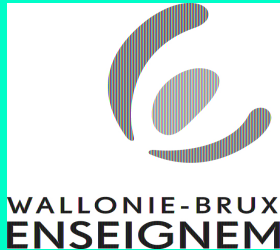


LES PLUS-VALUES DU NUMÉRIQUE DANS NOS COURS

Sandrine Geuquet - CP "numérique" W-B E



OBJECTIFS DE LA FORMATION

1. Revisiter (pas changer!) les **pratiques pédagogiques** au moyen de l'outil informatique/numérique.
2. Analyser les **modifications** que cet outil implique quant au rôle de l'enseignant, ses pratiques pédagogiques, la gestion de la classe et l'apprentissage des élèves.
3. Dégager les **plus-values** de l'outil informatique/numérique pour développer l'enseignement et les apprentissages.



Wooclap 0



wooclap

Connectez-vous à

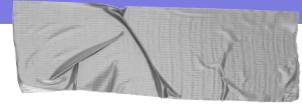
wooclap.com/FORMRIX

- **Interactivité**
Vous allez être amenés à participer.
- **Feedback**
Nous analyserons ainsi les réponses du groupe pour pouvoir rebondir. Vous pouvez commenter, interagir pendant la présentation.
- **Simple**
Vous participez de manière anonyme, sentez-vous libres de donner votre retour tout au long de l'exposé.

Wooclap 1

ENSEIGNER AVEC LE
NUMÉRIQUE...

LE PROF NE SERT PLUS À
RIEN!



A priori n° 1

Si tous les contenus sont sur Internet, les élèves n'ont plus qu'à cliquer pour accéder au savoir.

Le prof ne sert donc plus à rien!

Nous serons vite remplacés...

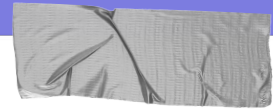
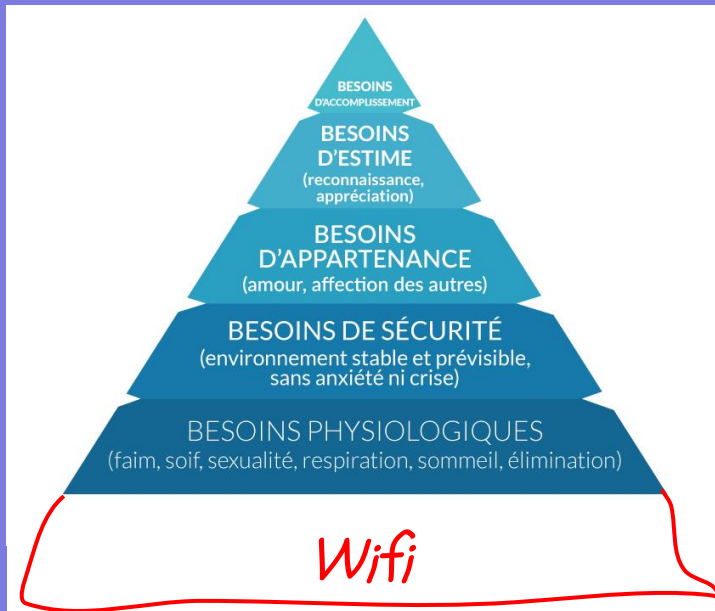
A votre avis, quels sont les métiers qui risquent le plus de disparaître avec l'avènement de l'ère robotique?



<https://willrobotstakemyjob.com>

NOUS NE DISPARAITRONS PAS? NON.

(MAIS NOUS ALLONS PEUT-ÊTRE DEVOIR NOUS RÉINVENTER)



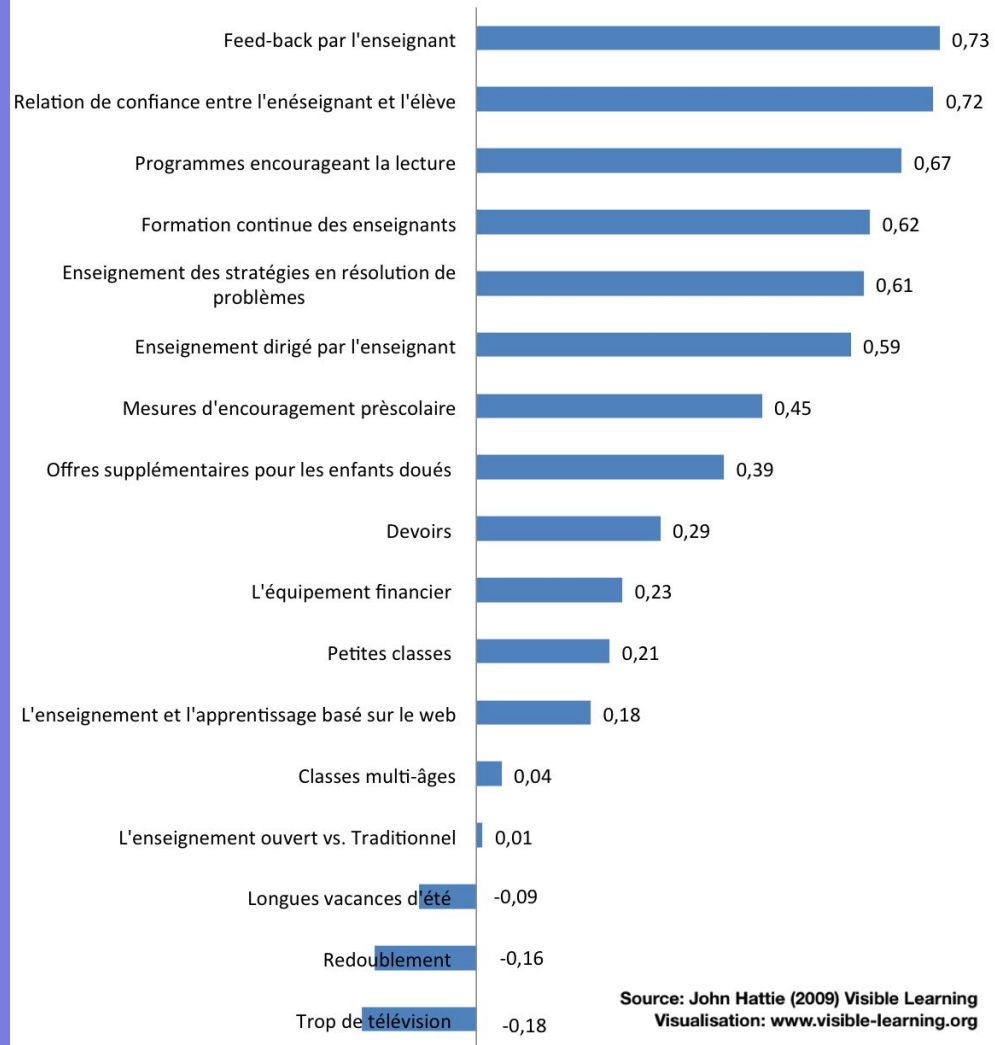
Dans nos classes

- Une connexion internet wifi
- Airserver - Reflector - Apple TV - Chrome/EZ/miraCast
- TB(I)



SELON HATTIE, QU'EST-CE
QUI FONCTIONNE?

Wooclap 2



Source: John Hattie (2009) Visible Learning
Visualisation: www.visible-learning.org

POURQUOI LE NUMÉRIQUE EN CLASSE?

NOUS, NOS ÉLÈVES,
NOTRE ÉCOLE ET
NOTRE SOCIÉTÉ...
NUMÉRIQUE!



Wooclap 3 & 4



100 %

des adolescents d'Europe de l'ouest seraient détenteurs d'un téléphone portable

(European Commission, 2006 ; Lenhart et al., 2010 cités par (Vanden Abeele, Antheunis, & Schouten, 2014).

The logo consists of the text '7 ANS' in a white, stylized, sans-serif font. The number '7' is on the left, followed by the letters 'A', 'N', and 'S'. The text is centered within a solid black square.

Selon Livingston et al. (2011), l'âge du premier contact d'un enfant avec Internet tournerait dans l'UE autour des 7 ans

EN BELGIQUE



Voici Naël.

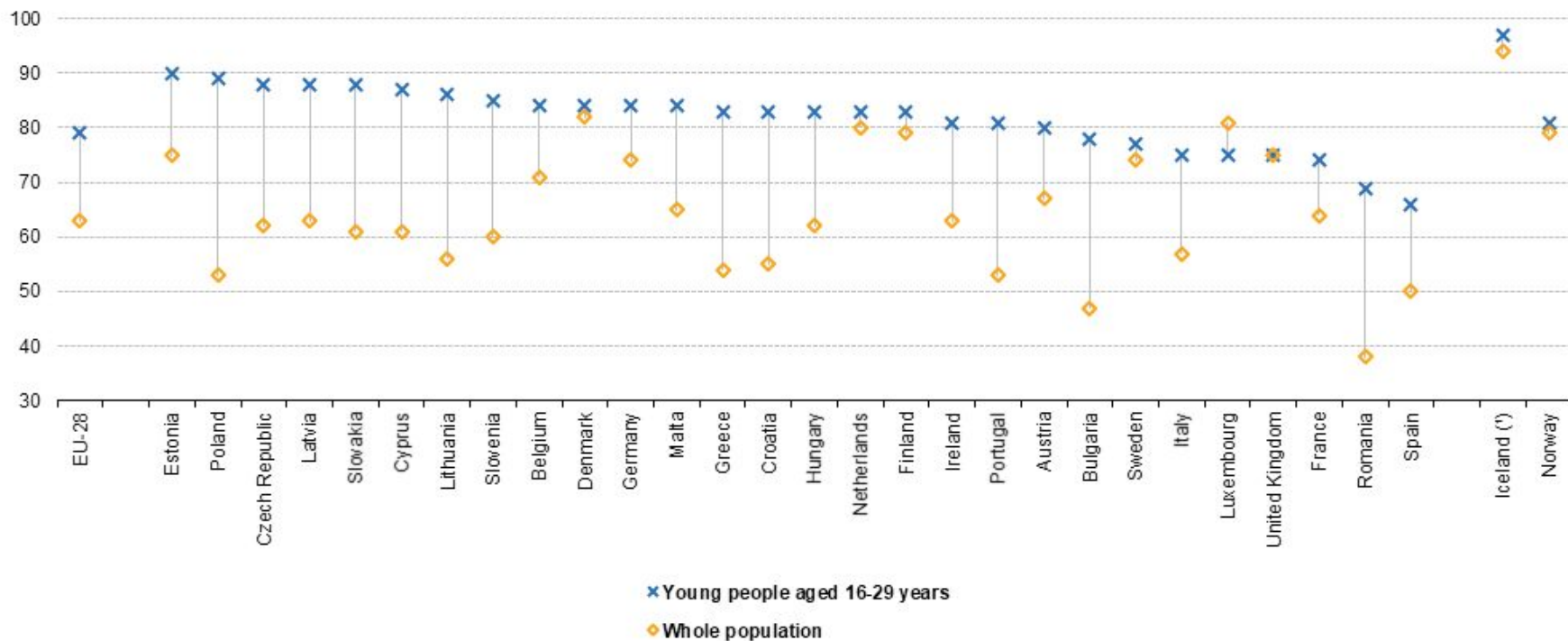
Depuis ses 13 ans, Naël consulte Internet quotidiennement.

Quand il était à l'école primaire, il pouvait aller sur Internet le weekend (et de temps en temps chez mamy pendant la semaine, vive Mamy!)

Aujourd'hui, Naël consulte Internet en dehors de chez lui grâce à son Smartphone.

People who used a computer on a daily basis, 2015

(% share)

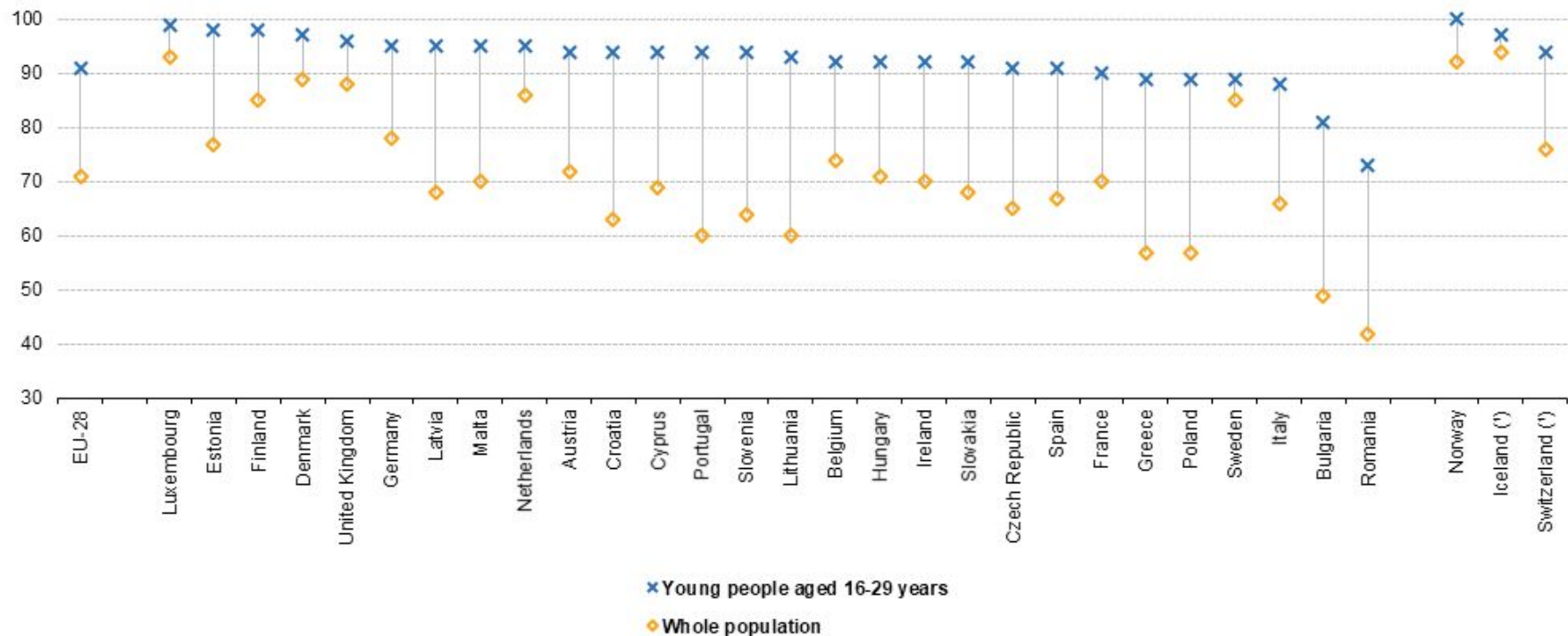


(*) 2014.

Source: Eurostat (online data code: isoc_ci_cfp_fu)

People who used the internet on a daily basis, 2016

(% share)

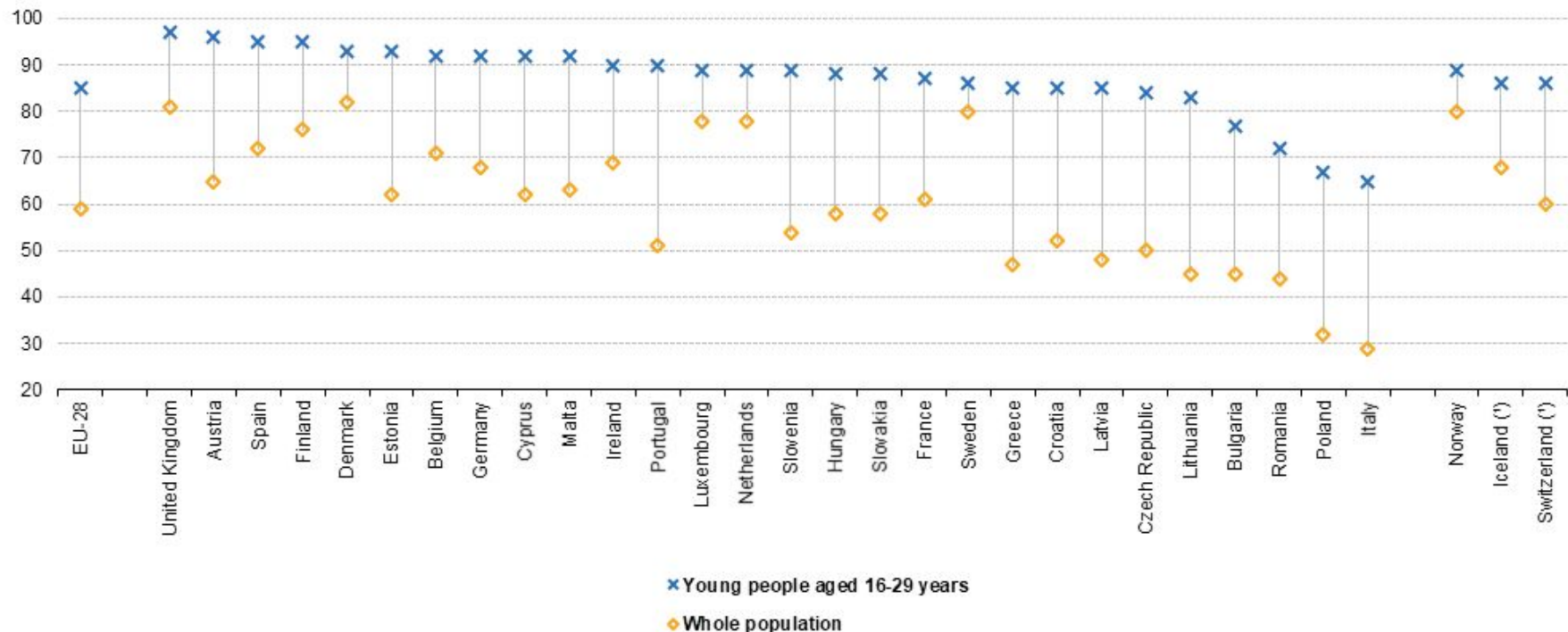


(*) 2014.

Source: Eurostat (online data code: isoc_ci_ifp_fu)

People who used mobile devices to access the internet away from home or work, 2016

(% share)

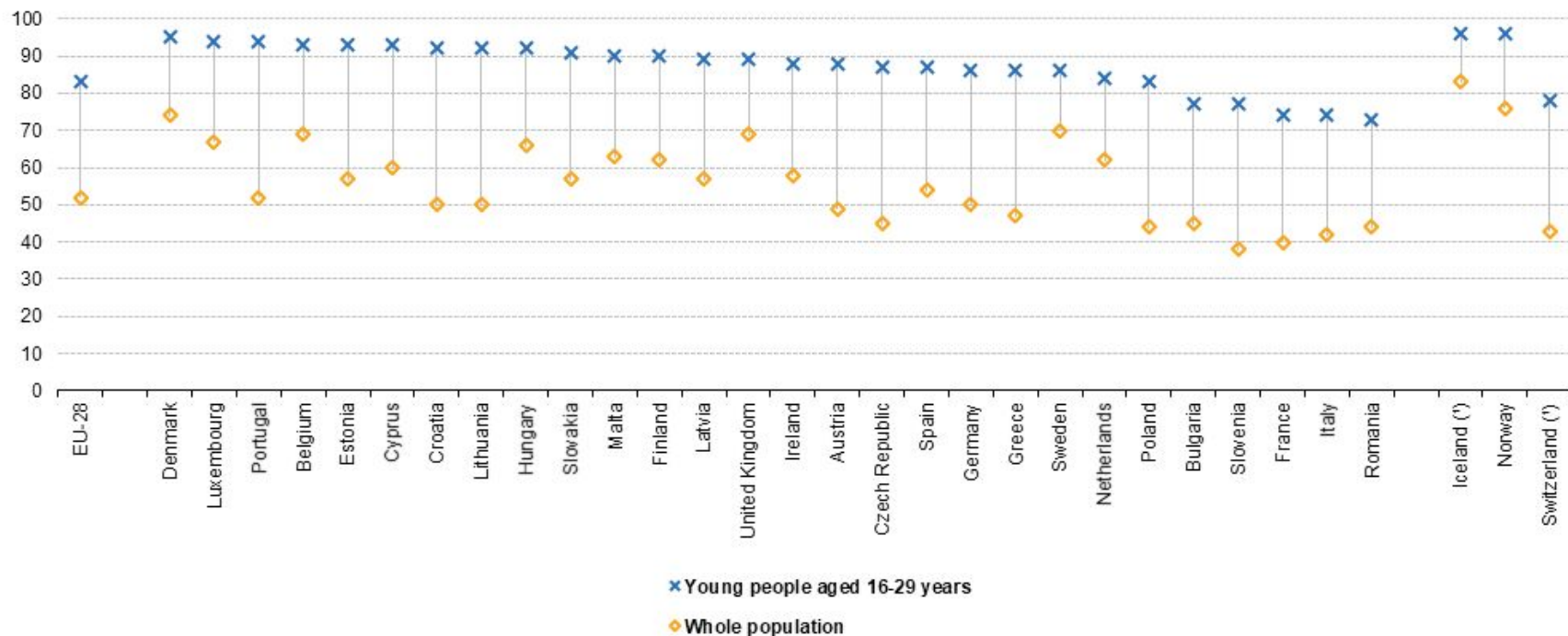


(*) 2014.

Source: Eurostat (online data code: isoc_ci_im_i)

People who participated on social networking sites, 2016

(% share)



Note: for example, created a user profile, posted messages or other contributions. Social networks include, for example, Facebook and Twitter.

(*) 2014.

Source: Eurostat (online data code: isoc_ci_ac_i)

NOUS, NOS ÉLÈVES, NOTRE ÉCOLE ET NOTRE SOCIÉTÉ

Dans l'UE, 93% des 9-16 ans consultent Internet au moins une fois par semaine et ils seraient 60% à le faire quotidiennement.

En Belgique, s'ils sont 80% à utiliser un ordinateur tous les jours, ce nombre passe à près de 90% quand il s'agit de consulter Internet quotidiennement !

90% des jeunes consultent Internet en dehors de chez eux... Or, nos jeunes sont quelque 8 heures par jour en classe...

Plus de 80% des jeunes belges sont inscrits sur un réseau social
(Eurostat, 2015)

L'âge de l'inscription diminue.

Nombre d'enfants ignorent les implications de cette inscription ainsi que les risques.

QUID DE L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE DES ÉLÈVES?

Ils ne sont en effet que 56% parmi les 11-12 ans à déclarer qu'ils savent comment changer les paramètres de confidentialités de leur profil de réseau social (Commission européenne, 2011).



Marco est instituteur

Il possède un ordinateur.

Il l'utilise quotidiennement pour son usage privé, il prépare ses cours à l'aide d'Internet et d'un traitement de texte.

Il considère Internet comme une ressource pour l'éducation.



Marco est instituteur

Mais!

Marco a reçu un cours
“AMTICE” de 30 heures pendant
sa formation initiale. Il a
étudié “Powerpoint” et
“Word”.

Selon lui, il n’a pas été
formé à un usage pédagogique
du numérique.



Wooclap 5, 6 & 7

IL S'AGIT D'UNE
PROBLÉMATIQUE MONDIALE
COMMENT INTÉGRER LE
NUMÉRIQUE DANS LES
PÉDAGOGIES?



L'Union européenne
insiste

Véritable volonté politique
et... économique!

Figure 2 - Index économie numérique, juin 2015 – Source : European Commission, Digital Agenda Scoreboard, 2015

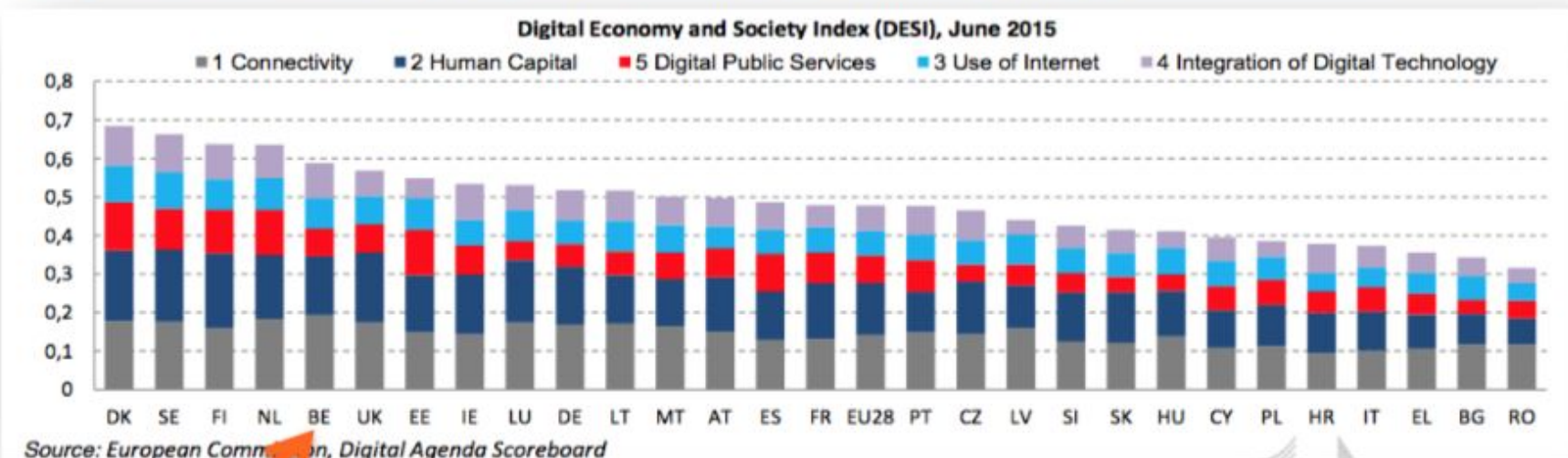
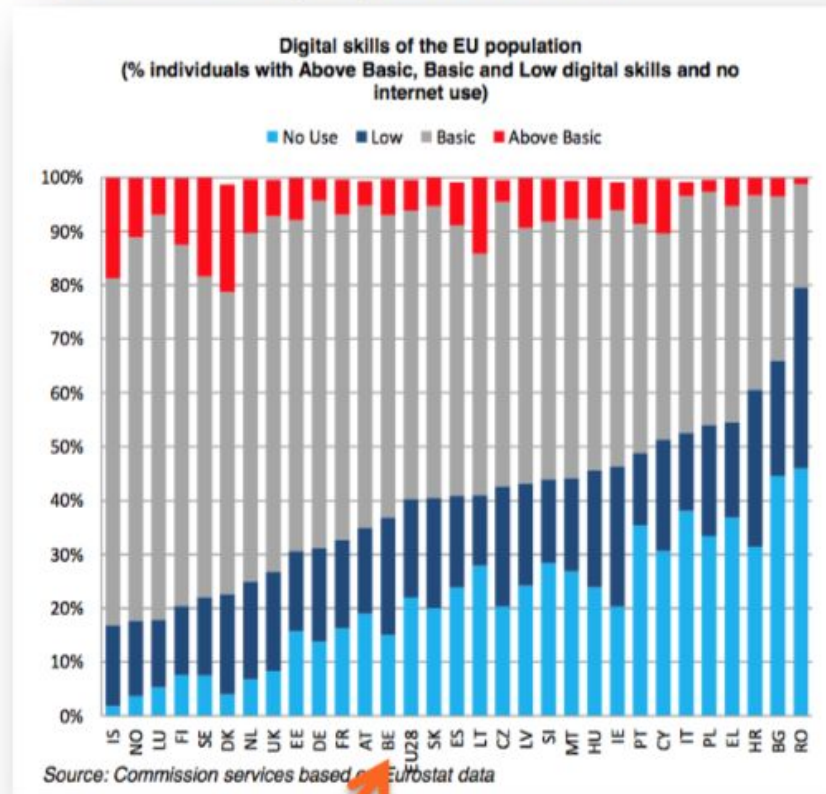
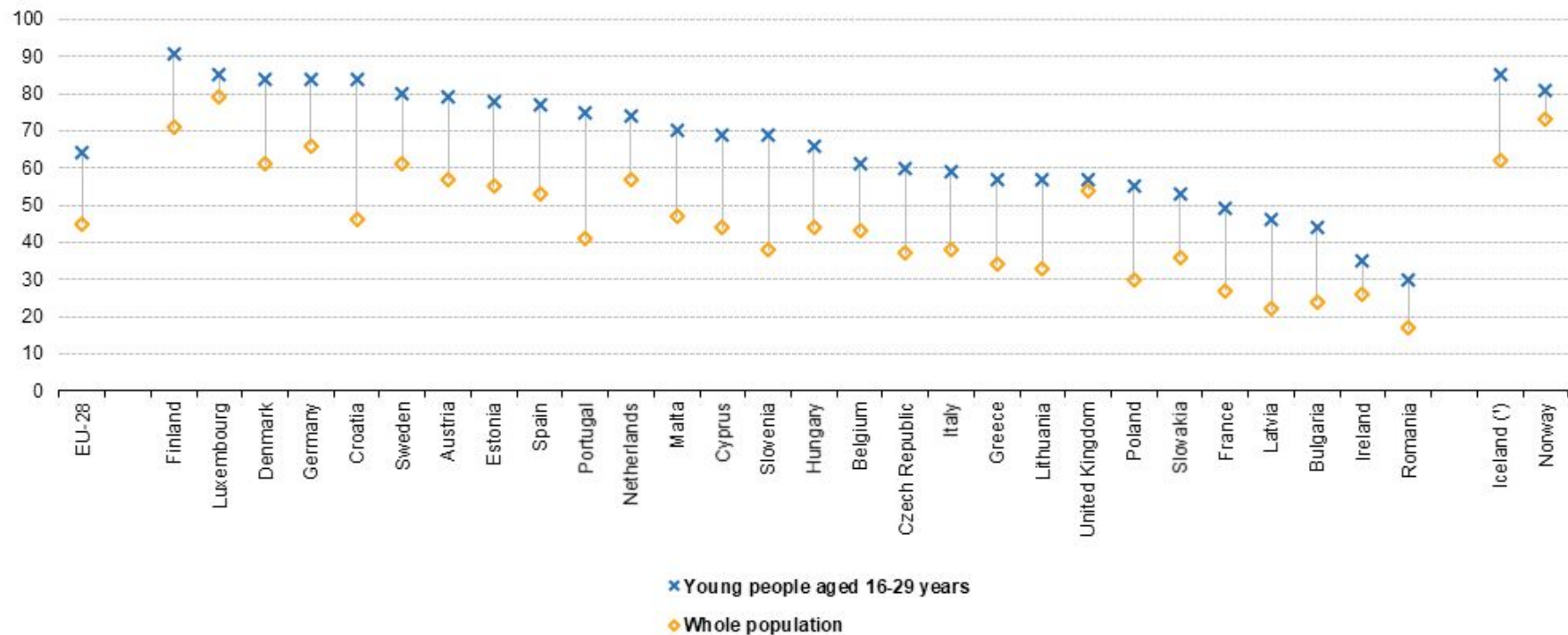


Figure 1 - Compétences numériques de la population de l'UE – Source : European Commission, Digital Agenda Scoreboard, 2015



People who used the internet to consult wikis (to obtain knowledge on any subject), 2015

(% share)

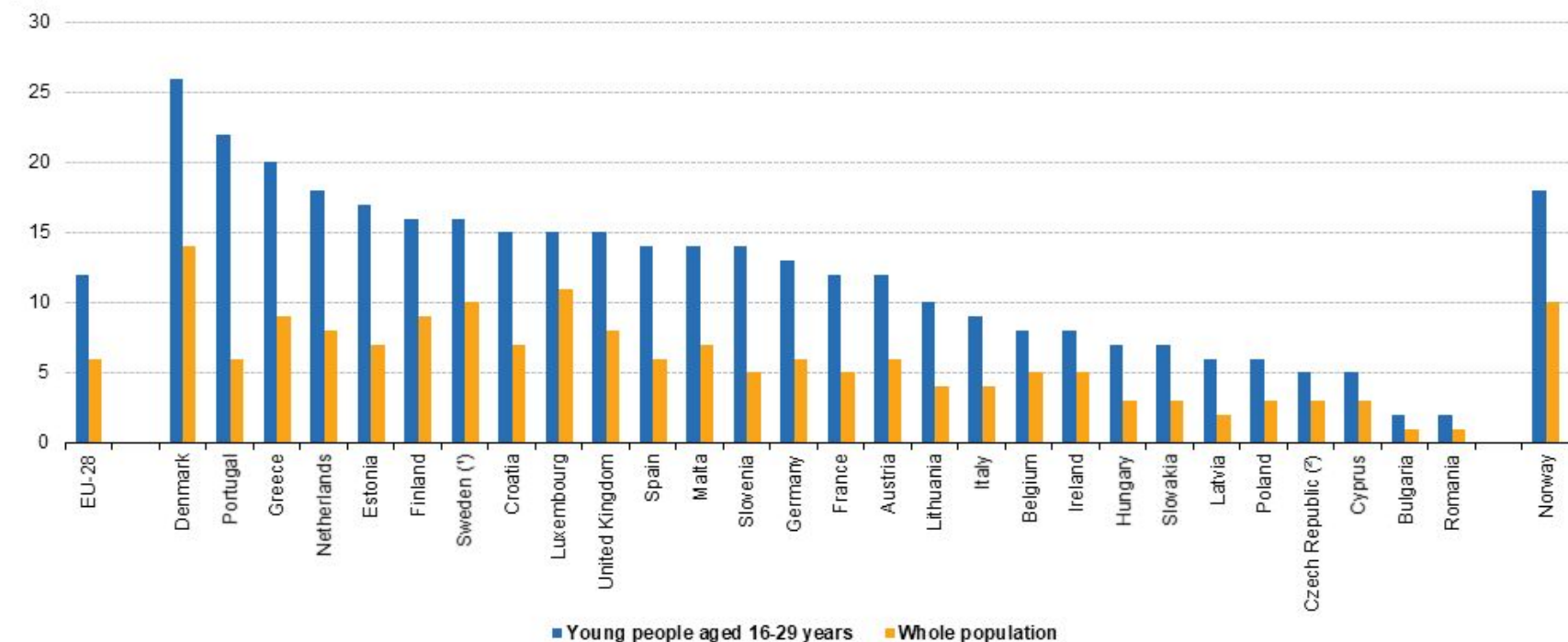


(*) 2013.

Source: Eurostat (online data code: isoc_ci_ac_i)

Individuals who wrote code in a programming language, 2016

(%)



(*) 2015.

(*) Low reliability.

Source: Eurostat (online data code: isoc_sk_cskl_i)

**« IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE REVOIR
NOTRE STRATÉGIE PARCE
QU'INTERNET NE SEMBLE PAS
VOULOIR DISPARAITRE... »**





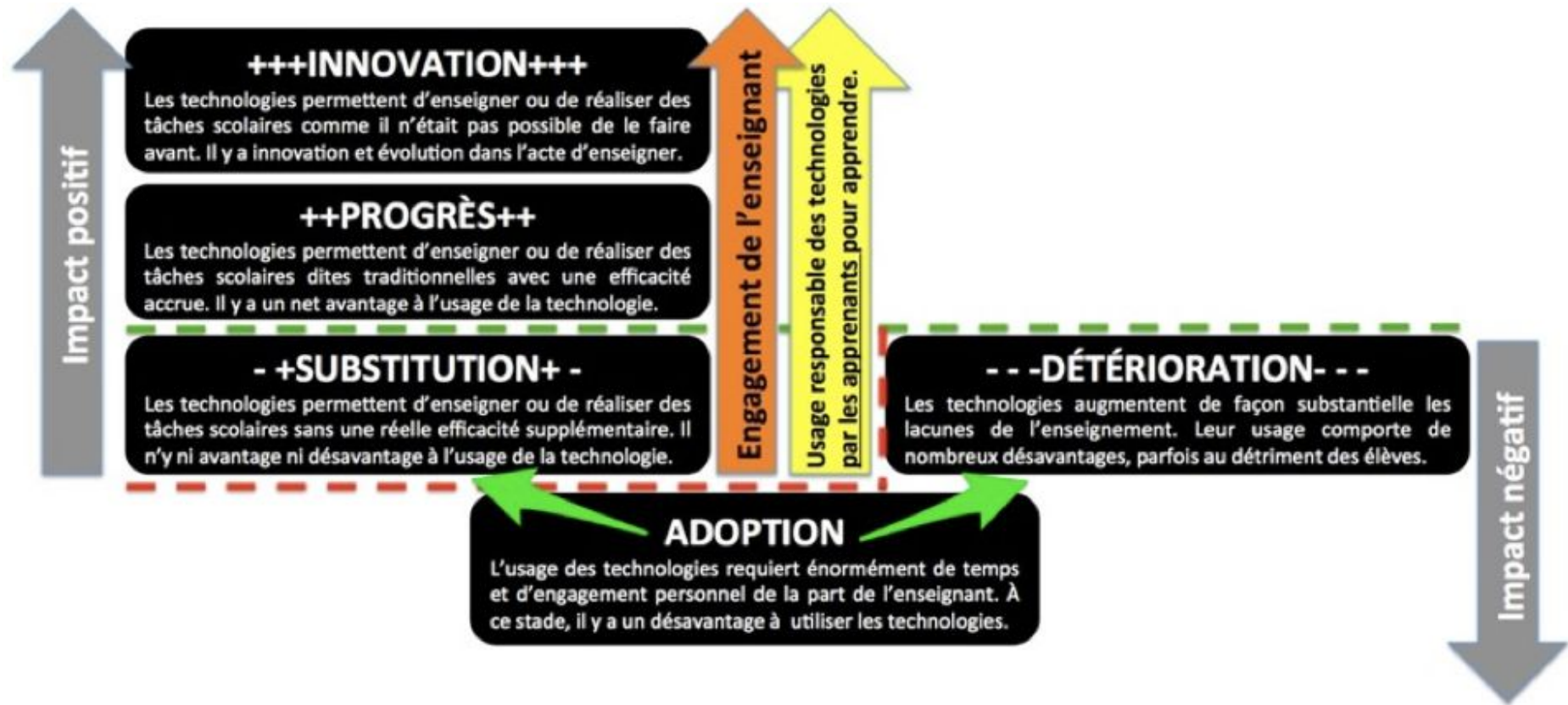
NOUS SOMMES PROFS,
PAS INFORMATIENS!

L'INFORMATIQUE = COMPÉTENCE TRANSVERSALE
AMENÉE GRÂCE À UN APPRENTISSAGE EN SPIRALE.



En spirale

Amener les compétences digitales au fur et à mesure des besoins. Donner du sens à l'utilisation du numérique en classe pour que l'élève se représente les plus-values et trouve du sens.



Modèle ASPID (Karsenti, 2014, V0.92)

 @thierryUdM



Les plus-values

- L'outil numérique n'est rien en lui-même!
- Notre but est **d'optimiser** l'approche des compétences disciplinaires.
- L'outil doit pousser l'élève à intégrer et à mettre en œuvre de manière plus durable les compétences.





Les TICE permettent

- Le travail collaboratif
- L'individualisation des apprentissages
- Une évaluation motivante
- Apport du multimédia
- L'imagination au pouvoir
- L'autonomie (le prof n'en sait pas toujours plus)
- L'équité «culturelle»



L'APPORT DU NUMÉRIQUE SE DOIT D'ÊTRE ENVISAGÉ À TRAVERS LE PRISME DE VOTRE
EXPERTISE PÉDAGOGIQUE

IL Y A LES GESTES ENSEIGNANT (INSPIRÉ DE GOIGOUX)



Astuce

Choisissez vos outils TICE en fonction de vos besoins pédagogiques. ces besoins peuvent déjà se trouver en amont de l'activité en classe. L'idéal étant évidemment qu'ils optimisent l'activité d'apprentissage.

Organiser

Acquérir

Planification Objectifs

Mémoriser

Transférer

Evaluer

Faciliter les interactions

Etayage

Coopération

RÉGULATION

Feedback instantané

Climat de classe

Métacognition

Explicitation

Explicitation

Attention

Engagement

Motivation

Autorégulation
émotionnelle

Sentiment de compétence

Tâches différentes

Tâches similaires

Différenciation

Groupes homogènes

Etayage variable

Groupes hétérogènes

LES TICE PEUVENT ÉGALEMENT AMENER DES PLUS-VALUES PAR ELLES-MÊMES

IL Y A LES PLUS-VALUES DES TICE



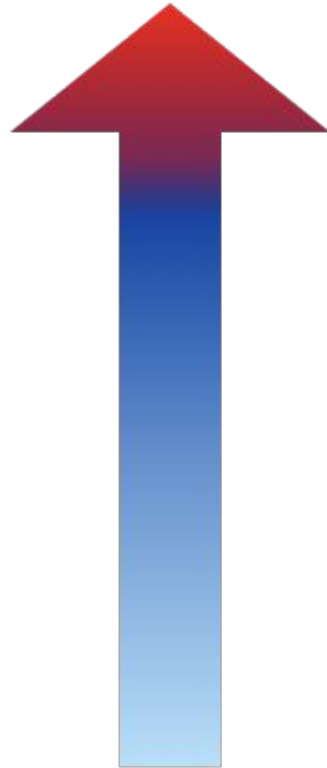
Astuce

Aucun outil n'est une solution en lui-même. Bien utilisé, avec professionnalisme, réflexion et analyse, il aide l'apprenant à se dépasser, il facilite, aide à construire.

QUELLES PLUS-VALUES SONT ATTENDUES ?

- Aide à l'autocorrection
- Aide à la conceptualisation
- Ancrage dans le réel
- Codage
- Collaboration
- Communiquer avec les familles
- Conservation des traces
- Corrections automatisées
- Ecologie
- Education aux médias
- Facilitation de l'organisation
- Faciliter les révisions
- Gain de temps
- Individualisation
- Métacognition/Régulation de ses propres apprentissages
- Motivation
- Mutualiser les apprentissages
- Ouverture vers le monde extérieur
- Répondre à des besoins individuels diagnostiqués
- Réseautage
- Retour instantané
- Réutilisation facilitée
- Travail en autonomie
-

OÙ SE TROUVE L'ACTIVITÉ DANS LA TAXONOMIE DE BLOOM?



Créer

Evaluer/Donner son avis

Analyser

Appliquer

Se rappeler

LE DIGCOMP: RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES DIGITALES ÉDITÉ PAR L'UE, BIENTÔT
DANS NOS CLASSES

IL Y A LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES AMENÉES PAR LES TICE



Astuce

Aucun outil n'est une solution en lui-même. Bien utilisé, avec professionnalisme, réflexion et analyse, il aide l'apprenant à se dépasser, il facilite, aide à construire.

1. INFORMATIONS ET DONNÉES

- ▶ Mener une recherche et une veille d'information
- ▶ Gérer des données
- ▶ Traiter des données

2. Communication et collaboration

- ▶ Interagir par la technologie digitale
- ▶ Partager et publier
- ▶ S'insérer dans le monde numérique
- ▶ Collaborer
- ▶ Netiquette
- ▶ Gérer une identité numérique

3. Création de contenu

- ▶ Développer du contenu numérique
- ▶ Intégrer et adapter du contenu numérique
- ▶ Droits d'auteur, copyright et licences
- ▶ Programmer

4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

- ▶ Protéger l'outil
- ▶ Protéger les données personnelles et la vie privée
- ▶ Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

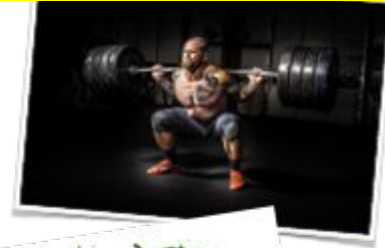
5. Résoudre des problématiques

- ▶ Résoudre des problèmes techniques
- ▶ Identifier les besoins et les réponses technologiques
- ▶ Utilisation créative des technologies
- ▶ S'autoévaluer



Wooclap 10

COMMENT ÉVALUEZ-VOUS VOTRE INVESTISSEMENT?



Très
prenant

Très facile





Exemples concrets

Voici des exemples d'application de l'utilisation des TICE dans vos cours

- **Une app vite prise en main**
Eviter les app trop gourmandes en explication: tirer et déposer
- **Eviter les inscriptions**
Vérifiez que l'app utilisée ne demande pas une longue et fastidieuse inscription (souvent interdite au moins de 13 ans!)
- **Et ensuite ?**
Vous n'êtes pas obligé de maitrser l'app "à fond"...

RÉTROACTION



très positif

positif



agréable



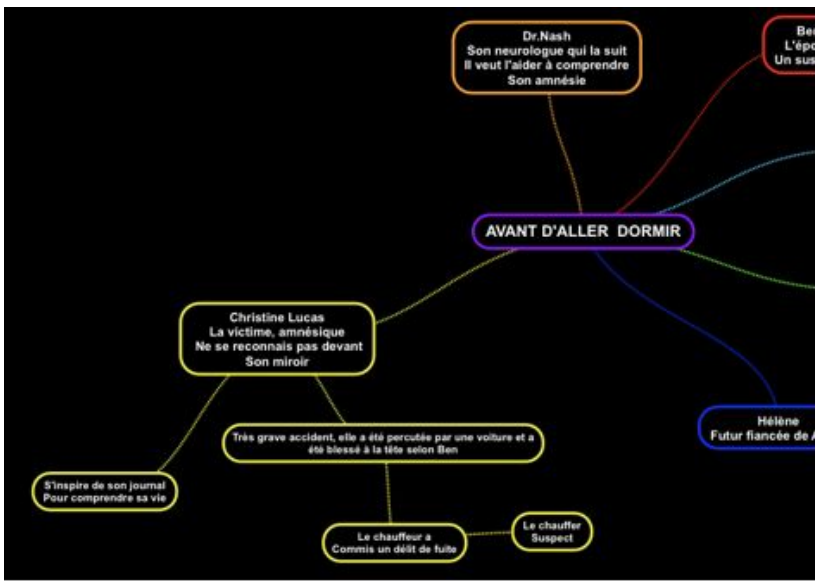
à repenser



à abandonner



Cartes mentales d'un roman, de concepts grammaticaux, d'un texte informatif,...



SimpleMind+



iMindMap HD

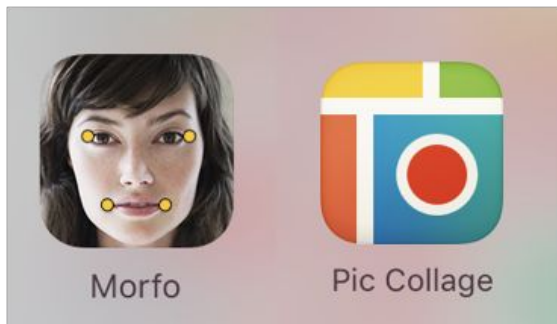


Inspiration



iMindMap Kids

Portrait-robot d'un personnage de roman policier - création d'affiches, de première et de quatrième de couverture



Visualiser... en 2D

THE NUMBER LINE APP



The MATH LEARNING CENTER

— making sense of math —

Free Math Apps

These apps are based on the visual models featured in [Bridges in Mathematics](#). All apps are available in two or more versions: a web app for all modern browsers, and downloadable versions for specific operating systems and devices (such as Apple iOS for iPad).



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)
[Chrome Store](#)

Fractions

The Fractions app lets students use a bar or circle to represent, compare, and perform operations with fractions with denominators from 1 to 100. Choose the fraction model and number of equal parts. Use a color to select specific parts to show a fraction of the whole.



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)
[Chrome Store](#)

Geoboard

The Geoboard app is a tool for exploring a variety of mathematical topics introduced in the elementary and middle grades. Learners stretch bands around the pegs to form line segments and polygons and make discoveries about perimeter, area, angles, congruence, fractions, and more.



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)
[Chrome Store](#)

Math Vocabulary Cards

Math Vocabulary Cards help students deepen their conceptual understanding of key terms in mathematics. Each card features three sections: a math term, a representative example or model, and a concise definition.



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)
[Chrome Store](#)

Money Pieces

Money Pieces help students visualize and understand money values and relationships. Two versions of coins and bills are provided: virtual currency pieces that replicate the appearance and relative size of U.S. coins and the dollar bill, and area money pieces.



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)
[Chrome Store](#)

Number Frames

Number Frames help students structure numbers to 5, 10, 20, and 100. Students use the frames to count, represent, compare, and compute with numbers in a particular range.



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)
[Chrome Store](#)

Number Line

Number Line helps students visualize number sequences and illustrate strategies for counting, comparing, adding, subtracting, multiplying, and dividing. Choose number lines labelled with whole numbers, fractions, decimals, or negative numbers.



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)
[Chrome Store](#)

Number Pieces

Number Pieces helps students develop a deeper understanding of place value while building their computation skills with multi-digit numbers. Students use the pieces to represent multi-digit numbers, regroup, add, subtract, multiply, and divide.



[Open Web App](#)
[Apple App Store](#)

Number Pieces Basic

Number Pieces Basic is a simplified version of Number Pieces. It has fewer features, putting greater focus on place value, counting, addition, and subtraction with multi-digit numbers.

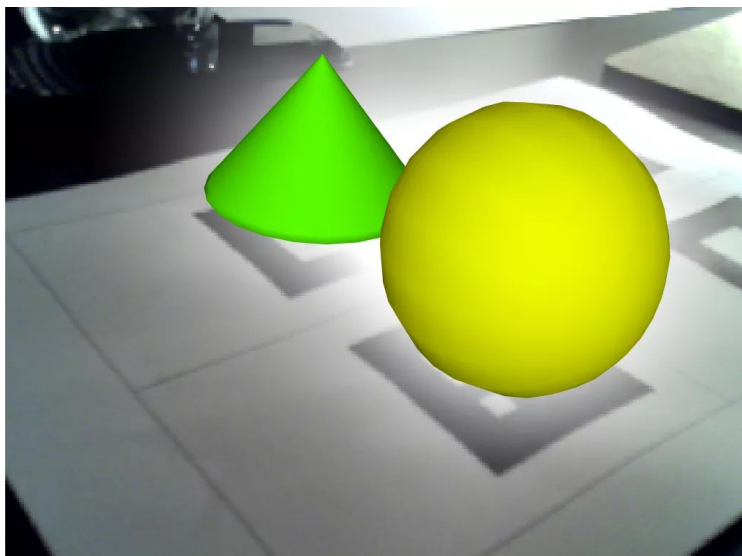


Number Rack



Pattern Shapes

Visualiser... en 3D



♥ Soutenez le projet Mirage en faisant un don ♥

- Chimie



- Physique



- Mathématiques

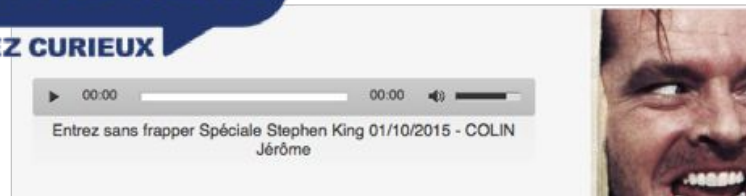


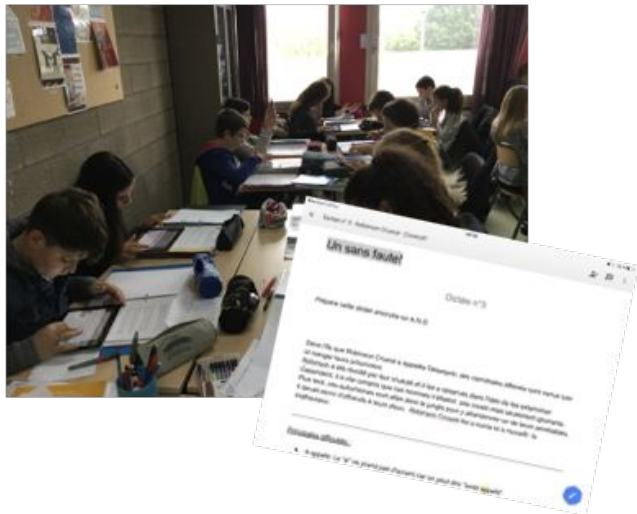
- Histoire/géographie





Auditions





Atelier de négociation
graphique, correction
collaborative, partage de
nouvelles connaissances



Robert Mobile



Educreations



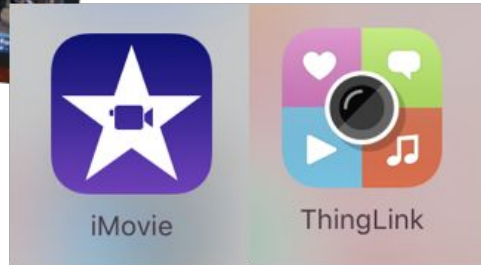
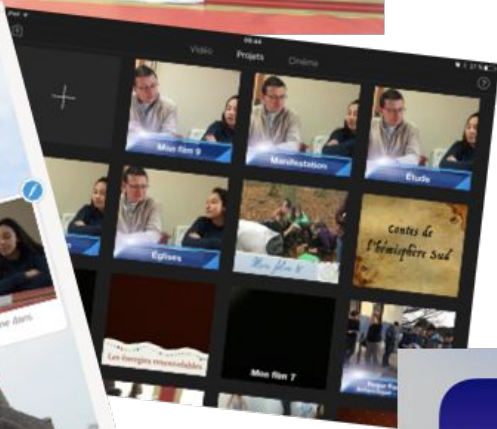
Explain Every...



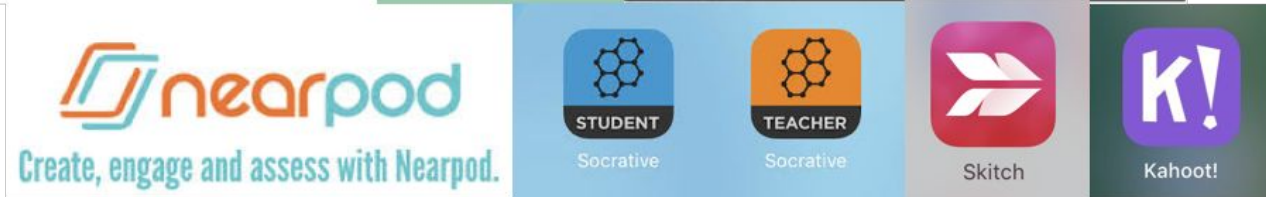
ShowMe



Interviews, montages
vidéos, images
interactives,...



Cours interactifs et évaluations immédiates



Construire et partager ses connaissances.

Travail métacognitif à partir d'une prise de parole.

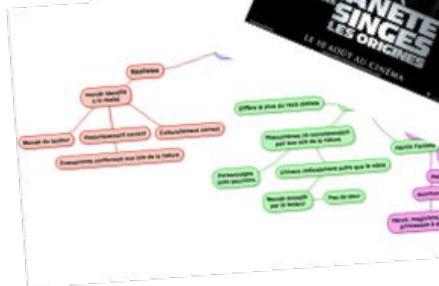
Portfolio.



Récit d'anticipation

C'est quoi?
L'anticipation est un genre littéraire ou cinématographique lié à la science-fiction.
Ce sous-genre projette le lecteur dans le futur, fictif ou imaginaire et conçu par l'écrivain par ses envies, ses désirs...

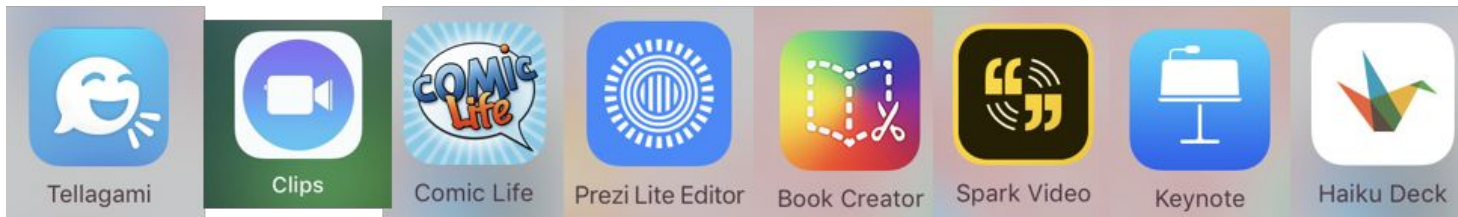
Sa caractéristique:
La crédibilité de cet avenir, sa vraisemblance malgré l'irréalité du monde.



L'Allitération.
Répétition des consonnes dans une suite de mots pour effet d'harmonie.

Les figures de style
L'Assonance

Définition: répétition de la même



Centraliser son travail, le rendre pérenne, communiquer avec le monde,...



En un clic...



Là où les mots prennent racines

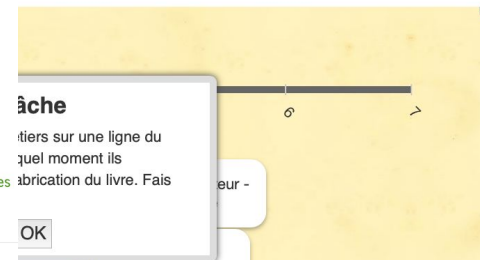


Dictées



Dossier avec livres numériques "fantastique" et "science-fiction"

5 ÉTAPES DU LIVRE DANS TON CAHIER.

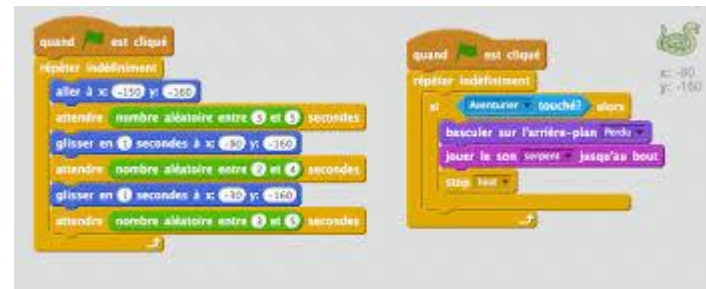


Auditions



Journalisme et médias

Inventer, créer, coder...



ÊTRE **ACTEUR** DE SON SAVOIR

CHERCHER DES
INFORMATIONS

STRUCTURER &
VERBALISER

COMMUNIQUER &
S'OUVRIR VERS
L'EXTÉRIEUR

LE PROF NE S'EFFACE PAS, IL CHANGE DE POSTURE

IL FAUT INSTITUTIONNALISER

IMPORTANCE DES ÉVALUATIONS

- Quizz/ exercices d'automatisation
- Il sera ici primordial d'éveiller les élèves à la notion d'efficacité dans les exercices d'automatisation. En effet, nombreux sont les élèves qui passent à côté des réels enjeux de ce genre d'exercices, se cantonnant pour la majorité à « passer à l'étape supérieure » sans mettre en action les processus de mémorisation inhérents à une utilisation ultérieure.
- Le rôle d'étayage du professeur est ici primordial, puisqu'il doit recadrer l'élève sur la voie des apprentissages et lui donner explicitement les méthodes de travail lui permettant d'optimiser le travail.



Wooclap 8 & 9

