

PONS

Des avatars au lycée

À l'origine, l'avatar est l'incarnation numérique d'un individu dans le monde virtuel d'un jeu en ligne. Par extension, ce mot est utilisé dans les forums de discussions et dans le langage courant, et désigne le pseudonyme utilisé sur les sites Internet et les réseaux sociaux. Ainsi au lycée de Pons, dans la classe de 2GT4, les élèves travaillent sur ce projet Erasmus en partenariat avec la Suède (Karlskrona), la Belgique (Mechelen) et la Finlande (Oulu) autour de Julie Germain, enseignante.

Ces derniers vont donc créer des avatars sur le réseau social Facebook, sur Youtube et un blog, en reprenant le passé historique de la cité. Le projet tournant autour de la révolution industrielle dans chaque pays, entre 1815 et 1915, des recherches sérieuses seront menées afin de définir au mieux qui deviendra l'avatar pontois.

Pons est la plus petite ville autour de ce projet dénommé « Dig_it » et signifiant « utilisation responsable et raisonnée des outils numériques en classe ». Les jeunes gens travaillent sur tablettes et en anglais, sur quelques règles indispensables comme l'importance de « citer sa source » et l'interdiction du copier-coller. Les recherches seront donc multiples et variées sur les transports, les costumes, l'économie sociale, l'éducation, la famille et ses droits, le rôle des femmes, la santé, les loisirs, la nourriture...

En avril 2017 en France

La première rencontre a eu lieu à Pons, avant les vacances pour les enseignants partenaires étrangers qui ont apprécié la qualité du patrimoine local. Ils étaient logés à l'internat et ont été surpris de la politesse et de l'accueil des jeunes élèves pontois.

Les élèves de tous les pays se re-



Les enseignants qui suivent ce projet sont venus à Pons. PHOTO DR

Un logo d'inspiration pontoise

■ Émile Levaique de 2GT4 (Pons) a très largement inspiré le logo de ce projet conçu par Pascal Deraed, professeur au lycée partenaire suédois. Une page Facebook permet de suivre la progression du projet : www.facebook.com/erasmusdigit.

Dans le cadre du projet, toute la classe de 2GT4, encadrée par Mme Germain, M. Germes et Mme Boiron, part deux jours dans les Pyrénées (Arette) pour une « detox numérique ». Smartphones, portables, tablettes et lecteurs mp3 sont donc interdits.

Au programme : visite d'une fabrique de bûches basques, d'un atelier de tissage, balade au cœur de la vallée d'Aspe, dans la grotte La Verna et dans le gouffre de Kakuheta, et découverte d'une ferme productrice



Un logo international a été inspiré du travail d'un jeune Pontois. PHOTO DR

de fromages. Départ demain, à 7 heures, et retour vendredi 13 novembre.

trouveront en avril 2016 en Suède, en Belgique en octobre, en Finlande en janvier 2017 et en France en avril 2017. Mais pour l'heure, les Pontois vont se retrouver cette fin de semaine pour deux jours de dé-

tox numérique (lire encadré). Une expérience inédite qu'ils raconteront sur leur blog (1).

Nadine Julliard

(1) <http://erasmusdigit.blogspot.com>.