

50èmes journées d'étude 2022

Pour les responsables d'écoles, les enseignantes et les enseignants
ainsi que les collaborateurs et collaboratrices d'internats



Manue

*Comment réussir un
bon enseignement
en utilisant des outils
numériques ?*

Du vendredi 4 novembre 2022

dès 10.15 heures

au samedi 5 novembre 2022

à 14.00 heures

au gymnase Friedberg et à la « Maitlisek »
(école secondaire pour filles) à Gossau



Ecoles Catholiques
de Suisse

Katrin Eckert

PH Luzern / FHNW / NKSA

k-eck coaching

Journées d'étude

Partie 1 : appareil IT personnel en classe (BYOD/PAP/AVEC)

Partie 2 : appareil IT personnel (BYOD/PAP/AVEC) – gérer les défis

Partie 3 : appareil IT personnel (BYOD/PAP/AVEC) – contrôles en ligne

Partie 4 : de l'outil numérique à l'élargissement du savoir

- Comment apprend-on sur et avec l'ordinateur ?
- Qu'est-ce qui caractérise de bons exercices d'apprentissage ?
- Que faut-il aux écoles / aux enseignant.e.s pour proposer des possibilités d'apprentissage effectives ?
- Comment le bénéfice de l'apprentissage peut-il être accru avec des outils numériques ?

Sondage

Quels outils numériques (tools) / sites utilises-tu dans ton enseignement ?

Ouvre menti.com et entre tes informations.

Conditions préalables



Modèle SAMR (Puentedura, 2012 cité par Siewert, 2022)

Redéfinition

La technique permet de générer des tâches/exercices d'un genre nouveau qui étaient inimaginables jusqu'alors ; par ex. créer des e-books avec des contenus multimédias en petits groupes ; « flipped classroom »

Modification

La technique permet de modifier certaines tâches de manière considérable, par ex. les outils de communication numériques (e-mails/courriels) ; les élèves accèdent à des connaissances grâce à une approche multimédias ; publication sur des plateformes d'apprentissage avec feed-back/réactions en ligne et discussions

Argumentation

La technique remplace directement un outil de travail avec une amélioration fonctionnelle ; par ex. utiliser les fonctions d'aide des programmes d'écriture/de lecture, introduire des liens vers des contenus multimédias et les intégrer

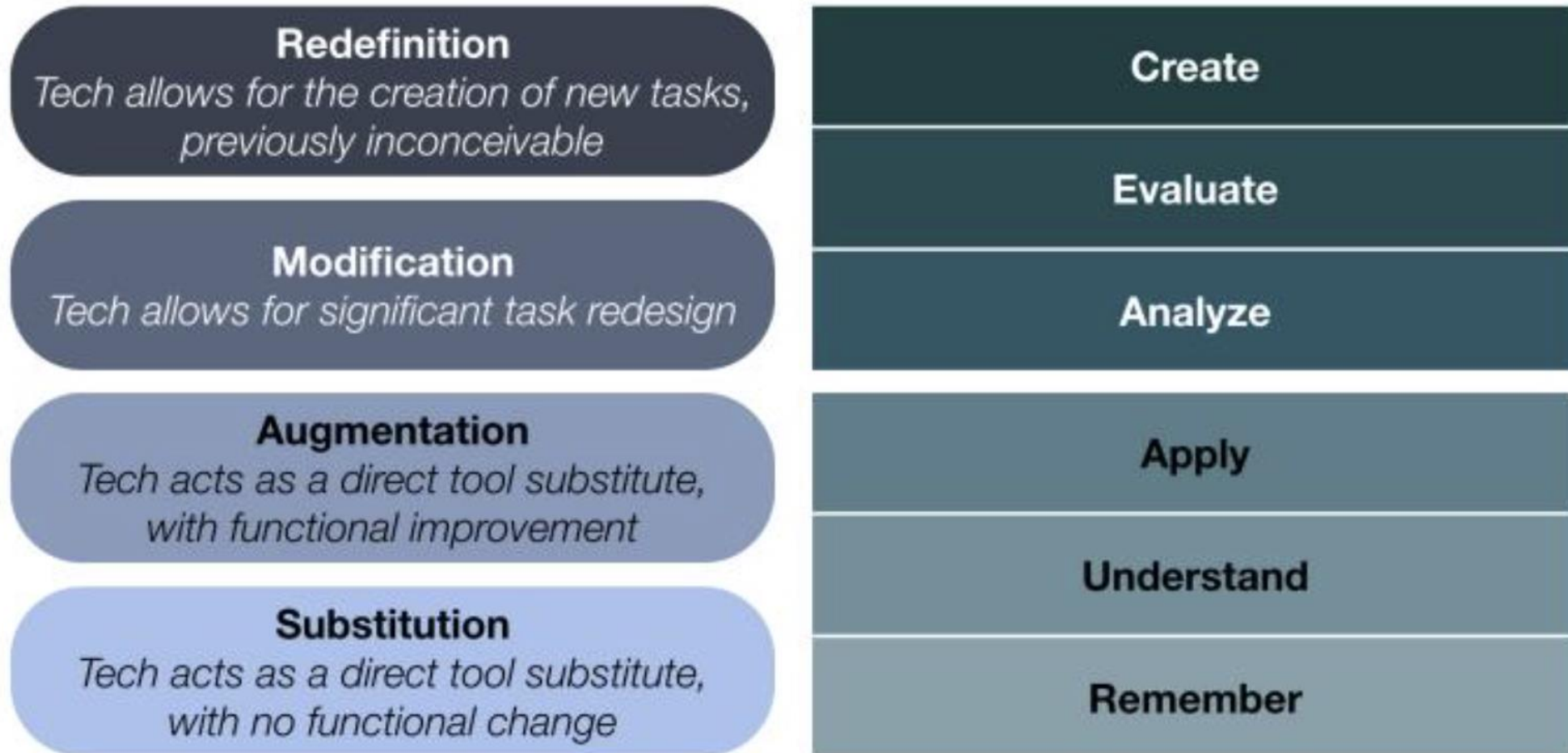
Substitution

La technique remplace directement un outil de travail sans modification fonctionnelle ; par ex. lire et écrire des textes sur l'ordinateur

transformation

amélioration

SAMR – Bloom's Taxonomy



Meyer (2020) :

- La réussite de l'apprentissage est en corrélation avec les connaissances préalables des élèves
- La motivation plus élevée des élèves dans l'enseignement numérique est de courte durée (Effet de la nouveauté)

Meyer (2020) & Klime (2020) : la réussite de l'enseignement numérique dépend de :

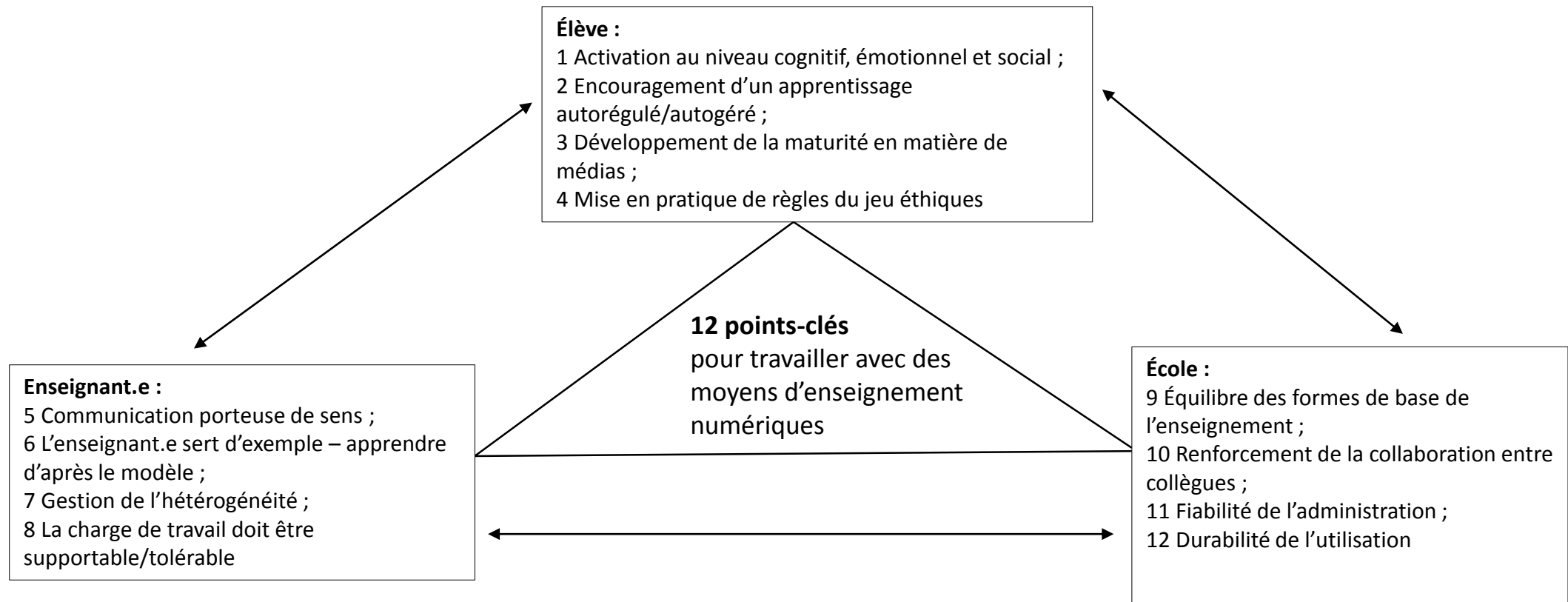
- La gestion de la classe
- Un soutien constructif
- Une activation au niveau cognitif

Définition : médias numériques (Meyer, 2018)

Les moyens d'enseignement numériques sont des artefacts (des programmes d'apprentissage, des plateformes d'apprentissage, des systèmes informatiques) grâce auxquels les élèves construisent leur univers d'apprentissage personnel, s'approprient de nouveaux contenus, approfondissent d'anciens contenus et contrôlent leurs progrès en matière d'apprentissage :

- (1) Les exercices d'apprentissage peuvent être ajustés précisément au niveau d'apprentissage indiqué par le logiciel. Les progrès de l'apprentissage peuvent eux aussi être mesurés précisément.
- (2) L'étendue et le niveau de la gestion personnelle des processus d'apprentissage peuvent être définis par les élèves eux-mêmes ou être gérés par le logiciel, selon les indications de l'enseignant.e.
- (3) L'enseignant.e devient le modérateur/la modératrice des processus d'apprentissage individualisés. L'enseignement direct ne disparaît pas entièrement mais perd nettement de son importance.
- (4) Un environnement de l'apprentissage bien préparé dans lequel les règles du jeu de l'apprentissage numérique sont définies clairement et sont contraignantes aide les élèves à utiliser les nouveaux médias de manière appropriée et réduit les risques d'abus

Points clés pour le travail avec des outils numériques (Meyer, 2020)



Niveau des élèves

- (1) **Activation au niveau cognitif, émotionnel et social** : est-ce que l'on réussit, en proposant des exercices captivants, à activer les élèves au niveau cognitif ? Est-ce que l'on réussit en outre à les motiver durablement, grâce aux médias, et non pas seulement lors de la première séance d'introduction ? Les exercices prévus incluent-ils du travail en tandem et par petits groupes ? L'utilisation des moyens numériques permet-elle de développer les compétences méthodologiques et la capacité de travailler en équipe ?
- (2) **Encourager l'apprentissage autorégulé/autonome** : les élèves sont-ils capables, à l'aide des moyens numériques, de travailler de manière accrue en s'autorégulant et d'explorer des univers d'apprentissage et des voies d'apprentissage qui leur sont propres ? Le contrôle individuel du résultat de l'apprentissage fonctionne-t-il ? Les résultats sur lesquels le travail a débouché sont-ils publiés en classe, font-ils l'objet de félicitations et, au besoin, de critiques ? L'apprentissage assisté par des outils numériques est-il soutenu par un méta-enseignement (Peer-Tutoring, feedback des élèves, mise en lumière des stratégies d'apprentissage, etc.) ?
- (3) **Renforcement de la maturité en matière de médias** : la manière dont l'enseignement est conçu aide-t-elle les élèves à établir une distance et à mener une réflexion par rapport à leur usage des médias et des médias numériques en général ? Cet enseignement aide-t-il l'élève à trouver ses repères dans le monde à l'ère de la mondialisation ?
- (4) **Exercer des règles du jeu éthiques** : les règles du jeu éthiques se rapportant à l'usage des médias sont-elles respectées dans l'enseignement ? Parle-t-on des abus (harcèlement, addiction aux médias, etc.) ? Essaie-t-on de faire de la prévention contre les abus ?

Niveau des enseignant.e.s

- (5) **Manière de communiquer porteuse de sens** : est-ce qu'un échange a lieu dans l'enseignement sur le sens et le non-sens, les chances et des dangers de l'utilisation des médias numériques ? Ce point est pour nous le plus importants des 12, précisément parce que pour cette mission, l'enseignement scolaire devrait être supérieur à toutes les autres formes de transmission de compétences médiatiques.
- (6) **L'enseignant.e sert de modèle – apprendre en se référant au modèle** : l'enseignant.e montre-t-il/elle à ses élèves qu'il/elle apprend lui-même – et comment il/elle le fait – à gérer les médias numériques en constante évolution ? Peut-il/elle faire la démonstration à ses élèves de son assurance et de sa créativité dans la manière de gérer les médias numériques ? Montre-t-il/elle qu'il/elle respecte personnellement les règles du jeu éthiques concernant l'utilisation des médias et qu'il/elle se protège contre les dangers ?
- (7) **Attitude face à l'hétérogénéité** : l'enseignant.e tire-t-il/elle profit des médias pour mieux prendre en compte les conditions d'apprentissage personnelles et les intérêts individuels dans des classes devenues de plus en plus hétérogènes ? Un enseignement inclusif est-il facilité ? Les outils numériques sont-ils utilisés de manière à ce que les élèves les plus faibles en tirent eux aussi un bénéfice ?
- (8) **Limites de la charge de travail** : la charge de travail induite par l'introduction des nouveaux médias reste-t-elle dans les limites du tolérable ? L'investissement correspond-il au résultat obtenu ? Les médias utilisés font-ils leurs preuves dans la pratique quotidienne de l'enseignement ?

Niveau de l'école

- (9) **Équilibre des formes de base de l'enseignement** : les médias numériques sont-ils utilisés dans toutes les formes de base de l'enseignement (individuellement, de manière coopérative et collectivement) ? Ou y a-t-il un risque de tomber dans le piège d'une individualisation extrême ?
- (10) **Renforcement de la coopération entre collègues** : l'utilisation des médias sert-elle à travailler ensemble à des projets de développement et à associer également les élèves et les parents à la démarche ? Ou y a-t-il un petit groupe de geeks et d'experts prédominant qui décide dans quelle direction il faut aller ?
- (11) **Fiabilité de l'administration** : y a-t-il un administrateur qui est atteignable chaque jour, voire chaque heure, et qui vient en aide rapidement ?
- (12) **Pérennité de l'utilisation** : la mesure est-elle pérenne ? Les médias numériques sont-ils acceptés par tous les collègues et continuent-ils d'être utilisés une fois que le groupe initiateur a terminé son travail ?

Discussion

Discutez des douze ppoints d'Hilbert Meyer et préparez vos réactions pour le plénum.

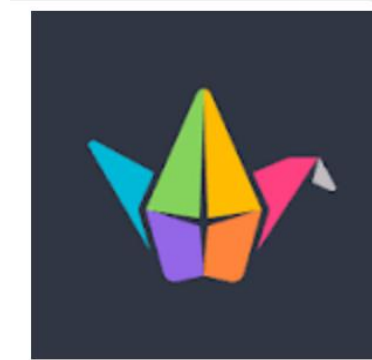
- Quels sont les aspects que vous trouvez particulièrement intéressants ?
- Sur quel aspect/quels aspects souhaitez-vous vous focaliser à l'avenir?
- Dans quel domaine/quels domaines vois-tu pour ton école qu'il est urgent d'agir ?



Exemple: activation au niveau cognitif à l'aide de vidéos explicatives (Gaubitz, 2022)

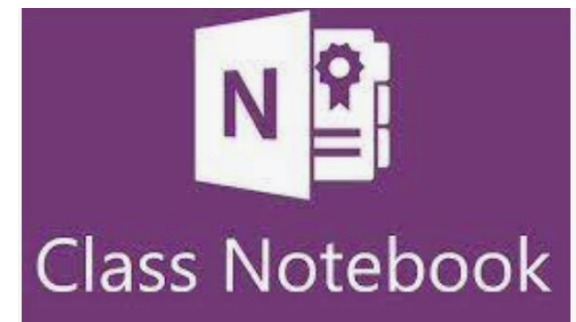
- Flipped Classroom: la phase de mise en application et la phase d'exercice ont lieu durant l'enseignement présentiel ; l'étude de la matière a lieu en revanche au préalable, sous forme de travail individuel (par ex. sous forme de devoir à domicile)
 - Un enseignement qui active le niveau cognitif :
 - Se focaliser sur l'extension de l'apprentissage (question « où va-t-on »)
 - Activation des connaissances préexistantes (question « d'où est-on parti »)
 - Mise à disposition de tâches complexes (question du « comment »)
- Les élèves créent une vidéo explicative sur un sujet donné

Digital Tools



Kahoot!

Quizlet



À consulter



astuce (ECK)

- 1-2 nouveaux outils (tools) par semestre ou par année
- Utiliser /exercer de manière régulière



Teams

- NKSA (Gymnase d'Aarau) : toute la communication passe par les équipes
- Par classe et par branche 1 équipe (établie par l'administration IT)
- Par classe 1 équipe de tous les FLP pour des échanges
- NKSA_intern (divers canaux secondaires, par ex. Info SL / Info Admin / contact Admin / contact service de conciergerie / enseignant.e / etc.)
- Abandon du mail au profit du tchat

Équipes par classes (ECK)



Allgemein

Beiträge

Dateien ▾

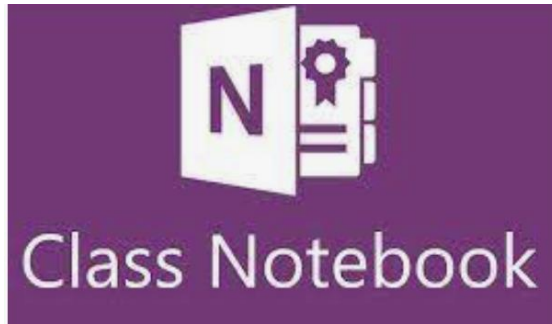
Klassennotizbuch

Aufgaben

2 weitere ▾



- Communication avec toute la classe
- Stockage des fichiers (sous-dossiers thématiques)
- Livre de bord de la classe



Class Notebook

- **Bibliothèque du contenu** – Seul.e l'enseignant.e peut télécharger /modifier /effacer des fichiers, etc.
- **De la place pour la collaboration** – tous les membres de l'équipe peuvent télécharger/ modifier/effacer des fichiers, etc.
- **Domaine des élèves** – tous les élèves ont un partie propre, personnelle (seul.e l'enseignant.e peut consulter ce domaine)



Forms

1. How well do the opening chapters grab the reader's attention?

[Weitere Details](#)

 Insights

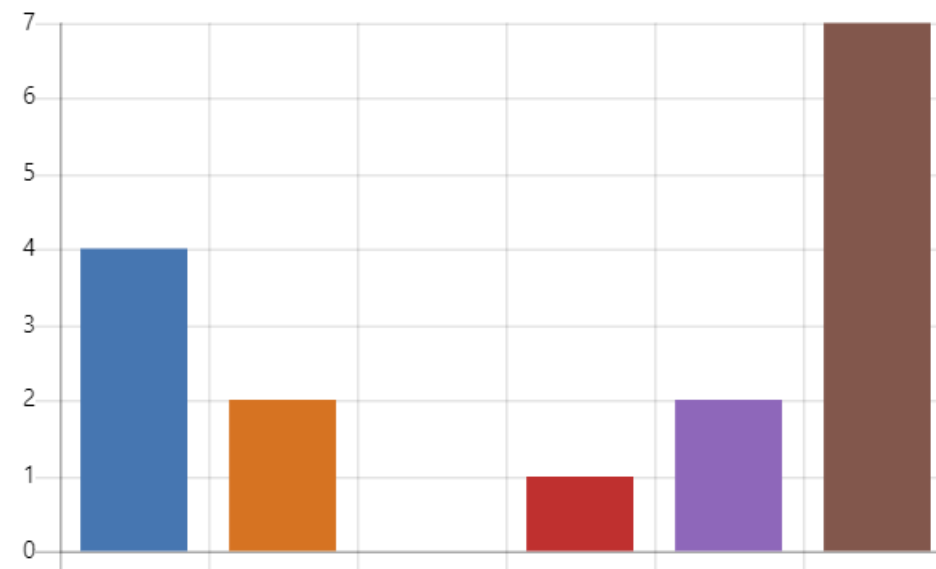
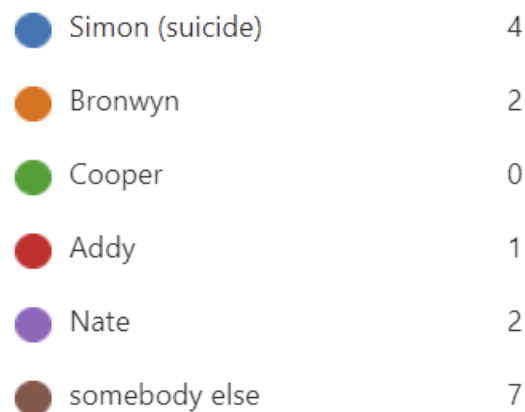
16



- Survey
- Feedback
- Quiz
- Etc.

3. Who is the murderer?

[Weitere Details](#)



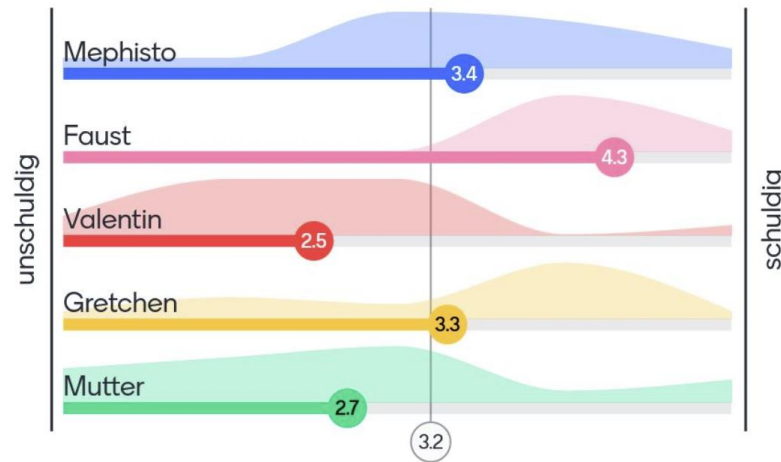


Mentimeter

- Word Clouds
- Scales
- Ranking
- Multiple Choice
- Etc.

What is culture?

Wer trägt wie viel Schuld zu Gretchens gesellschaftlichem Sturz bei?





Kahoot

- Quiz
- Multiple choice
- Yes / No answers
- Game

Feedback



Flash

- À quel aspect souhaitez-tu t'attaquer concrètement ces prochains temps ?