POURQUOI / COMMENT TRANSFORMER SA PRATIQUE PROFESSIONNELLE ?

les p'tits fascicules

N° 22

ÉDUCATION / NUMÉRIQUE / PRATIQUES

CC BY NC

DAVID COHEN

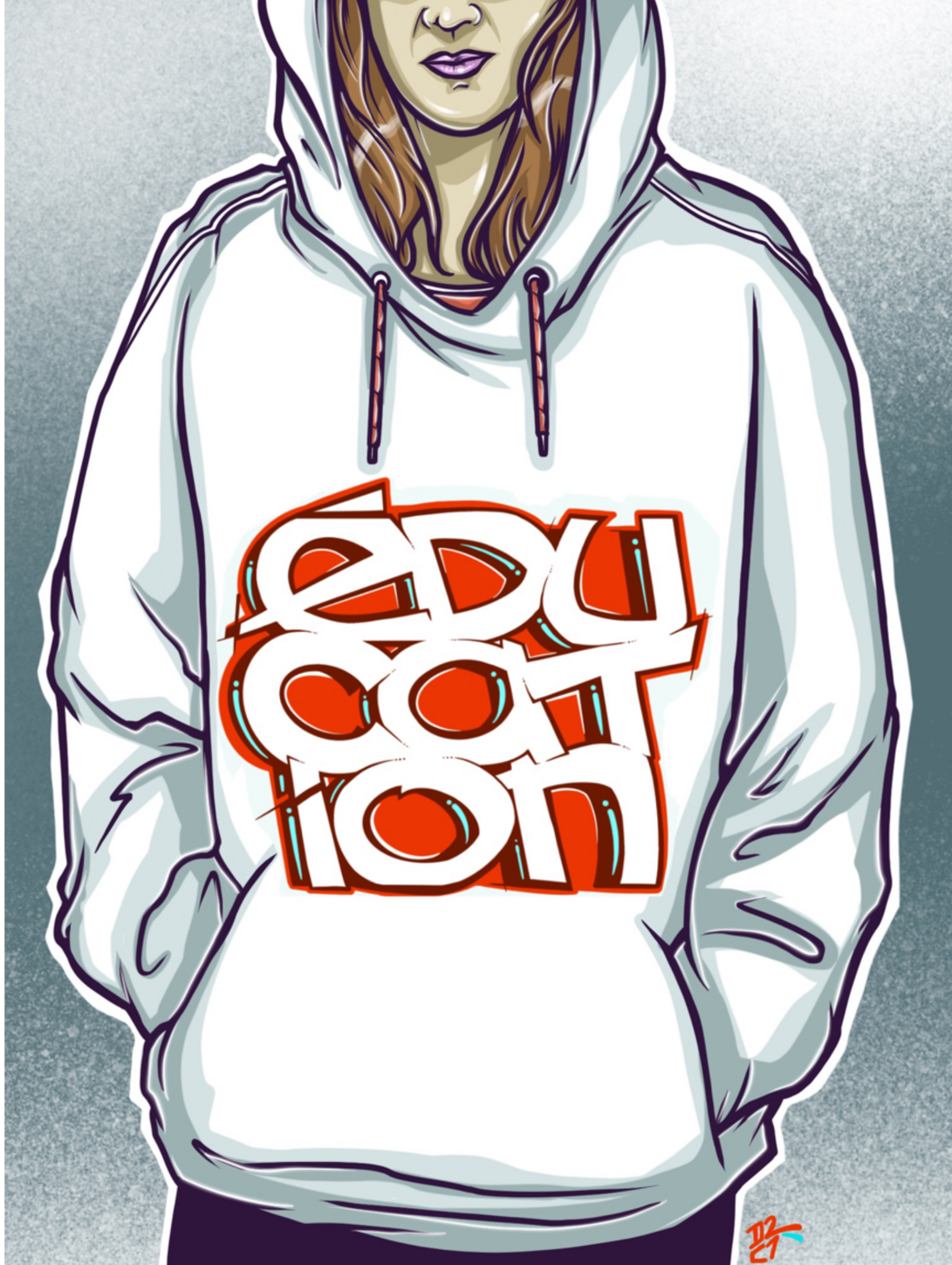
« L'école doit changer pour s'adapter aux enfants d'aujourd'hui »

SIR KEN ROBINSON

- Cette phrase hérisse et braque beaucoup de collègues enseignants, mais elle résume ma profonde conviction: on ne peut et ne doit pas couper l'école de la vie et de la société.
- Certes de nombreux écueils existent *(dangers multiples, consumérisme, données personnelles...)* mais cette porosité est aussi une chance, celle de rester en prise avec une de nos mission première: préparer les citoyennes et citoyens de demain à appréhender les enjeux du monde dans lequel elles et ils vivront, et si possible faire mieux que nous.
- Il n'y a pas d'ordre particulier à toutes ces pensées, idées et ressources, et cela en déroutera certain.e.s: chacun.e y entrera *(ou pas)* par ce qui le touche ou le questionne. Ce numéro n'est clairement pas exhaustif mais ne représente que mes idées et réflexions à un moment T.

Bonne lecture.

David Cohen



POURQUOI / COMMENT REPENSER SA PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Classe de demain

SPATIAL

Accepter de ne pas avoir ses élèves face à soi
(Fin de la classe autobus: créer différents espaces pour différentes pratiques)

École branchée / M. Romero

POSTURE

Accepter des postures différentes
(on ne travaillent pas tous de la même manière)

Accepter le travail autonome et collaboratif
(chacun aborde les questionnements différemment)

Tolérer plus de bruits
(on peut échanger et dialoguer, dans le respect du groupe classe)

Accepter de ne plus faire face à la classe
(moins de verticalité, être avec les élèves)

PÉDAGOGIQUE

Accepter de lâcher prise
(peu *intervenir, laisser les élèves faire des choix, et même se tromper)*

Accepter de repenser ses séquences
(reconstruire pour permettre aux élèves d'opérer des choix et qu'ils ne fassent pas tous la même chose en même temps)

Accepter de repenser l'évaluation
(comment évaluer des productions différentes ?)

Accepter de ne pas tout maîtriser
(ne pas tout maîtriser n'est pas faire mal son travail, juste créer un rapport d'autorité différent)

Changer la classe pour changer l'École
Vincent Faillet

RESSOURCES ENSEIGNANTES & ÉLÈVES
plateforme en ligne (asynchrone), multimédias (conférences, vidéos...), réalisées par les enseignants (séquences partagées, tutos...)

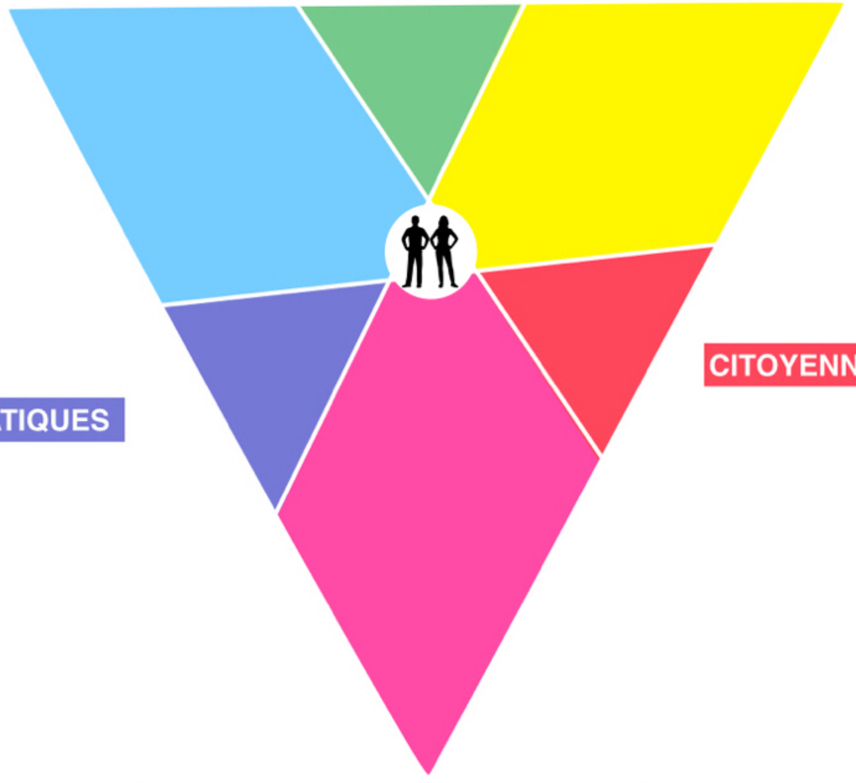
RESSOURCES

FORMATION AU/PAR LE NUMÉRIQUE

COCONSTRUCTION PAR LE TERRAIN ET LA RECHERCHE
- *synchrones (rassemblements réguliers)*
- *asynchrones (videos, tutos, faq...)*
- *accompagnement par remontée des besoins*
- *par usages et thématiques*

CULTURE NUMÉRIQUE & SCIENTIFIQUE

CONSTRUCTION D'UN SOCLE DE COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES CLAIREMENT ÉTABLI
- *fonctionnements & enjeux*
- *Informatique & numérique mobile*
- *infrastructures & législation*



ÉCHANGES DE PRATIQUES

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

METTRE EN PLACE UNE CULTURE DE L'ÉCHANGE ENTRE PAIRS
- *plateforme dédiée aux échanges (séquences, retour de pratiques)*
- *rencontres régulières entre pairs (stage par secteurs?)*
- *outils de mesure des besoins (enquêtes courtes régulières ?)*

APPREHENSION DES ENJEUX SOCIÉTAUX
- *ressources spécifiques adaptées*
- *compréhension des enjeux majeurs (datas, sécurité, IA...)*

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

MAITRISE DES ENJEUX DISCIPLINAIRES ET TRANSVERSAUX
transposition didactique & réflexion sur les gestes professionnels (mise en avant des attendus numériques disciplinaires, formation initiale...)

NUMERIQUE & EDUCATION
ENJEUX & ORGANISATION

& RÉPARER FABRIQUER

- Concevoir
- Fonctionnalité
- Planifier
- Durabilité
- Économie
- Écologie
- Ergonomie

...

& SÉCURITÉ CONSCIENCE

- Datas
- Éthique
- Citoyenneté
- Cybersécurité
- Informations
- Données
- Régulation

...

& ENTRAIDE COLLABORATION

- Échanger
- Partager
- Coopérer
- Transférer
- Stocker
- Asynchrone
- Synchrone

...

& CRÉATIVITÉ INNOVATION

- Multimédia
- Imaginaire
- Diffusion
- Contenus
- Réseaux
- Formats
- Interactivité

...

& ÉCHANGES COMMUNICATION

- Mails
- Cloud
- Visioconférence
- Anonymat
- Transferts
- Stockage
- Traces

...

& LOGIQUES FONCTIONNEMENTS

- IA
- Robotique
- Systèmes
- Programmation
- Langages
- Connexions
- Réseaux

...

APPREHENDER LES ENJEUX DU XXI° SIECLE

EPFL | LEARN Center for Learning Sciences

CTREQ Le centre de transfert pour la réussite éducative du Québec

REFLEXIONS
DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

Repenser ses dispositifs pédagogiques est un levier fort: la **temporalité des séquences**, les **phases actives**, le **rôle des élèves**, la place de la **recherche** et du **tâtonnement**, la place de **l'erreur**, le **rôle de l'évaluation** ainsi que la **place des ressources,** permettent un **enrôlement accru des élèves.**

1 PHASE D'ENROLEMENT

PRÉSENTATIONS / EXPLICITATIONS / ÉCHANGES

2 PHASE DIVERGENTE

RECHERCHES / TÂTONNEMENTS / PRATIQUES

PHASE 3 CONVERGENTE

VERBALISATION / ÉCHANGES / ÉVALUATIONS

PHASE 4 DE TRANSMISSION

ENJEUX / LIENS / CONNAISSANCES

Temporalité d'un dispositif

COMMENT & QUOI EVALUER ?

être PROF

Évaluation par compétences

SAVOIR-FAIRE

Compétences techniques
utiliser un outil a bon escient et en lien avec une intention artistique

SAVOIRS

Connaissances
utiliser son savoir afin d'opérer des choix personnels et volontaires, et de les expliciter

SAVOIR-ÊTRE

Compétences sociales
utiliser des ressources libres de droits, protéger ses données et celles des autres...

- **QUOI ÉVALUER ?**
- **QUAND ÉVALUER ?**

REPENSER LA PLACE DES CORPS

ARCHI CLASSE

Future Classroom Lab
by European Schoolnet
... En France

- Limiter les **solutions**, pour la **refonte** de **l'espace-classe**, à la **notion d'espace** serait passer à côté d'une partie primordiale du débat. En effet, équiper les classes avec du **mobilier spécifique** (***mobile*** *et* ***modulaire***, afin d'**adapter** la salle aux **pratiques pédagogiques** engagées) ne suffit pas. Un **élève assis**, même sur une chaise à roulette, reste un élève assis, donc **passif physiquement**.

- Penser **l'agencement** de **l'espace** en fonction des **pratiques** est **LE** point de départ: permettre le **collaboratif**, **morceler l'espace-classe** en de multiples "**îlots**"de pratiques est nécessaire mais insuffisant.

- Il est primordial de penser le **mobilier** de la classe selon plusieurs **critères**:

✅ **Adaptable** afin que l'élève puisse adopter la meilleure **posture**
✅ **Modulaire** afin de pouvoir **transformer** au mieux la classe
✅ **Mobile** afin de le **déplacer** en fonction des besoins
✅ **Confortable** afin d'être dans les meilleures conditions de travail possibles

LUDIFICATION DES APPRENTISSAGES

POURQUOI ?

- ✅ **Implication** des élèves accrue
- ✅ Amélioration de la **motivation**
- ✅ **Climat scolaire** impacté positivement

COMMENT ?

- ✅ **Scénarisation** accrue
- ✅ **Réflexion** et **créativité** de l'enseignant
- ⚠️ **Pédagogie active /passive ?**

- ▶ Dans « **jeux sérieux** », il y a certes le jeu (*notion de plaisir*) mais il y a aussi sérieux. Comment mettre en place une séquence impliquant un dispositif plus « ***Ludique*** »?
- ▶ Comment trouver **l'équilibre** entre ces deux pôles que l'école met en opposition depuis si longtemps ?
- ▶ Enfin, il est primordial de ne pas ***transposer*** une architecture pédagogique existante sur de tels dispositifs (l'élève ne doit pas être un simple « exécutant de tâches », même avec un dispositif jugé plus « fun »).

AVEC QUOI ?

- ⚠️ **Ressources** adaptées ?
- ⚠️ **Problématiques matérielles** (mise en place chronophage)
- ⚠️ Place de la **créativité élèves:** simple exécutant des consignes ou part de choix personnel ?

POUR QUEL IMPACT ?

- ❓ **Évaluation** de l'impact
- ❓ **Plus-value pédagogique ou pas ?**
- ❓ **Enrôlement** accru ou pas ?

S'CAPE

Plateforme d'échanges autour des escape games et jeux d'évasion pédagogiques

NUMERIQUE MOBILE

ETAT DES LIEUX

- Les déploiements massifs d'équipements numériques sont une étape primordiale (acculturation des équipes, mise en place de structures validées et solides).
- Les coûts des déploiements est énorme *(obsolescence programmée- durée de vie limitée)* et suite au confinement récent, l'équipement des élèves et des familles a augmenté grandement.
- Il est donc possible désormais d'imaginer travailler, en classe de gymnase ou en enseignement professionnel, avec les équipements personnels des élèves *(après inventaire du taux d'équipement)*. Il s'agira dès lors de fournir un équipement uniquement les élèves non équipés.
- Plusieurs questionnements sont donc posés sur ces usages: structurel *(sécurisation, protocoles de connexion)*, pédagogique *(ressources en ligne et adaptées, gestion d'appareils personnels au sein d'un établissement scolaire)*, administratif *(assurance, responsabilités)*.

DOSSIER
BYOD

École branchée
ENSEIGNER À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

MEDIAS SOCIAUX

Désormais incontournables dans nos vies, il serait illusoire de penser que l'influence et l'impact de ces plateformes s'arrêtent à la grille de nos établissements scolaires.

Vecteurs potentiels de dérives, ils restent néanmoins de formidables outils pédagogiques *(Twictée en est un bon exemple).*

On présente trop souvent l'usage de ces applications sociales par le biais des dérives *(temps d'écran, harcèlements, amplificateur de comportements violents...),* alors que de nombreuses utilisations permettent aux élèves d'être créatifs, d'échanger et de partager.

L'utilisation de ces médias sociaux ou même la création de médias scolaires *(Web TV ou radio)* permettent de travailler différemment et sont un formidable levier à la motivation.

École branchée
ENSEIGNER À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Educavox
Le média des acteurs de l'École

ICONOGRAPHIE
DROITS & USAGES

Amener les **élèves** à **appréhender** les **notions d'usages et de droits**
(ce n'est pas parce que c'est facile d'enregistrer une image qu'on en a le droit).

CGU *(Conditions Générales d'Utilisation)*
Qu'est-ce-que c'est? Ça m'engage à quoi?

LICENCES CREATIVE COMMONS

creative commons

BANQUES D'IMAGES

Unsplash

pixabay

RESSOURCES EN LIGNE

CRÉER & PARTAGER

LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable

DIGISCREEN	DIGIPAD	DIGIDOC	DIGIBUNCH
un fond d'écran interactif pour la classe	pour créer des murs collaboratifs multimédias	pour créer des documents collaboratifs simples	pour créer des bouquets de liens
Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser

DIGILINK	DIGIPLAY	DIGITOOLS	DIGISTORM
pour générer des liens raccourcis	pour visionner des vidéos YouTube sans distraction	une série d'outils d'animation simples et utiles	pour créer des sondages et des remue-méninges
Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser

DIGICARD	DIGIWORDS	DIGIQUIZ
pour créer des compositions graphiques simples	pour créer des nuages de mots	pour lire et partager des contenus H5P en ligne
Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser	Découvrir / Utiliser

- conçoit et développe des **outils numériques et des applications libres et responsables** pour les enseignants (de langues).
- sensibilise aux **bonnes pratiques** et à la **sobriété numérique** dans la sphère éducative.
- défend un **numérique éducatif vertueux et inclusif** à l'écart des grandes sociétés guidées par la course au profit et par la collecte et la vente de données.