

L'utilisation du numérique en classe

Les outils numériques permettent **d'enrichir** et de **diversifier** les enseignements et les apprentissages, tout en prenant en compte la **diversité** des élèves.

Pendant longtemps les mesures prises par les différents gouvernements sur le numérique concernaient surtout l'équipement (*salles informatiques par exemple*) mais sa place n'était pas clairement affirmée dans la salle de classe et dans les apprentissages.

Depuis la rentrée 2016, le numérique est maintenant **transversal** et se retrouve dans toutes les compétences du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture, même s'il n'est clairement évoqué que dans le domaine 2 "Les méthodes et outils pour apprendre" de la manière suivante : *"Apprendre à apprendre, seul ou collectivement, en classe ou en dehors, grâce à des outils numériques, et avec un accès à l'information et à la documentation"*.

L'utilisation de **ressources numériques** en classe permet d'enrichir les pratiques pédagogiques en les diversifiant afin de **faciliter les apprentissages**, dans le cadre de la classe inversée par exemple. Les jeux pédagogiques numériques permettent de diversifier les supports et les usages pédagogiques pour développer l'implication des élèves.

Le numérique est un outil de **différenciation** : il favorise la **personnalisation des parcours** des élèves, notamment pour ceux ayant des besoins éducatifs particuliers. Les ressources sont facilement adaptables et peuvent apporter des réponses aux besoins de chaque élève. Un **suivi individualisé** se met en place tout au long de l'année, et les différents outils permettent de garder une trace de l'évolution des élèves. Les élèves peuvent y travailler à leur rythme : chacun travaille ce qu'il veut en fonction de ses *compétences*, de ses *acquis* et de ses *besoins*.

L'**autonomie** des élèves se trouve renforcée par son utilisation : les élèves se sentent en confiance, dignes de responsabilités, ce qui contribue à un climat scolaire agréable.

De nouvelles pratiques de classes

Intégrer le numérique en classe ne signifie pas relier deux pratiques pédagogiques distinctes ensembles, celle d'une pédagogie traditionnelle et du numérique, mais cela consiste plutôt à reformuler et transformer ses pratiques afin que ces deux ensembles ne fassent qu'un.

Le but est de composer et d'adapter de nouvelles pratiques sur la base des anciennes, afin de les enrichir pour mener de nouveaux projets.

Depuis l'arrivée du numérique de nouvelles pratiques de classe apparaissent et contribuent à transformer et modifier les pratiques d'enseignement et les apprentissages ainsi que le rôle de l'enseignant selon plusieurs dimensions :

→ **Le temps et l'espace** : le cours ne s'arrête plus au temps et à l'espace de la classe, mais continue au-delà grâce aux activités partagées par les enseignants via des outils nécessitant Internet. Ces outils rendent l'apprentissage possible en tout lieu et à tout moment.

→ Le maître "détenteur du savoir" s'efface au profit du **guide accompagnateur** et du **gestionnaire-concepteur** de ressources numériques. L'enseignant apprend à ses élèves à devenir acteurs de leurs propres stratégies d'apprentissages, à chercher, trier et analyser des informations et à contribuer à une utilisation responsable du numérique.

→ **Privé-public** : Le numérique entraîne une visibilité et un partage continue de ressources entre pairs, mais également un accès permanent pour les parents, autres enseignants et parfois dans le monde entier.

Il est tout de même important de préciser que sans l'enseignant et son savoir-faire pédagogique, le numérique dans les pratiques de classe serait vide de sens.

Préparer l'utilisation du numérique

Pour préparer une activité intégrant le numérique et favorisant un apprentissage chez les apprenants, plusieurs étapes préalables sont nécessaires.

Matériellement il faut explorer les caractéristiques de l'outil choisi selon plusieurs critères: *accessibilité, simplicité d'usage, ergonomie, interactivité, variétés et richesse des fonctionnalités, intérêts d'usage pédagogique.*

L'enseignant se doit ensuite de tester l'outil afin de préparer l'environnement.

Il faudrait donc :

- ✓ Créer un compte sur le site ou l'application choisi(e).
- ✓ Découvrir les fonctionnalités (*espace d'édition / espace de diffusion*).

- ✓ Créer l'objet (*mur, espace virtuel, affiche, document, image ou vidéo éditée...*) avec son titre.
- ✓ Ajouter les ressources et informations nécessaires pour réaliser l'activité (*liens, images, textes...*).
- ✓ Définir les options de partage avec le groupe d'apprenants visés ou autres.
- ✓ Rendre l'espace privé durant le processus de réalisation.
- ✓ Partager l'objet créé par son lien URL par courriels ou code ou sur un document commun accessible par toute la classe.

Utilité du numérique

Le modèle **SAMR** (**S**ubstitution, **A**ugmentation, **M**odification et **R**edéfinition) élaboré par Puentedura est une référence théorique pour les enseignants qui souhaitent réfléchir à l'intégration pédagogique efficace des technologies en classe.

- **Première étape : substitution** : la technologie est utilisée pour effectuer les mêmes tâches qu'auparavant. Par exemple, l'élève utilise un traitement de texte au lieu d'un crayon pour écrire un texte. Il n'y a pas de réel changement fonctionnel dans l'apprentissage ou l'enseignement.
- **Deuxième étape : augmentation** : le numérique propose un outil plus efficace pour effectuer des tâches courantes. L'enseignant crée par exemple une évaluation formative sur Google Drive et demande aux élèves d'y répondre en ligne. Il y a un certain avantage fonctionnel puisque l'évaluation est en ligne. Une rétroaction est possible presque immédiatement. Il y a là un déplacement de l'enseignant vers l'apprenant.
- **Troisième étape : modification** : transformation de la salle de classe : les tâches scolaires ordinaires sont réalisées grâce à la technologie. Par exemple, les élèves utilisent un outil de portfolio numérique (complété de textes numérisés, d'images, de vidéos) qui regroupe leurs apprentissages.
- **Quatrième étape : redéfinition** : la technologie permet de nouvelles tâches qui étaient impossibles auparavant. Les élèves utilisent Skype Classroom pour communiquer avec une classe à l'autre bout du monde ou pour discuter en direct avec un expert ou un professeur de langue (*Canopé*).

Le modèle SAMR

