

Les hyperpaysages panoramiques

Ce dossier propose des pistes pédagogiques pour naviguer dans les hyperpaysages, observer à 360°, créer des hyperpaysages « Kim-vue » ou un panoramique sur papier. Les intérêts pédagogiques de cet outil sont également explorés (voir aussi article pp. 12-13). Le dossier est téléchargeable sur hyperpaysage.be. On y trouve : exemples d'hyperpaysages, réflexions, outils pédagogiques et techniques...

M. Ericx, C. Partoune & M. Pirenne, éd. IEP & LMG-ULg, 35p., 2008.

Clim'way et autres jeux

De nombreux « serious games », jeux pédagogiques en ligne, sensibilisent à l'environnement. C'est le cas de **Clim'way** (<http://climcity.cap-sciences.net>) où, sur un principe proche de Sim'city, on développe sa ville en réduisant la consommation d'énergie et les émissions de gaz à effet de serre. Un jeu sympa avec une interface assez simple, qui demande de manier des données complexes (à partir de 16 ans). Citons aussi **2020 Energy** (www.2020energy.eu), sur la maîtrise énergétique et les énergies renouvelables, ou encore **Ecoville** (www.ecovillejeu.com) pour construire une ville en harmonie avec l'environnement.

Savoir s'orienter

Ce livret rassemble des activités pour découvrir l'espace autour de soi et apprendre à s'y diriger à l'aide d'une carte, d'une boussole, de la nature, mais aussi d'un GPS. Le dernier chapitre explique l'utilisation de cet instrument et présente en détail une animation GPS : une balade nature en forêt. A exploiter avec des enfants dès 10 ans.

D. Saad, Les cahiers techniques de la Gazette des Terriers N°124, éd. FCPN (+ 33 (0)3 24 30 21 90 - www.fcpn.org), 54p., 2011, 6,8€

Clés de détermination

Dans un registre plus naturaliste, on trouve des clés de détermination sous forme d'applications grand public pour smartphones, comme les **Clés de forêt** de l'Office National des Forêts (www.onf.fr), pour reconnaître les principales essences de feuillus et résineux. Ces applications peuvent être d'intéressants compléments au travail de terrain des animateurs nature, par leur grande portabilité et facilité d'utilisation.

La@kolok

Cette web-série pédagogique et interactive pour les 14 à 20 ans, qui suit la vie en colocation de quatre jeunes, est complétée par de multiples supports (blogs, podcasts, espace pédagogique, jeu de société, jeu de piste en réalité alternée, etc.) et aborde l'alimentation, la sécurité routière, et bientôt l'énergie et la consommation responsable. Un outil adapté à l'extra-scolaire, aux étudiants en kot...

Prod. Le Vent tourne, 2012. <http://la-kolok.com>

Les TIC, des outils pour la classe

L'ouvrage présente les différentes technologies utilisables en classe - internet, tableau numérique interactif, labos audio et multimédia... Manquent toutefois les outils de géolocalisation, particulièrement adaptés à l'ErE. Si les fiches d'activités seront peu utiles, ce petit ouvrage facile à lire, permettra une première approche des TIC en classe pour les non spécialistes qui hésiteraient à se lancer, mais aussi pour les autres qui y apprendront quelques astuces.

I. Barrière, H. Emile & F. Gella, éd. PUG, 110 p., 2011, 10€

L'école numérique

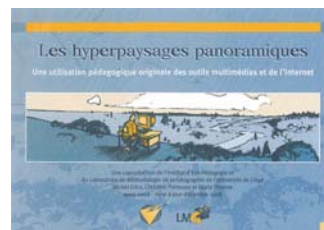
La revue (française) du numérique pour l'éducation a consacré plusieurs dossiers à des thématiques en lien avec l'ErE. Pointons le dossier « **école nomade** » du N°9 (oct. 2011) relatant des expériences de complémentarité réel - numérique dans le cadre du travail de terrain, et le N°3 (mars 2010) sur « **géographie et TICE** ». Le site web associé propose de nombreux articles et ressources complémentaires.

Ed. Scérén-CNDP, www.cndp.fr/ecolenumerique

Les écrans, le cerveau... et l'enfant

Perception, attention, mémoire... quelles sont les fonctions du cerveau mises en jeu lorsqu'on utilise des écrans ? Ce guide pédagogique clé sur porte vise à faire découvrir aux élèves de primaire les fonctions du cerveau mises en jeu par les TIC et les amène à faire un usage raisonné et autorégulé des écrans.

E. Pasquinelli et al. - La Main à la Pâte, éd. Le Pommier, 216p., fév. 2013, 19g ou gratuit pour les enseignants via www.fondation-lamap.org/fr/cerveau



Toile et toi

De Addiction à Mark Zuckerberg, en passant par erreur 404 ou flash mob, cet abécédaire balaie l'histoire et les enjeux d'internet. Si ce petit guide s'adresse au départ au public adolescent qui se familiarise avec le web, il sera aussi (surtout?) lu par les adultes qui souhaitent les sensibiliser ou qui n'en maîtrisent pas toujours les codes et le vocabulaire.

Ph. Godard & M. Montaigne, éd. Gulf Stream, 229p., 2012, 12,5€

Petite poucette

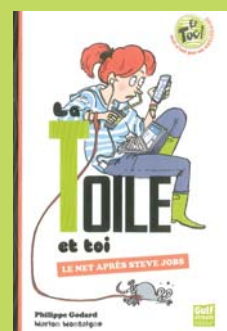
De l'essor des nouvelles technologies, un nouvel humain est né, baptisé « Petite Poucette » par l'auteur. Celle-ci va devoir réinventer une manière de vivre ensemble, d'être et de connaître... Dans ce court essai, l'optimiste philosophe montre comment les jeunes peuvent réinventer un monde meilleur grâce aux nouvelles technologies.

M. Serre, éd. Le pommier, coll. Manifestes, 82p., 2012, 9,5€

La formation aux cultures numériques

Cette analyse nuancée et documentée amène un regard critique sur les TIC et montre que la fameuse « génération Y » n'en a pas une maîtrise innée, mais qu'elle doit s'y former. L'ouvrage permet d'entamer une réflexion approfondie sur les mutations engendrées par le numérique et ses enjeux sur la sphère éducative. Une réflexion avant tout théorique, considérant le numérique comme un atout dans le cadre de l'institution scolaire.

O. Le Deuff, éd. FYP, 159p., 2011, 19,5€



Retrouvez ces outils et d'autres

- sur www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques (mot-clé : TIC)
- en consultation au Réseau IDée sur rdv au 02 286 95 70