



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG

Ministère de l'Éducation nationale,  
de l'Enfance et de la Jeunesse



**Dossier de presse**

## **eduSphere**

**Le nouvel environnement numérique  
d'enseignement et d'apprentissage**

**12 mars 2016**

## CONTENU

<b>I. CADRE GOUVERNEMENTAL</b>	<b>3</b>
I.1. Programme gouvernemental	3
I.2. Digital Lëtzebuerg	3
I.3. Digital(4)Education	4
<b>II. L'EDUSPHERE</b>	<b>6</b>
II.1. Un environnement numérique d'enseignement et d'apprentissage	6
II.2. Plan de progression de l'eduSphere	6
II.3. La phase 1 officiellement lancée le 12 mars 2016	7
<b>III. LA JOURNÉE EDUSPHERE</b>	<b>9</b>
III.1. Déroulement	9
III.2. Détail partie MATIN	9
III.3. Détail partie APRÈS-MIDI	10

## I. CADRE GOUVERNEMENTAL

### I.1. Programme gouvernemental

Le programme gouvernemental préconise l'utilisation de matériaux didactiques plus modernes pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage :

*Pour garantir une prise en charge plus individuelle de l'élève dans l'enseignement, l'accent devra être mis sur les facteurs qui influencent directement la qualité du travail en classe. Il s'agira de garantir une meilleure formation des enseignants, des matériaux didactiques plus modernes et un apport en nouvelles idées didactiques dans le travail journalier des enseignants.*



### I.2. Digital Lëtzebuerg

Lancée le 20 octobre 2014, l'initiative *Digital Lëtzebuerg*<sup>1</sup> ambitionne de renforcer et de consolider à terme la position du Luxembourg dans le domaine des Technologies de l'information et de communication (TIC) et de hisser le Grand-Duché en réel centre d'excellence *High Tech*.

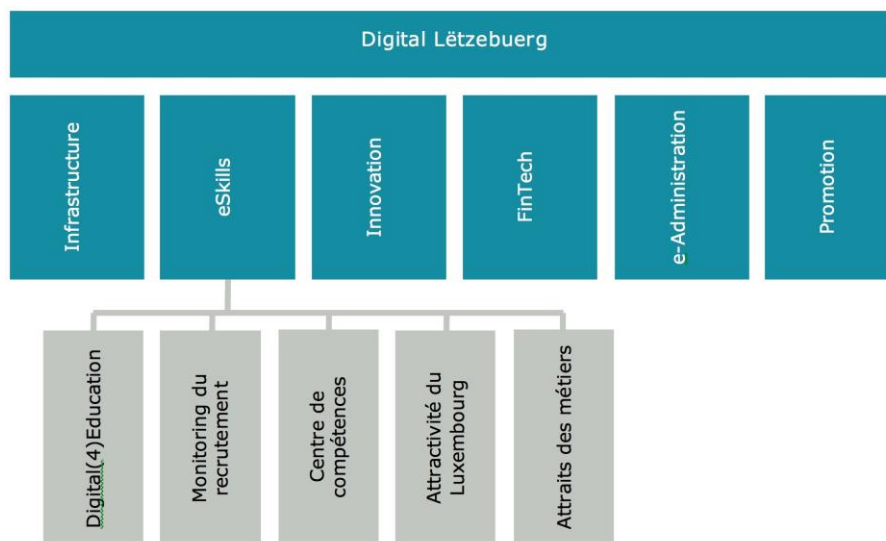
L'école luxembourgeoise doit contribuer à cet effort national en formant des jeunes qui seront en mesure de s'adapter à l'accélération du changement, c.-à-d. qui se caractériseront par leur ouverture à l'innovation et leur capacité de tirer profit de l'incertitude générée par un avenir inconnu. Le numérique est également un facteur important de réduction des inégalités. D'une part, il donne accès à tous les élèves, indépendamment de leur origine sociale, à des informations et ressources culturelles et pédagogiques de qualité. D'autre part, il permet de diversifier les méthodes d'apprentissages et de mieux adapter l'enseignement aux besoins et au rythme de chacun.



Digital  
Lëtzebuerg

La stratégie *Digital Lëtzebuerg* est axée sur les six thématiques suivantes :

- Infrastructure
- e-Skills
- Innovation
- FinTech
- e-Administration
- Promotion



<sup>1</sup> <http://www.digital-letzebuerg.lu/>

Pour la thématique *e-Skills*, l'Éducation nationale a développé la stratégie *Digital(4)Education*.

### **I.3. Digital(4)Education**

Le 20 mai 2015, le ministre de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et de l'Enfance, Claude Meisch, a lancé la stratégie *Digital(4)Education*<sup>2</sup>. Le nom de la stratégie permet une double lecture qui illustre parfaitement les deux objectifs prioritaires :

#### **1. La dimension citoyenne : *digital citizen***

L'école initiera les élèves à des applications informatiques clés, incontournables dans leur vie future de citoyen : démarches administratives, communication avec les autorités, e-banking. Outre les aspects techniques, les enfants et les jeunes seront sensibilisés aux questions liées à l'utilisation des données personnelles et aux controverses y attachées.

#### **2. La dimension éthique et sociale : *digital peer***

Les enfants et les jeunes apprendront à utiliser les TIC de manière plus sécurisée et plus responsable. Seront notamment abordés la sécurité sur Internet (protection des données personnelles, des mots de passe etc.), le harcèlement moral dans les médias sociaux (cyber-mobbing, sexting, etc.) et les droits à l'image.

#### **3. La dimension de soutien à l'apprentissage : *digital learner***

Pour créer des situations d'apprentissage qui favorisent le développement des compétences du 21<sup>e</sup> siècle, les ressources appropriées (outils d'apprentissage, logiciels, ressources multimédia ...) seront mises à la disposition des enseignants et des élèves.

#### **4. La dimension productive et opérative : *digital worker***

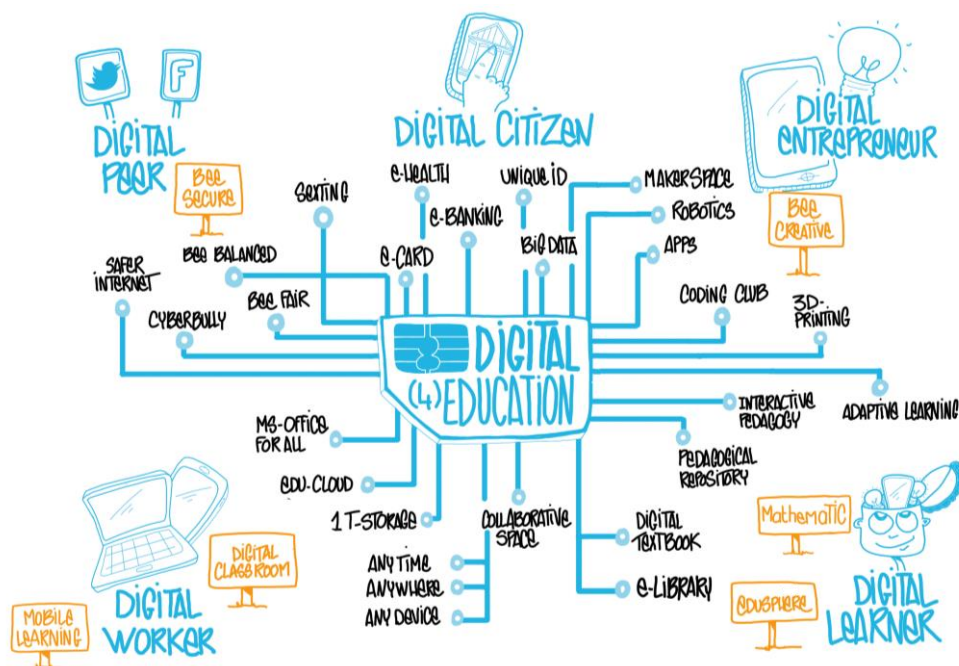
Les élèves seront amenés à développer les compétences nécessaires pour manipuler les outils technologiques de base (de préférence dans un environnement « cloud ») dans leur future vie professionnelle.

#### **5. La dimension créative ou innovatrice : *digital entrepreneur***

Dans un certain nombre de sites, des espaces dits « Makerspace » seront aménagés pour stimuler les talents, inciter les jeunes à s'intéresser aux outils technologiques et contribuer ainsi à former les futurs spécialistes de l'économie numérique.

---

<sup>2</sup> <http://www.digital4education.lu/>



Les enfants d'aujourd'hui sont des natifs de l'ère numérique (« digital natives »). Toutefois les défis de l'école et du monde périscolaire liés aux outils technologiques demeurent énormes. Comment éviter que les jeunes ne deviennent des consommateurs passifs zappant d'un média à l'autre, sans être capables de s'approprier les informations ? Comment développer les connaissances, habiletés et attitudes dont ils auront besoin pour trouver des emplois dans des secteurs en émergence ou en pleine évolution ?

L'Éducation nationale doit amener les jeunes à développer les compétences et acquérir les connaissances dont ils auront besoin pour s'adapter dans notre univers mouvant.

Les compétences indispensables au 21<sup>e</sup> siècle portent sur deux volets :

1. Pour préparer le jeune à vivre dans un environnement de travail complexe et en mutation permanente, l'école et le monde périscolaire doivent développer des compétences dans quatre domaines essentiels (les 4 C) :
  - la communication,
  - la collaboration,
  - la créativité,
  - l'esprit critique.
2. Pour préparer le jeune à assumer son rôle dans le domaine privé et public, l'école et le monde périscolaire doivent proposer des situations d'apprentissages qui favorisent la compréhension du monde et de la société, l'épanouissement et le bien-être personnel.



## II. L'EDUSPHERE

### II.1. Un environnement numérique d'enseignement et d'apprentissage

L'eduSphere est un projet phare de la stratégie *Digital(4)Education*. Environnement numérique destiné aux élèves et aux enseignants, il ambitionne d'améliorer la qualité de l'enseignement et de mieux préparer les élèves aux défis de notre société moderne.

L'objectif est d'offrir des contenus de qualité et adaptés aux programmes de l'Éducation nationale pour tous les ordres d'enseignement (enseignement fondamental et secondaire, éducation différenciée). Seront également offertes des formations pour apprendre à tirer profit des plus-values de ces ressources digitales.

L'eduSphere :

- est l'environnement numérique d'enseignement et d'apprentissage du ministère qui permet aux élèves et enseignants de retrouver et de partager des ressources pédagogiques (vidéos, images, documents, scénarios ...) dans un « repository » commun et accessible par toute la communauté scolaire ;
- est un espace où des scénarios d'apprentissage, des exercices en ligne et autres applications pédagogiques peuvent être partagés et publiés ;
- est un environnement personnalisable et intuitif où l'utilisateur peut choisir et organiser son tableau de bord (« dashboard ») avec les ressources et outils qui l'intéressent ;
- accompagne les enseignants en offrant des formations, hospitations et journées rencontres ;
- propose un coaching pour écoles et lycées, enseignants et directions, pour préparer leur école à l'utilisation de ressources pédagogiques digitales et d'équipement informatique (p.ex. tablettes ou ordinateurs portables) ;
- est une plate-forme de communication entre les acteurs scolaires ;
- est le fruit d'une collaboration entre enseignants, le ministère et de nombreux partenaires externes : Anefore, BnL, CNPD, CNL, CTIE, CVCE, INAP, LIST, luxorr, NorTIC, Restena, SnT, Technolink, uni.lu, ... La coordination du projet est assurée par le Service de coordination de la recherche et de l'innovation pédagogiques et technologiques du ministère.

### II.2. Plan de progression de l'eduSphere

La mise en place de l'eduSphere se fait en trois phases :

- **Phase 1 (2015-2016)**  
***Enseigner de la même façon avec des ressources digitales existantes***  
réalisation d'un environnement qui permet aux élèves et enseignants de retrouver et de partager des ressources pédagogiques (vidéos, images, documents, scénarios...) dans un *repository* commun et accessible à toute la communauté scolaire, et de les utiliser en classe
- **Phase 2 (2016-à2017)**  
***Enseigner mieux avec des outils digitaux appropriés***  
élaboration commune de scénarios d'apprentissage, d'exercices en ligne et d'autres applications pédagogiques qui permettent de mieux enseigner certains contenus

- **Phase 3 (2017-2018)**

***Enseigner différemment***

mise en place d'une approche pédagogique nouvelle et prometteuse favorisant davantage la différenciation, l'autonomie et la créativité des élèves

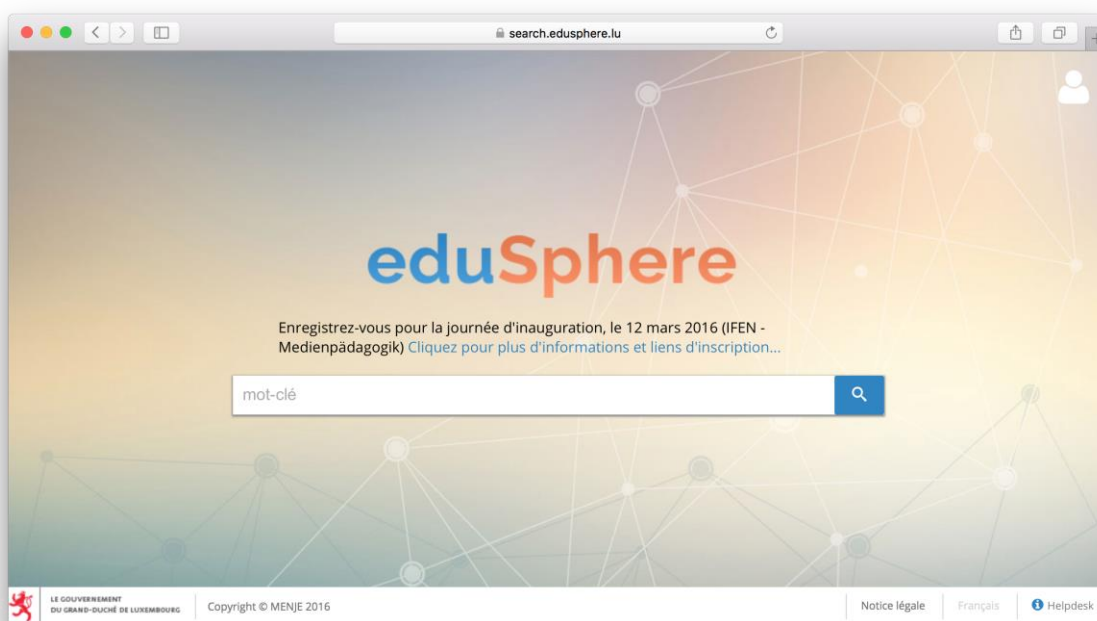
**II.3. La phase 1 officiellement lancée le 12 mars 2016**

La phase 1 de l'eduSphere est officiellement lancée lors de la « journée l'eduSphere » le 12 mars 2016 au campus Belval de l'Université du Luxembourg (voir page 8).

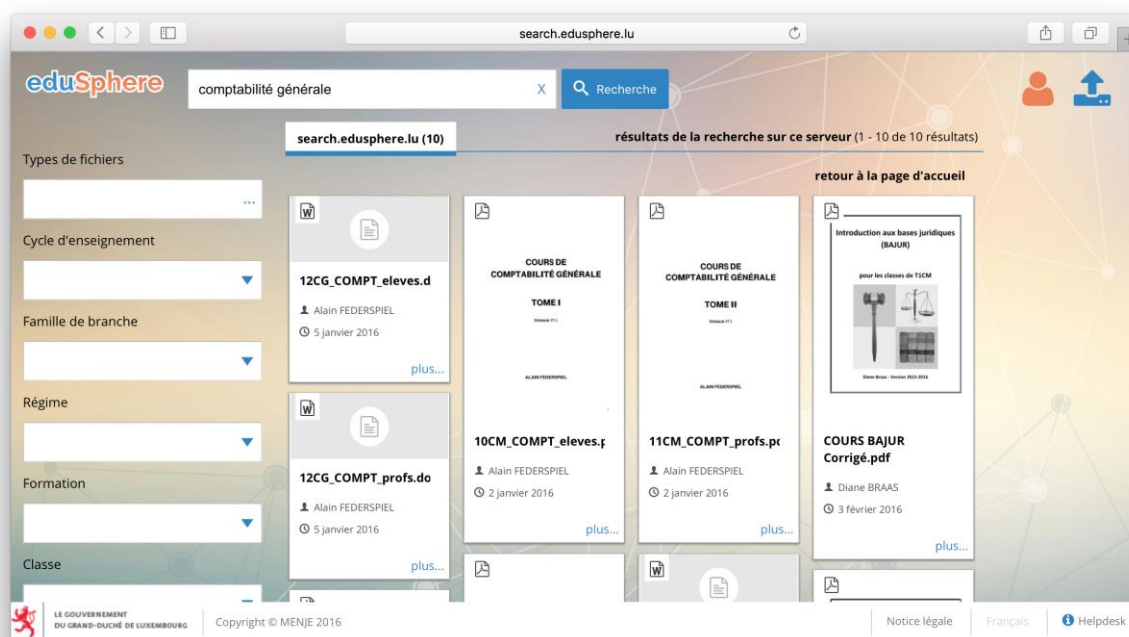
La phase 1 consiste dans le lancement du **repository** de l'eduSphere. Le repository est un répertoire d'objets d'apprentissage appelées *ressources*. Ces ressources digitales sont en principe réagencables selon différents objectifs ou environnements. Une simple image, un fichier audio ou vidéo, peuvent être considérés comme une ressource tout comme un cours complet, un exercice ou une application éducative.

L'accès à ces ressources est désormais possible depuis une interface de recherche en ligne :

<http://www.eduSphere.lu/>



L'exemple suivant montre l'affichage des résultats pour la recherche avec les mots-clés « comptabilité générale » :



Les filtres à gauche permettent de raffiner davantage la recherche, par exemple en sélectionnant une classe, une formation ou le type de ressource (image, vidéo...).

Toute personne peut, sans « login », rechercher et utiliser des **ressources digitales** : simulation interactive, vidéo d'apprentissage, document PDF, application pour tablette, lien vers un site web ou quiz.

Pour garantir leur pertinence par rapport aux objectifs et contenus des programmes scolaires, les ressources numériques sont choisies et mises en ligne par des enseignants, soit à titre individuel, soit réunis en groupes de travail, commission nationale des programmes, etc. Il peut s'agir de **ressources libres de droits**, de liens vers des sites web ou de ressources créées par des enseignants (p. ex des supports de cours).

Sont également intégrés dans l'eduSphere des **contenus que le ministère acquiert auprès des éditeurs**. Ils sont accessibles aux élèves et enseignants après authentification.

L'équipe de coordination de l'eduSphere répond aux demandes d'acquisition de ressources digitales ou de formations y relatives et fait le lien entre les enseignants, les commissions nationales des programmes et le ministère. La plupart des commissions nationales des programmes de l'enseignement secondaire et secondaire technique collaborent activement à l'eduSphere. Une équipe de coordination similaire est actuellement mise en place pour l'enseignement fondamental.

Depuis la rentrée 2015-2016, l'équipe de coordination de l'eduSphere a déjà dispensé un grand nombre de **formations** pour enseignants sur les méthodes d'enseigner avec des ressources digitales, que ce soit par le biais de **tablettes** ou d'ordinateurs. L'accompagnement pédagogique des enseignants est en effet un élément important pour épauler ceux-ci dans leur travail journalier et leur permettre de mettre à profit les plus-values des outils digitaux.

De plus en plus d'écoles veulent élargir leur offre d'**éducation aux médias** et préparer les jeunes aux compétences du 21<sup>e</sup> siècle. L'équipe de coordination de l'eduSphere accompagne les écoles et lycées pour mettre en place le cadre nécessaire. Cette démarche s'inscrit dans les efforts du ministère pour promouvoir le développement scolaire et l'intégration de l'éducation aux médias dans l'enseignement.



### III. LA JOURNÉE EDUSPHERE

Le 12 mars 2016 a lieu le lancement officiel du « repository » de l'eduSphere. À cette occasion, une journée d'échange et de formation est organisée à l'intention des enseignants des écoles fondamentales et des lycées.

#### III.1. Déroulement

<b>MATIN</b>	09h00 – 10h00 :	Allocution par Luc Weis, directeur SCRIPT Keynote par Prof. Dr. Stefan Aufenanger
	10h00 – 10h30 :	Pause café
	10h30 – 12h30 :	Échanges en groupes par familles de branches
	12h30 – 13h30 :	Repas au restaurant de l'Université du Luxembourg
<b>APRÈS-MIDI</b>	13h30 – 13h45 :	Allocution par Monsieur le ministre Claude Meisch
	13h45 – 14h30 :	Table ronde avec Claude Meisch, Stefan Aufenanger et Robert Reuter
	15h00 – 17h00 :	Ateliers thématiques
	17h00 – 18h00 :	Cours de yoga – déstress

#### III.2. Détail partie MATIN

##### Keynote par Prof. Dr. Stefan Aufenanger

*„Bildung für die Zukunft – Lehren und Lernen mit digitalen Medien“*

Nicht nur im angloamerikanischen Raum dringen verstärkt digitale Medien in das Bildungssystem, auch in Europa machen sich viele Schulen auf den Weg und lösen den Computerraum sowie Notebooks mit Interaktiven Whiteboards und Tablets ab. Der Vortrag beschreibt die Beweggründe für diesen Veränderungsprozess anhand von Beispielen und zeigt zugleich Chancen und Herausforderung auf diesem Weg auf.

Stefan Aufenanger studierte Pädagogie und Soziologie in Mainz und promovierte 1980. Danach arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter in Mainz, Osnabrück und Freiburg. Seit 1991 ist Aufenanger in der Lehre aktiv, erhielt 1993 einen Ruf als Professor an die Universität Hamburg und leitet seit 2005 den Lehrstuhl für Erziehungswissenschaften und Medienpädagogik an der Universität Mainz.

Aufenanger ist wissenschaftlicher Direktor der Stiftung Lesen, Mitglied der Expertengruppe „Media Literacy“ der Europäischen Kommission in Brüssel, der American Educational Research Association (AERA), der Association for Advancement of Computing in Education (AACE), sowie Gastprofessor an der Shanghai Normal University, China und Dekan der Social Sciences, Media and Sport an der Universität Mainz.

##### Échanges en groupes par familles de branches

Les participants sont regroupés par familles de branches (p.ex. une salle pour les enseignants de français, une salle pour les enseignants d'atelier électrotechnique).

Les objectifs sont les suivants:

- créer des synergies entre enseignants de la même spécialité quant à l'utilisation de ressources digitales et de tablettes ;
- établir une liste de ressources et outils numériques pertinentes, p.ex. applis pour tablettes, sites web ou vidéos d'apprentissage ;

- identifier les besoins en ressources supplémentaires ;
- identifier les besoins en formations spécifiques.

### **III.3. Détail partie APRÈS-MIDI**

#### **Lancement officiel du projet eduSphere et table ronde**

Le ministre de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et de l'Enfance, Claude Meisch, lance officiellement la première phase de l'eduSphere, à savoir le « repository » de ressources pédagogiques.

Ensuite, les gagnants du concours sur l'élaboration d'un logo eduSphere sont présentés.

Différents aspects de l'éducation aux et par les médias sont discutés dans une table ronde. Celle-ci réunit :

- le ministre Claude Meisch,
- Robert Reuter, enseignant-chercheur à l'Université du Luxembourg,
- Stefan Aufenanger, professeur à l'Université de Mainz.

animateur: Serge Linckels, chef de projet eduSphere

#### **Ateliers thématiques**

25 ateliers thématiques sont offerts aux enseignants.

#### **Séance Yoga**

Pour clôturer une journée de formation avec une séance de relaxation et de détente, un cours de Yin Yoga est proposé aux enseignants participant à la journée.