

EDUCATION ET RESSOURCES TIC

Réussir la transition numérique



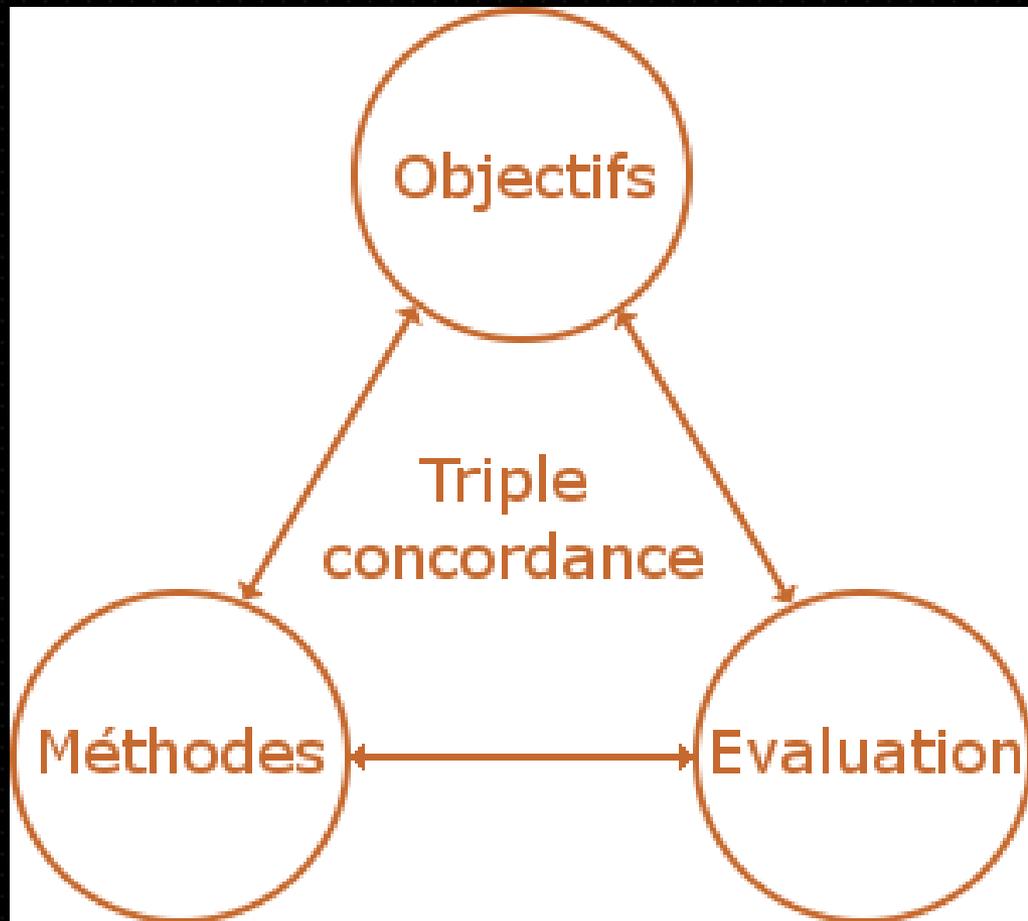
DEGEEER MIKAEL

Mdegeer.be

4tice.be



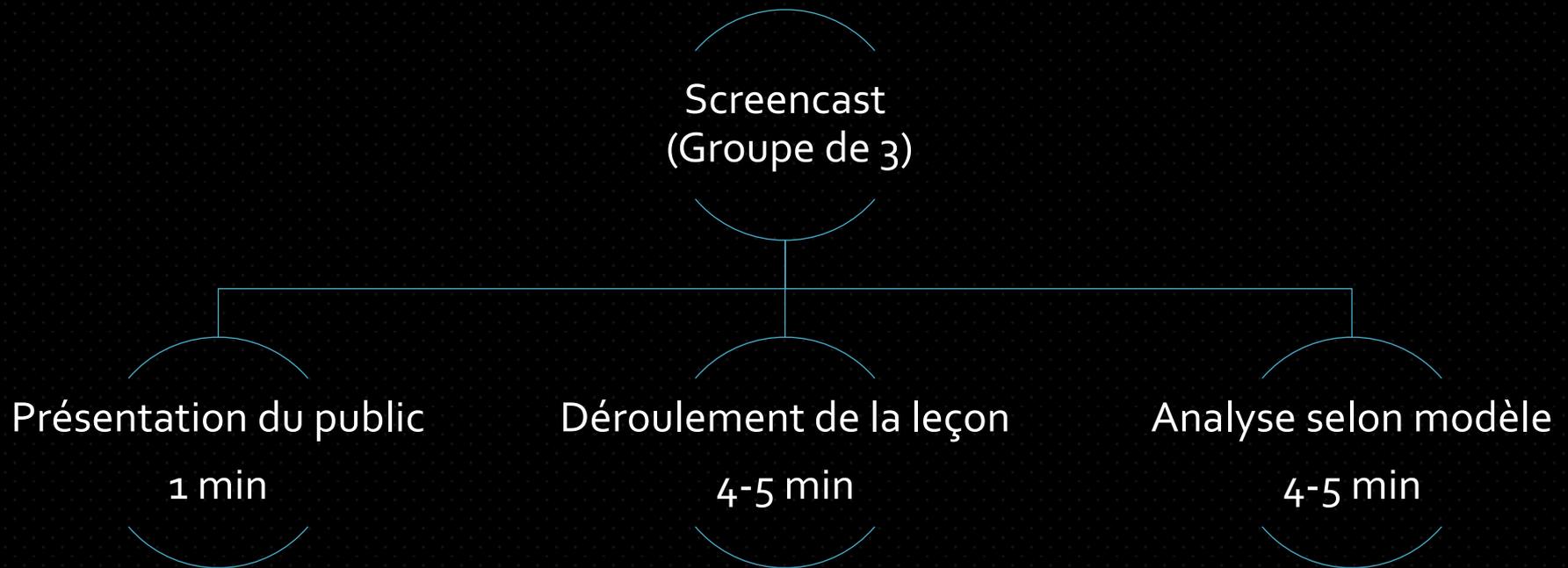
*FONCTIONNEMENT DU
COURS*



Calendrier

Séance 1 (16 septembre)	Séance 2 (15 novembre)	STAGE	Séance 3 (16 décembre)	STAGE	Séance 4 30 MARS
Présentation et théorie	Présentation des outils et exemples	Observations et réflexions	Préparation et recherche d'outils	Expér- imentation ?	Séminaire

Evaluation (pour le 18 avril)



CHAPITRE 1 – LE NUMÉRIQUE A-T-IL SA PLACE À L'ÉCOLE ?



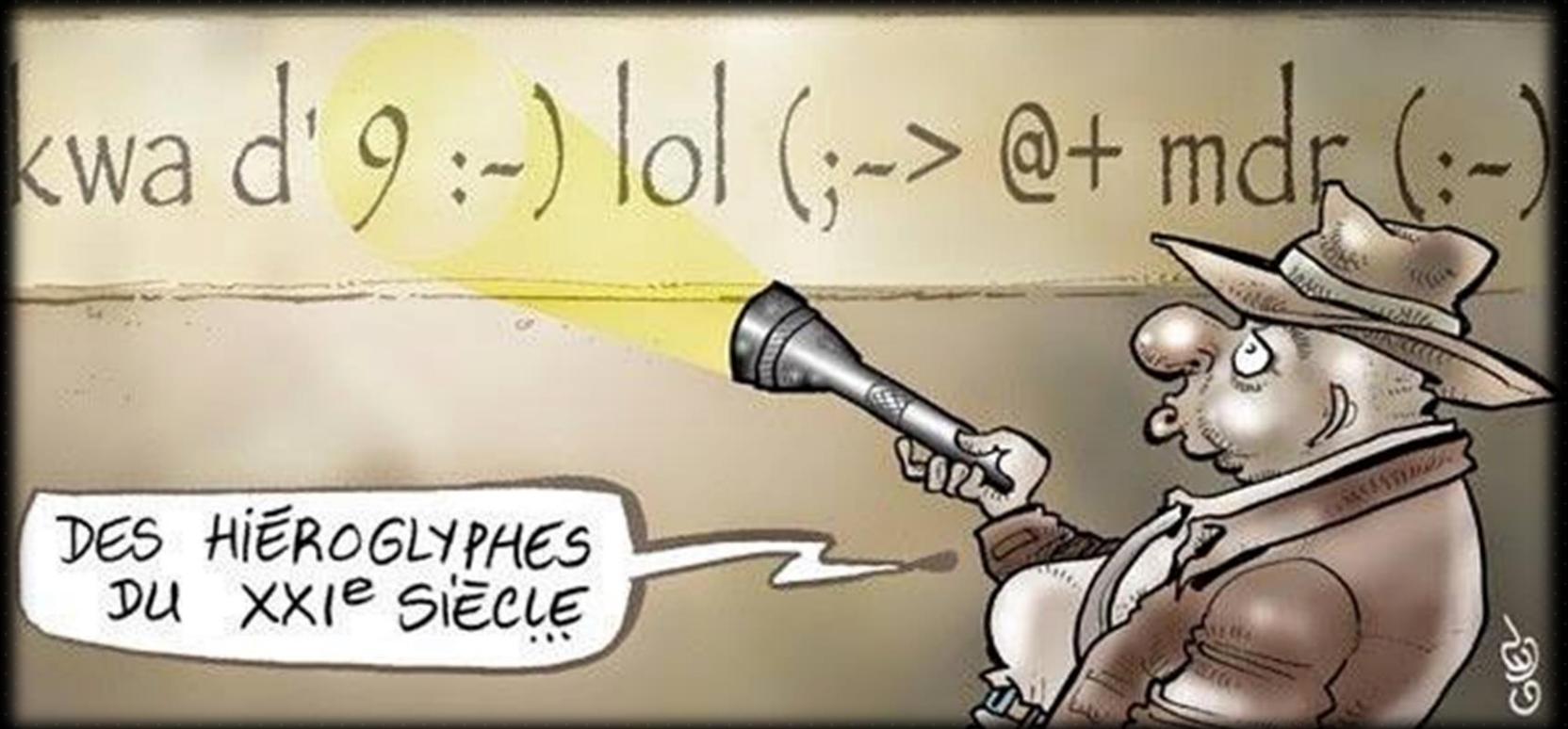
QUELLE PLACE À LA TV À L'ÉCOLE ?



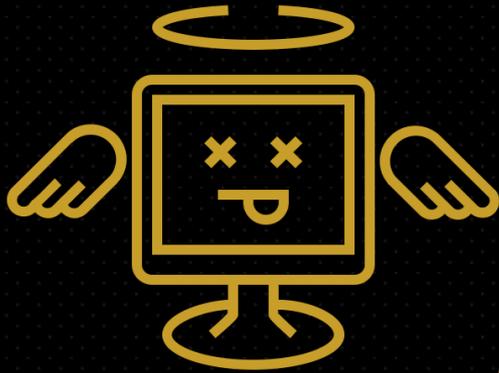
QUELLE PLACE À LA TV À L'ÉCOLE ?



LE NUMÉRIQUE, FUTUR PROCHE



MAIS AVANT TOUT, UN PEU DE VOCABULAIRE



Informatique



Une discipline ?

Le code à l'école ?



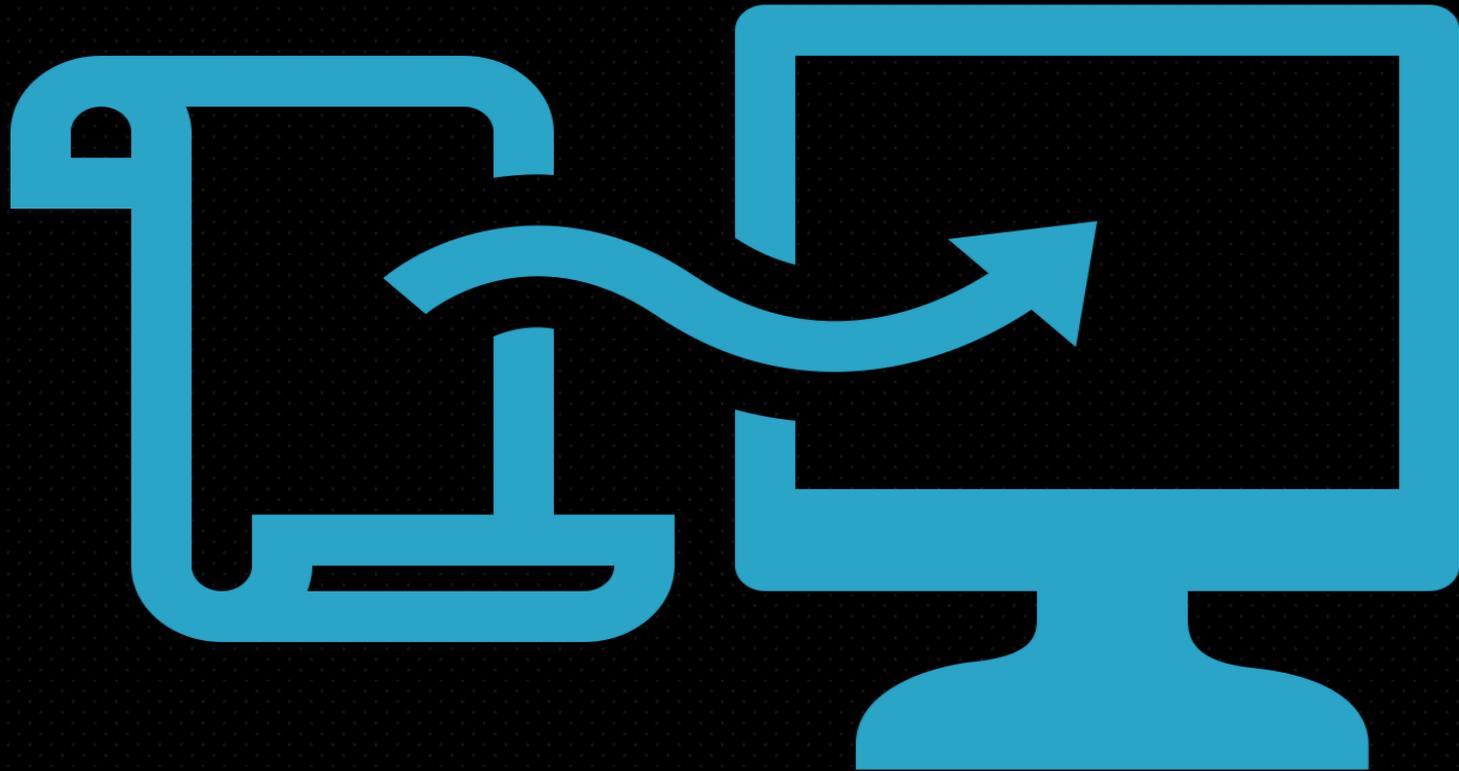
Programmation

MAIS AVANT TOUT, UN PEU DE VOCABULAIRE



Bureautique

MAIS AVANT TOUT, UN PEU DE VOCABULAIRE



Numérique

MAIS AVANT TOUT, UN PEU DE VOCABULAIRE



Technologies de l'information et de la communication

MAIS AVANT TOUT, UN PEU DE VOCABULAIRE

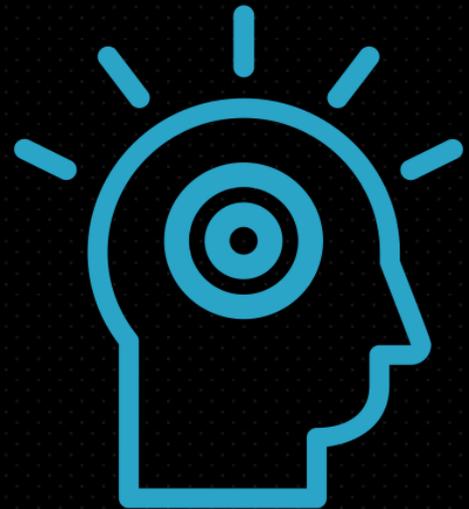
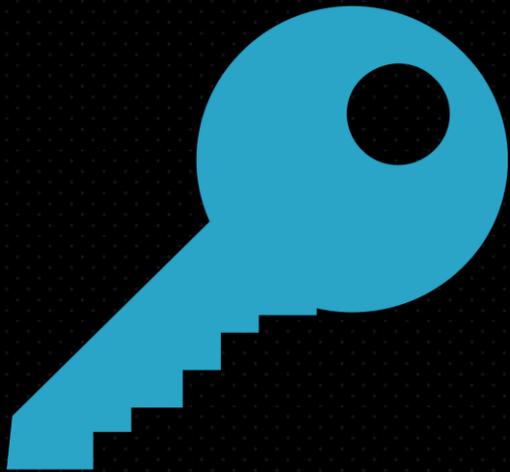


**Technologies de l'information et de la communication
adaptées à l'éducation**



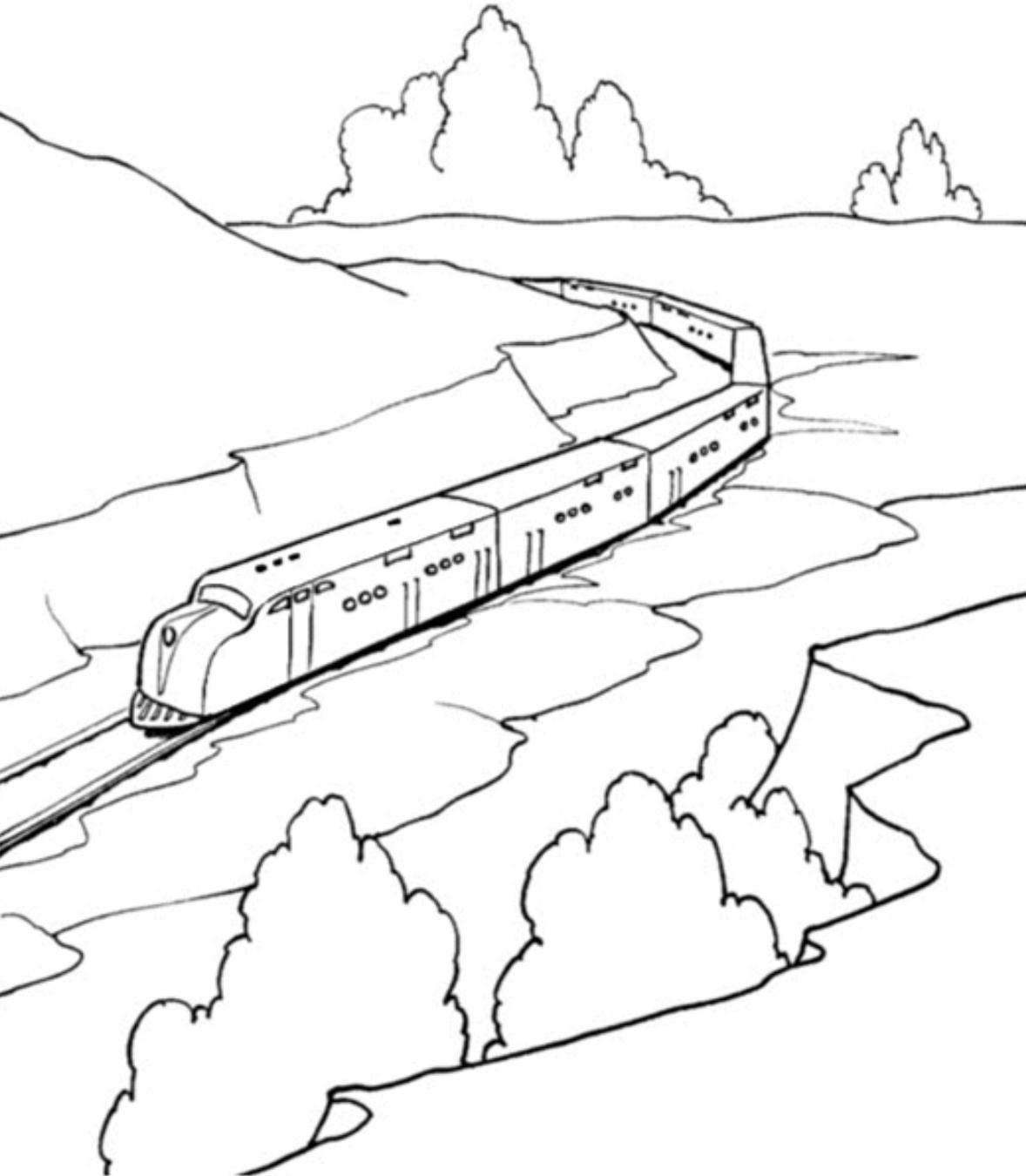
*FRACTURE
NUMÉRIQUE*

3 NIVEAUX

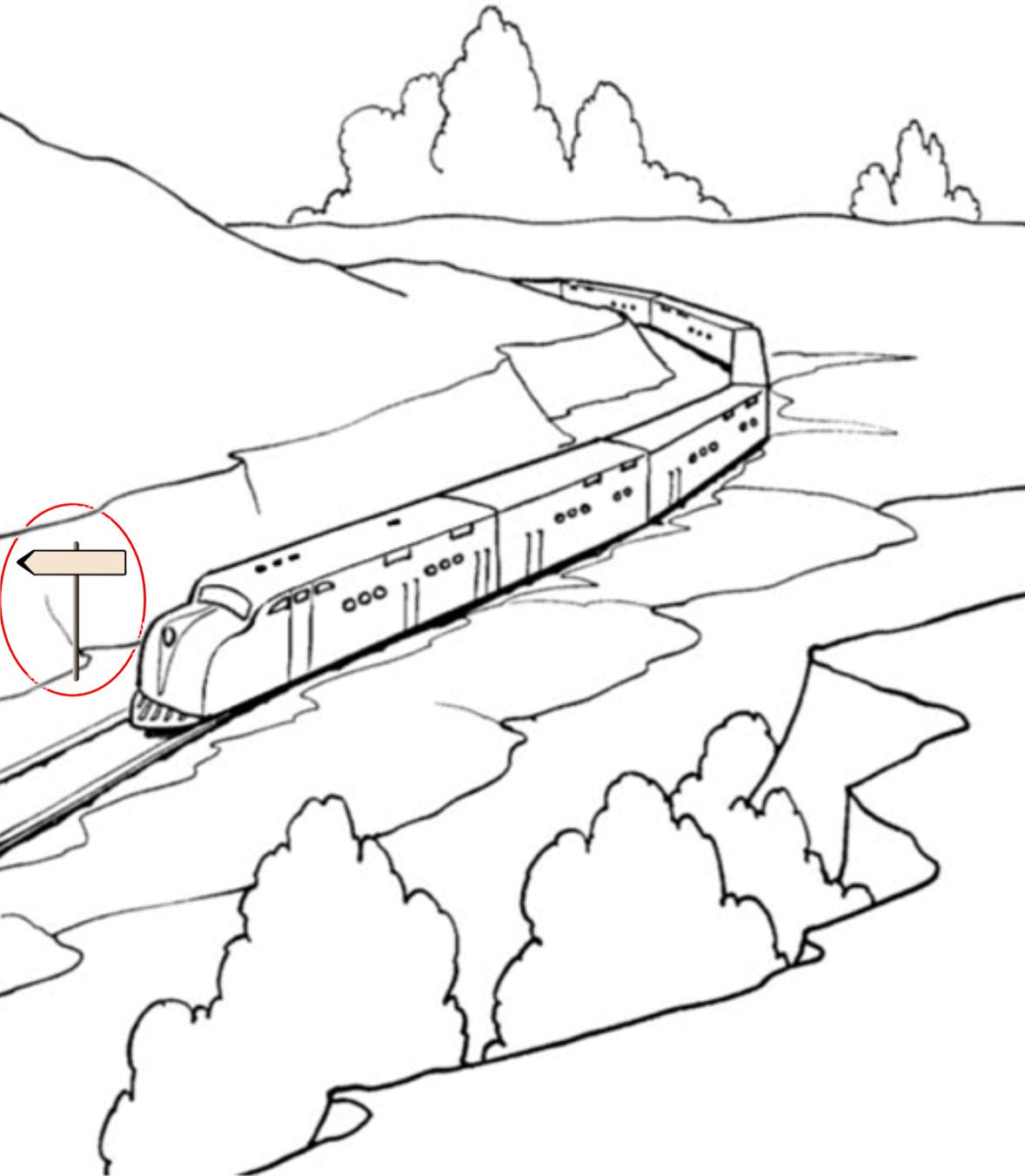


*IMAGINONS LA
TRANSITION NUMÉRIQUE
COMME UN TRAIN DANS
LEQUEL NOUS
POURRIONS MONTER*

Le train du numérique

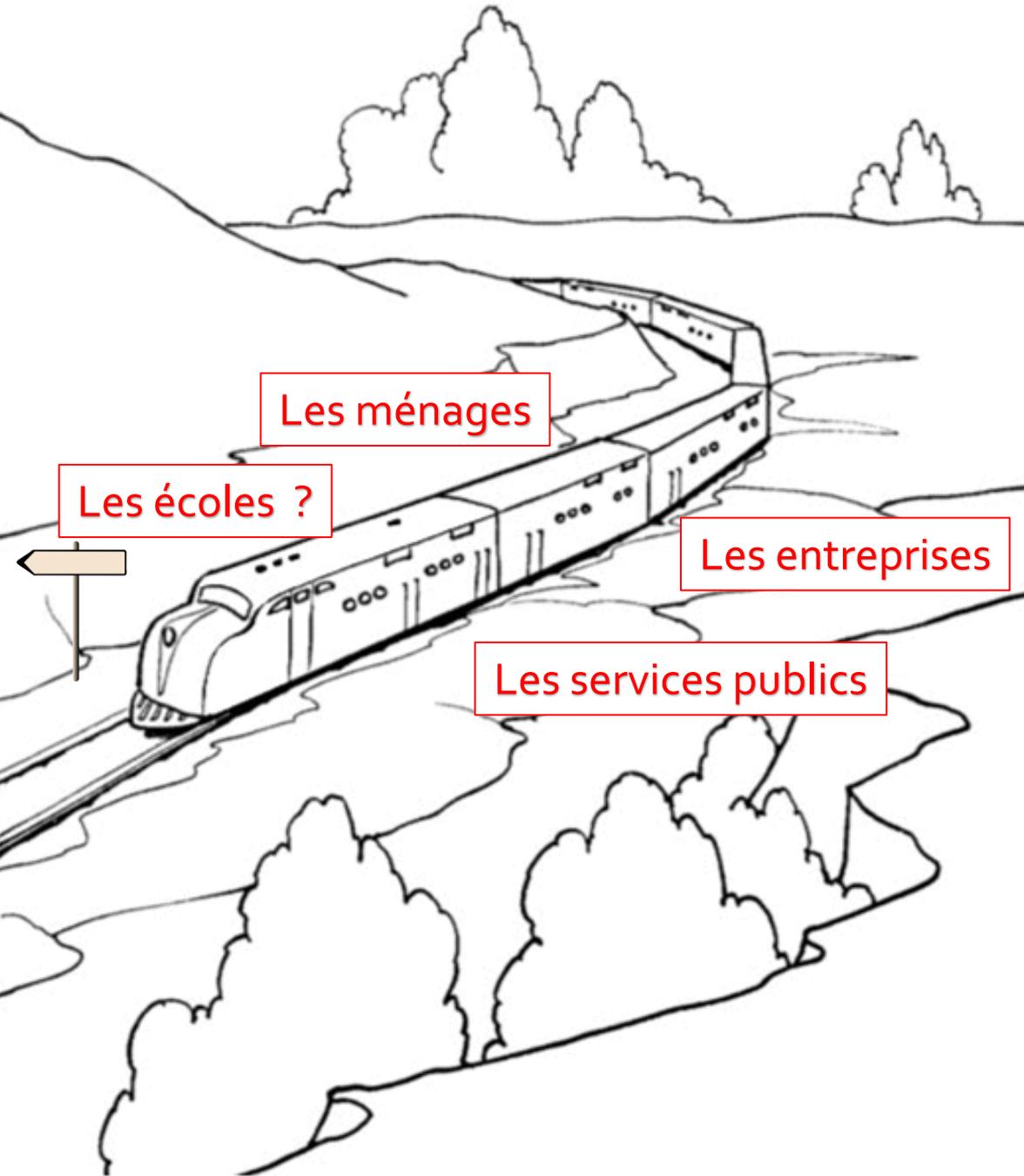


Le train du numérique



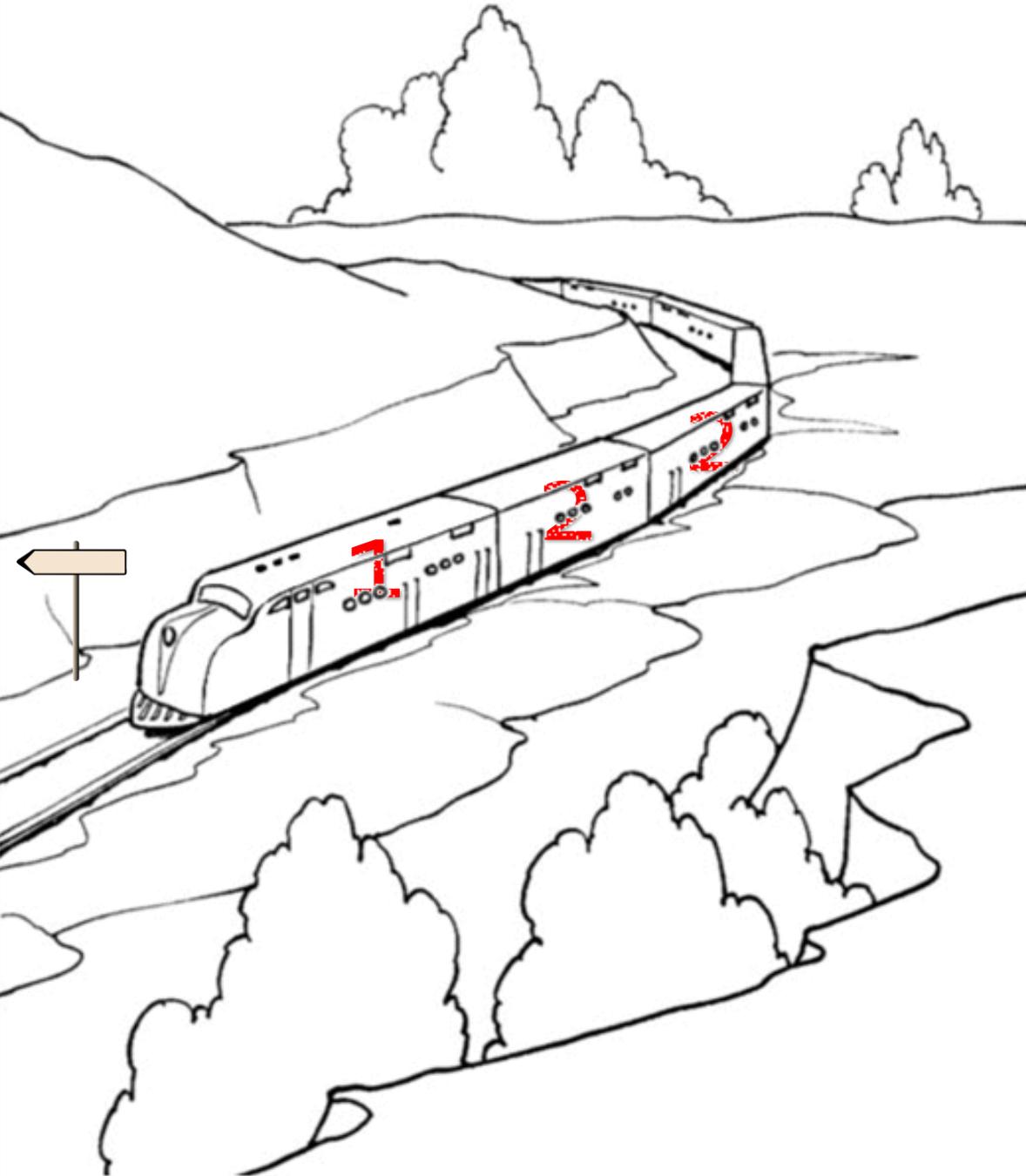
Où
va-t-il?

Le train du numérique



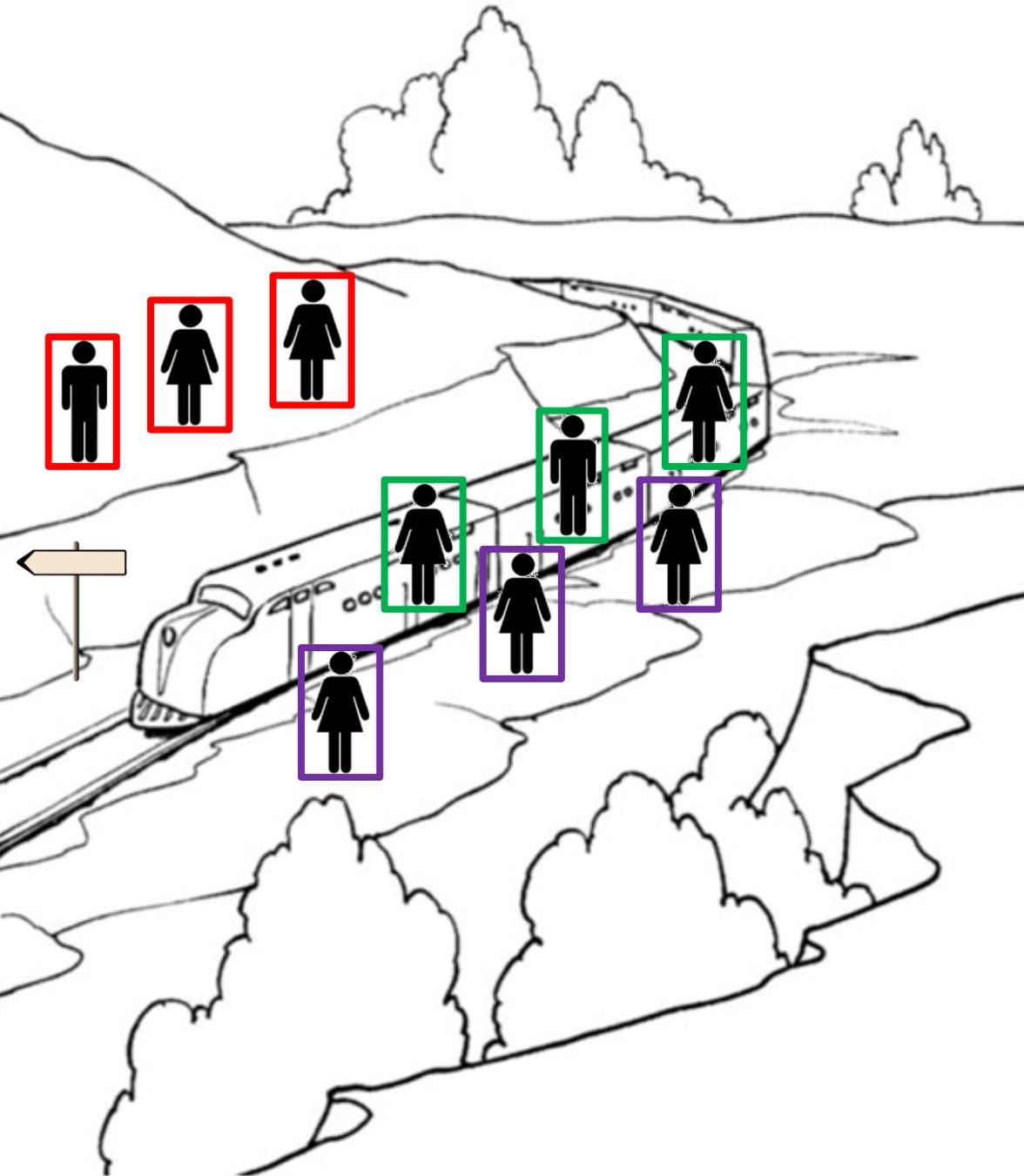
Qui est
à bord ?

Le train du numérique



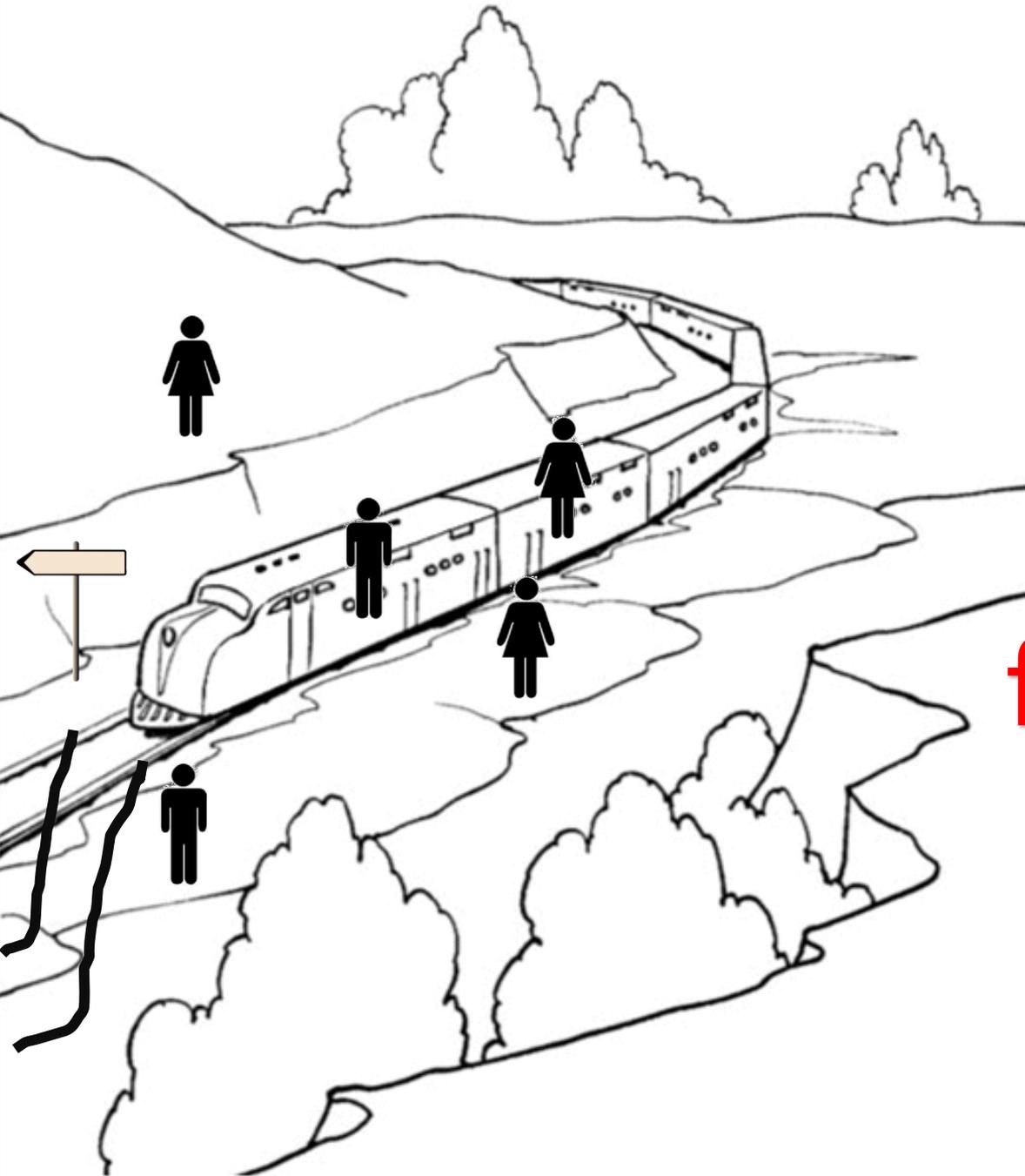
Où sont
placées
les écoles ?

Le train du numérique



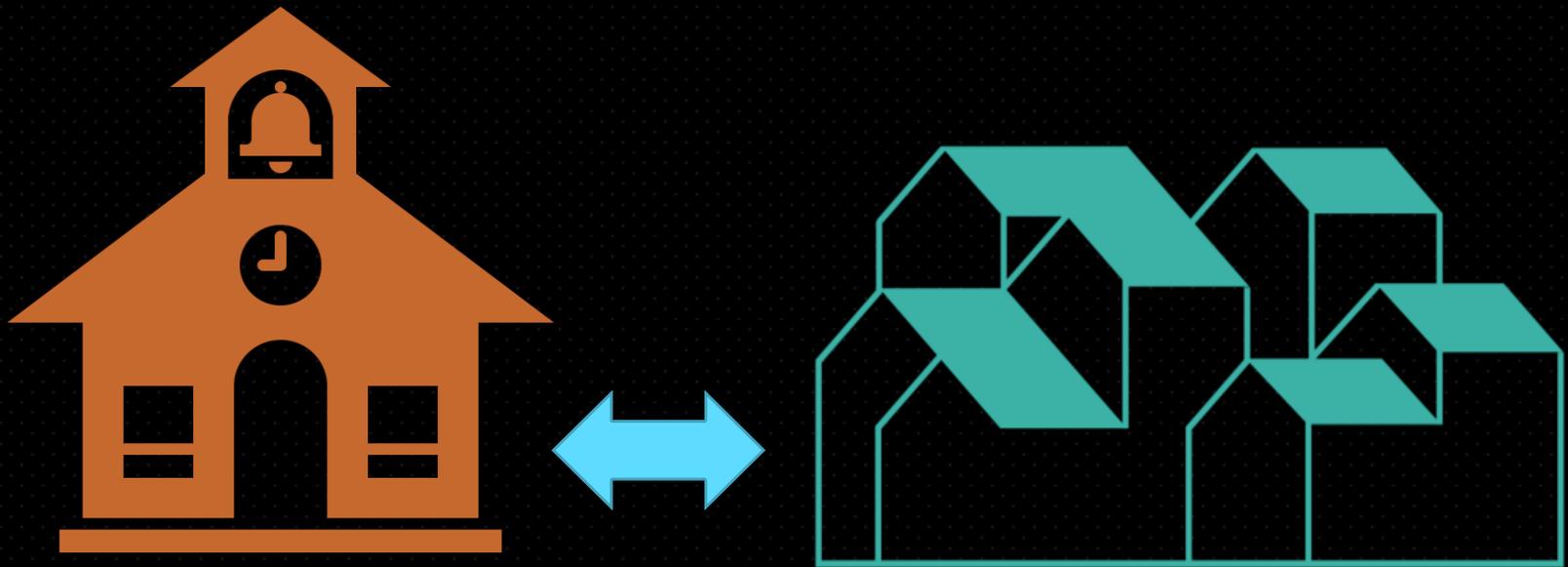
Où sont
les profs ?

Le train du numérique



Où sont les
formateurs ?

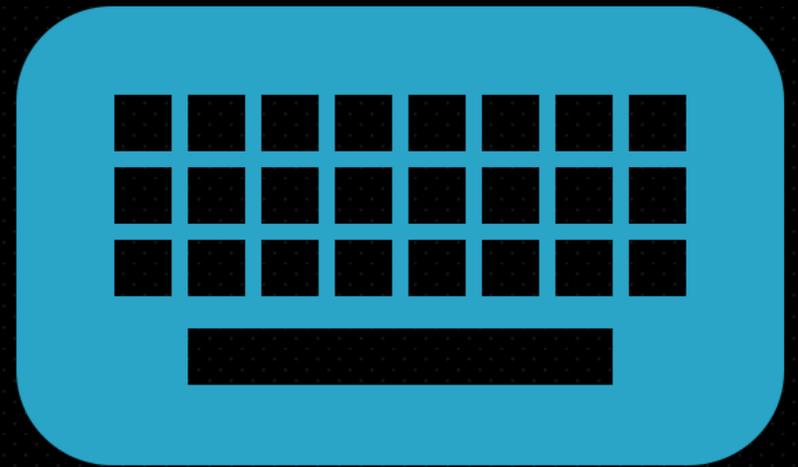
POURQUOI MONTER DANS LE TRAIN ?



POURQUOI MONTER DANS LE TRAIN ?

Aa

+



Littératie numérique

(+ translittératie)

POURQUOI MONTER DANS LE TRAIN ?

L'iPad en orthopédagogie

Danielle Millette



POURQUOI MONTER DANS LE TRAIN ?



Communiquer



Collaborer



Créer et aider

POURQUOI MONTER DANS LE TRAIN ?

*« Si on (...) tout
on va perdre notre mémoire.*

*On ne doit pas donner trop vite (...)
aux hommes ».*

...

POURQUOI MONTER DANS LE TRAIN ?

*« Si on écrit tout
on va perdre notre mémoire.*

*On ne doit pas donner trop vite des
livres aux hommes ».*

Socrate

POURQUOI NE SOMMES NOUS PAS DÉJÀ DANS LE TRAIN ?



- 1. Faux prétextes
- 2. Fossilisation des pratiques
- 3. Aliénation vs Emancipation
- 4. Recherche de valeurs ajoutées
- 5. Les craintes

LES FAUX PRÉTEXTES



1. Les digital natives

LES FAUX PRÉTEXTES



2. Le nombre d'écrans

LES FAUX PRÉTEXTES



3. Ils en savent plus que moi

LES FAUX PRÉTEXTES

BYOD

Bring Your Own Device



4. Je n'ai pas le matériel

LES FAUX PRÉTEXTES



Des écrans adaptés à chaque âge

Avant 3 ans

Les repères spatiaux sont construits à travers toutes les interactions avec l'environnement qui impliquent ses sens, les repères temporels sont construits à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette.

Évitez la télévision et les DVD, dont les effets négatifs sont démontrés.

Les tablettes tactiles ne sont pas prioritaires : elles peuvent être utilisées en complément des jouets traditionnels, mais toujours accompagnées, sans autre but que de jouer ensemble, et de préférence avec des logiciels adaptés.

De 3 à 6 ans

Évitez la télévision et l'ordinateur dans la chambre.

Établissez des règles claires sur le temps d'écrans et respectez les âges indiqués pour les programmes.

Préférez les jeux vidéo qu'on joue à plusieurs à ceux qu'on joue seul : les ordinateurs et consoles de salon peuvent être un support occasionnel de jeu en famille, voire d'apprentissages accompagnés.

N'offrez pas une console ou une console personnelle à votre enfant : à cet âge, jouer seul devient rapidement stéréotypé et compulsif.

De 6 à 9 ans

Évitez la télévision et l'ordinateur dans la chambre.

Établissez des règles claires sur le temps d'écrans et respectez les âges indiqués pour les programmes.

Paramétrez la console de jeux du salon.

À partir de 8 ans, expliquez-lui le droit à l'image et le droit à l'intimité.

De 9 à 12 ans

Continuez à établir des règles claires sur le temps d'écrans.

Déterminez avec lui l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Rappelez les particularités d'Internet :

1. Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
2. Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
3. Tout ce que l'on y trouve est sujet à caution : certaines données sont vraies et d'autres fausses.

Après 12 ans

Votre enfant - surfe - seul sur la toile, mais convenez d'horaires à respecter.

Évitez de lui laisser une connexion nocturne illimitée depuis sa chambre.

Discutez avec lui du téléchargement, des plagiat, de la pornographie et du harcèlement.

Refusez d'être son - ami - sur Facebook.

À tout âge

Limiter les écrans, choisir les programmes, inviter l'enfant à parler de ce qu'il a vu ou fait, encourager ses créations.

5. Ils sont trop jeunes

FOSSILISATION DES PRATIQUES



ALIÉNATION VS EMANCIPATION

Les Français ne lisent plus ? La faute aux réseaux sociaux

LE MONDE | 01.04.2016 à 10h00 • Mis à jour le 01.04.2016 à 18h21 |

Par Les Décodeurs

Abonnez vous à partir de 1 €

■ Réagir

★ Classer



f Partager (4 091)

🐦 Tweeter



ALIÉNATION VS EMANCIPATION

« Les jeunes lisent toujours, mais pas des livres »

Le Monde.fr | 24.09.2014 à 09h52 • Mis à jour le 24.09.2014 à 18h27 |

Propos recueillis par Laura Buratti

Abonnez vous à partir de 1 €

Réagir

Classer

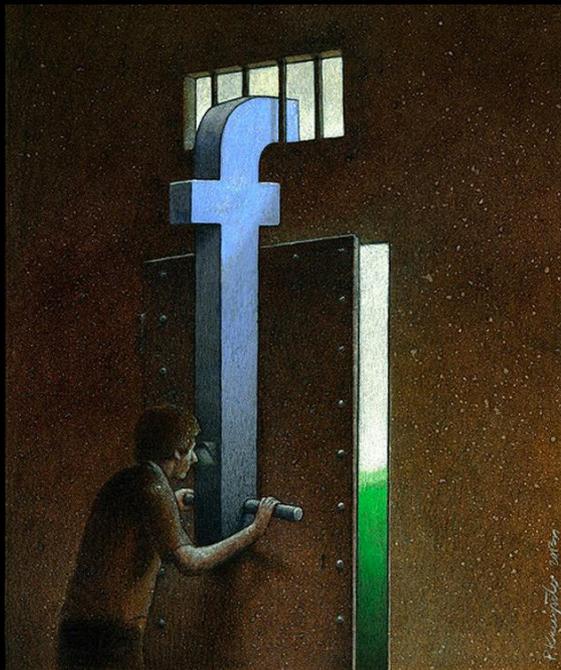


f Partager (164)

Twitter



ALIÉNATION VS EMANCIPATION



RECHERCHE DE PLUS-VALUES



Marcel Lebrun

16 septembre 2015 · RTBF Info · 🌐

Pas d'effets notables du numérique sur les apprentissages !? J'ai l'impression d'une chanson déjà attendue. Quelques commentaires : (1) avant de parler des effets des outils sur l'apprentissage, il faut interroger les usages et les pratiques en classe. Si " on fait la même chose qu'avant avec les nouveaux outils" pas étonnant d'avoir les mêmes résultats ... J'appelle cela la fossilisation des pratiques. (2) si on me parle des résultats des élèves à des tests standardisés de connaissances, ce n'est pas là que se nichent les effets du numérique : le numérique évoque des compétences comme la recherche d'informations, l'esprit critique, la communication, le travail d'équipe ... Nous sommes bien au-delà des savoirs à assimiler (sans nier leur importance) ... C'est cela que mesurent les tests ? (3) le numérique, c'est aussi un domaine de nouveaux savoirs pour une nouvelle humanité ... Forme-t-on vraiment les élèves à ces savoirs là, à ces compétences là ? Comment peut-on encore penser que l'équipement va de facto développer les compétences associées ? On rêve ou quoi !



Pour initier les jeunes aux TIC, mieux vaut bien leur apprendre à lire et à compter

(Belga) Si l'école veut initier efficacement la jeunesse à l'usage des technologies de l'information et combler le fossé numérique, celle-ci a tout intérêt à renforcer...

LES CRAINTES

**Les ordinateurs vont-ils un jour
remplacer les professeurs ?**

***Il y a de grandes chances
que oui si vous me posez
une question pareille !***

LES CRAINTES

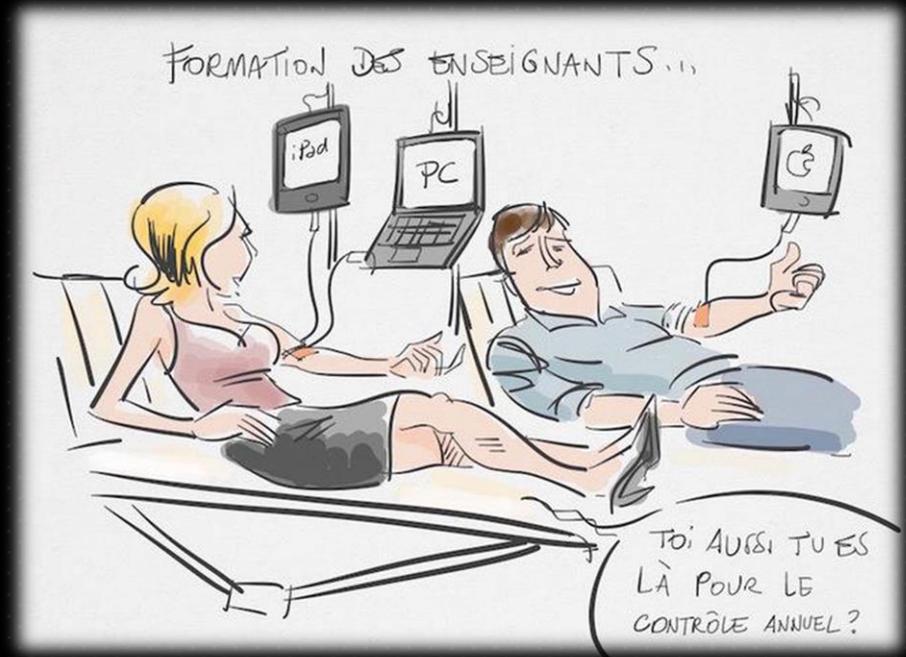
Un futur incertain

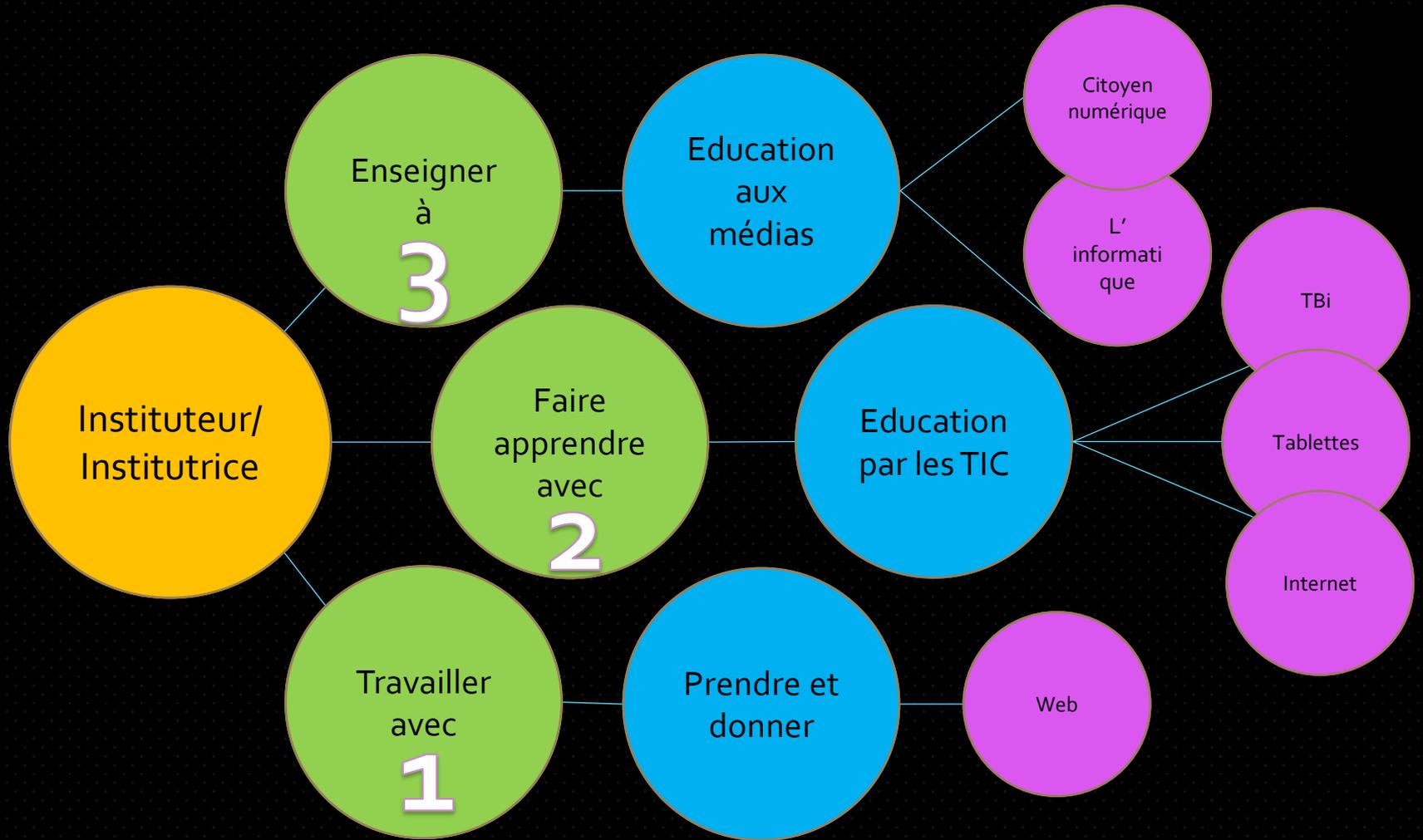
.... schools have to prepare students **for jobs that have not yet been created, technologies that have not yet been invented and problems that we don't yet know will arise**

QUI RISQUE DE VOUS OBLIGER À MONTER À BORD DU TRAIN ?

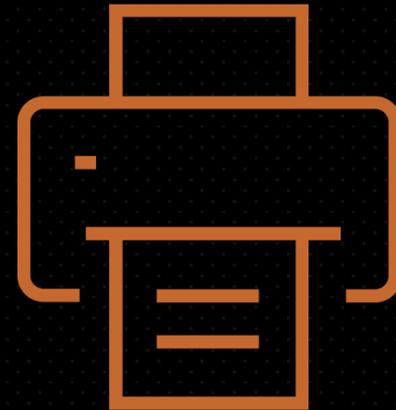


CHAPITRE 2 – TROUVER UNE PLACE POUR LE NUMÉRIQUE DANS SA PRATIQUE





TRAVAILLER AVEC LE NUMÉRIQUE



TRAVAILLER AVEC LE NUMÉRIQUE



TRAVAILLER AVEC LE NUMÉRIQUE



TRAVAILLER AVEC LE NUMÉRIQUE

Si c'est pas malheureux

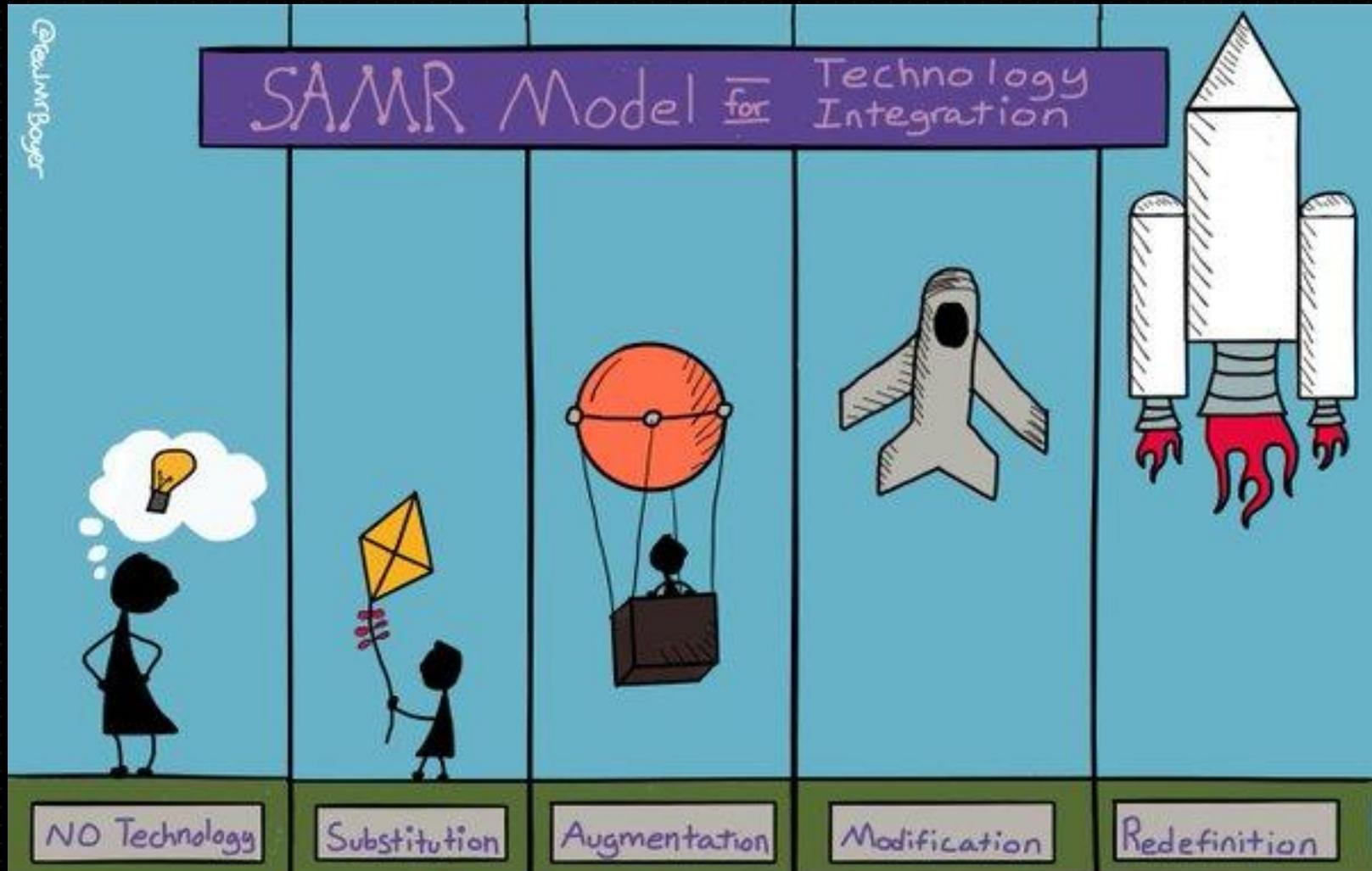
Le blog de Marcel

Prof Jourde

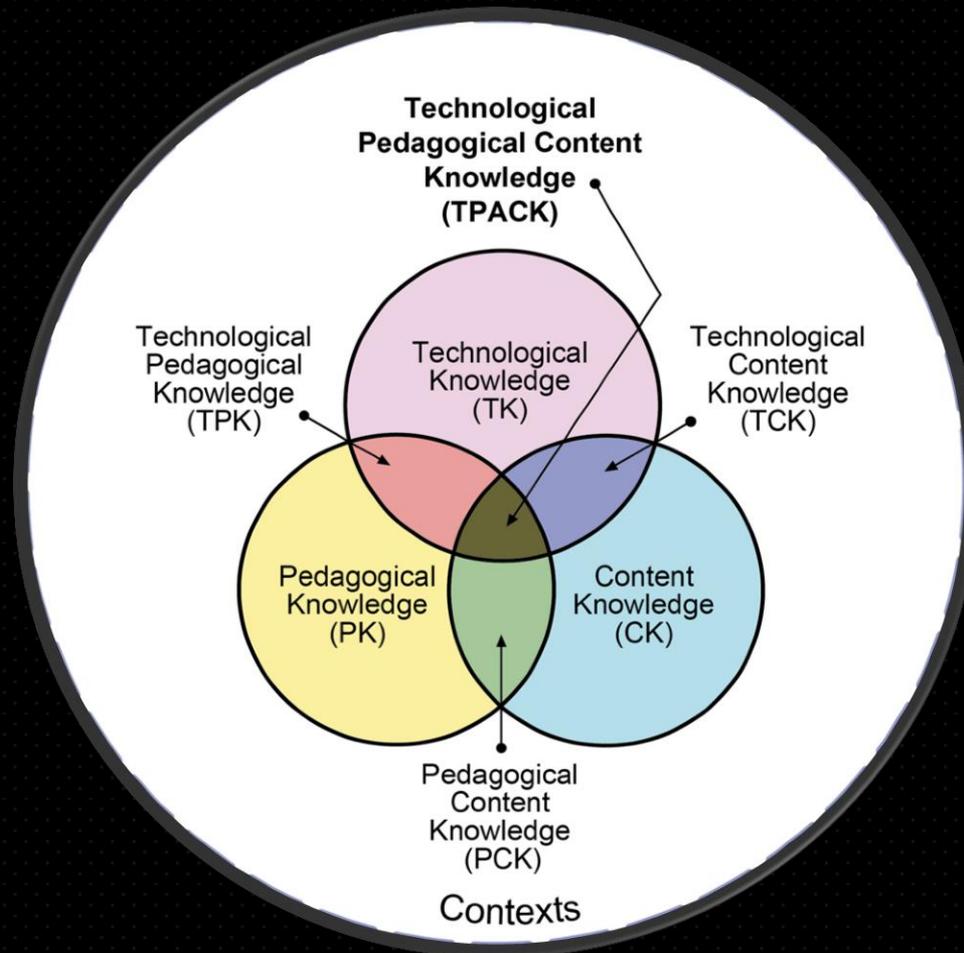
TRAVAILLER AVEC LE NUMÉRIQUE



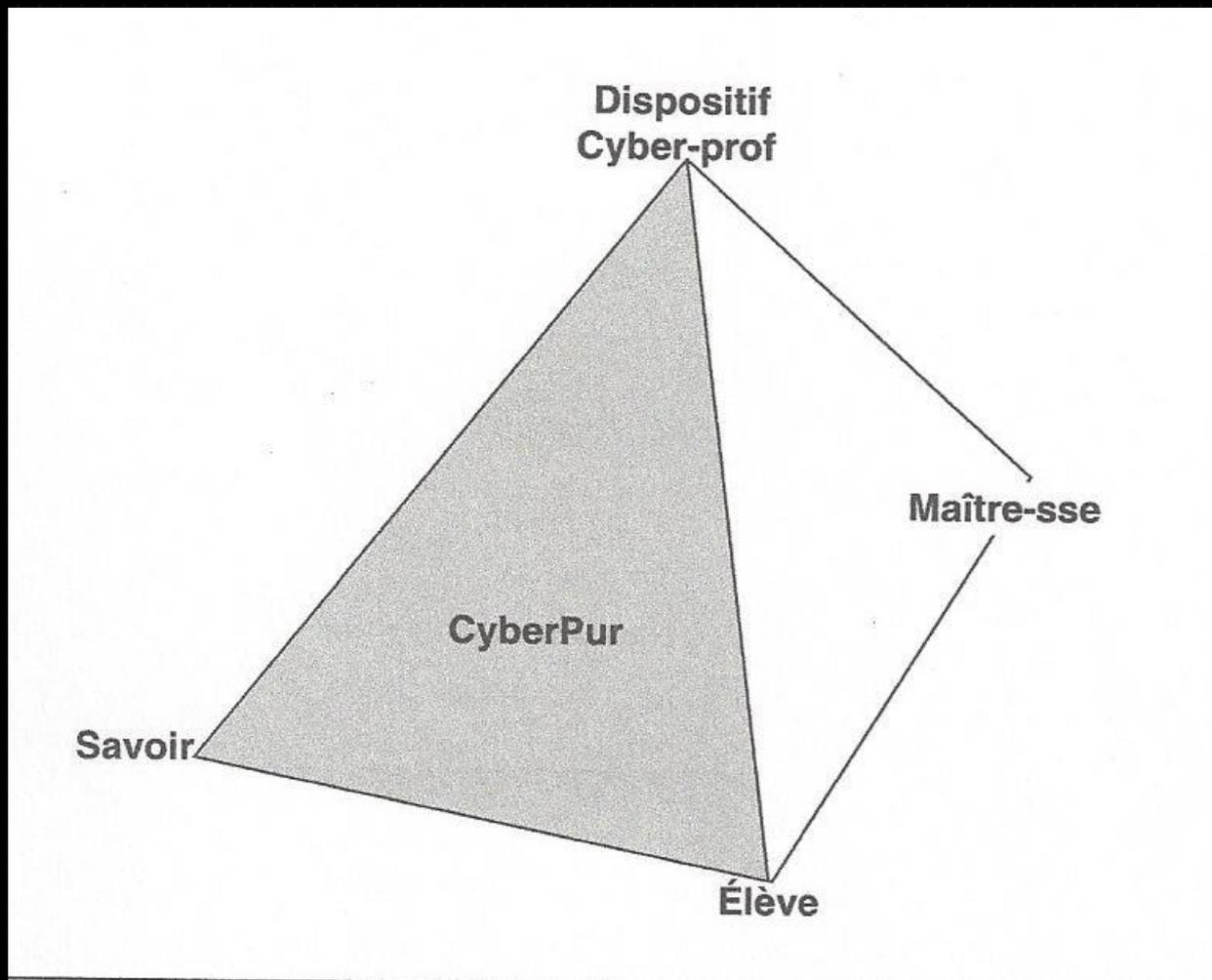
FAIRE APPRENDRE AVEC LE NUMERIQUE



FAIRE APPRENDRE AVEC LE NUMERIQUE



FAIRE APPRENDRE AVEC LE NUMERIQUE



FAIRE APPRENDRE AVEC LE NUMERIQUE

Engagement de l'enseignant

Usage des technologies par les apprenants pour développer des compétences et apprendre.

NIVEAUX D'INTÉGRATION DES TECHNOLOGIES*

1

ADOPTION
L'usage des technologies requiert énormément de temps et d'engagement personnel de la part de l'enseignant. À ce stade initial, il y a un désavantage normal à commencer à utiliser les technologies.

2

- +SUBSTITUTION+ -
Les technologies permettent d'enseigner ou de réaliser des tâches scolaires sans une réelle efficacité supplémentaire. Il n'y a ni avantage ni désavantage à l'usage de la technologie.

3

++PROGRÈS++
Les technologies permettent d'enseigner, d'apprendre ou de réaliser des tâches scolaires dites traditionnelles avec une efficacité accrue. Les technologies ont un impact positif.

4

+++INNOVATION+++
Les technologies permettent d'enseigner ou de réaliser des tâches scolaires comme il n'était pas possible de le faire avant. Il y a innovation et évolution, non seulement dans l'acte d'enseigner, mais aussi dans les façons d'apprendre.

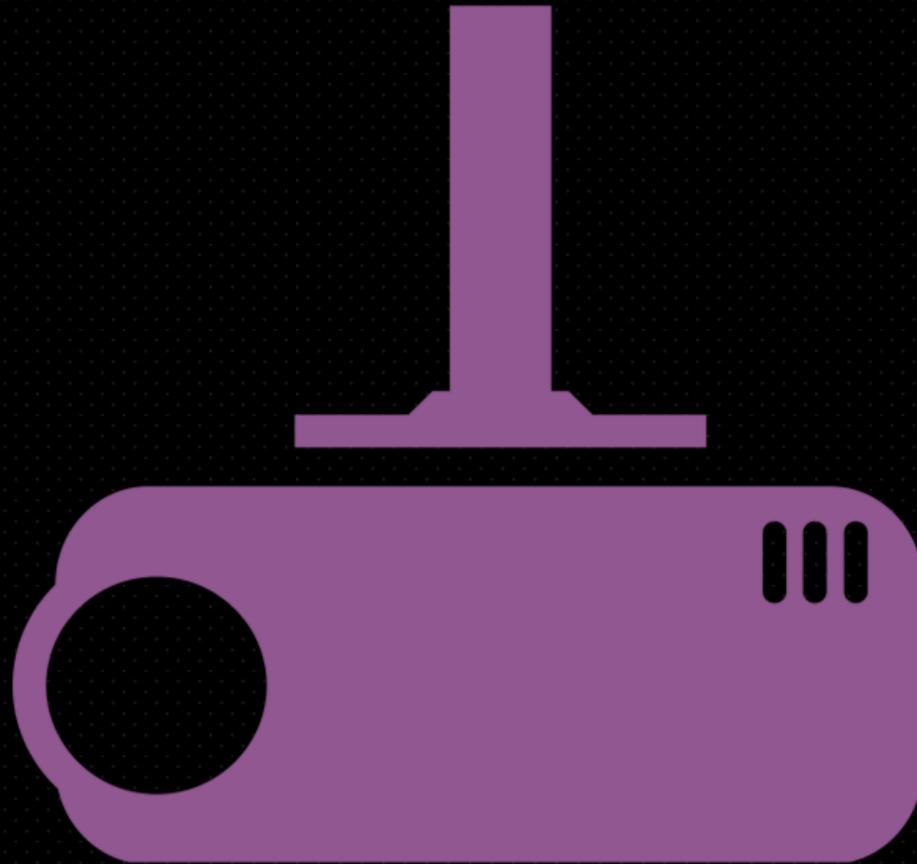
Processus d'adaptation

---DÉTÉRIORATION---

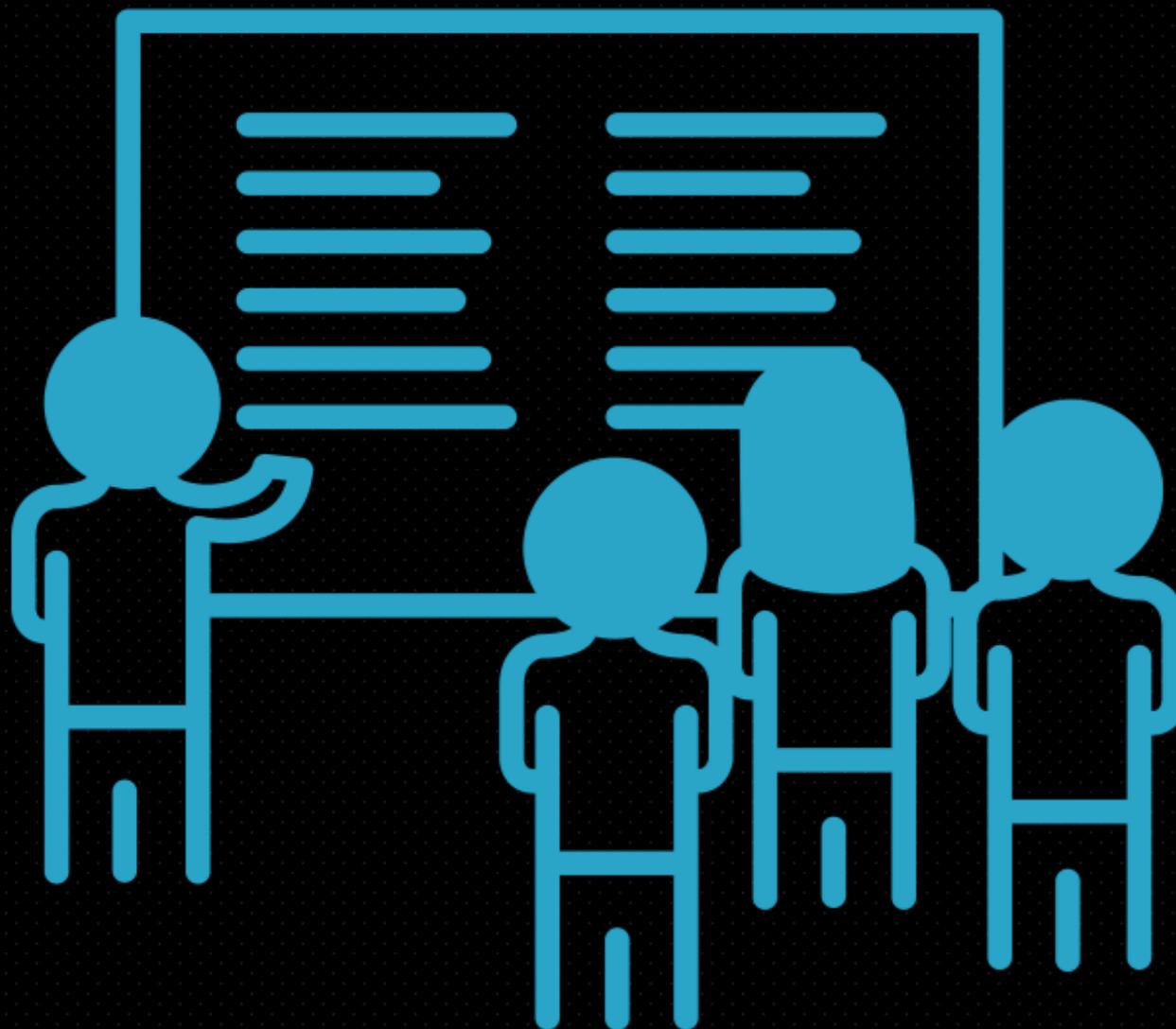
Les technologies augmentent les lacunes de l'enseignement, souvent au détriment des élèves. Les problèmes rencontrés sont récurrents pour parler encore de processus d'adaptation.

ABANDON

OUTILS HARDWARE



OUTILS HARDWARE



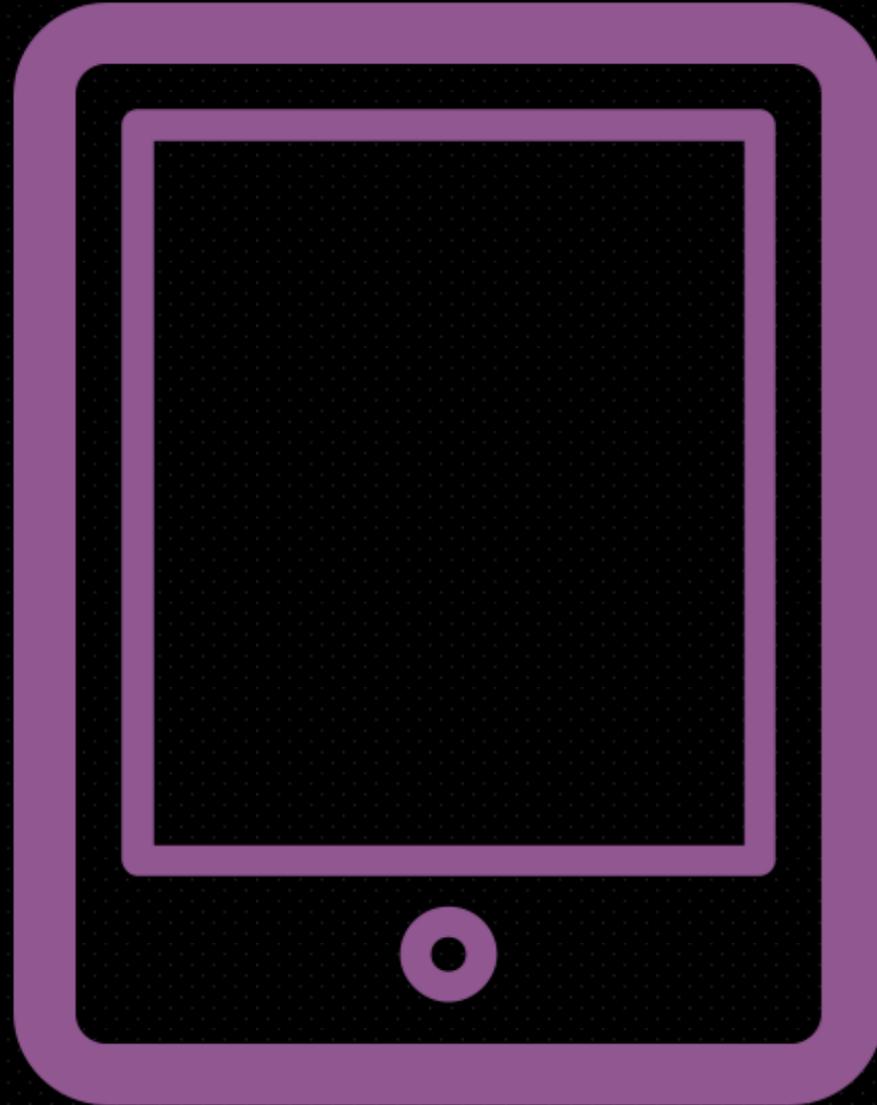
OUTILS HARDWARE



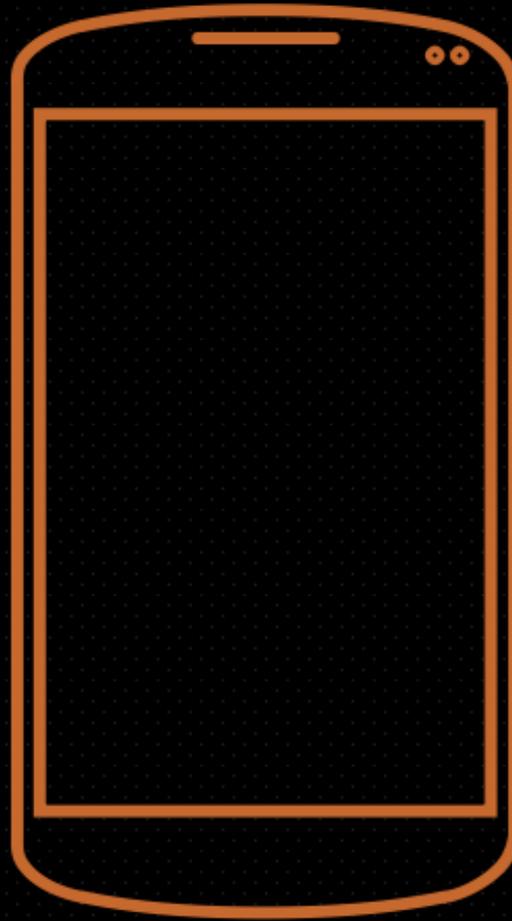
OUTILS HARDWARE



OUTILS HARDWARE



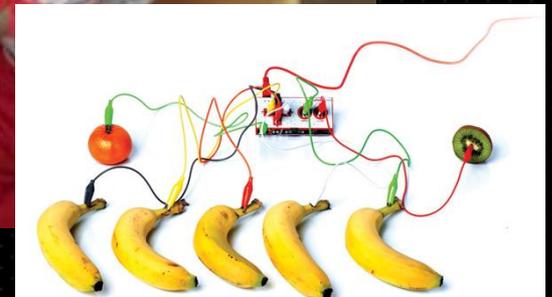
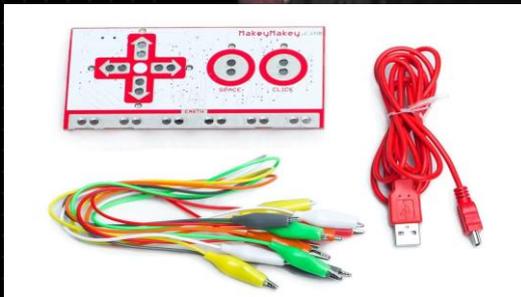
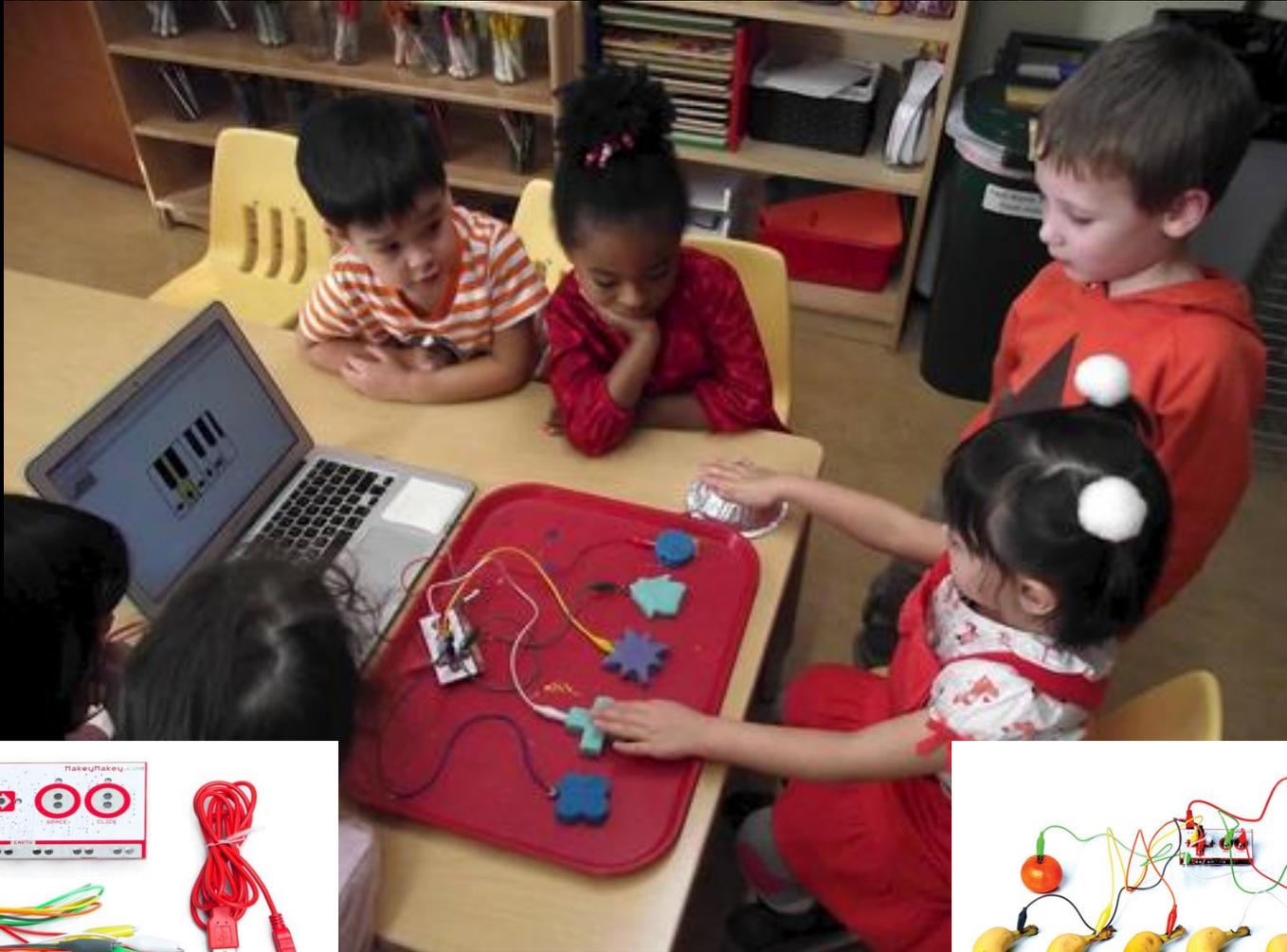
OUTILS HARDWARE



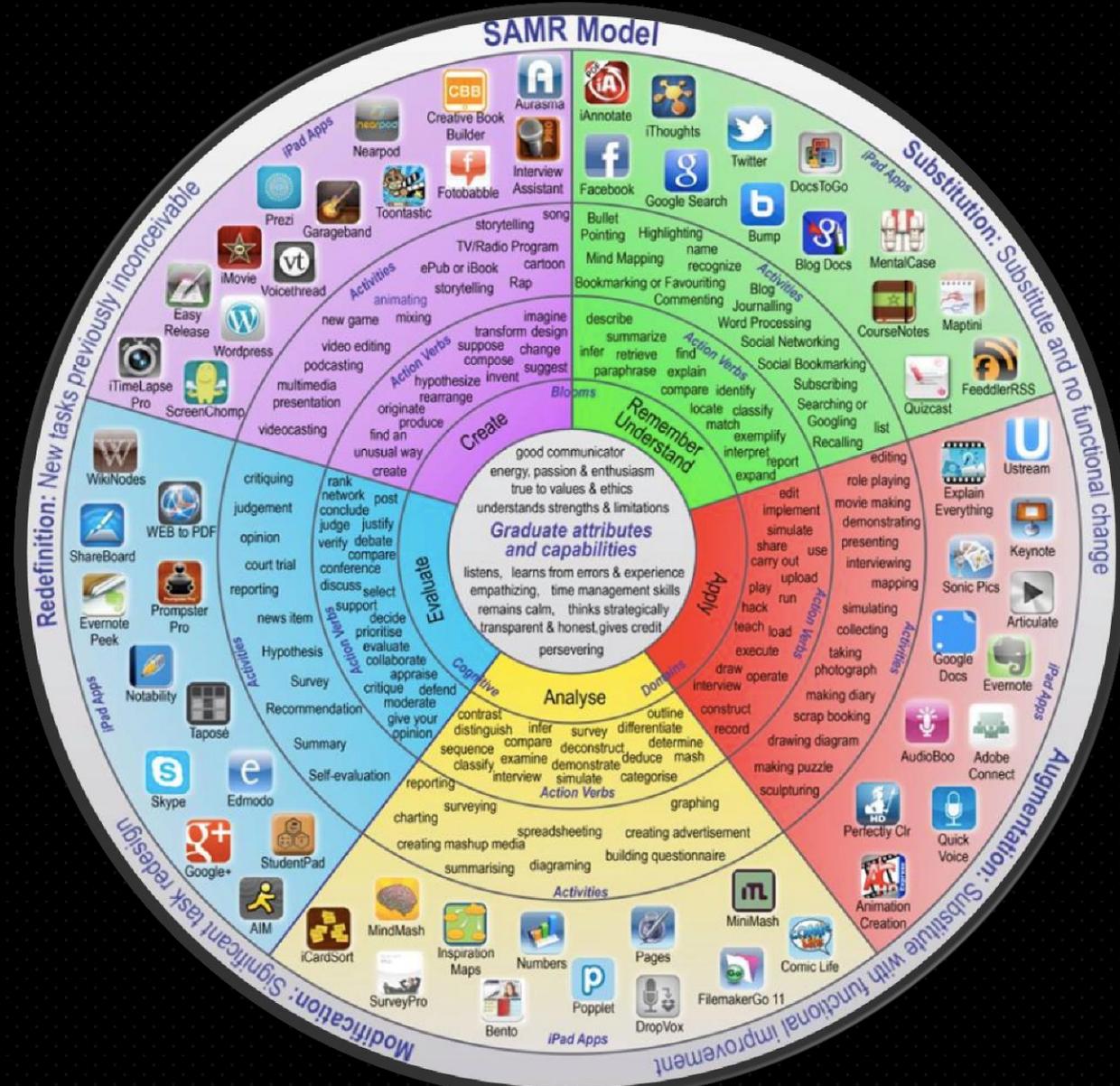
OUTILS HARDWARE



OUTILS HARDWARE



OUTILS SOFTWARES



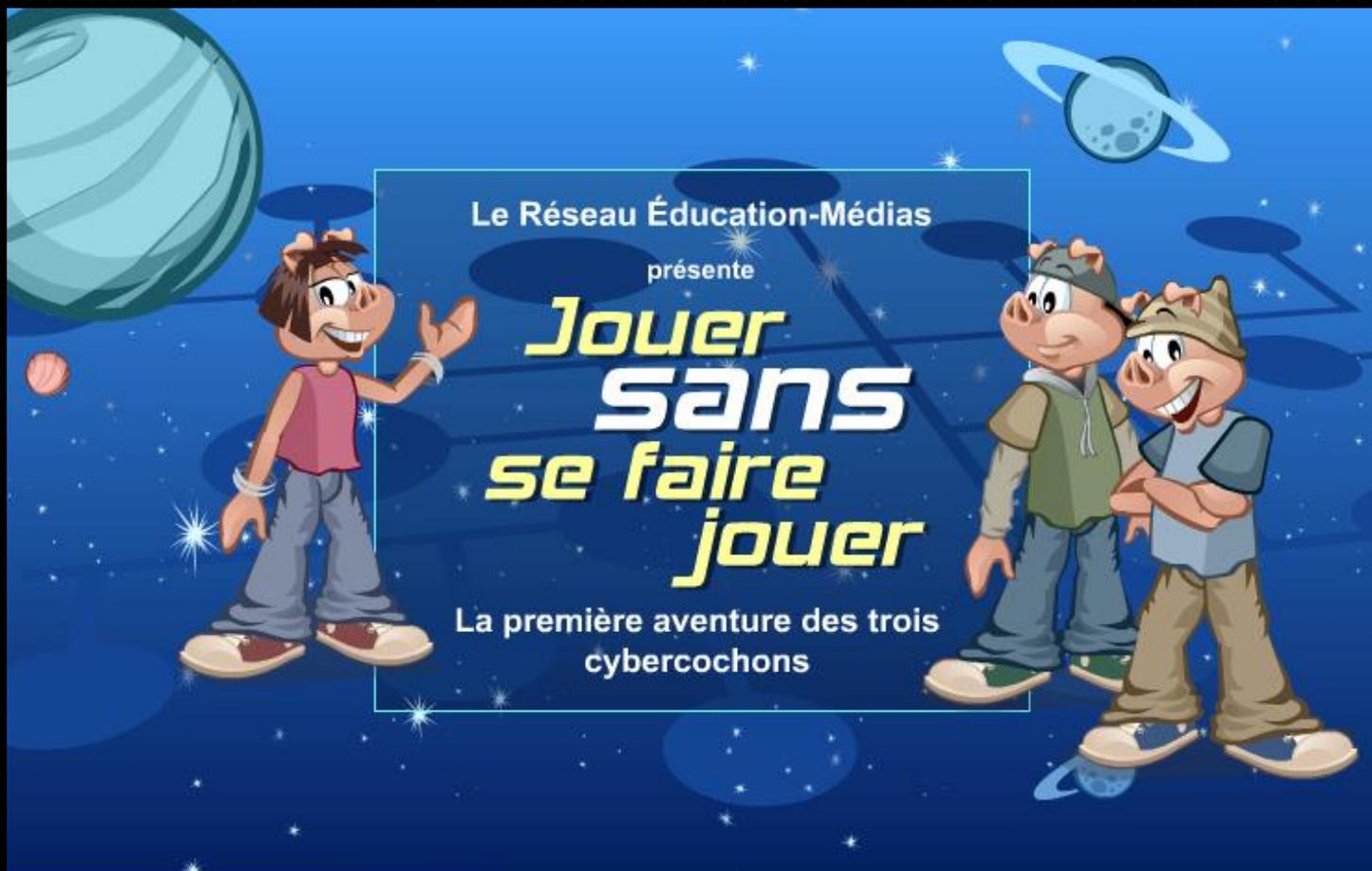
ENSEIGNER LE NUMERIQUE

1

Education aux TIC

(Devenir un citoyen numérique)

ENSEIGNER LE NUMERIQUE



ENSEIGNER LE NUMERIQUE

Vinz et Lou
apprentis citoyens



ENSEIGNER LE NUMERIQUE

2

Education aux TIC/ Informatique
(Devenir un expert web)

ENSEIGNER LE NUMERIQUE



B2i

ENSEIGNER LE NUMERIQUE

3

Education à l'informatique
(Apprendre à programmer)

ENSEIGNER LE NUMERIQUE

The image shows a screenshot of the Scratch programming environment. At the top, the title "ENSEIGNER LE NUMERIQUE" is displayed in a large, white, serif font. Below the title, the Scratch interface is visible, featuring a stage with a Scratch Cat sprite, a sprites panel, and a scripts panel.

Scratch Interface Elements:

- Stage:** Displays the Scratch Cat sprite in a grassy field. The title bar reads "Full 16 Frame Scratch Cat Walk Cycle by griffpatch".
- Sprites Panel:** Shows the "Scratch Cat" sprite selected, along with other assets like "Tree_3", "Glass-Tal...", and "grass3".
- Scripts Panel:** Contains several event-based scripts:
 - when green flag clicked:** A "forever" loop containing a "wait 0.02 secs" block and a "next costume" block.
 - when this space key pressed:** A single block.
 - when this sprite clicked:** A single block.
 - when backdrop switches to backdrop:** A single block.
 - when loudness > 10:** A single block.
 - when I receive message1:** A "broadcast message1" block.
 - broadcast message1:** A single block.
 - broadcast message1 and wait:** A single block.
- Costumes Panel:** Shows a "when this sprite clicked" event followed by a sequence of actions:
 - set size to 50 %
 - go to x: -195 y: -123
 - clear
 - switch costume to Walk1
 - repeat 8 times:
 - stamp
 - change x by 55
 - next costume
 - set size to 120 %
 - go to x: 0 y: 55

ENSEIGNER LE NUMERIQUE

HOUR
OF
CODE

STAR WARS™: BUILDING
A GALAXY WITH CODE

STAR
WARS™