrivait dans le thème eTwinning annuel et en quoi il soutenait les concepts phares «beau», «durable», «ensemble» et «inclusion». Pendant le projet, les élèves de plusieurs pays ont collaboré dans le cadre d'activités dans l'optique de créer l'environnement scolaire de leurs rêves. Par exemple, Fatma Barlas, enseignante turque partenaire, a remarqué que «ce projet offrait aux élèves issus de différents pays la possibilité de se réunir, d'échanger des idées, de discuter et de créer ensemble», tandis que Monika Khan, partenaire polonaise du projet, a confié que «l'école SMILE [était] un parfait exemple de lieu où tout le monde [pouvait] coexister calmement, en apprenant ensemble et en soutenant sa propre évolution et celle des autres. Elle [regroupait] tout le monde: les enseignants, qui [ont eu] l'occasion de démontrer leurs compétences de mentorat, ainsi que les élèves, qui [ont pu] progresser à leur rythme. Les élèves se sont épanouis dans un environnement favorable et conçu pour qu'ils deviennent de jeunes adultes confiants et autonomes». Enfin, Maria Luca (Moldavie) souligne le fait que le projet reposait sur la notion d'unité: «Durant la pandémie, mes élèves ne se sont pas sentis seuls ou isolés. Au contraire, ils ont constaté à quel point la technologie les unissait et leur donnait la chance d'interagir avec des élèves du monde entier.»

Le projet SMILE a présenté l'école sous un jour positif: une école où tout le monde est accepté et où l'environnement multiculturel privilégie le bien-être des élèves. Comme l'expliquent les enseignantes, «les projets eTwinning rassemblent des élèves de différents horizons, écoles et cultures, ce qui renforce les valeurs de compréhension interculturelle, de tolérance et d'acceptation. En étudiant les problèmes auxquels l'humanité doit faire face, les élèves comprennent que nous sommes tous dans le même bateau, et que c'est seulement en agissant ensemble que nous pourrons changer les choses.» En outre, cette école promeut des qualités importantes et prépare les élèves à devenir des personnes disposant de compétences diversifiées, ce qui portera ses fruits sur le long terme. Par exemple, les enseignants participant au projet ont engagé leurs établissements scolaires respectifs dans une activité démocratique participative pendant la campagne des Semaines eTwinning 2019: les élèves ont imaginé ensemble des pistes d'amélioration de la vie scolaire, puis ils ont voté pour la meilleure idée.

Les élèves ont aussi réfléchi au nouveau Bauhaus européen et ils ont été invités à expliquer ce qu'ils comprenaient et ce qu'ils en pensaient. Voici quelques-uns de leurs témoignages:

Je pense que nous pouvons tout réussir si nous croyons en nous-mêmes et si nous essayons.

Le nouveau Bauhaus européen ressemble aux débuts d'une nouvelle communauté conviviale. C'est une nouvelle occasion d'apprendre en s'amusant.

À l'évidence, les élèves ont perçu le nouveau Bauhaus européen comme une occasion de renforcer leur communauté scolaire et d'améliorer l'atmosphère de l'établissement afin que tout le monde y soit heureux. De même, les enseignants et les élèves ont eu la possibilité d'échanger des réflexions sur l'école de leurs rêves dans le cadre du projet et du thème annuel. Tous les élèves sont d'avis que l'école de leurs rêves devrait être durable et inclusive. Cette école encouragerait aussi les élèves à être gentils les uns envers les autres, et permettrait un apprentissage flexible. Par ailleurs, les enseignantes interviewées ont souligné l'importance d'un environnement scolaire positif pour les élèves et elles sont convenues que, sur le plan concret, l'école de leurs rêves aurait beaucoup de fenêtres, de lumière naturelle et

d'espace, ainsi que la possibilité de changer de salle de classe en fonction des besoins des enseignants et des élèves. Voici ce que les élèves ont dit à propos de l'école de leurs rêves:

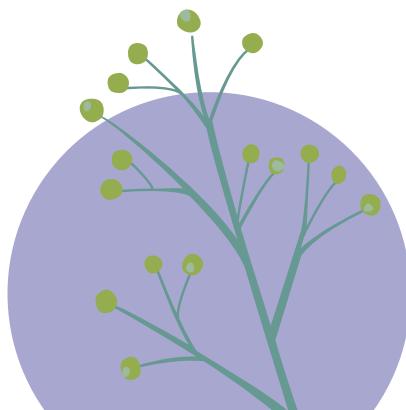
Dans mes rêves, tout le monde est heureux en arrivant à l'école et veut vraiment y aller. Les enseignants sont drôles. Tout est amusant et utile. On y trouve plein d'activités amusantes.

Lizy (Moldavie)

51

Dans l'école de mes rêves, tout le monde s'entendrait bien et s'accepterait.

Victoria (Moldavie)



Dans l'école de mes rêves, je pourrais apprendre ce que je veux et quand je le veux. Je pourrais choisir combien de temps je veux passer sur un sujet ou une activité.

Filip (Pologne)

Avis d'expert sur le projet

52



Expert: Pr Paul Downes, Institute of Education, université de la ville de Dublin

Le Pr Paul Downes enseigne la psychologie de l'éducation. C'est également le directeur de l'Educational Disadvantage Centre de l'Institute of Education à l'université de la ville de Dublin (Irlande). Il a publié plus de cent-dix articles dans des revues scientifiques dans les domaines de l'éducation, de la psychologie, de la sociologie, de la

philosophie et du droit. En 2020, il a publié *Reconstructing Agency in Developmental and Educational Psychology: Inclusive systems as concentric space* et *Concentric space as a life principle beyond Schopenhauer, Nietzsche and Ricœur: Inclusion of the other* chez Routledge.

Pourquoi le sujet de ce projet est-il d'actualité?

Ce projet illustre parfaitement l'intégration transversale de la création de sens, de l'imagination, et du développement social et émotionnel, où il est primordial que les élèves se fassent entendre. Grâce à la thématique de Harry Potter, le développement personnel est mis en relation avec les sciences, les langues et certaines dimensions sociales et civiques en vue d'établir une coopération interculturelle entre les différentes nationalités. Cette approche n'est pas celle d'un programme normatif où l'on ferait faire des choses aux jeunes sans leur demander leur avis. C'est un programme qui laisse libre cours à l'expression personnelle et à l'apprentissage actif.

Selon vous, quels types de bonnes pratiques et d'exemples portés par ce projet sont susceptibles de faciliter l'enseignement de ce sujet?

Certaines bonnes pratiques doivent être popularisées en Europe, notamment a) l'intégration transversale, b) la prise en considération des opinions et de l'imagination des élèves, c) une attention portée à l'éducation sociale

et émotionnelle, et d) l'éducation interculturelle. La puissance de la narration en tant que passerelle vers la recherche de sens est une ressource capitale pour l'éducation de demain, qui est aussi évoquée dans le travail du regretté Pr Jerome Bruner.

Selon vous, quels sont les points forts du projet?

Il est essentiel d'accorder de l'importance aux émotions et à l'imagination des élèves, car ces derniers sont de précieux acteurs de la recherche de sens dans leurs environnements. Il y a une forte volonté d'inculquer la capacité d'agir aux élèves afin qu'ils ne se contentent pas de réagir à leurs environnements, mais qu'ils façonnent le monde qui les entoure grâce à leur formidable imagination.

Quels ressources ou supports pertinents suggérez-vous pour enseigner ce sujet?

Les livres de la saga Harry Potter peuvent offrir aux élèves un excellent point de départ pour créer d'autres mondes et d'autres réalités en ayant recours à leur imagination, et pour faire face à ce que l'avenir leur réserve. Ce type d'approche s'appuie notamment sur la puissance de la narration afin de renforcer la compréhension des émotions et des relations des élèves vis-à-vis d'eux-mêmes et des autres. Même si la saga Harry Potter a été adaptée au cinéma, j'encouragerais les élèves à commencer par les livres pour apprendre à rechercher du sens et découvrir leur propre voix, peut-être par le biais de pièces de théâtre et de jeux de rôles reposant sur ces récits. Le théâtre et les jeux de rôles peuvent être essentiels dans l'acquisition des compétences fondamentales d'empathie et de mise en perspective, qui sont également indispensables dans l'acquisition des compétences de la vie courante pendant le parcours scolaire.



3.4. European Art 2.0



Pays	Allemagne, Croatie, Grèce et Pologne
Âge des élèves	Entre 13 et 16 ans
Nom, établissement scolaire et pays des enseignants interviewés	Andrea Ullrich, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen (Allemagne) Andreas Galanos, Γυμνάσιο Αδένδρου (anciennement 2ο Γυμνάσιο Χαλκιδόνας), Chalkidóna, Thessalonique (Grèce)

À propos du projet

Ce projet a été mis en œuvre pendant l'année scolaire 2020/2021. Il s'adressait aux élèves de 13 à 16 ans (un aperçu du projet est disponible [ici](#)). Il a exploré le rôle de la numérisation dans la promotion de l'art européen en invitant les élèves à parcourir des expositions virtuelles et immersives, à tester diverses applications artistiques, à réfléchir à la manière dont la réalité virtuelle

et la réalité augmentée pouvaient améliorer l'observation de l'art, et à s'informer sur la culture européenne. Ce projet visait à accroître l'intérêt des élèves pour la culture européenne en étudiant la capacité des outils numériques à créer des approches innovantes et stimulantes dans les domaines de l'art, de la musique, du théâtre, etc. Andrea a eu envie de créer ce projet à l'occasion du concours allemand intitulé [Digital EU — and YOU?](#) Comme elle le confie,

elle était ravie de participer à ce projet, car elle avait déjà travaillé sur des sujets semblables avec ses élèves: «Je suis convaincue que l'art est le meilleur moyen d'améliorer la créativité des élèves et d'aborder pratiquement n'importe quel problème de manière pertinente, amusante et agréable.»

Sujets abordés et intégration dans le programme scolaire

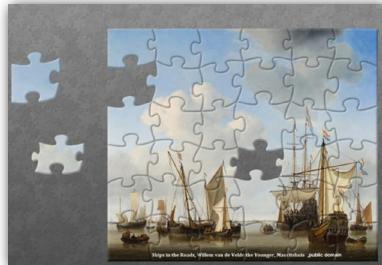
En Allemagne, ce projet a surtout abordé la culture et l'art européens dans le cadre des cours d'éducation aux médias de la 10^e année de la scolarité. En Grèce, le projet était associé à plusieurs matières, principalement l'anglais et le grec moderne, car les deux programmes incluaient des modules sur l'art, le divertissement et l'ère numérique. De plus, les élèves avaient la possibilité d'élargir leur vocabulaire. Le projet était aussi lié au cours d'informatique: il avait pour but d'améliorer les compétences numériques des élèves par le biais d'activités telles que la participation à la [Semaine européenne du code 2020](#) et au [concours GIFT UP](#). Par ailleurs, les élèves ont utilisé de nombreuses ressources artistiques numériques, comme celles d'[Europeana](#), l'un des partenaires eTwinning.

Activités du projet et collaboration

Toutes les activités nécessitaient une collaboration poussée entre élèves. Ces derniers étaient donc répartis en équipes transnationales. Chaque équipe a fait tourner une *roue* pour connaître le nom de l'artiste célèbre qui allait lui être attribué. Ce nom était accompagné d'un adjectif commençant par la même lettre, par exemple: «Brillant Bach». Les groupes transnationaux ont discuté des différentes propositions de noms dans le forum. Par exemple, un élève a écrit: «Je suggère "Mystérieux Michel-Ange", car ses œuvres sont parfois entourées de mystère, tout comme la manière dont il les a pensées et ce qu'il a voulu nous montrer.»

Les élèves ont aussi créé plusieurs logos à l'aide d'un [créateur de badges](#), puis ils ont voté pour leur préféré. En outre, pour qu'ils se familiarisent avec Europeana et ses ressources, les enseignants leur ont proposé de découvrir les collections Europeana par le biais d'une [présentation Genially](#) et de l'[agent de dialogue Europeana](#), puis de créer des [puzzles](#)





virtuels à partir des œuvres d'art qu'ils avaient trouvées.

Le travail s'est donc fait en trois étapes: sélection, interaction et création. Les groupes ont réfléchi aux différentes formes d'art numérique qu'ils connaissaient déjà, puis ils ont fait des recherches et préparé un grand catalogue à partir des sites internet sur l'art et les musées qu'ils avaient sélectionnés. Ce catalogue de ressources a été intégré sur une carte interactive et dans le TwinSpace du projet. Puis les élèves ont testé des applications et des plateformes en ligne leur permettant d'interagir numériquement avec l'art. Ils ont échangé et discuté de leurs expériences respectives dans les forums et les TwinBoards.

Pendant la phase de création, les élèves ont appris à concevoir eux-mêmes des productions numériques. Le choix des œuvres d'art et des pages internet utilisées pour les activités leur revenait entièrement. Il reflétait leurs goûts et leurs préférences. Le **concours GIF IT UP** a particulièrement plu aux élèves. Pour ce concours, ils ont dû créer des GIF (format de fichiers graphiques)

de peintures européennes célèbres. À la fin de l'activité, les élèves ont publié leurs GIF dans le TwinSpace et créé une **galerie virtuelle** pour les présenter. D'autres activités ont été consacrées aux approches créatives de l'art visuel, comme les expositions artistiques immersives. Les élèves ont étudié plusieurs méthodes de réalité augmentée et de réalité virtuelle, qui jouent avec la réalité et de véritables œuvres d'art. Les activités suggérées ont aussi mis en avant les possibilités offertes par la numérisation dans l'art contemporain.

Par exemple, les élèves ont pu étudier des intelligences artificielles (IA) artistes, ainsi que les questions soulevées par les technologies de l'IA dans l'art moderne. À la fin du projet, les élèves sont devenus les



conservateurs et les auteurs d'œuvres d'art numériques. Ils ont travaillé dans des groupes transnationaux afin de créer des œuvres d'art en 3D et en réalité augmentée grâce à plusieurs outils en ligne (par exemple, *QuiverVision*), ils ont joué à des jeux numériques sur l'art européen, et ils ont imaginé des *escape rooms* virtuelles dédiées à des artistes européens.

Avant de se lancer, les enseignants ont utilisé la méthode de la classe inversée et présenté des ressources que les élèves pouvaient utiliser pour en savoir plus sur les artistes. Les élèves disposaient de ressources textuelles, visuelles et audio, permettant ainsi à chacun d'entre eux de choisir le style d'apprentissage lui correspondant le mieux. Les équipes transnationales ont ensuite collaboré pour réaliser les présentations des artistes choisis, et elles ont utilisé les parties les plus intéressantes de ces présentations dans les escape rooms. Pour s'échapper des escape rooms conçues par leurs camarades, les élèves pouvaient consulter les présentations pour trouver les réponses dont ils avaient besoin. Plusieurs témoignages d'élèves



illustrent bien leur vision des activités et du projet:

*J'ai tout aimé!
La coopération,
le processus, les
activités, les résultats.
C'était aussi la
première fois que je
participais à un projet
de ce type. Je me suis
rendu compte que
j'avais vraiment bien
fait de participer!*

Konstantina (Grèce)

57

*J'ai participé à
l'activité sur les
escape rooms.
Je l'ai trouvée
très intéressante
et amusante.*

Vasilis (Grèce)



Je recherchais des informations sur les artistes, et généralement, j'aidais mes camarades. Nous travaillions toujours en équipe!
Aggelos (Grèce)

Rapport avec le thème annuel

D'après les enseignants interviewés, le projet fait clairement écho au thème annuel et au nouveau Bauhaus européen, et ce, à de multiples niveaux. Andreas l'explique parfaitement: «Toutes ces activités sont axées sur la beauté et la durabilité. La numérisation peut garantir la pérennité des œuvres d'art et de nos interactions avec l'art en général. En outre, l'accès numérique aux musées, aux galeries et aux ressources artistiques telles qu'Europeana a une vocation de démocratisation à l'échelle mondiale, puisqu'il facilite les visites virtuelles des institutions d'art pour les gens du monde entier, qui ne pourraient pas y avoir accès autrement. Nous souhaitions avant tout que les élèves voient dans l'art numérique et les œuvres d'art numérisées des facteurs de changement et de durabilité.»

En outre, les élèves ont parcouru des expositions virtuelles et ont interagi de manière ludique avec des œuvres d'art par le biais des galeries et des

outils en ligne. La collaboration entre plusieurs équipes transnationales de taille restreinte a permis aux élèves de travailler ensemble et de découvrir de nouveaux espaces d'apprentissage en ligne. À cet effet, les enseignants ont réfléchi au rôle de l'art dans leur communauté scolaire: «Rien ne peut rendre notre avenir (et nos établissements scolaires) plus beau(x) que l'art. Et rien ne peut être plus porteur d'espoir et d'optimisme que la possibilité de partager notre amour pour l'art et d'expérimenter l'art ensemble. L'art ne connaît ni les frontières ni la discrimination, et il peut nous aider à bâtir un monde meilleur.»

En accord avec le thème annuel, les enseignants et les élèves ont réfléchi à l'école de leurs rêves et au rôle des concepts phares «beau», «durable» et «ensemble» au sein des établissements scolaires. Dans l'école idéale des enseignants, les élèves assument volontiers la responsabilité de leur propre apprentissage. Les enseignants imaginent une école dans laquelle tous les élèves ont la possibilité d'être eux-mêmes, d'explorer leurs talents et leurs vocations, et de participer à l'élaboration d'espaces et de processus d'apprentissage, mêlant un fort sens de la communauté, à la joie, la sécurité, la collaboration et l'esprit critique. Arjana Blazic, l'enseignante partenaire croate, a décrit l'école de ses rêves comme une «école où tout le monde [bénéficierait] des mêmes chances pour apprendre et collaborer, et où tous les élèves s'engageraient à

apprendre et le feraient avec plaisir». Voici quelques témoignages qui présentent la vision des élèves:

Le plus incroyable pour moi serait d'avoir un studio de danse dans l'école. Ce serait formidable! Oh, et j'adorerais peindre de grandes fresques sur les murs de l'école.

Je pense que ce serait un très bon point de départ pour l'école de mes rêves! J'espère que cette école deviendra un jour réalité!

Konstantina (Grèce)

Pour moi, l'école idéale serait remplie d'enseignants et d'élèves heureux.

Stavroula (Grèce)

L'école de mes rêves serait numérique. Il y aurait une salle de classe virtuelle où tous les élèves auraient leur propre appareil électronique. Les cours seraient plus agréables et interactifs.

Aggelos (Grèce)

Dans l'école de mes rêves, il y aurait les meilleurs enseignants pour chaque cours afin que les élèves aient toujours envie d'apprendre. L'usage des ordinateurs portables et des smartphones ne serait pas interdit pendant les heures de cours.

Vasilis (Grèce)

Avis d'experte sur le projet



60

Expertise: Isabel Crespo, Europeana
Isabel Crespo met en place des partenariats avec des acteurs pertinents du secteur de l'éducation, comme les ministères de l'éducation ou encore certaines entreprises et organisations à but non lucratif, en vue de promouvoir l'utilisation de la culture numérique. Elle est titulaire d'une licence en sciences politiques, d'un master en gestion culturelle et d'un master en communication d'entreprise. Elle a été consultante dans le secteur public et pour le musée d'art contemporain de Barcelone.

Pourquoi le sujet de ce projet est-il d'actualité?

Ce projet est pertinent en raison de son orientation numérique marquée, de toutes les compétences clés promues et des multiples activités proposées (collaboration, créativité, compétences linguistiques, compétences interculturelles, réflexion critique, etc.). La pandémie a prouvé que nous devions accélérer la transformation numérique dans

le secteur de l'éducation et proposer des pratiques d'enseignement et d'apprentissage plus novatrices. Les enseignants qui ont participé au projet n'ont pas eu de mal à adapter rapidement les cours durant la pandémie grâce au travail sur le numérique réalisé préalablement au sein de réseaux tels qu'eTwinning et Europeana.

Selon vous, quels types de bonnes pratiques et d'exemples portés par ce projet sont susceptibles de faciliter l'enseignement de ce sujet?

Ils sont nombreux, mais il convient peut-être de souligner la grande flexibilité du projet qui a permis d'étendre les espaces d'apprentissage physiques (généralement dans l'établissement scolaire ou des institutions culturelles) à de nouveaux environnements virtuels (comme le référentiel Europeana), et d'associer ces deux types de configuration. À l'évidence, les enseignants et les élèves qui ont participé à ce projet n'ont eu aucun mal à adapter le processus d'apprentissage durant la pandémie.

Selon vous, quels sont les points forts du projet?

Deux éléments ont attiré mon attention. Tout d'abord, le projet a rassemblé des élèves issus de plusieurs pays, mais aussi de différents milieux et environnements d'apprentissage, y compris des élèves vivant dans de grandes villes dont les établissements scolaires bénéficient certainement de plus de ressources, et des élèves de régions rurales

disposant d'espaces d'enseignement plus modestes. Seconde chose: les élèves sont au centre du projet et à même de concevoir leur propre parcours d'apprentissage en organisant et en produisant des contenus.

Quels ressources ou supports pertinents suggérez-vous pour enseigner ce sujet?

Je suggérerais bien sûr Europeana pour profiter d'une vue d'ensemble du patrimoine européen. Il ne faut pas non plus oublier les institutions de gestion du patrimoine culturel dans les environs de l'établissement scolaire. Toutes les villes et les régions comptent des institutions qui

disposent de ressources numériques pouvant être complétées par des visites physiques (comme le prévoit ce projet), ce qui apporte une expérience complète. Nous devons comprendre que les expériences physiques et virtuelles sont totalement différentes. Rien ne remplacera l'impact des expériences vécues dans le monde réel, mais cela n'a jamais fait débat ni été l'objectif. Les élèves et les éducateurs peuvent à présent tirer parti de ces deux univers, en fonction de la situation, de la méthode employée, des compétences numériques et des objectifs d'apprentissage.

3.5. Futurtopia



Pays France, Grèce, Italie, Pays-Bas et Pologne

Âge des élèves Entre 15 et 17 ans

Nom, établissement scolaire et pays des enseignantes interviewées Claudine Coatanéa (fondatrice), Lycée Michelet, Vanves (France)
Lucyna Nocoń-Kobiór, Zespół Szkół nr 1 w Pszczynie, Pszczyna (Pologne)

À propos du projet

Notre avenir: utopie ou dystopie? Ces deux termes d'origine grecque ont permis aux enseignants et aux élèves de décrire le monde de deux manières totalement opposées. Les enseignants partenaires ont choisi d'appeler le projet «Futurtopia» pour n'écarter aucune option et pour permettre aux élèves de décider si nous nous dirigeons vers une catastrophe ou vers un monde vert, durable et inclusif. Le projet repose sur des activités culturelles et linguistiques visant à encourager une communication et une collaboration véritables entre les élèves, mais aussi le travail de groupe et la réflexion. En outre, ce projet cible les compétences de citoyenneté active des élèves, contribuant ainsi aux ODD du programme de développement durable à l'horizon 2030. Par conséquent, Futurtopia constitue à la fois une représentation de la force imaginative des élèves et un défi visant à faire bouger les choses. S'appuyant sur une réflexion commune autour des 17 ODD, les activités du projet sont conçues pour améliorer les compétences linguistiques des élèves, notamment leurs capacités d'expression orale, et pour encourager les élèves à se positionner et à devenir d'ardents défenseurs du changement.

Sujets abordés et intégration dans le programme scolaire

Le projet est né de travaux et de projets antérieurs sur les ODD. Plusieurs facteurs, comme la crise climatique, la pandémie de COVID-19, le chômage, la pauvreté et les conflits, montrent que notre monde atteint ses limites d'un point de vue écologique, économique et social. Ce projet a donc tenté de mettre au jour des solutions pertinentes en demandant aux élèves de décrire leurs utopies.

Les deux enseignantes interviewées expliquent: «Nous avons ressenti, et nous ressentons toujours, qu'il était vital de sensibiliser les adolescents aux enjeux du monde dans lequel nous vivons. Surtout à leur âge, car ils seront bientôt de jeunes adultes qui devront avoir les connaissances et les compétences de base suffisantes. Ils doivent apprendre à évoluer dans le monde qui les entoure, à trouver leur place en tant que citoyen, et à jouer un rôle actif et positif dans la société.» Autre sujet abordé: l'éducation aux médias. En effet, les élèves se sont intéressés à plusieurs sources et formes d'information, notamment sur la nétiquette, le code de conduite d'eTwinning et la crédibilité des sources d'information.

En ce qui concerne l'intégration dans le programme scolaire, le développement durable et la citoyenneté sont des sujets transversaux abordés au sein des établissements scolaires de cycle secondaire. Les utopies et les

dystopies font également partie du programme scolaire des élèves français qui choisissent l'anglais comme spécialité en classe de terminale. Dans le même temps, le projet est mis en corrélation avec les objectifs du programme de citoyenneté ou d'éducation civique et de langues étrangères: les sujets d'éducation civique sont abordés en anglais par le biais de la méthode EMILE et de la littérature.

Activités du projet et collaboration

Les activités du projet visaient à faire participer les élèves, à les inciter à devenir des intervenants actifs de l'expérience d'apprentissage, et à stimuler leur esprit critique et leur créativité. En s'appuyant sur les 17 ODD et sur le concept d'utopie, les enseignants participants ont conçu plusieurs activités, notamment des séances de brainstorming, des forums et des travaux collaboratifs au sein d'équipes internationales.

Le projet a commencé par une activité axée sur la chanson *Imagine* de John Lennon, véritable hymne des mouvements pacifistes. Un forum était à la disposition des élèves afin qu'ils discutent et échangent leurs points de vue sur les paroles de cette chanson. Ils devaient notamment répondre aux questions suivantes: «Quel monde John Lennon imaginait-il? Lisez les paroles et discutez de son opinion sur la religion, la guerre, la propriété et la pauvreté. Quel effet

provoque la répétition des négations dans cette chanson?» Les élèves ont ensuite été invités à raconter leurs propres rêves et à les partager sur Tricider ou à les présenter dans Flipgrid. Enfin, ils ont pu réagir aux contributions de leurs pairs. Et une autre activité, conçue dans [Liveworksheets](#), a permis aux élèves de tester leur maîtrise du vocabulaire anglais à partir des paroles de la chanson.

Lors d'une activité ludique, les élèves ont également découvert les ODD des Nations unies. Tout d'abord, ils ont dû se familiariser avec les ODD en explorant le contenu et les ressources de la page internet [Take action](#). Puis ils ont regardé une vidéo préparée par les enseignants (à l'aide de [PlayPosit](#)) et répondu aux questions posées afin de vérifier leur bonne compréhension des ODD. Ensuite, au sein de groupes nationaux, les élèves ont créé des jeux interactifs fondés sur les objectifs du programme 2030 (par le biais de [ClassTools](#), de [Wordwall](#), de [LearningApps](#), de [Kahoot!](#), de [Quizizz](#) et de [Quizlet](#)), partagé leurs opinions dans un forum de discussion, participé à des quiz interactifs et commenté leurs expériences. Ils ont notamment créé un [jeu de correspondances](#) (France), une [roue de la fortune](#) (Grèce), un [jeu d'arcade](#) (Italie), un [quiz](#) (Pays-Bas) et un [jeu de texte](#) (Pologne).

Les élèves ont ensuite découvert les concepts phares du projet, à savoir les utopies et les dystopies, en explorant le contenu proposé et en discutant

de ce sujet sur Tricider. Des équipes internationales ont été formées en fonction des centres d'intérêt des élèves dans les domaines couverts par les 17 ODD. Ce travail collaboratif s'articulait autour de la question suivante: «À quoi votre monde idéal ressemble-t-il?»

Les élèves ont regardé des vidéos de synthèse sur des sociétés dystopiques imaginaires:

- *1984 de George Orwell*
- *Le Meilleur des mondes d'Aldous Huxley*
- *Fahrenheit 451 de Ray Bradbury*
- *A.I. Intelligence artificielle*
- «How to recognize a dystopia»
- *Le Procès de Franz Kafka*
- *Black Mirror*

Ils ont également pris connaissance de quelques citations qui ont nourri leur réflexion:

«Et chacune de nos paroles est jugée par des gens qu'on ne voit pas selon des règles que nous ne connaissons pas.» (*Le Procès*)

«Le plus grand et le plus unique des dons humains: cette aptitude à poursuivre jusqu'au bout nos rêves.» (*A.I. Intelligence artificielle*)

«Notre civilisation a choisi les machines, la médecine et le bonheur.» (*Le Meilleur des mondes*)

«Si vous désirez une image de l'avenir, imaginez une botte, piétinant un visage humain... Éternellement...» (1984)

Puis, les élèves ont réfléchi à la question suivante: «Comment imaginez-vous votre Futurtopia?» Ils ont aussi été invités à aller sur Tricider pour répondre à la question: «Qu'y a-t-il ou non dans votre Futurtopia?» Voici quelques témoignages d'élèves:

Dans mon Futurtopia, toutes les formes d'éducation seront gratuites pour tous, sans exception. Cela permettra d'éduquer l'ensemble de la population et cultivera aussi la réflexion critique et la compréhension des connexions logiques entre les idées.

Giorgos (Grèce)

Dans mon Futurtopia, les gens vivront et travailleront dignement. Il n'y aura pas de pauvreté. La pauvreté détruit l'humanité et l'espoir. Nous nous sentons inférieurs aux autres.
Martyna (Pologne)

Dans mon Futurtopia, nous n'utiliserons plus le charbon ni les autres combustibles fossiles pour produire de l'énergie. Dans mon Futurtopia, l'énergie proviendra de la nature et sera utilisée de manière sensée, sans aucun gâchis.
Tony (Italie)

Dans notre Futurtopia, tout le monde est sur un pied d'égalité devant la loi. Il n'y a aucune guerre due à la religion, à la pauvreté ou aux inégalités de genre. Les institutions traitent tout le monde de la même façon.

Côme, Louise G., Estelle et Justine (France)

Dans mon Futurtopia, tout le monde se sent bien. Il n'y a pas de dépression ni d'anxiété. Les gens sont toujours dans le meilleur état d'esprit possible. Vous y êtes toujours en bonne santé.

Chiara (France)

Dans mon Futurtopia, les aliments seront sains et écologiques. Nous les produirons nous-mêmes, sans produits chimiques.
Zosia (Pologne)

Si je pouvais changer quelque chose dans le monde, j'essaierais certainement de faire évoluer les perceptions sexistes qui existent pour les deux sexes, particulièrement pour les femmes. Nous ne pouvons pas parler de changement et d'amélioration dans le monde alors qu'au XXI^e siècle, il existe encore des discriminations de genre. Les deux sexes sont égaux, disposent des mêmes droits et obligations, et doivent être traités de la même manière.

Evangelia (Grèce)

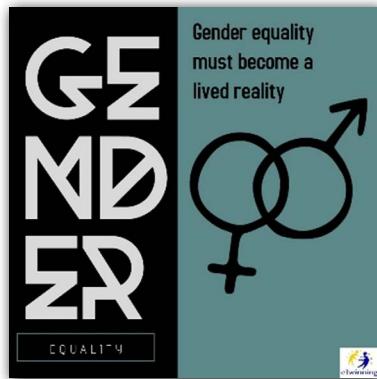
Les élèves se sont vraiment engagés dans le projet. Héloïse, une élève française, explique: «C'était particulièrement intéressant de discuter avec des personnes vivant dans d'autres pays et de réfléchir avec des élèves n'ayant pas la même culture. Nous n'avions pas toujours la même vision des choses et nos idées

différaient parfois complètement. Ce projet nous a permis de multiplier les échanges. C'était une expérience unique!» Un autre élève déclare: «Nous avons eu le sentiment qu'il n'y avait pas d'obstacle à la communication même si nous venions de pays différents, car nous pouvions nous exprimer en anglais.»

Rapport avec le thème annuel

Le projet visait à renforcer les compétences de citoyenneté active des élèves, à leur faire adopter des comportements contribuant aux ODD du programme 2030 des Nations unies, et à renforcer leurs compétences du XXI^e siècle au travers d'une collaboration internationale en ligne. Le thème central, les utopies, a encouragé les élèves à s'engager de façon créative et constructive dans les différents sujets qui les intéressaient. Selon les enseignants qui ont participé au projet, «les élèves avaient la possibilité d'explorer de nombreux sujets grâce au projet eTwinning, de réfléchir à l'importance de la beauté de notre planète, et de se rendre compte de la valeur de la durabilité et de l'importance de l'unité».

En outre, le projet Futurtopia était en phase avec le thème annuel, car il invitait les élèves à inventer la société idéale de demain. Cela les a aidés à réfléchir aux changements auxquels ils aspiraient et aux actions à mettre en place pour réaliser leur rêve d'un avenir plus durable. Theodora Gkeniou, la partenaire grecque, précise que le



thème du projet était «Notre avenir: utopie ou dystopie?», deux termes d'origine grecque qui nous ont aidés à décrire le monde de demain de deux manières totalement opposées». Elle explique: «Nous avons choisi d'appeler le projet «Futurtopia» pour offrir deux options et nous permettre de décider si nous nous dirigeons vers une catastrophe ou vers un monde vert, durable [et] inclusif.» Claudine ajoute même: «Le projet Futurtopia s'inscrit dans le thème annuel, car les élèves devaient chercher des réponses à des questions importantes, comme "Quel avenir souhaitez-vous?", "Qu'est-ce qui détermine réellement votre avenir?" [et] "L'éducation, l'écologie et l'argent sont-ils le gage d'une vie meilleure?" Ces questions ouvertes ont aidé les élèves à rêver. Cependant, de nombreux élèves doutent que leurs rêves deviennent un jour réalité.»

Voici quelques productions créées par les équipes internationales à partir des ODD choisis. Ces productions incluent une affiche papier, une

présentation Genially sur la pauvreté et une **affiche** Canva. Les témoignages de la section «Activités du projet et collaboration» présentent également d'autres regards d'élèves.

Le projet a aussi permis aux enseignants et aux élèves de réfléchir à leur vision de l'éducation de demain et à leur école idéale. Les élèves ont envisagé plusieurs moyens d'intégrer le thème annuel, «Notre avenir, beau, durable, ensemble» dans leur établissement scolaire. Voici quelques-unes de leurs réponses:

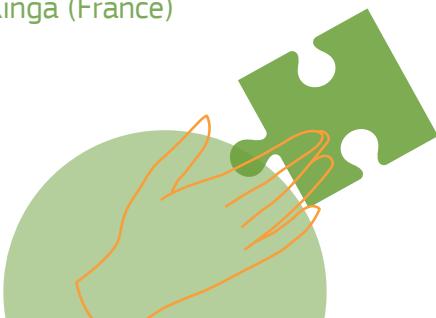
Le thème annuel présente une vision joyeuse et optimiste de l'avenir. Aucun avis pessimiste n'est accepté. Ce sera beau, et les gens seront ensemble. Nous connaissons évidemment tous de petits gestes pour protéger l'environnement, comme éteindre les lumières inutiles, recycler, faire ses trajets à pied au lieu de prendre la voiture, et chauffer les pièces uniquement lorsque c'est nécessaire. Certains conseils, par exemple éteindre les lampes ou baisser le chauffage, peuvent être appliqués à l'école ou pendant les beaux jours. Des panneaux solaires peuvent aussi être installés sur les toits afin de produire de l'électricité pour l'établissement

scolaire, et des plantes peuvent être placées dans les salles de classe pour apporter un peu plus de vie et d'oxygène à tous!

Héloïse (France)

En premier lieu, les jeunes ne devraient plus se montrer intolérants. Nous sommes tous égaux, et nous sommes tous humains. Nous devrions nous soutenir et nous aider les uns les autres, sans juger, critiquer ou harceler quiconque. Le thème de l'année 2022 évoque un avenir beau et durable où nous pourrons tous vivre en paix. Nous pouvons y arriver! Il suffit d'un peu de volonté.

Kinga (France)



Ce thème m'évoque l'espoir, un avenir où tout le monde peut vivre ensemble, une société où personne ne se sent rejeté, des citoyens qui respectent leur planète et leurs voisins. Je pense que cela peut devenir une réalité dans les établissements scolaires: il suffit d'offrir aux élèves la possibilité d'apprendre à se connaître et de créer des projets ensemble, peut-être même en dehors du lycée, comme nous l'avons fait pour le projet Futurtopia.

Axelle (France)

En parallèle, les réponses des enseignants mettent en lumière des points importants dont les établissements scolaires devraient tenir compte, comme l'utilisation des espaces d'apprentissage, les infrastructures, les approches centrées sur l'élève, l'écologie et la collaboration. Patrizia Roma, partenaire italienne, explique que les établissements scolaires devraient être «des lieux disposant d'espaces et d'installations confortables où les élèves et les enseignants se sentent valorisés, et où tout le monde peut profiter d'outils et de possibilités pour grandir ensemble en acquérant des compétences professionnelles et humaines». Theodora Gkeniou conclut: «L'école de mes rêves serait une communauté numérique, résiliente, écologique, universelle [et] pluridisciplinaire.» Ewa Gajek, partenaire polonaise du projet, décrit l'école de ses rêves comme «une école pour tous à la fois créative, tolérante, dotée d'espaces dédiés aux élèves et aux enseignants, et offrant des possibilités de perfectionnement professionnel et informatique, dans le respect des gens et de la nature». D'autres idées ont été formulées: utiliser des livres interactifs, veiller à l'accessibilité pour les personnes souffrant de handicap et à la sensibilité au genre, augmenter le nombre d'enseignants et améliorer leurs qualifications.

Avis d'expert sur le projet



Expert: Pr Stephen Heppell, titulaire de la chaire Felipe Segovia d'innovation de l'apprentissage à l'université Camilo José Cela de Madrid, et président-directeur général (PDG) de Heppell.net Ltd

Stephen occupe la chaire Felipe Segovia d'innovation de l'apprentissage à l'université Camilo José Cela de Madrid. Il est également professeur émérite spécialisé dans les nouveaux environnements d'apprentissage à l'université Anglia Ruskin et président-directeur général de Heppell.net Ltd. Professeur titulaire depuis 34 ans, il est à l'origine de nombreux projets internationaux de premier plan et de grande envergure. Microsoft le décrit comme «le plus grand expert européen de l'éducation en ligne». Le ministère britannique de l'éducation dit de lui qu'il est «l'universitaire le plus influent de ces dernières années dans les secteurs de la technologie et de l'éducation».

Pourquoi le sujet de ce projet est-il d'actualité?

Au sortir de cette immense pandémie mondiale, l'éducation a clairement évolué, que ce soit par le biais d'un enseignement de plus en plus hybride mêlant cours en ligne et en présence, ou de l'évolution des modes de vie et des dynamiques familiales, lorsque les parents comme les enfants travaillent à la maison. Le génie de l'apprentissage est sorti de sa lampe et ne semble pas près d'y rentrer. Une question subsiste: «Quelle est la prochaine étape?» Ce projet permet aux apprenants de se forger l'esprit critique et l'ingéniosité dont ils ont besoin pour se placer au cœur des débats sur leur avenir, en matière d'apprentissage, mais aussi sur d'autres questions qui agitent le monde, comme le changement climatique, le chômage, la précarité et les conflits. Pour éradiquer cet ensemble de problèmes mondiaux qui prolifèrent à toute vitesse depuis le début du millénaire, chaque élève doit faire de son mieux afin de nous aider dans cette tâche cruciale. Grâce au projet, les élèves ont pu analyser ces sujets en profondeur. Il revêt donc une importance majeure.

Selon vous, quels types de bonnes pratiques et d'exemples portés par ce projet sont susceptibles de faciliter l'enseignement de ce sujet?

Les activités reposent sur des ressources très nombreuses et variées, de la chanson *Imagine* de John Lennon qui rêve d'un monde parfait, à des programmes récents tels que *Black Mirror* et le film

A.I. Intelligence artificielle, en passant par le terrifiant *Le Meilleur des mondes* d’Aldous Huxley ou encore *Le Procès* de Franz Kafka. Ce sont de puissantes exhortations. Pour mener à bien ces activités, les élèves étaient regroupés dans des équipes multinationales, ce qui a apporté une formidable dimension culturelle au travail effectué. Les activités elles-mêmes étaient très variées: brainstorming sur les utopies, rédaction d’acrostiches sur des sujets tels que l’amitié, l’égalité, la santé et le respect, ou encore création d’affiches, d’articles et de vidéos sur des domaines considérés comme importants pour demain. À chaque étape, les élèves ont pu agir et faire entendre leur voix. Pas de violence ni d’entêtement. Au contraire, la réflexion, le débat, l’imagination et la contemplation y ont trouvé leur place. La mise en perspective avait également une grande importance: «Ceux qui ne peuvent se rappeler le passé sont condamnés à le répéter.»

Selon vous, quels sont les points forts du projet?

À l’instar de tout grand apprentissage, ce projet revêt une grande complexité, bien qu’il ne soit pas difficile. Certains éléments sont essentiels, comme la grande variété d’outils collaboratifs, le rôle indispensable de la technologie (nous sommes en 2022!) et l’impact non négligeable de la ludification pour renforcer la motivation. Une grande diversité de méthodologies pédagogiques complète ces possibilités d’apprentissage

exceptionnelles, y compris l’élaboration de questions en rapport avec une chanson, un film ou un livre afin d’étayer la réflexion des élèves. Les activités ayant pour objectif un apprentissage plus approfondi étaient parfaitement appropriées et très stimulantes pour les élèves de la tranche d’âge ciblée. Cela a apporté aux apprenants une résilience qui, bien sûr, les a aidés au cours des différents confinements, lorsque enseignants et élèves ont dû travailler à distance. En effet, les élèves connaissaient déjà plus ou moins cette méthode de travail, car les enseignants en avaient jeté les bases un peu plus tôt pendant le projet.

Quels ressources ou supports pertinents suggériez-vous pour enseigner ce sujet?

Je suis convaincu que les ressources mentionnées dans le projet constituent un très bon point de départ. Le film *Moi, Daniel Blake*, réalisé par Ken Loach, représente aussi une excellente mise en garde contre l’excès de confiance envers la technologie et la perte d’humanité. Par ailleurs, il est intéressant d’analyser les espoirs et les rêves des autres participants au projet après ce type d’activité. Ces rêves expriment une certaine unanimité que tous les enseignants et les élèves trouveront réconfortante en ces temps agités.



3.6. Be Smart — Be Part!

Pays Allemagne, Espagne, Pays-Bas, Pologne et Portugal

Âge des élèves Entre 16 et 19 ans

Nom, établissement scolaire et pays des enseignantes interviewées
Simone van Belkom-Poppelaars, Koning Willem I College, 's-Hertogenbosch (Pays-Bas)
Lina Maria Inacio Pereira, Escola Básica e Secundária de Gama Barros, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra (Portugal)

72

À propos du projet

Pendant ce projet, des élèves issus de cinq pays européens ont étudié les «villes intelligentes». Ce sujet est important, car de plus en plus de gens vivront en milieu urbain à l'avenir. Par conséquent, il faut mettre au point des concepts intelligents pour que la planète reste habitable pour nous et pour les générations futures. Plus concrètement, les élèves ont travaillé sur le concept des villes et des villages intelligents.

L'«intelligence» englobe l'efficacité, le progrès et l'inclusion sociale. À l'heure actuelle, de nouvelles idées émergent dans le monde entier, comme des bâtiments sophistiqués, des infrastructures modernes et des moyens de communication inédits. Les innovations techniques et économiques sont de plus en plus nombreuses. Nous sommes donc en passe de vivre encore plus «intelligemment». En parallèle, les élèves ont été sensibilisés aux problématiques environnementales

et ont travaillé au sein d'équipes internationales, afin de réfléchir à divers moyens de limiter le changement climatique au quotidien. Grâce à des outils TIC appropriés, une coopération internationale et un apprentissage hybride, les élèves ont pu faire partie d'un «projet eTwinning intelligent». Une vue d'ensemble du projet est proposée dans une [présentation Prezi](#), une [présentation Wakelet](#) et une [vidéo](#) que les élèves et les enseignants ont préparées à la fin du projet.

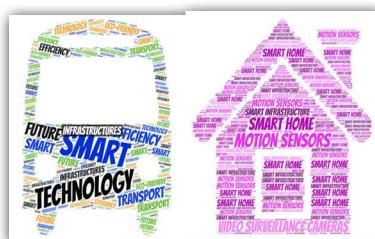
Sujets abordés et intégration dans le programme scolaire

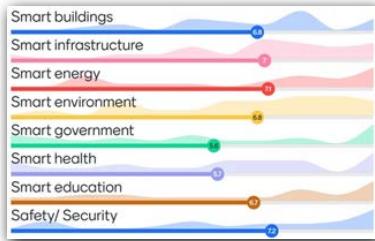
Le projet était axé sur la durabilité et le concept d'intelligence, englobant plusieurs dimensions. Les élèves ont choisi la dimension sur laquelle ils voulaient travailler en fonction de leurs centres d'intérêt. Ils ont été répartis dans des équipes internationales et ont travaillé sur les sujets suivants: villes intelligentes disposant d'une énergie intelligente, bâtiments, infrastructures, santé, énergie, nature et biodiversité, réchauffement climatique et habileté numérique (utilisation sécurisée de l'internet et nétiquette). Le projet a principalement été organisé dans le cadre des cours d'anglais. Cependant, il a permis de développer de nombreuses compétences, parmi lesquelles l'esprit d'entreprise et les compétences interculturelles et sociales. En parallèle, tous les sujets étaient intégrés dans les autres matières de l'enseignement

professionnel du cycle secondaire inférieur, y compris les technologies environnementales et les pratiques durables, et dans la philosophie plus globale de certains établissements scolaires. Simone explique: «Nous faisons partie du réseau des écoles associées de l'Unesco, et nous contribuons activement aux objectifs de développement durable, car toute une équipe de travail est responsable de cette question. La collaboration internationale et le renforcement des compétences interculturelles sont très importants pour nos élèves et notre personnel. eTwinning peut apporter ici une belle contribution.»

Activités du projet et collaboration

Comme l'a constaté Simone: «eTwinning est une merveilleuse plateforme qui permet de structurer et de sécuriser les collaborations internationales virtuelles. En effet, les élèves et les enseignants ont la possibilité de travailler sur des projets internationaux de manière interactive.» Les élèves ont formé plusieurs équipes internationales qui se sont intéressées à différents domaines. Dans chaque équipe,





un enseignant était chargé de la coordination et de la surveillance des travaux à partir d'un Padlet décrivant les tâches prévues. La collaboration internationale était donc fortement encouragée. Par exemple, les élèves ont créé des règles de sécurité en ligne et apporté des informations aux autres élèves par le biais:

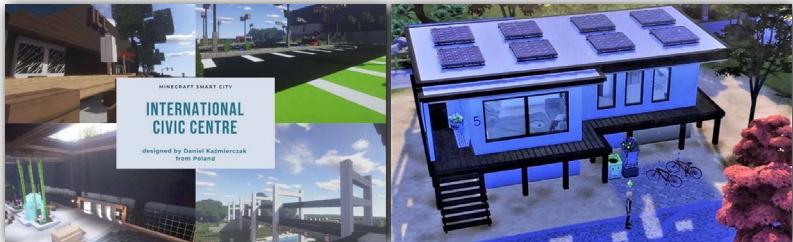
- de courtes vidéos dédiées au respect de la législation sur l'internet et à des recommandations relatives à la sécurité en ligne;
- de présentations consacrées à la sécurité sur l'internet et aux menaces et fraudes sur l'internet;
- d'un quiz dédié à la sécurité en ligne sur ordinateur et à la sécurité en ligne;
- d'affiches.

Pour commencer, les élèves ont dû réfléchir aux concepts de villes et de villages intelligents en partant d'associations de mots sur Mentimeter et AnswerGarden, et en créant des nuages de mots dans WordArt. Ensuite, ils ont lu et analysé un article publié par *National Geographic*

sur les [villes de demain](#), identifié les dimensions qui leur semblaient intéressantes et partagé leurs points de vue dans un forum de discussion. Les élèves ont aussi participé à des exercices et des jeux de vocabulaire élaborés à partir de cet article (par exemple, [savoir identifier les éléments d'un bâtiment intelligent](#), des jeux d'orthographe, des [anagrammes](#) ou encore des [mots mêlés](#)), à des activités de compréhension orale ([Cities of the future](#)) et à un [quiz](#) général qui leur a permis de tester leurs connaissances.

Puis, les élèves ont été invités à indiquer les dimensions des villes intelligentes qui les intéressaient le plus dans Mentimeter (voir l'image pour les résultats) et à expliquer leurs choix dans un forum de discussion. Cette activité a servi à former les équipes internationales en fonction des centres d'intérêt des élèves. Les résultats des travaux et des tâches réalisés au sein des équipes internationales ont été documentés avec Padlet (par exemple, [énergie intelligente](#), [bâtiments intelligents](#), [environnement intelligent](#), [infrastructures intelligentes](#), [santé intelligente](#) et [apprentissage intelligent](#)).





Les élèves ont aussi été invités à rechercher des exemples de «nature intelligente» dans leurs villes respectives. Par exemple, un code QR au beau milieu d'un parc naturel situé à l'extérieur d'une ville néerlandaise fournit des informations sur l'histoire du lieu jusqu'à plus de 600 ans en arrière. À Barcelone, des codes QR donnent aux visiteurs des informations sur les plantes du jardin botanique. Au Portugal, une application est destinée aux visiteurs sur les sites historiques, et en Pologne, il existe un système de surveillance des feux de broussaille.

Lors d'une autre activité, les élèves ont étudié les villes intelligentes de leurs pays respectifs en faisant des recherches sur des projets nationaux. Ils ont notamment trouvé des projets:

- en [Allemagne](#);
- à [Bois-le-Duc](#) et à [Amsterdam](#);
- à [Kazimierz Dolny](#);
- à [Lisbonne](#), projet pour lequel les élèves ont créé une [vidéo](#);
- à [Barcelone](#).

Grâce à toutes ces idées et toutes ces connaissances, les élèves ont été invités à imaginer leurs propres «centres civiques intelligents», en réfléchissant ensemble aux équipements et aux installations dont ils auraient besoin. Les élèves ont utilisé l'outil lino pour regrouper leurs idées, puis ils ont créé une carte conceptuelle et une [vidéo](#), ainsi que des représentations en trois dimensions (3D) à l'aide de SketchUp et de Minecraft.

Cependant, pour donner vie à leurs idées, les élèves devaient trouver de l'argent. Ils ont alors découvert le financement participatif au travers d'une vidéo, réfléchi à certaines questions d'orientation par le biais d'un forum, et participé à un [quiz](#) Kahoot! Les élèves ont aussi créé des présentations pour partager leur financement participatif et fait don de l'argent collecté à une banque alimentaire locale aux Pays-Bas et à une association pour les animaux en Pologne. Lina explique: «Nous avons été très actifs dans ce groupe, surtout durant la pandémie de COVID-19. Nous avons organisé des réunions. Nous avons planifié, puis divisé les tâches. Certains de nos participants ont vraiment mis la main

à la pâte. Nous avons uni nos forces pour travailler tous ensemble.» Les parents ont uniquement donné leur autorisation. Ils n'ont eu ni besoin ni envie de les faire participer. Les élèves étaient plus âgés et, comme Lina le mentionne: «Ils se sentaient adultes.»

Rapport avec le thème annuel

D'après les enseignants, le projet s'intègre dans le thème eTwinning annuel. En effet, les élèves ont découvert les villes intelligentes et des concepts en lien avec la technologie, la nature, la durabilité, l'infrastructure et le changement climatique. Selon eux, «le projet aborde le thème de la durabilité. Il traite des éléments intelligents, comme les bâtiments, l'énergie, la santé, les infrastructures, l'apprentissage, etc. Cela correspond bien au nouveau Bauhaus européen et à la création collaborative, car le Bauhaus original encourageait la créativité».

Pendant ce projet, les élèves ont interagi sur des sujets qui les intéressaient, ils ont travaillé ensemble afin de créer des quiz, des présentations, des affiches ou encore des articles de magazine, et ils se sont engagés en faveur de leur environnement naturel et de la population locale. Outre la composante de durabilité du thème annuel, le projet aborde la question de l'unité: les enseignants et les élèves ont collaboré avec leurs partenaires pour tenter d'imaginer un centre civique intelligent. Les enseignantes interviewées se sont fondées sur leurs expériences dans ce projet pour présenter leur vision de l'école idéale et faire part de quelques observations sur les élèves. Par exemple, Lina explique: «L'école de nos rêves encourage le dialogue et défend la vie en harmonie avec la nature.» L'une des enseignantes interviewées a constaté que les élèves préféraient «un morcellement des disciplines plutôt qu'une approche globale», tandis que sa collègue a mis en avant le fait que «même s'ils [connaissaient] très bien la technologie aujourd'hui, ils [avaient] besoin que [les enseignants] les mettent au défi. Sinon, ils n'ont généralement pas idée que ces outils internet existent, et ils ignorent comment ou pourquoi les utiliser».

Avis d'expert sur le projet



Expert: Orestis Trasanidis, communauté IA de l'Institut européen d'innovation et de technologie (EIT), EIT Digital

Orestis est titulaire de trois masters en ingénierie environnementale, plus précisément dans les domaines de la durabilité, des TIC et des villes intelligentes. En tant que consultant dans le domaine de la durabilité et de l'innovation, et chef de projet pour des organisations et des autorités locales, il a développé des stratégies et des projets urbains européens ambitieux. Il gère actuellement la coordination de la communauté IA de l'EIT.

Pourquoi le sujet de ce projet est-il d'actualité?

Aujourd'hui, l'urbanisation rapide et la surconsommation exercent une pression énorme sur les problématiques urbaines existantes. Le concept de villes et de citoyens intelligents a donc émergé pour lutter contre les effets néfastes attendus. Ce projet permet aux citoyens et aux professionnels de se préparer à

utiliser des technologies intelligentes pour adopter et créer ensemble des solutions efficaces et durables.

Selon vous, quels types de bonnes pratiques et d'exemples portés par ce projet sont susceptibles de faciliter l'enseignement de ce sujet?

L'enseignement et l'apprentissage par expérience mis en place lors de ce projet sont assez intéressants et en même temps stimulants. Ils renforcent l'engagement des élèves et l'authenticité des tâches réalisées. Il est indispensable de créer des connexions entre les environnements et le quotidien des élèves d'une part, et ce qu'ils apprennent à l'école d'autre part. En outre, le projet a permis de mettre en place des activités collaboratives adaptées, ce qui peut s'avérer très utile. Nous devons garder à l'esprit que les villes intelligentes aident à relever des défis urbains grâce à une juxtaposition constructive faisant la part belle aux interactions entre de multiples acteurs et bien sûr les citoyens, qui devraient être actifs dans ce processus.

Selon vous, quels sont les points forts du projet?

Le projet se caractérise notamment par le fait que les jeunes ont pu analyser un problème pluriel, comme celui des villes intelligentes. Il est primordial de décloisonner les connaissances, mais aussi de permettre aux élèves d'adopter une approche transversale et d'exercer leur esprit critique. En outre, la dimension internationale du projet et les approches d'apprentissage actif

employées contribuent à promouvoir la notion de citoyenneté intelligente. Enfin, l'apprentissage hybride offre aux élèves la chance exceptionnelle de tirer le meilleur parti des deux univers. D'un côté, les élèves peuvent renforcer leur habileté numérique au moyen de différents outils, et de l'autre, ils sont encouragés à tirer des enseignements de leurs villes respectives et à mieux comprendre l'intégration du numérique dans le monde physique.

Quels ressources ou supports pertinents suggérez-vous pour enseigner ce sujet?

Dans le monde entier, les villes démontrent que les outils d'intelligence collective permettent de s'appuyer sur les progrès technologiques et de rendre les villes réellement intelligentes. La méthode de Crawford Slip et l'analyse des matrices décisionnelles sont deux exemples de brainstorming simples, mais efficaces. L'intelligence artificielle constitue la pierre angulaire des technologies intelligentes. Les outils suivants serviront donc à explorer les compétences et les rôles professionnels émergents.

AI Skills for Professionals est un outil d'IA qui permet aux utilisateurs de définir leur profil professionnel et d'afficher une liste de cours susceptibles de les aider à acquérir les compétences requises pour les métiers qui leur conviennent.

AI Networks Map est un outil d'analyse exploratoire qui permet aux utilisateurs d'étudier l'interconnexion entre les types de technologie, les rôles de l'IA et les formations par le biais d'une base de données visuelle et interactive des réseaux.



Conclusion

4



Le thème eTwinning de cette année, le nouveau Bauhaus européen, englobe bon nombre de thèmes eTwinning déjà évoqués: l'éducation aux médias et la désinformation, l'inclusion, la participation démocratique, le changement climatique ou encore le patrimoine culturel. Comme l'a expliqué la commissaire Mariya Gabriel dans l'avant-propos, le nouveau Bauhaus européen est une invitation au rêve, à l'imagination et à l'expérimentation pour nous amener à bâtir un avenir durable et inclusif à partir des valeurs qui unissent l'Europe.

Ce thème correspond parfaitement aux priorités du [programme Erasmus+](#), qui cherche à promouvoir l'égalité des chances et de l'accès, ainsi que l'inclusion et la diversité, dans toutes ses activités. Il est également pertinent au regard des problématiques mises en lumière par la pandémie de COVID-19, comme la nécessité d'accélérer la transformation numérique en Europe. Les éducateurs et les apprenants devraient renforcer leurs compétences numériques et être en mesure de profiter de toutes les possibilités offertes par les technologies numériques.

Comme le montrent les études de cas, eTwinning promeut un mélange de pratiques numériques et non numériques en encourageant le recours à plusieurs espaces d'apprentissage et approches de l'apprentissage actif. Les enseignants et les élèves vont «au-delà des

murs de l'école» et améliorent leurs compétences par le biais de diverses méthodes pédagogiques, comme l'apprentissage fondé sur l'investigation, l'apprentissage par projets et la classe inversée. La grande variété des environnements et des approches d'apprentissage répond parfaitement à la [recommandation du Conseil sur des approches d'apprentissage hybride](#). L'«apprentissage hybride» désigne une éducation qui regroupe une diversité d'approches dans le processus d'apprentissage, associant l'apprentissage à l'école et dans d'autres environnements (entreprises, centres de formation, apprentissage à distance, apprentissage en plein air ou apprentissage sur des sites culturels), mais aussi des outils d'apprentissage numériques et non numériques. Comme les eTwinneurs l'ont fait remarquer au cours des différentes interviews, l'apprentissage hybride apporte la flexibilité, la polyvalence et l'inclusion dont les élèves ont besoin. Les projets présentés dans ce manuel eTwinning illustrent très bien la manière dont l'environnement scolaire, l'environnement numérique et les environnements extérieurs et communautaires peuvent être combinés.

Le programme Erasmus+ favorise le développement des compétences sociales et interculturelles, de l'esprit critique et de l'éducation aux médias. Cela apparaît clairement dans les études de cas présentées ici: des élèves de tous âges se sont engagés dans une multitude de sujets, ils ont

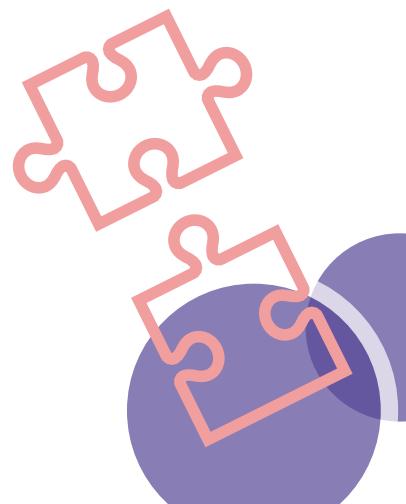
participé à la vie communautaire et collaboré efficacement avec des élèves d'autres pays. Des élèves de maternelle ont fabriqué des maisons pour les abeilles dans le jardin de l'école, et ils ont peint les murs des bâtiments pour les embellir. À l'école primaire, des élèves ont organisé des occupations et des défilés afin de sensibiliser le public aux problèmes de la planète et toucher les communautés locales. Des élèves de cycle secondaire ont, quant à eux, découvert le financement participatif, collecté de l'argent et fait des dons à des organisations communautaires.

Par ailleurs, le nouveau Bauhaus européen reconnaît la nécessité de se reconnecter à la nature, tout comme les projets eTwinning intitulés Mission #Explorers of Nature et European Art 2.0. Pour le projet Mission #Explorers of Nature, les enseignants ont fait cours sur le terrain de jeu de l'école, tandis que pour le projet European Art 2.0, les élèves ont visité des expositions virtuelles de musées. Les élèves se sont beaucoup intéressés aux villes intelligentes et à la durabilité. Ces sujets peuvent être rapprochés de concepts tels que celui de la «ville des 15 minutes» ou «ville du quart d'heure», qui permettent aux citoyens d'accéder à pied aux services et équipements essentiels, comme décrit dans l'initiative du nouveau Bauhaus européen.

Ce manuel nous fait découvrir des établissements scolaires, des enseignants et des projets qui préparent les jeunes à bâtir un avenir beau, durable et inclusif. Les élèves rêvent d'écoles respectueuses de l'environnement, aux couleurs de l'arc-en-ciel, en forme de champignon et équipées des technologies les plus récentes. Ils imaginent aussi des écoles qui accueillent les gens issus de toutes les cultures, où tout le monde est heureux et où les élèves disposent d'un espace pour apprendre à se connaître et pour créer ensemble des projets collaboratifs. Lorsqu'il a été question de décrire l'école de leurs rêves, la plupart des élèves participant aux six projets ont mentionné des principes et des valeurs, pour certains liés au nouveau Bauhaus européen. Reste à élaborer des lignes directrices adaptées pour repenser les espaces physiques. Le nouveau Bauhaus européen nous offre la possibilité de remodeler ces espaces et de rêver du futur, tandis qu'eTwinning fournit aux élèves et aux enseignants un espace pour s'engager, créer et concrétiser leurs rêves.

Bibliographie

- Conseil de l'Union européenne (2021), Recommandation du Conseil du 29 novembre 2021 sur des approches d'apprentissage hybride pour une éducation primaire et secondaire inclusive et de haute qualité (JO C 504, 14.12.2021, p. 21) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX%3A32021H1214%2801%29>).
- Commission européenne (2022), Proposition de recommandation du Conseil sur l'apprentissage au service de la durabilité environnementale, COM/2022/11 final (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0011>).
- Commission européenne (n.d.), Un pacte vert pour l'Europe — Notre ambition: être le premier continent neutre pour le climat (https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_fr).
- Commission européenne (n.d.), Priorités du programme Erasmus+ (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/fr/programme-guide/part-a/priorities-of-the-erasmus-programme>).



Voici la liste de tous les enseignants partenaires pour chaque projet eTwinning.

Mission #Explorers of Nature

Claudia Murelli (fondatrice), Istituto Comprensivo Statale (ICS) 'Dante Alighieri', Opera, Milan (Italie)

Kristīna Bernāne (fondatrice), Priekuļu pirmsskolas izglītības iestāde 'Mežmalīņa', Cēsis Municipality (Lettonie)

Anna Monopoli, ICS 'Dante Alighieri', Opera, Milan (Italie)

Antonella Milana, ICS 'Leonardo Da Vinci', Ispica, Ragusa (Italie)

Antonina Calvo, ICS 'Leonardo Da Vinci', Ispica, Ragusa (Italie)

Katerina Chatjouli, 14 Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο Βο-όλου, Volos (Grèce)

Liene Pastuhova, Priekuļu pirmsskolas izglītības iestāde 'Mežmalīņa', Cēsis Municipality (Lettonie)

Loredana Branca, ICS 'Leonardo Da Vinci', Ispica, Ragusa (Italie)

Lucia Maria Barbara, ICS 'Dante Alighieri', Opera, Milan (Italie)

Malvina Grammeni, 14 Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο Βόλου, Volos (Grèce)

Manuela Rastelli, ICS 8 di Pescara 8, Pescara, Pescara (Italie)

Manuela Sarta, ICS 'Leonardo Da Vinci', Ispica, Ragusa (Italie)

Natalina Caldini, ICS 'Leonardo Da Vinci', Ispica, Ragusa (Italie)

RosaMaria Monaca, ICS 'Leonardo Da Vinci', Ispica, Ragusa (Italie)

Silvia Gisonda, ICS 'Dante Alighieri', Opera, Milan (Italie)

Steinunn Sigurgeirs dottir, Leikskólinn Álfaheiði, Kópavogur (Islande)

Valeria Giacomelli, ICS 'Dante Alighieri', Opera, Milan (Italie)

Vasiliki Ziagka, 1ο Δημοτικό Σχολείο Σκιάθου, Skiathos (Grèce)

Earth should not be a frying pan! (ESBF)

Angeliki Kougiourouki (fondatrice), 1st Experimental Primary School, Alexandroupoli (Grèce)

Marina Screpanti (fondatrice), Istituto Comprensivo 3 Chieti, Chieti, Chieti (Italie)

Daniele Aceto, Istituto Comprensivo 3 Chieti, Chieti, Chieti (Italie)

Raffaella D'Amicodatri, Istituto Comprensivo 3 Chieti, Chieti, Chieti (Italie)

School of Magic Inspiring Learning Experiences (SMILE)

Liliana Nederita (fondatrice), Liceul de Limbi Moderne si Management, Chișinău (Moldavie)
Sandra Steinbock (fondatrice), Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Braunaum Inn, Braunaum Am Inn (Autriche)
Antonio Bonachera, Colegio Divino Maestro, Granada (Espagne)
Carol Fynn, Midleton Christian Brothers School, Midleton (Irlande)
Daniela Scarlii, Liceul de Arta 'Stefan Luchian', Botoșani (Roumanie)
Fatma Barlas, Emine Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi, Odunpazarı (Turquie)
Manuel Cadete, Agrupamento de Escolas Domingos Sequeira, Leiria, Leiria (Portugal)
Maria Luca, Liceul de Limbi Moderne si Management, Chișinău (Moldavie)
Melanie Dattendorfer, Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Braunaum Inn, Braunaum Am Inn (Autriche)
Miroslava Borovcová, Gymnázium Vysoké Mýto, Vysoké Mýto (Tchéquie)
Monika Khan, Zespół Szkół w Wysokiej Głogowskiej, Wysoka Głogowska (Pologne)

European Art 2.0

85

Andrea Ullrich (fondatrice), Gymnasium Georgianum, Hildburghausen (Allemagne)
Andreas Galanos (fondateur), Gymnasio Adendrou (précédemment 2nd Gymnasio Chalkidonas), Xalkidona Thessaloniki (Grèce)
Andreas Roßt, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen (Allemagne)
Annette Bock, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen (Allemagne)
Arjana Blazic, IX. gimnazija Zagreb, Zagreb (Croatie)
Edyta Bieniek, Szkoła Podstawowa im. Josepha von Eichendorffa w Krośnicy, Krośnica (Pologne)
Nadine Schmidt, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen (Allemagne)

Be Smart — Be Part!

Simone van Belkom-Poppelaars (fondatrice), Koning Willem 1 College, Den Bosch (Pays-Bas)
Ulrike Kahl (fondatrice), Freiherr-vom-Stein-Berufskolleg, Minden (Allemagne)
Aida Lopez, IES La Guineueta, Barcelona (Espagne)
Amanda van Dijk, Carolus Clusius College, Zwolle (Pays-Bas)
Lina Maria Pereira, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra, Cacém (Portugal)

Marion van Kempen, Koning Willem 1 College, Den Bosch (Pays-Bas)

Marlene Serras, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra, Cacém (Portugal)

Marzena Miazek-Banach, IV Liceum Ogólnokształcące im. Jana Pawła II w Łukowie, Łuków (Pologne)

Mercè Rodriguez, Freiherr-vom-Stein-Berufskolleg, Minden (Allemagne)

Sandra Lobo, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra, Cacém (Portugal)

Verena Weiβ, Freiherr-vom-Stein-Berufskolleg, Minden (Allemagne)

Futurtopia

Claudine Coatanéa (fondatrice), Lycée Michelet, Vanves (France)

Patrizia Roma (fondatrice), Istituto Tecnico Tecnologico Statale 'Alessandro Volta', Perugia, Perugia (Italie)

Ewa Gajek, Dolnośląski Zespół Szkół w Karpaczu, Karpacz (Pologne)

Jurgita Steinbusch, RSG 't Rijks Bergen op Zoom, Bergen op Zoom (Pays-Bas)

Lucyna Nocoń-Kobiór, Zespół Szkół nr 1 w Pszczynie, Pszczyna (Pologne)

Theodora Gkeriou, Γενικό Λύκειο Πεντάπολης Σερρών, Serres (Grèce)

COMMENT PRENDRE CONTACT AVEC L'UNION EUROPÉENNE?

En personne

Dans toute l'Union européenne, des centaines de centres Europe Direct sont à votre disposition. Pour connaître l'adresse du centre le plus proche, visitez la page suivante: european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_fr

Par téléphone ou par écrit

Europe Direct est un service qui répond à vos questions sur l'Union européenne. Vous pouvez prendre contact avec ce service:

- par téléphone: via un numéro gratuit: 00 800 6 7 8 9 10 11 (certains opérateurs facturent cependant ces appels),
- au numéro de standard suivant: +32 22999696;
- en utilisant le formulaire suivant: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_fr

COMMENT TROUVER DES INFORMATIONS SUR L'UNION EUROPÉENNE?

En ligne

Des informations sur l'Union européenne sont disponibles, dans toutes les langues officielles de l'UE, sur le site internet Europa (european-union.europa.eu).

Publications de l'Union européenne

Vous pouvez consulter ou commander ces publications à l'adresse op.europa.eu/fr/publications. Vous pouvez obtenir plusieurs exemplaires de publications gratuites en contactant Europe Direct ou votre centre de documentation local (european-union.eu/contact-eu/meet-us_fr).

Droit de l'Union européenne et documents connexes

Pour accéder aux informations juridiques de l'Union, y compris à l'ensemble du droit de l'UE depuis 1951 dans toutes les versions linguistiques officielles, consultez EUR-Lex (eur-lex.europa.eu).

Données ouvertes de l'Union européenne

Le portail data.europa.eu donne accès à des jeux de données ouvertes provenant des institutions, organes et agences de l'UE. Ces données peuvent être téléchargées et réutilisées gratuitement, à des fins commerciales ou non. Le portail donne également accès à une multitude de jeux de données des pays européens.

Nous contacter

Pour en savoir plus sur eTwinning, rendez-vous sur notre site internet:
www.etwinning.net

Pour toute question sur eTwinning, veuillez nous contacter par courrier électronique à l'adresse suivante:
eacea-eplus-etwinning@ec.europa.eu

Créée en 2022, l'European School Education Platform est le point de rencontre de tous les membres du personnel scolaire (de l'éducation et l'accueil des jeunes enfants jusqu'aux cycles primaire et secondaire, y compris l'enseignement et la formation professionnels initiaux), des chercheurs, des responsables politiques et des autres acteurs de l'éducation scolaire.

L'European School Education Platform est une plateforme unique qui intègre les anciennes plateformes et les anciens services d'eTwinning, de School Education Gateway et de la Teacher Academy. Depuis 2022, la communauté eTwinning dispose d'un espace réservé au sein de l'European School Education Platform. Seuls les membres du personnel scolaire habilités par les organisations d'assistance nationales peuvent y accéder. Depuis son lancement en 2005, l'initiative populaire eTwinning est devenue une communauté active d'établissements scolaires à laquelle ont participé plus de 1 053 000 membres du personnel scolaire au sein de plus de 233 000 établissements dans plus de 40 pays. eTwinning offre une plateforme numérique sécurisée où les enseignants peuvent participer à une kyrielle d'activités: conception et mise en œuvre de projets collaboratifs européens, réseautage, participation à des groupes virtuels, perfectionnement professionnel ou encore apprentissage par les pairs. Grâce à cette plateforme disponible dans plus de 30 langues, eTwinning fournit aux enseignants une multitude de ressources et d'opportunités d'apprentissage.

Les ressources proposées abordent les avantages d'un engagement dans l'action eTwinning, les compétences du XXI^e siècle, ou encore l'utilisation des TIC dans l'éducation. Elles incluent des kits de projet inspirants et toute une série de conseils avisés. Les enseignants inscrits ont accès à un espace réservé de la plateforme, appelé «espace eTwinning».

L'European School Education Platform et la communauté eTwinning sont financées par Erasmus+, le programme de l'Union pour l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport. Ce sont des initiatives de la direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture de la Commission européenne. La plateforme est gérée par European Schoolnet (qui assure la coordination et fournit les contenus et les services) et Tremend Software Consulting SRL (qui fournit l'infrastructure technique) conformément à des marchés de services signés avec l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). La communauté eTwinning existe également grâce au soutien des organisations d'assistance nationales financées par Erasmus+, conformément aux conventions de subvention signées avec l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture, et les partenaires.

