

J.F. CECI - « Le numérique, amplificateur de l'interaction éducative »

les outils incontournables pour « Partager, échanger et contribuer » !

Connectez vous au WIFI xxxx Mdp : xxxx

1 - Descriptif de l'atelier :

Objectifs de l'atelier :

L'objectif de cet atelier est de comprendre et pratiquer en situation, des outils incontournables en pédagogie active avec le numérique.

Les participants pourront ainsi acquérir des bases techniques pour partager, échanger et contribuer avec leurs pairs et élèves, dans le cadre de toutes formes de pédagogies actives. Les principales formes de collaboration avec le numérique (en présence, à distance et hybrides) seront abordées et pratiquées.

Public visé et matériel :

Cet atelier vise les enseignants et formateurs de tous niveaux, souhaitant **amplifier** leur pédagogie avec le numérique, de préférence dans une approche BYOD (Bring Your Own Device). Il est donc proposé aux participants de venir avec une tablette, un ordinateur portable ou un smartphone et si possible avec les identifiants de leur compte Google. Une connexion Internet 4G peut aussi être souhaitable.

Description de l'atelier et supports utilisés :

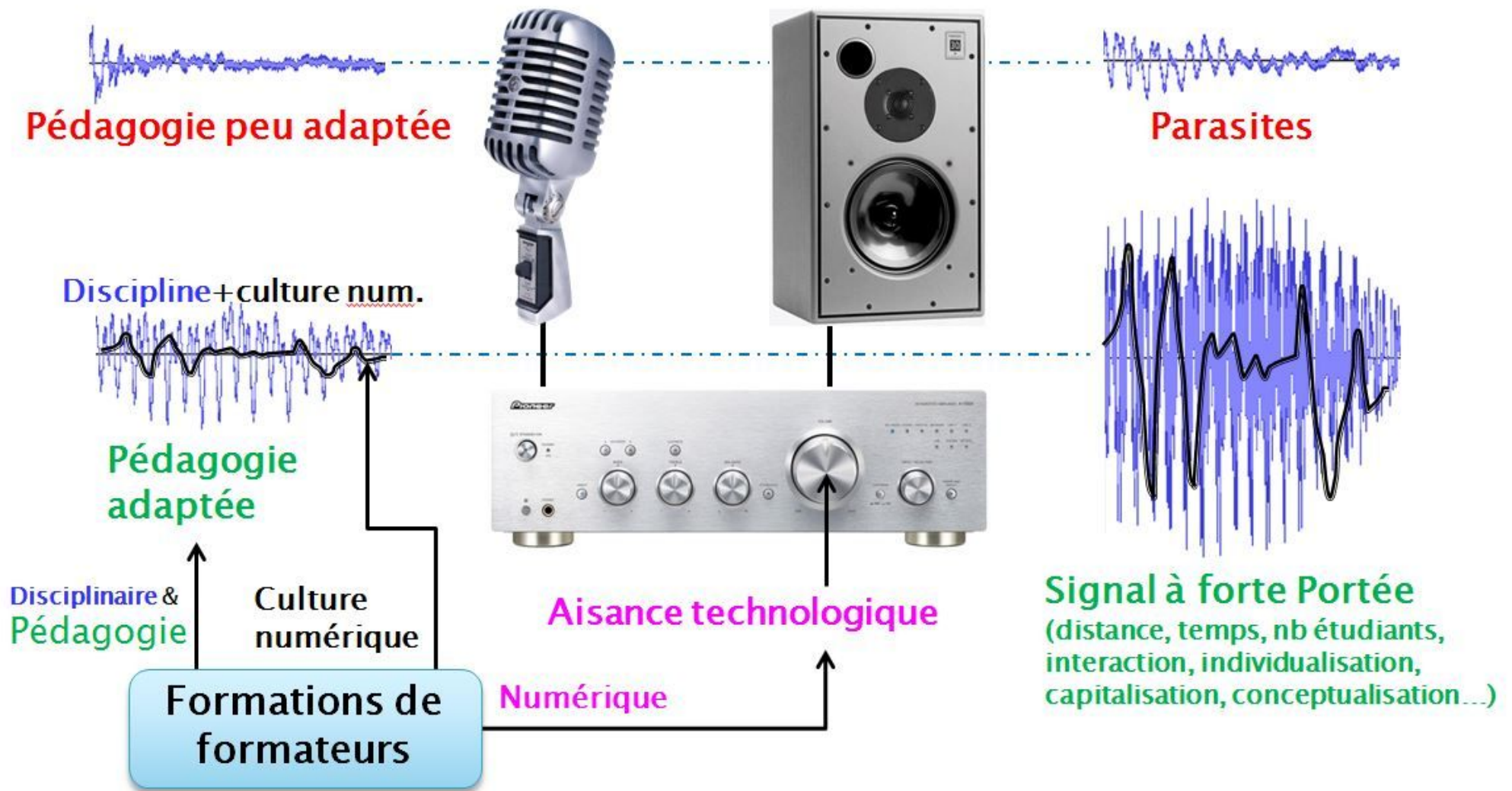
Après un questionnement de groupe sur la pédagogie 2.0 et les constats technologiques qui en découlent, les participants seront amenés à produire la synthèse en pratiquant une palette d'outils numériques pour les usages suivants : Rédaction collaborative, réducteur de liens, carte mentale collaborative, mur de médias collaboratif, tableau blanc collaboratif, création et diffusion de capsules vidéo, quiz en ligne, production vidéo, visioconférence sans compte, partage de documents via un réseau wifi de poche et site portail.3

Principales productions des participants :

Démonstrations et travaux collaboratifs sur : gdoc, lc.cx, coggle.it, padlet, whiteboard, gdrive, Youtube, Screencastomatic, appear.in, talky.io, tynchat, socrative, Hootoo et Zeef

« L'amplificateur pédagogique »

(CéciJf, 2016)



→ Changer notre vision du **numérique éducatif** : **Outil** + culture + **approche pédagogique**

« L'amplificateur pédagogique » Et les critères d'amplification techno-pédagogiques

Amplification pour l'institution, l'enseignant ou l'étudiant :

- ▶ de la **distance** (SP* à plus forte portée que la classe)
- ▶ du **temps** (SP plus fiable, plus durable, plus long, plus continu)
- ▶ du **nombre d'étudiants** adressés (SP démultipliable à l'infini)
- ▶ de l'**individualisation** (des rythmes, des contenus du SP)
- ▶ de l'**équité** (support numérique à coût « zéro », archivage et capitalisation des savoirs savants contenus dans le SP)
- ▶ de l'**interaction** générée autour du SP
- ▶ de la **créativité** impulsée par le SP
- ▶ de la **conceptualisation** permise autour du SP
- ▶ de l'**engagement** déclenché et entretenu par le SP

Tableau 1 - Tableau des principaux critères d'amplification techno-pédagogiques

Critères...	pour l'étudiant	pour l'enseignant		pour l'institution/Ecole
Distance	Flexibilisation des parcours, coût, compatibilité physique et sociale	Télétravail, gain de temps, complément d'activité. Distance transactionnelle	Logique fonctionnelle	Logique de rationalisation et de flexibilisation : diminution des coûts et décloisonnement (postes, classes, établissements, publics formés). Empreinte carbone
Temps	Pérennité du message, réécoute, personnalisation du rythme et des heures de travail, continuité des interactions pédagogiques, augmentation de la formation	Gain de temps pédagogique, fiabilité du message transmis, personnalisation des rythmes, décloisonnement des cours. Porosité sphères pro/perso		
Nombre d'étudiants	Suivre un cursus éloigné, accéder malgré capacité limitée et manque de moyens	Complément d'activité ou surcroît de travail		
Individualisation	Personnalisation des rythmes, contenus, interactions, feedback	Personnalisation du suivi, feedback total, évaluation formative	Logique sociale	Logique d'insertion : Meilleure prise en compte des publics particuliers (hauts potentiels, décrocheurs, défavorisés, empêchés...)
Équité	Accès gratuits aux savoirs et capitalisation (banque de savoirs), meilleur soutien (tutorat)	Participer à la réussite pour tous, décloisonner l'accompagnement (tutorat)		
Interaction	Être acteur, co-créateur, apprenant et aussi enseignant/ correcteur (conflit sociocognitif, apprentissage par les pairs, tutorat) : meilleur apprentissage	Evolution forte des postures et dispositifs pédagogiques : pédagogies actives, engagement étudiant. Lâcher prise	Logique pédagogique	Logique de réussite et de modernisation : de la forme pédagogique (intention, projet ou simple affichage marketing)
Conceptualisation	Meilleure compréhension de phénomènes complexes, voire immersion	Donner du sens, imager, ancrer les savoirs. Laisser s'exprimer la créativité. Pédagogie inductive. Meilleur engagement étudiant		
Créativité	Entretenir/développer la capacité techno-créative. Apprendre en faisant.			
Engagement	Plaisir d'apprendre, être acteur de son apprentissage, aller au-delà des attendus Porosité sphère perso/scolaire	Améliorer les résultats et l'ambiance classe. Faire réussir, développer un état d'esprit de croissance et le plaisir d'apprendre		

2 - Prendre en compte son public / gérer une rétroaction globale (feedback)

Répondez au quiz : <https://b.socrative.com/login/student/> Entrez le Nom de salle = **TALK**

Analyse des résultats, récupération des emails et lien vers la suite (autre moyen de fournir un “long” lien)

→ Quels sont les avantages de cet outil, quelles amplifications ?

→ Comment faire sans, en rendant la question orale utile à tous ?

3 - Questionner efficacement à l’oral

Le “no hands-up except to ask a question” de Dylan william

4 - Co-élaboration de texte

Qu’est-ce qu’une pédagogie active selon vous ? (En rouge la matière créée en atelier précédemment)

- Construction partagée des savoirs (formateur / stagiaire)
- Pédagogie centrée sur les apprentissages et le rythme des apprenants
- utilise les applications web 2.0 comme outils d’apprentissage
- ouverture espace, temps, lieu, et personnes
- une pédagogie dans laquelle l’élève est actif et une optimisation du temps à disposition

Quels sont les besoins et usages technologiques correspondants ?

- *lieu de stockage pour les équipes, plate-forme en commun pour les ressources*
- *Production collaborative de documents, des travaux d’élèves, en distanciel*
- *Productions de documents dynamiques*
- *Plate forme d’échanges (forums...)*
- *serious games*
- *Création de vidéos type “tuto” sur les activités demandées.*

Rédaction collaborative : Google docs (travail effectué ci-dessus)

Partager un document, fournir un lien raccourci :

- Un document partagé pour la rédaction collaborative : <https://docs.google.com/document/d/1CBpZn6izkNMLrDbwY-71A1Y8YkKD8XJGM7C2DKdsg28/edit#>
 - Réducteur de lien de google : <https://lc.cx>
 - Raccourci du document partagé = <https://lc.cx/byod> (de 85 à 10 caractères)
- Quels sont les avantages de ces outils, quelles amplifications ?

5 - Co-réfléchir et relier les concepts : Autres outils de co-élaboration

5.1 - Les tableaux blancs collaboratifs :

- **Witeboard**, sans compte : <https://witeboard.com/e8badfc0-b512-11e8-91e1-df485104c52f>
- **Jamboard** de Google : <https://jamboard.google.com/d/1T2zvloXbvettUvXoSUsU1Cdvhp9EJb7rpKT6PwrQXPY/viewer>
- **Drawing** de Google, le haut de gamme : https://docs.google.com/drawings/d/1gNU16wWL84ND9_8YYhBEYr3CxI8Nug0aTcwOP9J35c0/edit?usp=sharing

5.2 - Les murs d'images/textes/post-it collaboratifs

- **Padlet** : http://fr.padlet.com/jf_ceci/cours
- **Lino** : <http://linoit.com/users/JFCeci/canvases/Lino%20Atelier%20BYOD>

5.3 - Les cartes mentales (Mindmaps)

- Un logiciel de Mindmapping en ligne, collaboratif, de Google : <https://coggle.it/>
La carte de l'atelier : <https://coggle.it/diagram/WrKcKOLDpuT8CH9h/t/outils-technop%C3%A9dagogiques-atelier-byod>
Récupérer les emails dans socrative et coller dans coogle.it pour collaboration. Cela nécessite une conversion en liste à point virgule réalisable dans outlook par exemple ou Gmail
- Quels sont les avantages de ces outils, quelles amplifications ?

6 - Communiquer en live ou en différé

6.1 - Le différé : Faire des tutoriels (ou capsules vidéo) et les diffuser sur Youtube :

- Un outil de screencast performant et facile : <http://www.screencast-o-matic.com>
- L'incontournable outil de production et de diffusion vidéo de YouTube : <https://www.youtube.com/user/jfceci>

6.2 - Le live : La visioconférence et le tchat sans logiciel, ni apps, via un navigateur :

- Faire une visioconférence à **4** via un **simple lien** après avoir créé une salle perso : <https://appear.in/jfc>
- ou même à **15** **directement par un lien personnalisable (à la place de BYOD)** sur <https://talky.io/BYOD>
- Utiliser un Tchat texte/audio/vidéo pour libérer la parole (**grands groupes**), en **présence** ou à **distance** et avec **vidéos (youtube) synchrones !** : <https://tinychat.com/jfceci>

→ Quels sont les avantages de ces outils, quels amplifications ?

7 - Structurer et diffuser des contenus sans ENT

- Utiliser un portail ZEEF : <https://byod-et-pedagogie-active.zeef.com/fr/jfceci?ref=jfceci&share=ce769028021347189d676b0b18270ca3>

8 - Le “pédagogue 2.0” :

8.1 - Pratiquer les outils en mode “auteur”

Suivant le temps restant, passons de la posture de l'étudiant à la posture de l'enseignant. Pour cela, créez des documents collaboratifs de tous types appuyés sur une idée de scénario pédagogique (à débattre en binome ou trinome), raccourcir des liens, créer une capsule vidéo, une carte mentale collaborative, un quiz, un portail...

8.2 - Codez et faites coder en Scratch simplement et en s'amusant

- L'heure de code scratch/minecraft : <https://code.org/mc>

8.3 - le HOOTOO : partager/échanger des fichiers en mode BYOD sans internet (adminima_tun)

- Se connecter au WIFI "[Tripmate Titan-5712](#)" et taper la clé "11111111"
- Ouvrir le [navigateur](#) et saisir l'adresse "10.10.10.254"
- Choisir l'utilisateur "[Guest](#)" avec le mot de passe "1111" et la langue "[français](#)"
- Vous accédez à présent aux documents multimédia de la clé USB (vidéos, sons, documents divers) sans besoin d'accès Internet.
- Vous pouvez aussi récolter les "copies numériques" de vos élèves sans efforts !

