



12 février 2014  
14h30 - 16h30

**INNOVATIONS  
PÉDAGOGIQUES  
ET TIC'S WORKSHOPS**  
2013-2014



Par

**Sébastien Reinders**

Conseiller pédagogique TIC

&

**François Jourde**

Enseignant agrégé français, enseignant la philosophie à  
l'Ecole européenne de Bruxelles – Uccle

Organisé en collaboration avec *Pedago-Tic ASBL* &  
*La Haute Ecole Provinciale en Hainaut – Condorcet (Mons)*

## Table des matières

<b>Introduction.....</b>	<b>p.3</b>
<b>Présentation.....</b>	<b>p.3</b>
Eléments de cadrage culturel et pédagogique en rapport avec les nouvelles technologies et l'évolution que celles-ci imposent.....	p.3
Propositions d'activités pédagogiques basées sur des outils, appareils et services de plateformes numériques.....	p.4
- Présentation des outils du cours.....	p.4
• Les appareils utilisés en classe.....	P.4
<i>Les outils de l'enseignant.....</i>	<i>P.4</i>
<i>Les outils des élèves.....</i>	<i>p.5</i>
• Les outils en ligne.....	p.6
<b>Idées de projets.....</b>	<b>p. 7</b>
<b>Un peu de théorie.....</b>	<b>p.8</b>
Le modèle SAMR	
<b>Edupunk (courant anglosaxon).....</b>	<b>p.9</b>
<b>La notion de pédagogie inversée.....</b>	<b>p.9</b>
<b>Trucs et astuces.....</b>	<b>p.10</b>
<b>Contacts.....</b>	<b>p.10</b>



## Introduction

Le maître mot de ce workshop *Innovations pédagogiques et Tic's* est de « démonter et remonter » l'école en utilisant les nouvelles technologies et de proposer des manières de mettre en œuvre certains composants numériques grands ou petits dans un cadre purement pédagogique.

**François Jourde**, enseignant agrégé français, enseignant la philosophie à l'Ecole européenne de Bruxelles – Uccle présentera des projets et ce qu'il utilise concrètement comme outils dans sa classe.

**Sébastien Reinders** présentera des choses, des concepts, des idées et des trucs qui ne coutent pas cher et qui au jour le jour facilite la vie des enseignants.

## Présentation

La présentation de François Jourde se base sur une carte mentale reprenant l'entièreté des informations communiquées durant ce workshop : <http://goo.gl/wCJZd>

Cette carte mental reprend notamment :

- **Des éléments de cadrage culturel et pédagogique en rapport avec les nouvelles technologies et l'évolution ainsi que le changement que celles-ci imposent.**

Sont ici abordés :

- Le thème de la « fonction – auteur » et son évolution du Moyen-âge à aujourd'hui.  
Au Moyen – Âge, c'est une culture du florilège, un auteur n'est pas forcément associé à un ouvrage ; au 16<sup>ème</sup> – 17<sup>ème</sup> siècle, l'imprimerie va favoriser la stabilisation de cette « fonction – auteur ».  
Aujourd'hui avec le numérique, cette fonction est à nouveau déstabilisée.
- La culture des écrans et son cadre théorique établi par Serge Tisseron.

Nous sommes face à un changement de paradigme :

On passe de l'un au multiple, du livre unique à Wikipédia, aux wikis et à l'écriture collaborative, au sampling, au remix, ... .

On passe également de l'information unique, de « l'espace clos » de la page de livre à la juxtaposition d'informations. Avec le numérique, il n'y a plus de frontières. On vit d'autres expériences de lecture.

A ce changement, viennent s'ajouter une éducation par les paires et le principe d'horizontalité de l'apprentissage, de collaboration et de contribution ; un jeu sur les identités qui deviennent également multiples via le numérique ainsi que les usages mobiles. Ces usages explosent le cadre de la classe et permettent de prolonger le contact pédagogique et l'apprentissage en dehors de la classe et de l'école. (Informations complémentaires via la carte mentale).



- **Des propositions d'activités pédagogiques basées sur des outils, appareils et services de plateformes numériques.**

- Présentation des outils du cours :

- Les appareils utilisés en classe :

*Les outils de l'enseignant*

+ **Un clavier et une souris sans fils** qui permettent aux élèves d'écrire eux-mêmes ; à l'enseignant de ne pas perdre le contact avec la classe ; de créer des relations inter-élèves dans la réalisation et l'écriture d'un contenu et de libérer l'enseignant de l'astreinte technique de l'ordinateur mal placé.

+ **La caméra de document / Visualiseur** en association avec le logiciel QuikTime ou VLC

Cet outil permet un feedback rapide du travail des élèves, de montrer des manipulations scientifiques, ... . Cela permet aussi de faire des captures d'écran, des captations vidéo et audio réutilisables par la suite (cfr. Le principe de la classe inversée).

La caméra de document peut également se fabriquer avec un pied de lampe escamotable et une webcam (cfr. Visualiseur / Wikipédia)



Source : Wikipédia

+ **Un tableau blanc «interactif »**, un tableau Vileda à 10€ + les marqueurs

+ **La captation audio** à l'aide d'un micro, d'un baladeur mp3 ou des Smartphones des élèves

+ **Le Raspberry PI**

**Outil réseau sans réseau internet // Pirate Box**



Point d'accès Wifi autonome avec un réseau fermé et une interface sur laquelle tous les élèves peuvent se connecter. Ils peuvent y trouver tous les documents que l'enseignant y aura déposés, utiliser des outils de collaboration (cfr. Google documents, un blog, ...).

Cet outil peut apporter une aide active aux enseignants dans la classe et représenter une matière d'étude portant sur les algorithmes ou encore la programmation



Source : Wikipédia

#### + Le Tableau blanc interactif pour 100€

Un TBI n'est rien d'autre qu'un projecteur, un ordinateur et une grosse souris. L'intérêt du TBI réside dans le logiciel utilisé et non la surface du tableau. Des logiciels libres recréant la même pratique que le TBI, existent.

Cfr. V-Maker (100€), outil qui se retrouve dans les projecteurs interactifs ou la Wii Mote

**La base des outils numériques à posséder reste avant tout un pc, un projecteur, une caméra de document qui remplacent largement l'utilisation basique d'un tableau blanc interactif.**

#### *Les outils des élèves*

##### + Les stylos, les cahiers !

##### + Leurs Smartphones

Utilisés pour la prise de notes, l'enregistrement audio, le scan de documents photocopiés via leur appareil photo, ...

##### + BYOD

« **Bring your own device** » : « Apportez vos appareils personnels » en classe.

Selon une étude menée par la Fédération Wallonie-Bruxelles, au début de l'année 2013, on se rend compte que chez les 12 -18 ans, 60% d'entre eux possèdent un Smartphone et que 30% d'entre eux possèdent un accès internet – 3G.

Sur 30 élèves, il y en a donc 9 qui possèdent un accès à Internet.



Il faudra donner aux élèves, dans un avenir plus ou moins proche, la possibilité de venir avec leurs propres périphériques et leur permettre de les utiliser en classe.

Les écoles et l'administration devront donc investir dans un bon réseau Wifi.

De plus en plus d'écoles prennent conscience de ce concept et comprennent qu'elles peuvent en tirer des avantages en terme financier mais aussi en termes d'utilisation. L'élève utilisant son propre matériel, y fera plus attention.

Ce concept demande également une définition claire des usages au sein de l'établissement scolaire. Il ne sera pas possible de contrôler l'utilisation que font les élèves de leurs périphériques.

L'idée n'est pas de placer et de rejeter les outils en dehors de l'école mais de plutôt penser en termes d'éducation à la citoyenneté et aux usages de ces outils. Il s'agit d'essayer de replacer l'école au sein de la société ; l'école a un retard certain sur la vie en société et il faut essayer de ne pas creuser un gouffre encore plus grand entre l'école et la vraie vie.

- Les outils en ligne

- + **Un site pour le cours**

- + **Un blog qui permet de valoriser les réalisations des élèves**

L'intérêt du blog est d'archiver les réalisations d'année en année et de permettre à plusieurs classes de travailler sur un même contenu.

Dans ce cas, le numérique permet une durée et permet de garder de vrais traces de ce qui est fait en classe.

Grâce au blog, on amène une dimension de publication au niveau de la pédagogie. Le travail n'est plus simplement un travail scolaire mais devient un travail à vocation de publication et prend un autre sens. Les effets de motivation sont ainsi améliorés et augmentés. D'autres notions peuvent également être abordées telles que les types de publications, le plagiat, ...

L'intérêt technique d'un blog est qu'on peut catégoriser, classer par mots clés, libellés, tags et retrouver plus facilement des réalisations.

Son utilisation permet également d'hyper lier avec des supports non numériques comme des livres.

- + **Une page et un groupe Facebook**

- + **Twitter**

Ces outils numériques permettent de sensibiliser les élèves au fait d'avoir plusieurs comptes : un compte privé avec une photo avatar et un pseudo et un compte professionnel.

Il existe des outils de gestion pour gérer plusieurs comptes tel que Hootsuite [hootsuite.com].



### + Explain Everything Apps

Application qui permet de réaliser des photos, d'y insérer des annotations ; du sur lignage sur des images, de réaliser des enregistrements vocaux, ...  
Cette application permet d'obtenir un produit fini sous forme de vidéo.

Cette application permet d'expliquer aux élèves, par exemple, la manière de remplir un document.

### + Bombay TV

[www.grapheine.com/bombaytv](http://www.grapheine.com/bombaytv)

Création de faux sous-titres sur des vidéos en langue étrangère.

Il s'agit d'un exercice qui permet de voir si les élèves ont compris un concept et s'ils savent le réinterpréter à leur manière et dans un contexte tout à fait différent.

## Idées de projets

### - Projet audio / réaliser des captations en classe

- Enregistrement par les élèves ou par l'enseignant
- Montage avec des applications présentes sur les Smartphones ou les tablettes, avec des logiciels open source à télécharger sur les pc ou en ligne.
- Archiver ou diffuser : outil utilisé : **Soundcloud [soundcloud.com]** – outil de référence en terme de partage de fichier audio. Il s'agit également d'un média social, on y trouve des auteurs qui publient un contenu en lien avec un réseau social réel

Cet outil permet de diffuser facilement du contenu, d'embarquer facilement du contenu, de l'intégrer dans une page web, de créer des tags, d'écrire sur la bande son, répondre aux commentaires, créer une discussion sur un moment de la bande son => augmenter la ressource avec du texte

Une fois que la ressource existe, on peut l'utiliser comme on le veut et l'utiliser dans la pratique de la pédagogie inversée

- Exemple de projet : réécrire Platon et l'allégorie de la caverne en dialogue entre deux jeunes de la cité  
Excellent outil pour les enseignants en langue, pour des projets inter-écoles par exemple

Autre outil intéressant **Sonocent [www.sonocent.com]**, utile pour un entraînement aux épreuves orales

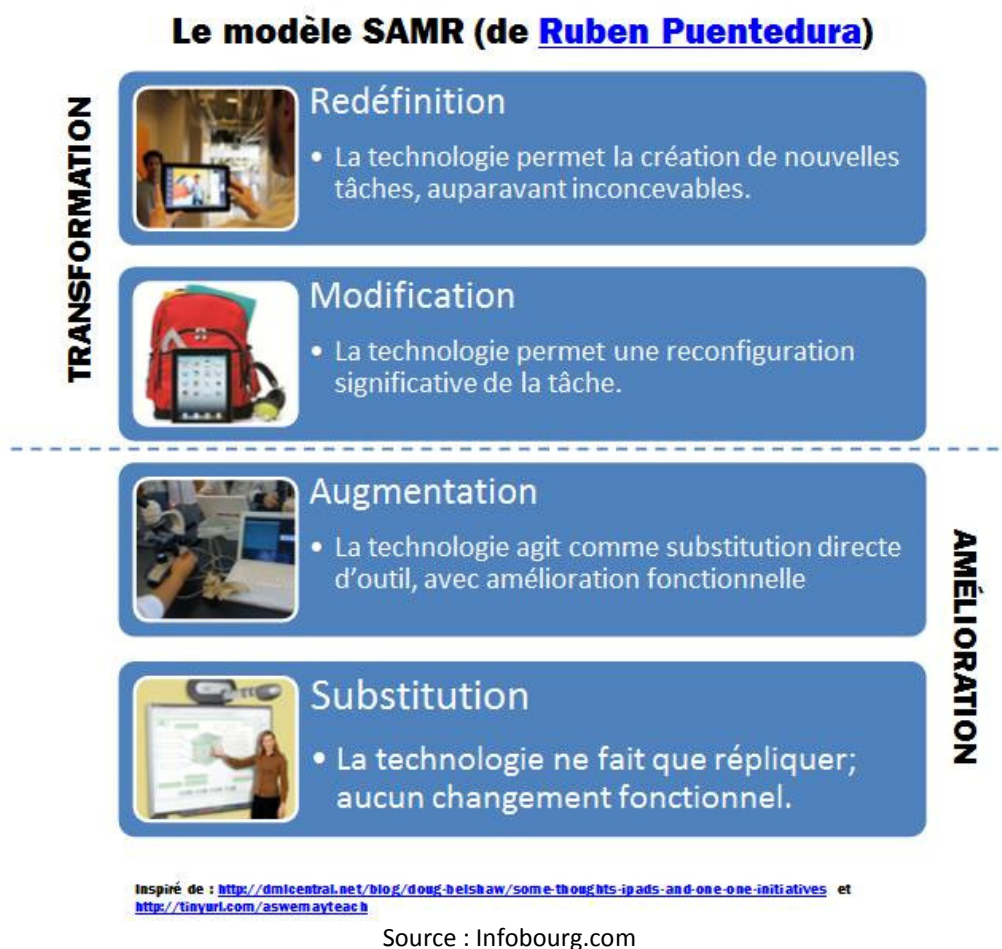
Enregistrement de l'élève, le logiciel reconnaît les blocs de mots, ceux-ci sont matérialisés par des barres, grâce à ce système, on peut à la volée aller placer des couleurs sur les barres afin de repérer les erreurs, on peut créer des chapitres, on peut écrire du texte et envoyer le fichier aux élèves incluant toutes les annotations. Le système peut être couplé à powerpoint.



## Un peu de théorie

### Le modèle SAMR

Elaboré par Ruben Puentedura, le modèle SAMR est une référence théorique très importante pour les éducateurs qui souhaitent réfléchir à l'intégration efficace et réellement pédagogique des technologies en classe.



Des exemples concrets de transformation :

- L'utilisation de **Skype** ou de **Google Doc** qui permettent à des classes à distance de travailler de façon synchroniser

Ce qui est intéressant lorsqu'on passe dans les étapes de transformation c'est que cela incite à de la pédagogie efficace, créative, active et que l'enseignant puisse inventer, réinventer des usages et montrer aux élèves comment on peut injecter de la verticalité scolaire et académique dans des outils qui ne le sont pas.





**Attention** : la règle d'usage des technologies n'est utilisable et utile que si elle apporte un plus soit en termes pédagogique, soit en termes de temps, soit en termes de dynamisme à la classe. Les outils doivent être utilisés lorsqu'il y a un intérêt d'avoir « une plus value ».

Il est aussi important de ne pas attendre de l'institution scolaire, une aide quelconque en termes de matériel ou de pédagogie. Il s'agit pour la plupart des enseignants de trouver des solutions dans leur propre classe et d'expérimenter de façon « égoïste » des usages et apprentissages intégrant de façon pertinente les technologies.

L'effet « tâche d'huile » est plus porteur que l'effet « rébellion ».

L'idée est de faire à son niveau et d'essayer de communiquer ses expériences au plus grand nombre. Et de valoriser ses projets pédagogiques pertinents et en adéquation avec une pédagogie active et inspirante.

### **Edupunk (courant anglosaxon)**

La notion de hacking est également importante dans le monde des enseignants. Il s'agit ici de déconstruire et reconstruire tout ce qui est mis en place. Avec peu de moyens, peu de chose et en brisant toutes les règles, non pas les règles de l'établissement, ni les règles déontologiques de l'enseignant mais en brisant les règles, les cloisons que vous vous mettez vous-même. Il s'agit de redéfinir votre manière d'amener la pédagogie qui n'est pas spécifiquement liée aux nouvelles technologies, mais les nouvelles technologies ont un pouvoir démultiplicateur.

### **La notion de pédagogie inversée**

Le cours n'est plus dispensé de manière magistrale, l'enseignant ne dispense pas le savoir durant les heures de cours mais inversement le « cours » est programmé à des moments où l'élève n'est pas forcément en face de l'enseignant. Cela peut se passer à la maison, ou dans le cadre de l'école mais lors d'un moment en dehors du cours.

On propose aux élèves de travailler sur des capsules de 10-15 minutes, souvent il s'agit de vidéos que l'enseignant a préparé et dans lesquelles il se met en scène, il énonce un concept. Ce système permet à l'élève de revenir en arrière, de répéter tant qu'il n'a pas compris.

Le travail en classe consiste alors à valider, évaluer avec les élèves via des travaux pratiques, de la mise en commun, la bonne compréhension des concepts.

Tout l'enseignement ne peut passer par cette pratique mais cela permet de travailler sur d'autres manières de mettre en œuvre son cours.

La pédagogie inversée n'est pas intéressante pour toutes les matières, toutes les théories et tous les moments mais sur certaines parties, cette pratique peut être intéressante.

Par exemple, des concepts en physique, en mathématique. Cette pratique suppose un travail particulier de l'enseignant qui est celui de savoir se mettre en valeur, savoir mettre en œuvre un concept et de savoir monter une présentation, ce qui ne vous est pas appris dans votre cursus et qui ne sont pas spécifiquement liés au métier d'enseignant.

Les ressources créées pour la pédagogie inversée peuvent également être créées en classe. Par exemple, un enseignant expliquant un concept en classe, peut éventuellement l'enregistrer en même temps afin de mettre cet enregistrement au service des élèves ultérieurement.



## Trucs et astuces

- Afin de communiquer des adresses web, il est intéressant d'utiliser des « raccourcisseur » d'URL [via Google : « Raccourcir URL »] ou des QR Code

## Contact

Pour toutes informations complémentaires :

### **Mundaneum**

Priscilla Génicot  
Chargée de la médiation des publics  
065/ 39.54.80  
priscilla.genicot@mundaneum.be

