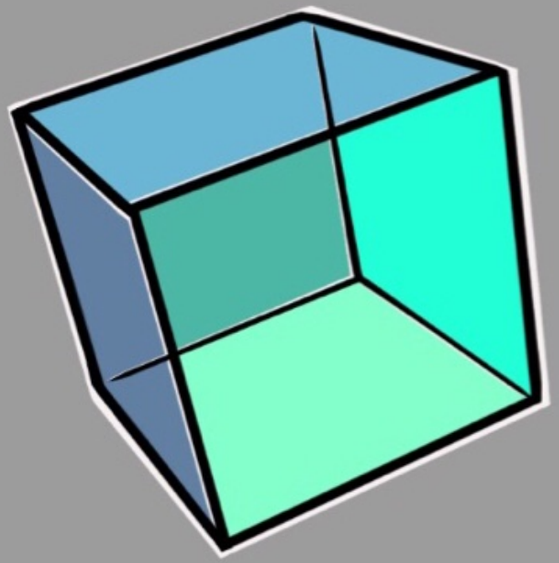
Les p'tits fascicules

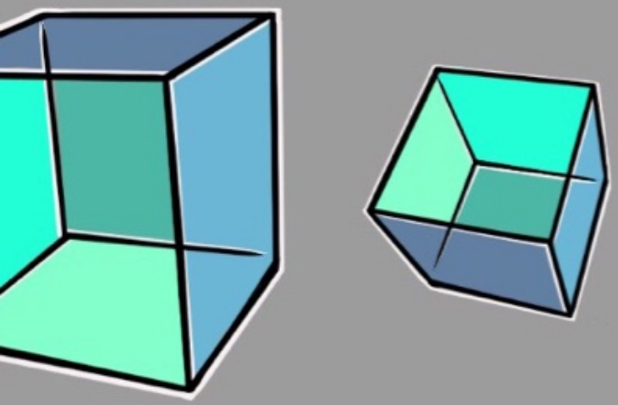
No 17

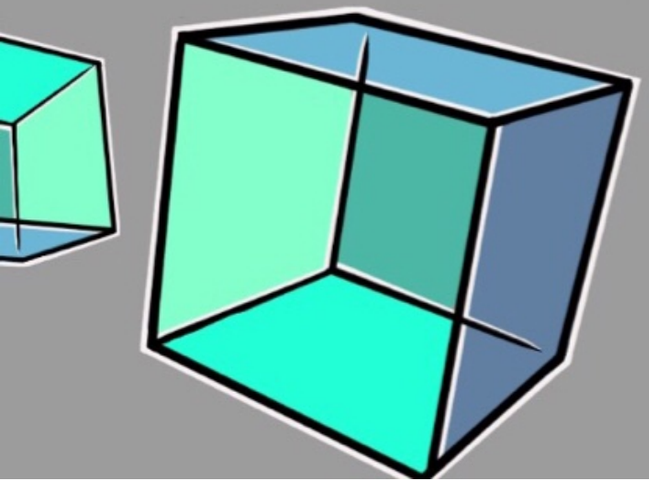
POURQUOI ET COMMENT ENSEIGNER EN LYCÉE PROFESSIONNEL AVEC LE NUMÉRIQUE ?

CC BY NC

Marie Anne Dupuis
Johnny Eisenhauer
David Cohen







POURQUOI ?

- C'est une **nécessité professionnelle** pour nos élèves en **contact direct avec l'entreprise**. **L'outil informatique est omniprésent** : PDA (*assistant personnel*), smartphone, tablette, ordinateur portable avec toute une gamme de logiciels allant de la simple bureautique aux logiciels métiers.

- C'est une **nécessité pédagogique** : les contraintes horaires, d'espace et de budget en font le meilleur allié pour **préparer** les **élèves** à leurs **impératifs scolaires** et à **l'obtention de leur diplôme**. Il permet aux enseignants de proposer un **enseignement augmenté, interactif et différencié**.

Les élèves de lycée professionnel sont des élèves à besoin particulier. Ils ne sont pas différents des autres élèves mais leur parcours a souvent été plus chaotique ! Le numérique leur permet donc :

- ✅ **D'être plus mobile,**
- ✅ **D'être plus créatif,**
- ✅ **D'être plus autonome,**
- ✅ **De développer la confiance et l'estime de soi.**

Images interactives qui synthétisent des notions que les élèves utilisent en permanence

Carte des outils numériques

COMMENT ?

- La **différenciation pédagogique** due aux **publics hétérogènes** rencontrés dans les lycées professionnels, orientés vers ces établissements pour des raisons multiples (*troubles des apprentissages, troubles comportementales, situation de décrochage*). Le **numérique** permet de **travailler différemment** avec ce public, leur proposer une **entrée différente**, **valoriser** certaines de leurs **compétences** pour **ré-instaurer** une **situation vertueuse** où la **confiance en soi** et la **réussite scolaire** se marient.
- Suivant les **situations**, de **nombreuses possibilités** de travail sont offertes de la **mise en situation professionnelle** par la **capsule vidéo** à la **synthétisation** des **fondamentaux** par les **cartes heuristiques** ou les **images interactives**.
- Par ailleurs, Il existe nombre **d'exerciseurs** (*socrative, quizinière, quizlet, learningsapps, plickers, kahoot, Framaforms, google form, qcm pronotes, quiz genially*) qui permettent suivant **différentes approches pédagogiques** de répondre à des **situations** diverses (*allophones, DYS, approfondissement, troubles visuels ou de l'ouïe*). Le **lycée professionnel** est un **formidable terrain d'application** de ces pratiques avec les **séances en groupes** et l'équipement de certaines salles de classe. Ces **approches différentes** et notamment l'introduction de **l'interactif** et du **ludique** favorise **l'action de l'élève** qui passe du statut de **consommateur** vers le statut d '**acteur!**

CREATION DE CONTENU

Nous trouvons sur le net des **capsules** sur tous les sujets. Créer ses propres capsules reste la meilleure solution. Trois types de capsules : le premier type, ce sont des capsules qui donnent les notions les plus importantes du cours (*une sorte de synthèse*), le deuxième type ce sont des capsules avec une petite mise en scène qui permettent aux élèves de se mettre en situation pour, par exemple, créer une mise en situation professionnelle. Enfin le troisième type de capsule, ce sont des tutoriels pour les aider à maîtriser certains outils. Nous pouvons aussi présenter quelques travaux d'élèves tels que des enregistrements qui pourront donner des idées à nos futurs élèves.

L'apprentissage se fait aussi par la **répétition** et l'avantage indéniable de la capsule réside aussi dans cette possibilité de la revoir autant de fois que l'on en a besoin (*ceci étant différent d'un élève à l'autre*)

Le **diaporama**, dans une version **plus dynamique** peut également être vecteur d'informations pour préparer une séance, **construire ses connaissances ou réviser**

MAIS AUSSI...

La **chaîne YouTube**

Le **blog pédagogique**

Des **tutoriels**

Padlet

Les **réseaux sociaux**

Twitter

Des **affichages**

Piktochart

Powtoon

Prezi

genial.ly

Youtube

Blog

LES OUTILS

ESPACES COLLABORATIFS

Proposer **l'intégralité du programme** sur un **espace collaboratif**

ESCAPE GAMES

Escape Game pour des élèves de terminale bac pro commerce. Cela leur permet de **réviser** une de leurs **épreuves techniques**. Ce défi permet sur un exercice d'obtenir une somme de travail. Le jeu, puisque c'en est un, numérique, qui permet d'obtenir une concentration importante et soutenue pendant près de 90 minutes. C'est loin d'être anecdotique.

Un exemple

EVALUATION / QUIZ

Réinventer **l'évaluation** avec des outils différents

Quiz révision 1ère | Quiz les contrats | Quizlet les contrats | La Quizinière

LUDIFICATION

Revisiter le programme **d'économie droit** sur les 3 années de la seconde à la terminale a travers une **mise en scène** des programmes : une **chasse au trésor** en seconde, un **jeu sérieux** en première et pour terminer **devenir prof** en terminale.

Chasse au Trésor 2nde | Jeu sérieux 1ère | Devenir prof Terminale

REALISATIONS D'ELEVES

C'est sans aucun doute la plus grande **satisfaction** de notre choix d'utiliser le numérique ou plutôt de proposer le numérique comme option pour réaliser leurs missions. Les **réalisations** sont parfois (*voire souvent*) **bluffantes** non seulement par leur **qualité** mais par la **maîtrise** que nos élèves finissent par acquérir d'outils qu'ils ne connaissaient pas auparavant. L'an dernier, trois d'entre eux ont même réalisé (*sans même que je nous leur demandions*) un site de vente en ligne (*fictif bien sûr*) ce qui rentrera très certainement dans les **compétences** qu'on pourra leur demander dans leur **vie professionnelle** future. Autant dire que les outils utilisés en cours pourront être et seront même des atouts majeurs dans leur recherche d'emplois.

Quelques travaux

Laurine

Idriss

Printemps des poètes

Interclasses interdegrés

Défi gifs

Battle fausses pubs

Presse régionale

Vidéos

Économie & Droit
Lamia Naïssim Idriss

Vintage Star
Léa Lucie Théo
Matt Franck

LES EFFETS SUR LES ELEVES

Marie Anne Dupuis
Professeur Lycée Professionnel
Économie Gestion
Académie de Poitiers

Johnny Eisenhauer
Professeur Lycée Professionnel
Économie Gestion
Académie de Nancy Metz
Interlocuteur Académique au Numérique en Economie-Gestion voie professionnelle
*Membre de l'équipe **S'CAPE***

Le **pari** de la **classe inversée** en **lycée professionnel** pouvait paraître, à priori, risqué. Les **élèves**, comme beaucoup d'autres élèves ont des **capacités**, mais ils ont souvent rencontré des **difficultés** au cours de leur scolarité, liées à un manque **d'autonomie** et de **méthode de travail**. **Il faut leur faire confiance et les aider à acquérir cette autonomie qui leur fait défaut**.
Non seulement l'élève regarde la **vidéo** mais il peut le faire pratiquement partout et autant de fois qu'il le veut. **L'apprentissage** se fait à son **rythme** et surtout quand il en a envie ce qui est très important si nous voulons le faire **progresser**.

Le gros changement réside dans le fait que les élèves arrivent en cours et se lancent seuls, sans réel besoin de donner des **indications**. Le professeur est là pour **aider, orienter, guider** mais a plus de temps pour ceux qui en auraient davantage besoin. Le **travail en groupe** s'organise avec beaucoup plus de **fluidité**. On **gagne** du **temps**, de **l'efficacité**. Nous constatons plus **d'envie** et aussi la **joie** d'avoir accompli un travail que l'on dépose par la suite sur le **mur collaboratif de la classe ou L'ENT**. On a ainsi une **vision globale** du travail de la classe et cela crée un peu **d'émulation** entre eux !