

Editorial du numéro thématique 2024-01 de la revue Adjectif

Olivier Goletti

ICTEAM/INGI, UCLouvain

Yann Secq

Centre LEARN, École Polytechnique Fédérale de Lausanne, Suisse

Équipe NOCE, CRISTAL (UMR CNRS 9189), Université de Lille, France

Georges-Louis Baron

EDA – université Paris Cité

Numéro thématique 4 / 2024



RÉSUMÉ Cet éditorial présente des synthèses des ateliers tenus lors du colloque Didapro 10 qui s'est tenu fin janvier 2024 à Louvain la Neuve

MOTS-CLÉS • Didapro - Informatique – Ateliers thématiques

[\(Lien vers l'édito du premier numéro thématique sur les ateliers à Didapro 9 au Mans\)](#)

Le champ de la recherche sur le numérique en éducation est complexe et diversifié, articulé autour de plusieurs axes. Des orientations diverses y coexistent, depuis l'étude des environnements d'apprentissage adaptatifs jusqu'à l'éducation aux médias et à l'information, en passant par les enjeux didactiques et pédagogiques de différents types d'instruments. On y examine également les problèmes d'iniquité liés à des usages biaisés de plateformes et de systèmes, les transformations des métiers de l'enseignement et, bien sûr, l'apprentissage de la modélisation et de la programmation, qui relève de la didactique de l'informatique.

Ce domaine est donc comme un objet à plusieurs faces, dont la perception dépend de l'endroit où l'on se trouve. De plus, les frontières entre faces sont floues et mobiles, elles évoluent au cours du temps.

La revue *Adjectif* a, dès sa création sous forme de « portique » en 2007, visé à prendre en compte les points de vue les plus différents sur les technologies de l'information et de la communication en éducation. Les articles publiés depuis 2007 témoignent de cette diversité. Ils sont la preuve qu'il existe un milieu pluriel et pluridisciplinaire, intéressé par ces questions pour tous les ordres d'enseignement.

La revue se distingue des autres supports de valorisation de la recherche par plusieurs caractéristiques : elle met en avant spécifiquement les travaux des jeunes chercheurs, elle se focalise sur la perméabilité entre recherche et pratique et elle s'engage à accompagner les auteurs dans leur démarche.

Dans cet ordre d'idées, une innovation relativement récente de la rédaction a été, en 2021, le lancement de numéros thématiques ouverts aux jeunes chercheurs et chercheuses. Trois de ces numéros ont déjà été publiés, dont deux en 2023. Le dernier a été dédié aux ateliers tenus dans le cadre du [colloque Didapro 9, tenu en 2022 au Mans](#).

Ce colloque pluridisciplinaire porte depuis son origine en 2003 sur les questions liées à l'enseignement et l'apprentissage de l'informatique sous différentes formes, du primaire à l'université, sur les ressources et dispositifs utiles pour cela, sur les politiques publiques et les curricula.

L'idée de tenir des ateliers à destination des personnes engagées dans des activités d'enseignement et de formation remonte à [l'édition Didapro 7, tenu en 2018 à Lausanne](#). Il s'agissait de faire découvrir et de valoriser des activités, des ressources et des solutions pratiques pour initier des élèves à divers pans de l'informatique et à la culture qu'elle véhicule et favoriser des interactions entre les personnes intéressées par la recherche participative.

Le présent numéro thématique se situe dans la continuité de ces préoccupations. Il rassemble des *contributions courtes*, présentées lors [des ateliers de Didapro 10, tenu en 2024 à Louvain-la-Neuve](#). Ces contributions peuvent être considérées comme des retours d'expériences menées en commun à l'interface de l'innovation éducative et de la recherche.

Elles ont été proposées par des personnes issues de Belgique, de France et de Suisse qui ont échangé dans les ateliers du colloque sur des thématiques telles que la robotique pédagogique, la logique, la programmation ou les aspects et impacts sociétaux de l'informatique. Il y a eu de l'informatique débranchée et des plateformes en ligne, des ateliers pour l'école fondamentale (primaire), pour le secondaire et l'université..

La publication de synthèses des interventions vise à nourrir le dialogue entre recherche et pratique dans ce champ des enjeux didactiques de l'enseignement de l'informatique. Les textes sont courts mais informatifs. Ils s'inscrivent principalement dans le cadre de l'introduction de savoirs, savoir-faire et compétences numériques dans le référentiel dédié du tronc commun en Belgique. Ce référentiel de "*Formation Manuelle, Technique, Technologique et Numérique*" (FMTTN) intègre notamment des bases de lecture et écriture de programmes sous forme de logigrammes et des bases de programmation.

Une des idées fondatrices de cette publication, conformes à une des missions de la revue *adjectif.net* est que ces exemples de pratiques peuvent servir de base pour des essais et des adaptations à des publics différents.

Bonne lecture

Les éditeurs du numéro thématique

Liste des contributions des ateliers de Didapro 10 organisée par niveau scolaire (même si certains ateliers peuvent élargir sur plusieurs niveaux) :

Niveau primaire

- Concevoir un robot avec des élèves de 10-12 ans, Felipe Martinez (Robotique – Activité débranchée – Démarche par projet) : <https://adjectif.net/spip.php?article622>

Niveau secondaire

- Découverte de l'électronique, de la Micro : bit à la carte Arduino, Céline Colas (Carte programmable – FMTTN – Secondaire Inférieur) : <https://adjectif.net/spip.php?article625>

- Jeu de rôle sur les enjeux de l'automatisation de la conduite : des navettes autonomes dans ma commune ?, Sonia Agrebi, Frederique Chessel-Lazzarotto (Enjeux de l'automatisation et de l'intelligence artificielle - Activité débranchée - Jeu de rôle) : <https://adjectif.net/spip.php?article628>
- Jeux d'investigation sur le thème de la cybersécurité, Martinez Felipe, Yann Secq (Jeu sérieux - Cybersécurité - Activité débranchée) : <https://adjectif.net/spip.php?article624>
- La machine R2E2 pour l'enseignement de l'architecture des ordinateurs en première NSI, Christophe Declercq (Architecture des ordinateurs - Informatique débranchée - Secondaire) : <https://adjectif.net/spip.php?article617>
- Numérique et environnement : Cartographie du cycle de vie de nos équipements numériques, Sonia Agrebi, Frederique Chessel-Lazzarotto (Impacts environnementaux du numérique - Activité débranchée - Sobriété numérique) : <https://adjectif.net/spip.php?article629>
- Une approche de la notion de récursivité à l'aide d'outils de visualisation graphique, Charles Poulmaire, Pascal Remy (Informatique - Récursivité - Programmation) : <https://adjectif.net/spip.php?article619>

Niveau universitaire

- Exercices autocorrigés avec la plateforme INGINious, Anthony Gego (Exerciseur - Ressources éducatives libres - Programmation) : <https://adjectif.net/spip.php?article618>
- Modéliser les flexagones grâce à l'utilisation des graphes, Maryline Althuser, Anne Rasse, Benjamin Wack, Gaëlle Walgenwitz (Modélisation - Informatique débranchée - Automates) : <https://adjectif.net/spip.php?article627>
- Platon une présentation, Dominique Revuz (Exerciseur) : <https://adjectif.net/spip.php?article620>
- Un jeu de plateau pour comprendre la dualité en logique, Emmanuel Beffara, Martin Bodin (Logique - Collège - Jeu) : <https://adjectif.net/spip.php?article616>