



Tempus



Module 3. TECHNOLOGIES INNOVANTES : TENDANCES ET PRATIQUES

Elaboré par : Yassine MBAREK



Objectifs :

Le présent cours décrit les contenus liés aux technologies de l'éducation, les tendances et l'innovation dans l'enseignement supérieur.



- Les principaux contenus sont les suivants:
 - Flipped Classroom (classe inversée)
 - Games and Gamification
 - Growing Ubiquity of Social Media
 - Integration of Online, Hybrid, and Collaborative Learning
 - Learning Analytics



Objectifs :



Flipped Classroom (classe inversée)



Le concept de classe inversée

Application du modèle:

- La classe inversée : plus qu'une méthode, une philosophie
- Le **fonctionnement** est le suivant :
 - les élèves reçoivent des cours sous forme de ressources en ligne (en général des vidéos) qu'ils vont pouvoir regarder chez eux à la place des devoirs,
 - et ce qui était auparavant fait à la maison est désormais fait en classe, d'où l'idée de classe "inversée".
- En réalité, on va surtout profiter du temps libéré en classe pour organiser des activités, des projets de groupe et des échanges qui vont donner un vrai sens au contenu scolaire.
- Beaucoup de variantes sont possibles, mais **la finalité est de passer d'un modèle centré sur le professeur à un modèle centré sur l'élève** afin de répondre aux besoins individuels de chacun.



Le concept de classe inversée

Application du modèle:

- Il s'agit donc davantage d'une philosophie que d'une méthode à proprement parler.
 - *C'est une façon d'aborder l'enseignement, de repenser ce qui est fait en classe pour améliorer l'expérience d'apprentissage.*
 - *C'est un outil au service du professeur que celui-ci peut adapter selon ses élèves et ses objectifs. Voilà pourquoi il existe autant de façons d'inverser sa classe que l'on peut en imaginer.*
- Les cours mis à disposition des élèves peuvent provenir de sources diverses, y compris du professeur lui-même s'il souhaite créer son propre contenu. On observe même des élèves proposer leurs propres vidéos.
- En clair, tout ce qui fonctionne bien peut être utilisé.



Le concept de classe inversée

Application du modèle:

- Les **avantages** de ce modèle sont multiples, mais le principal est la liberté qu'il procure.
 - Il est **libérateur pour les élèves** car ils ne sont plus contraints à rester assis en silence durant des heures,
 - ils peuvent désormais "vivre" en classe et avoir des échanges riches avec le professeur et les autres élèves.
 - Ce modèle est aussi **libérateur pour le professeur**, qui n'est plus obligé de répéter encore et encore les mêmes leçons à des classes endormies ou agitées, et qui a enfin du temps pour discuter directement en tête-à-tête ou en petits groupes avec ses élèves.



Le concept de classe inversée

- **Le professeur** prend alors un rôle de tuteur, à leur côté et toujours disponible, ce qui lui permet de mieux les découvrir et de les comprendre.
- Il peut adapter son aide en fonction de chacun et son travail en devient plus efficace.
- C'est aussi plus gratifiant car les élèves le considèrent maintenant comme un père toujours prêt à les aider plutôt que comme une figure autoritaire.
- **Les relations sont donc plus détendues et les résultats scolaires s'en trouvent améliorés.**



Le concept de classe inversée

- D'un point de vue pratique, ce fonctionnement est encore une fois plus logique : un élève qui bloque sur un problème n'est plus contraint à baisser les bras tout seul chez lui.
 - Ce travail sera dorénavant effectué en classe, laquelle pourra prendre des allures d'atelier géant où l'entraide et la collaboration prennent le pas sur la compétition.
- D'autre part, lorsqu'un élève regarde ses cours en vidéos, il peut mettre en pause à tout moment et revoir un passage autant de fois qu'il le souhaite pour être certain de l'avoir bien compris.
- Il peut aussi en profiter pour noter des questions qu'il posera ensuite au professeur en classe.
- **A l'inverse, dans le modèle classique, peu d'élèves osent interrompre un cours et avouer qu'ils n'ont pas compris quelque chose**, ils passent alors le reste de l'heure perdus car il leur manque un élément, et quand vient la fin du cours, le professeur n'a bien souvent plus de temps pour répondre aux questions.



Le concept de classe inversée en images

1

La classe inversée



2

Atelier d'écriture en classe



3

Le professeur avec un groupe de travail



4

Le professeur tuteur



Le concept de classe inversée en images

Des élèves fiers de leurs projet



Le concept de classe inversée- récapitulation

- Pour toutes ces raisons et bien d'autres, le concept de classe inversée mérite qu'on s'y intéresse.
- Notre ancien modèle était justifié quand nous n'avions pas d'autre moyen pour transmettre les connaissances,
- **mais** maintenant que les technologies nous le permettent, il n'a plus de raison d'être.
 - Il est temps de prendre du recul et de repenser l'éducation.
 - Les technologies sont devenues omniprésentes, alors soyons pragmatiques : plutôt que de chercher à les interdire en classe, utilisons leur potentiel et redonnons à nos élèves l'envie d'apprendre.



Objectifs :

Games and Gamification



Pourquoi utiliser la gamification dans l'enseignement ?

- Après avoir envahi la formation professionnelle, le gaming (jeu) se développe de manière exponentielle dans l'enseignement avec l'utilisation de plus en plus répandue des ***Serious Games*** en classe.
- Alors qu'il est scientifiquement prouvé que **la gamification** dans l'enseignement **facilite la rétention d'information et l'assimilation de l'apprentissage.**



En quoi la gamification est efficace pour les apprenants ?

- ✓ La gamification dans l'enseignement stimule les performances des élèves
- ✓ La gamification bannit l'échec
- ✓ Le jeu favorise « *biologiquement* » l'apprentissage
- ✓ Le jeu favorise « *physiquement* » l'apprentissage



La gamification stimule les performances des élèves

- ✓ La gamification dans l'enseignement stimule le plaisir d'apprendre.
 - ✓ En soi c'est un avantage important.
 - ✓ En effet, braver l'ennui des élèves est un combat quotidien de l'enseignant
 - ✓ Favoriser la motivation de l'apprenant permet d'accroître ses performances.



La gamification stimule les performances des élèves

- ✓ Le jeu permet:
 - ✓ d'accroître l'intérêt pour l'apprentissage
 - ✓ et favorise la curiosité pour des thématiques habituellement moins stimulantes.

- ✓ Ainsi, en plus d'une motivation accrue, le gaming permet de garder l'élève concentré sur son sujet de manière plus durable et plus efficace.



La gamification bannit l'échec

- ✓ Le jeu possède :
 - ✓ cette rare faculté de pouvoir offrir une seconde chance
 - ✓ avec la possibilité de recommencer une activité qui semble être ratée,
 - ✓ plutôt que de ressasser un échec qui est souvent démotivant.



La gamification bannit l'échec

- ✓ En effet, les [Serious Games](#) proposent généralement des scénarios variés et des options alternatives, avec des bons et des mauvais choix.
- ✓ En cas d'erreur, l'apprenant est incité à recommencer en se concentrant sur ses erreurs.
- ✓ Le scénario se charge de guider l'élève vers la bonne solution.



Le jeu favorise « biologiquement » l'apprentissage

✓ Deux objectifs importants de la transmission d'un savoir que la gamification dans l'enseignement permet d'atteindre:

✓ Comprendre et retenir l'information.

✓ En effet, jouer procure un plaisir qui stimule la production d'endorphines. Cette surproduction permet à la fois une baisse du niveau d'anxiété et une meilleure compréhension des thématiques enseignées.



Le jeu favorise « physiquement » l'apprentissage

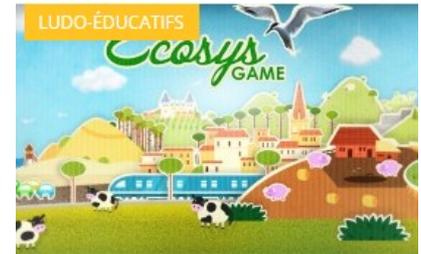
- ✓ S'il y a un élément sur lequel agit de manière importante la gamification, c'est sans aucun doute l'assiduité des élèves.
 - ✓ La mise en place de challenges et de buts à atteindre impliquent une progression vers un objectif final.
 - ✓ L'apprenant développe une certaine concentration et une forme d'excitation, avec la forte volonté de compléter l'enseignement proposé.
- ✓ Le jeu augmente ainsi les chances de voir l'élève revenir et de suivre régulièrement les cours.



Games and Gamification- Exemples

<http://www.serious-game.fr/>

- Formez-vous gratuitement aux premiers secours avec le serious game CiNACity
- EcosysGame, un serious game sur la biodiversité en Aquitaine
- Aniscience, une superbe application pour découvrir la nature
- Territorial City : le serious game de la MNT sur les consommations de substances psychoactives



Games and Gamification- récapitulation

- Pour motiver ses élèves, le jeu apparaît comme un outil qui rend l'enseignement plus attractif et plus stimulant et qui permet d'améliorer les performances de l'élève.
- En revanche, il ne s'agit nullement de plaider pour rendre l'apprentissage moins sérieux, mais juste de dépasser le cadre habituel de la classe pour enseigner de manière plus originale.
- L'important reste que cet outil doit être utilisé dans le cadre d'un projet pédagogique avec des objectifs clairement définis.



Objectifs :



Growing Ubiquity of Social Media



Objectifs :

Integration of Online, Hybrid, and Collaborative Learning



Objectifs :



Learning Analytics





Tempus



Merci pour votre Attention





Thank You
Thank You
Thank You!!!!