

ATELIER « DROLE DE PLANETE »

Drôle de planète est une plateforme web de sensibilisation à l'environnement pour les 5-18 ans créée à l'initiative du Ministre Carlo DI ANTONIO. « Drôle de planète » sera lancée dans les écoles primaires et secondaires de Wallonie en septembre 2018 et sera accessible à tous gratuitement.

On trouvera sur ce site, des démarches et fiches pédagogiques, une application de géolocalisation pour sortir et découvrir des points d'intérêt écologique, des activités et mini-jeux. Le tout pour animer des groupes de jeunes de 5 à 18 ans, en fonction de leur âge et à travers diverses thématiques : air, eau, déchet, alimentation...

Le monde de Drôle de Planète est actuellement en pleine construction et sera ouverte à des testeurs dès mi-avril.

La création de cette plate-forme est une réponse du Ministre à son constat que, en Wallonie, plus de 3.000 outils de sensibilisation à l'environnement à destination des écoles et des élèves existent mais qu'ils sont souvent méconnus ou peu utilisés. Par ailleurs, les associations d'Education à l'Environnement n'ont pas la capacité de couvrir de manière homogène l'ensemble du territoire wallon.

Liens utiles :

<https://www.facebook.com/droledoplaneteofficiel>

<https://www.droledoplanete.be/>

Avec Pascal Balancier de l'Agence du Numérique (AdN) et Aurélien Coussement de Now.be

"Dangers et opportunités" relevés par les participants en lien avec le « numérique » :

Avantages liés à l'usage l'outil numérique et opportunités :

- « **Mélange de pratique et de virtuel** » : intérêt de pouvoir travailler sur certaines activités en classe et de proposer également des activités sur le terrain

Interrogations :

- « **Comment va fonctionner cet aspect collaboratif ?** » Est-ce un wiki ? Du partage de fichiers ?

Inconvénients, limites :

- « **Comment marier virtuel et réel** » ? Le projet encourage les enfants à faire des petits gestes via des jeux (de type serious game) où ils vont virtuellement trier des déchets, éteindre la lumière, etc. Mais comment faire pour passer de cette théorie, cette application dans le jeu, à la réalisation de ce même geste dans la vie ?
- « **Quelle est la pérennité d'un tel outil / plate-forme d'e-learning ?** » : Quel est le

suivi ? Quelle est l'influence du politique ? Si c'est un site collaboratif où chacun peut ajouter de la matière, « qui fera vivre le site (modération) et combien de temps ? » Est-ce prévu ? Avec quel budget ?

- « **Contributions limitées** » de la part des enseignants et des associations :
 - l'expérience avec le projet Bubble montre que très peu de profs réagissent, ils ont plutôt le réflexe de garder leurs réalisations pour eux
 - les associations sont déjà surchargées, elles n'auront pas le temps d'ajouter de la matière sur le site ; c'est déjà difficile de trouver du temps pour produire et entretenir leurs propres outils, elles n'auront pas le temps d'alimenter ce genre de plate-forme
 - c'est déjà une belle ambition de fournir une base de références sur la plate-forme mais il ne faut pas espérer en avoir plus
 - Réponse : Aurélien (conception jeu) reconnaît que les profs risquent de ne pas réagir sauf si on va les chercher. Il faut qu'ils y voient un intérêt pour s'impliquer. Mais il y aura de toute façon du contenu, via le financement de base.

Autres considérations

- le titre « **drôle** » signale qu'il faut que cela le reste. Le jeu de plateau n'a pas l'air d'un outil très drôle.