



L'élève acteur...

... Par le Numérique



Qu'est ce qu'un élève acteur...

- Des élèves qui construisent eux-mêmes ce qu'il y a à apprendre (connaissances, savoirs, notions, principes, règles, ...)
- Des élèves qui régulent leurs apprentissages une fois que les connaissances à utiliser sont définies et connues.
- Des élèves qui n'apprécient pas seulement le résultat obtenu, mais surtout comment ils mobilisent ces connaissances et cheminent dans leurs d'apprentissages.

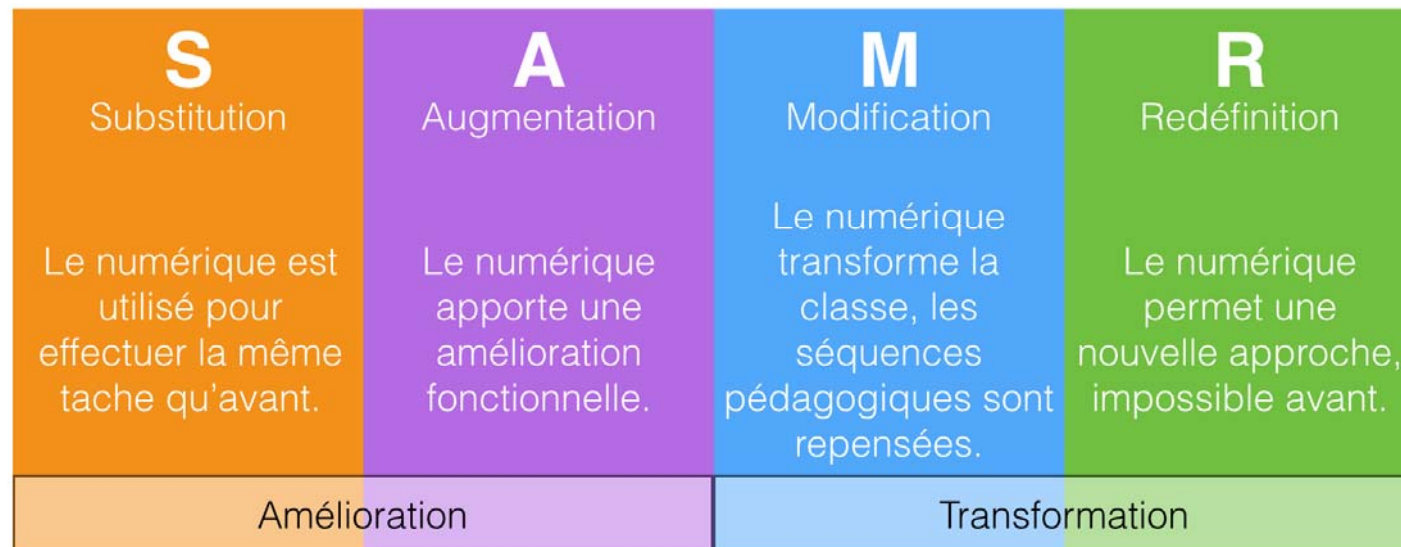
Pour l'enseignant :

- Proposer des situations qui posent un problème
- Donner du temps pour élaborer une réponse seul et/ou à plusieurs
- Concevoir des dispositifs qui permettent à l'élève de se positionner par lui-même et de faire ses choix
- Adopter un style questionnant, solliciter la réflexion des élèves seuls et en groupe,
- Rendre visible et lisible les connaissances, renforcer leur acquisition par la mise en débat, l'observation, l'éclairage des démarches réinvestissables

Rendre le numérique... éducatif !

- Intégration du modèle SAMR en EPS GREID-EPS Académie de Créteil
Y. TOMASZOWER - S. LACROIX : <http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article899>

Le modèle SAMR



R. Puentedura



Pensez la leçon autrement

- Le numérique, outils d'enseignement et non objectifs d'apprentissage, savoir différencier le paradoxe entre faire et comprendre pour(quoi) faire.
- Le numérique, Outils qui peuvent compléter les méthodes de travail mais qui ne peuvent se substituer au rôle de l'enseignant.
- L'outil n'est donc pas un simple objet dont son utilisation est largement dirigée, imposée par sa forme, sa nature, son fonctionnement même. C'est un **instrument** dont les possibilités sont multiples, variées et plurielles qui doivent répondre à des besoins et non en créer de nouveaux.
- Gagner du temps dans l'apprentissage et dépasser l'outil qui sert à faire ou à voir pour passer à un "instrument" qui sert à apprendre.
- Pour en gagner il faut parfois savoir en perdre, car ces techniques demandent une appropriation qui n'est pas intuitive.

En résumé :

Pour le prof : Ce que cela implique pour l'enseignant dans sa conception, dans sa démarche pédagogique, dans sa posture. Proposer une démarche pédagogique de problématisation et émettre des solutions, favoriser la réactivité.

Pour l'élève plus-value, augmenter le temps pratique, favoriser la mobilisation des connaissances, tous les élèves acteurs de leur apprentissage (aptés et inaptés).


Dépasser le temps exclusif de la leçon

L'approche du numérique éducatif portant la réflexion à la fois sur la posture de l'enseignant et celle des élèves, dans la temporalité de la séquence d'apprentissage.

- **Pour l'élève** : La constitution d'une trace un fil conducteur de ce qui a été fait et retenu. Identification de Ce Qui Pose Problème et Ce Qu'il Faut Retenir... éclairage sur la leçon, anticiper préparer la leçon suivante.



- **Pour le prof**, Quels instruments, quels moyens... Repenser le mode de communication (le cahier de texte...), Aide méthodologique à la préparation et l'analyse des leçons.



Des pistes à explorer

- ▶ Pendant la leçon :
 - ▶ les applications se **Substituent** à ce qui existe déjà, mais le gain de temps est important car la restitution est immédiate (tableau excel, vidéoprojection...)
 - ▶ Les applications **Augmentent** l'analyse de manière significative l'efficacité de l'action en augmentant le degré de lecture. (incrustation sur l'image, ralenti, calcul statistique...).
- ▶ Pendant et après la leçon :
 - ▶ Les applications numériques **Modifient** l'individualisation, elles permettent une régulation en phase d'apprentissage, elles permettent de faire des choix et de construire un projet personnel en manipulant les ressources nécessaires au problème posé (carte mentale – e-lyco – formulaire)
 - ▶ Les applications **Redéfinissent** ce qui est appris et constituent une trace dont le temps n'est plus celui de la leçon mais celui de la séquence. (e-lyco – dossier classe – blog – cloud)