

FORMATION - SANDRINE GEUQUET

## REVISITER LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES EN INTÉGRANT LA TABLETTE AU COURS DE FRANÇAIS

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---



---

---

PRÉSENTATION

ATHÉNÉE ROYAL D'ANS



- ▶ Lauréats des premier et troisième appels à projet  Ecole Numérique
- ▶ Projet européen Creative Classrooms Lab 
- ▶ Divers partenariats avec le Collège du Sacré Coeur de Charleroi, l'Institut Saint-Joseph de Ciney, InterTEAM, Apple Education, Win, Anaitis
- ▶ Une tablette par élève de première année - Tablettes disponibles pour tous les degrés
- ▶ Français, mathématiques, langues, latin, histoire, géographie, FLE...

---

---

---

---

---

---

---

---

OBJECTIFS

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

1. Revisiter des 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 « tablette » pour développer l'enseignement et les apprentissages en français.



---

---

---

---

---

---

---

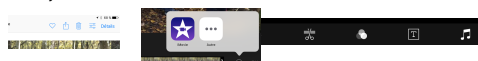
---

PRÉSENTATION

### PRÉSENTATION EN 3 QUESTIONS

20 MINUTES

- ▶ Utiliser l'app « vidéo » 
- ▶ Présentez-vous :
  - Nom
  - Parcours professionnel (école, classes, utilisation du numérique...)
  - Attentes
- ▶ Ouvrez l'app « Photos » pour retrouver votre vidéo 
- ▶ Ajoutez un titre



---

---

---

---

---

---

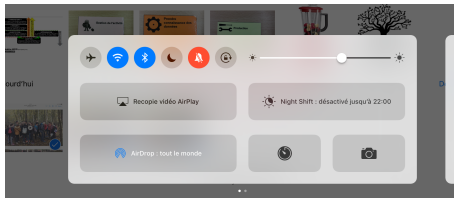
---

---

PRÉSENTATION

▶ Envoi

▶ Airplay et Apple TV



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

PRÉSENTATION

**BIENVENUE DANS MA CLASSE...**

Connexion Internet  
impeccable

Airserver - Reflector -  
Apple TV

TB(1)



---

---

---

---

---

---

---

---

COURS

**COMPÉTENCES TRAVAILLÉES**

- ▶ Grammaire
- ▶ Orthographe (ANG - Automatisation)
- ▶ Compréhension à la lecture
- ▶ Audition
- ▶ Écriture

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

### NOUS, NOS ÉLÈVES, NOTRE ÉCOLE ET NOTRE SOCIÉTÉ

- ▶ 100% des adolescents d'Europe de l'ouest seraient détenteurs d'un téléphone portable (European Commission, 2006 ; Lenthart et al., 2010 cités par (Vanden Abeele, Anthems, & Schouten, 2014).
- ▶ Selon Livingston et al. (2011), l'âge du premier contact d'un enfant avec Internet tournerait dans l'UE autour des 7 ans.
- ▶ 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 !
- ▶ 80% des jeunes consultent Internet en dehors de chez eux... Or, nos jeunes sont quelque 8 heures par jour en classe...




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

- ▶ Quid de l'identité numérique des élèves
- ▶ 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.



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

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

- ▶ Problématique mondiale de l'intégration des MTIC dans les pédagogies
- ▶ Véritable volonté de l'UE
- ▶ En Belgique aussi...

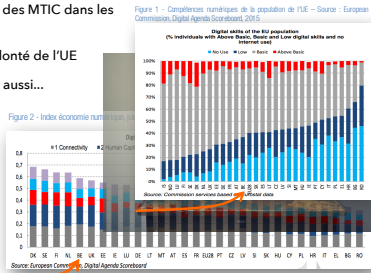


Figure 1 - Complexité numérique de la population de l'UE - Source : European Commission, Digital Agenda Scoreboard 2015

Figure 2 - Index économie numérique de l'UE - Source : European Commission, Digital Agenda Scoreboard 2015

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

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



in Conférence de Nancy Brousseau, Numérasades, 2014 - Faculté Universitaire de Namur

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

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

in Conférence de Nancy Brousseau, Numérasades, 2014 - Faculté Universitaire de Namur




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

## J'ENSEIGNE LE FRANÇAIS, PAS L'INFORMATIQUE!

L'informatique = compétence transversale amenée grâce à un apprentissage en **spirale**.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## UNE GÉNÉRATION CONNECTÉE? POUR CE QU'ILS VEULENT BIEN... POUR LE RESTE, LA SOCIÉTÉ A DU BOULOT!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

### DE L'IMPORTANCE DES 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.

### POURQUOI LA TABLETTE?

- ▶ Ergonomique et conviviale (système d'exploitation)
- ▶ Multitâche
- ▶ « Dégainable »



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CONTEXTE

### LES TICE PERMETTENT...

- ▶ Le travail collaboratif (Google Drive)
- ▶ L'individualisation des apprentissages (Dictée audio, exercices en ligne,...)
- ▶ Une évaluation motivante
- ▶ Apport du multimédia (vidéo, montage, recherches Internet)
- ▶ L'imagination au pouvoir
- ▶ L'autonomie (le prof n'en sait pas toujours plus)
- ▶ L'équité «culturelle»



---

---

---

---

---

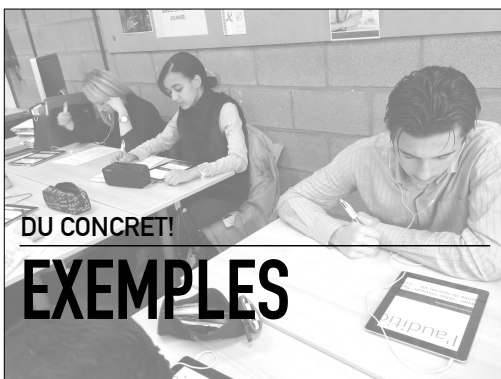
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

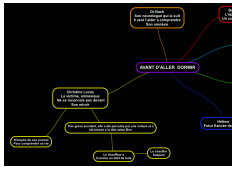
---

---

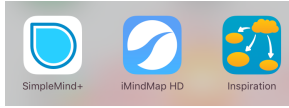
---

---

EXEMPLES



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



---

---

---

---

---

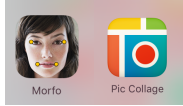
---

---

---

EXEMPLES

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



---

---

---

---

---

---

---

---

EXEMPLES



Auditions



---

---

---

---

---

---

---

---

EXEMPLES



Écriture en ligne de critiques, création de quiz, sélection de citations...



---

---

---

---

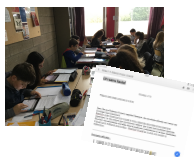
---

---

---

---

EXEMPLES



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



---

---

---

---

---

---

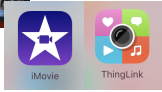
---

---

EXEMPLES



Interviews, montages vidéos, images interactives,...



---

---

---

---

---

---

---

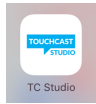
---

---

---

EXEMPLES

Journaux parlés



---

---

---

---

---

---

---

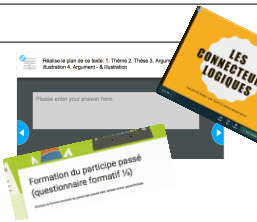
---

---

---

EXEMPLES

Cours interactifs et évaluations immédiates



---

---

---

---

---

---

---

---

---

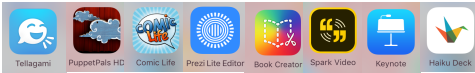
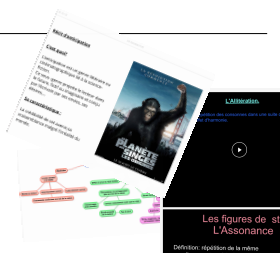
---

EXEMPLES

Construire et partager ses connaissances.

Travail métacognitif à partir d'une prise de parole.

Portfolio.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

FRANÇAIS

CLASSE INVERSÉE

J'apprends à la maison

Je m'exerce en classe



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---







### LE PROF: CHANGEMENT DE POSTURE

- ▶ On ne réinvente pas son cours du jour au lendemain, laissez vous le temps!
- ▶ La posture du prof devient multiple:
  - ▶ étayage
  - ▶ institutionnalisation
  - ▶ évaluation



---

---

---

---

---

---

---

---

Gestion de l'activité



## RÔLE DU PROFESSEUR

- Gestion de l'activité
- Soutien socio-affectif
- Évaluation
- Soutien technique
- Fournisseur de ressources

---

---

---

---

---

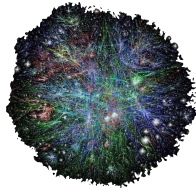
---

---

---

### TÂCHES FINALES COMPLEXES

- ▶ les tâches finales peuvent devenir véritablement complexes
  - ▶ couvrir plusieurs compétences
  - ▶ entrelacer les compétences
  - ▶ ancrer la tâche dans le « réel »
  - ▶ partager les productions avec l'extérieur



---

---

---

---

---

---

---

---

Prendre connaissance des données



## TÂCHE

- Prendre connaissances des données
- Communiquer et partager
- Produire
- S'auto-évaluer
- Évaluer

---

---

---

---

---

---

---

---

### NE PAS PRÉVOIR, C'EST DÉJÀ GÉMIR... (L. DE VINCI)

- ▶ Comme tout outil, le numérique n'est pas infallible
- ▶ Pensez à recenser les éventuels écueils
- ▶ Trouvez des solutions
- ▶ Prévoyez de vous adresser à 24 cerveaux différents



---

---

---

---

---

---

---

---



**Production**

**OUTIL  
NUMÉRIQUE**

Recherche d'informations  
Production  
Auto-évaluation  
Communication  
Entraînement  
Récolte de données

---

---

---

---

---

---

SCÉNARIOGRAMME

**CONSTRUCTION DE SCÉNARII PÉDAGOGIQUES**

- ▶ Faites des groupes de deux
- ▶ Réaliser un scénario pédagogique en y incluant les Tice (pointez les plus-values)
- ▶ Vous pouvez utiliser la méthode du scénariogramme
- ▶ Présentez et faites tester votre scénario aux autres groupes en veillant à souligner les plus-values et les écueils possibles
- ▶ Les scénarii seront postés sur [enseignernumerique.weebly.com](http://enseignernumerique.weebly.com)

---

---

---

---

---

---

FIN

**UN TOUT GRAND MERCI POUR  
CES DEUX JOURNÉES!**

---

---

---

---

---

---

RESSOURCES EN LIGNE

- ▶ [enseignernumerique.weebly.com](http://enseignernumerique.weebly.com)
- ▶ <http://www.inter-team.be>
- ▶ [francaisinverse.weebly.com](http://francaisinverse.weebly.com)
- ▶ <https://www.digitalwallonia.be>
- ▶ <http://lesoutilsweb.com>
- ▶ <https://outilstice.com>
- ▶ <http://eduscol.education.fr/pid26435/enseigner-avec-le-numerique.html>

[sandrinegeuquet@gmail.com](mailto:sandrinegeuquet@gmail.com)

---

---

---

---

---

---