VET4FOOD

VET Training for Food Sustainability

PR3 TECHNIQUES LUDO-ÉDUCATIVES ET MANUEL D'OUTILS NUMÉRIQUES POUR LES ENSEIGNANTS DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION **3**

LES 4 PILIERS DE NOTRE APPROCHE **4**

Centrage sur l'apprenant *5*
- Le modèle 4Mat 5

Méthodologies solides *7*
- Cadre P21 pour l'apprentissage au 21e siècle 7
- Taxonomie de Bloom à l'ère numérique 8

L'état d'esprit numérique *10*
- Ressources pour faire des présentations 10
- Ressources pour la facilitation 11

L'accessibilité *11*

TECHNIQUES LUDO-ÉDUCATIVES ET OUTILS NUMÉRIQUES **12**

COLLABORATION *13*
- Apprentissage coopératif 13
- Éducation de pair à pair 20

COMMUNICATION *22*
- Apprentissage expérientiel et *apprentissage par la pratique* 22
- Classe inversée ou enseignement inversé 26

CREATIVITE *31*
- Penser en termes de design 31
- Techniques de narration 38

LA PENSÉE CRITIQUE *43*
- Débat 43
- Dynamisation et évaluation des voyages éducatifs 46

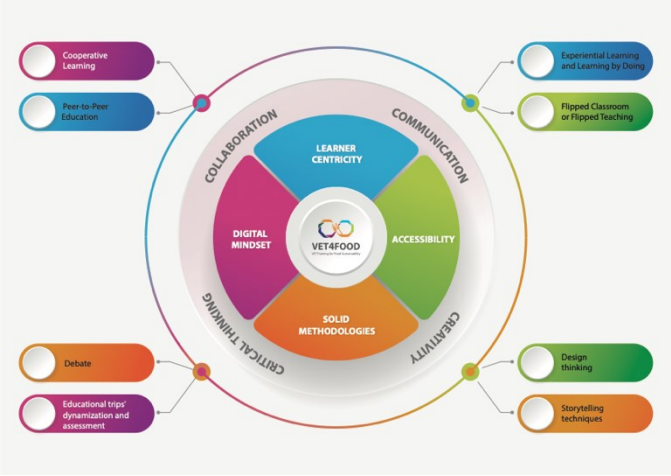
Conclusions : Le pouvoir des méthodologies d'enseignement innovantes et des outils numériques dans l'éducation à la durabilité dans le secteur alimentaire **51**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

INTRODUCTION

Numérisation, adaptabilité et innovation sont trois mots clés qui décrivent efficacement les besoins du secteur de l'éducation, qui est aux prises avec des questions et des défis mondiaux. Des événements tels que la pandémie de Covid-19 ont eu un effet perturbateur sur l'éducation, imposant des changements devenus nécessaires, mais que de nombreuses institutions avaient mis de côté pendant des décennies. Le confinement des écoles pour réduire les contagions, par exemple, a entraîné une course à la numérisation : les enseignants ont dû rapidement se doter des compétences et des outils nécessaires pour gérer les cours à distance et organiser le matériel et les devoirs ; les élèves, plus expérimentés dans l'utilisation de nombreux appareils technologiques, ont dû faire face à une manière plus détachée de participer au cours, mais qui peut aussi apporter des avantages importants.
En général, alors que les établissements qui étaient à la pointe de la technologie et qui mettaient déjà en œuvre des projets d'enseignement novateurs avant la pandémie ont réussi à prospérer et à former leurs étudiants de manière efficace, de nombreuses écoles se sont retrouvées dépourvues des compétences technologiques requises pour l'enseignement à distance et encore partiellement ancrées dans des programmes d'études dépassés qui ne correspondent pas à l'interactivité requise par les cours en ligne.
Mais que pouvons-nous retenir de cette expérience dans nos classes ? Comment transformer une période objectivement complexe, difficile et parfois même tragique en une véritable opportunité de renouvellement et d'innovation ?
L'objectif de ce manuel est de répondre aux besoins du secteur de l'éducation dans l'après-pandémie de covid-19 en fournissant aux enseignants un support pratique qui aborde certaines méthodologies d'enseignement innovantes, avec des exemples sur la façon d'appliquer directement ces techniques pendant les cours, à la fois en classe et en ligne.

Tous les documents traitent de l'**alimentation durable**, le thème principal du projet VET4FOOD, et un sujet très pertinent pour les jeunes étudiants. Dans le secteur "horeca", comme dans de nombreux autres domaines, la durabilité est devenue une question clé, non seulement pour des raisons morales, sociales et environnementales, mais aussi en tant qu'opportunité commerciale intéressante pour les nouvelles générations, en raison de la forte demande de profils spécialisés (*emplois verts).*



Cette infographie résume le cadre logique sur lequel repose ce manuel.

Nous allons l'expliquer ci-dessous :

- Le centrage sur l'apprenant, une solide base méthodologique, l'esprit numérique et l'accessibilité sont les **quatre piliers clés**

sur lesquels nous avons développé notre approche. Ils représentent une sorte de *fil rouge* qui relie tous les contenus du manuel.

- Conformément au cadre P21 pour l'apprentissage au 21e siècle, nous avons décidé de nous concentrer sur quatre compétences cruciales que les apprenants doivent renforcer pour suivre le rythme de la révolution industrielle (4th) : la **collaboration, la communication, la créativité et la pensée critique.** Chacune de ces compétences sera renforcée par le biais d'activités définies selon la taxonomie de Bloom adaptée à l'ère numérique.
- **Les techniques ludo-éducatives** ont été choisies parmi la très grande variété de celles développées par les éducateurs au fil du temps. Nous avons décidé de nous concentrer uniquement sur celles qui nous semblaient les plus appropriées à nos sujets. Ce choix a été difficile et ne vise en aucun cas à exclure, mais plutôt à permettre une approche plus ciblée et plus complète. Chaque technique est liée à l'une de nos quatre compétences clés et fournit des exemples et des **expériences personnelles** des enseignants des écoles participantes.
- Étant donné qu'un état d'esprit numérique est de plus en plus important tant pour les enseignants que pour les apprenants, nous avons associé chaque méthodologie à un **outil numérique,** soit pour la présentation, soit pour l'animation. Comme nous l'avons déjà dit pour les techniques ludo-éducatives, dans ce cas également, nous avons dû faire des choix parmi les innombrables solutions disponibles sur le marché. Encore une fois, il s'agissait d'une mise au point. Il est également vrai que la plupart des outils numériques peuvent servir des méthodologies différentes et vice-versa. Regardez ici le témoignage méthodologique de **Gabriele Carli, de Wattajob S.r.l. Milano -** Italie.

LES 4 PILIERS DE NOTRE APPROCHE

Avant de commencer à plonger dans les différentes techniques ludo-éducatives, les outils numériques et leurs applications pratiques, nous aimerions partager avec vous les piliers clés de l'approche autour de laquelle nous avons construit ce manuel.

Centrage sur l'apprenant

Tout étudiant, tout apprenant participant à nos sessions de formation sera toujours placé au centre. Bien que ce projet soit principalement destiné aux enseignants et aux jeunes étudiants de l'EFP (*enseignement et formation professionnels),* il peut également s'appliquer à d'autres acteurs du secteur alimentaire, tels que les entreprises qui peuvent bénéficier d'un personnel formé aux questions d'alimentation durable.
Les personnes doivent toujours être au centre de nos activités d'apprentissage, c'est pourquoi nous avons pensé qu'il serait utile de consacrer un court chapitre aux différents styles d'apprentissage qui permettent aux enfants et aux jeunes, mais aussi aux adultes, de faire face à de nouvelles informations : en analysant les styles d'apprentissage à l'aide du modèle 4MAT, nous découvrirons les modes de communication les plus appropriés pour chacun d'entre eux.

• Le modèle 4Mat

En 1979, l'universitaire Bernice McCarthy a mis au point le modèle 4MAT[1] , un schéma qui systématise en quatre catégories les différentes méthodes d'apprentissage de l'information par les individus. Cette théorie suppose que chaque personne, lorsqu'elle interagit avec un contenu multimédia, attache plus d'importance à certaines questions et à certains éléments clés, souvent sans s'en rendre compte.

Quels sont ces éléments ?

- **Motivation** - question "pourquoi ?" (*Why)* : la première catégorie du modèle 4MAT comprend les personnes intéressées à comprendre le sens profond et les motivations qui se cachent derrière les choses. Lorsqu'elles apprennent quelque chose, ces personnes ont tendance à réfléchir à leur propre expérience et à la comparer à d'autres perspectives : la collaboration et la sociabilité sont donc naturelles.
- **Faits** - question "quoi ?" (*Quoi)* : le deuxième type comprend ceux qui attachent une grande importance aux faits et aux détails. Il s'agit typiquement de personnes analytiques et organisées, qui développent un raisonnement logique et structuré, tirant profit de l'information sous forme verbale ou écrite.

[1] Teaching Around the 4mat Cycle, B. McCarthy D. McCarthy, Corwin Press CA

- **Fonctionnement** - question "*Comment* ?" : la troisième catégorie regroupe les personnes qui s'attachent à comprendre comment les choses fonctionnent dans le monde réel. Pour eux, apprendre signifie mettre les idées en pratique immédiatement, sans trop se soucier de la théorie.
- **Expérimentation** - question "et si" (*What if)* : le dernier type du modèle 4MAT se compose d'individus orientés vers l'innovation qui apprennent en explorant de manière autonome des concepts, en les transformant et en les réajustant en fonction de ce que la situation exige.

Figure 1 Le modèle 4MAT
Crédits : https://coachingleaders.co.uk/training-design-4mat-system/

Il convient de souligner que les quatre quadrants doivent être considérés comme des **préférences,** des mécanismes naturels sur lesquels les gens s'appuient presque sans réfléchir. Ces styles d'apprentissage définissent les individus de manière réaliste, mais n'épuisent pas leur complexité.

Apprendre à reconnaître les 4 profils du modèle 4MAT chez vos élèves peut faire toute la différence pour créer des leçons engageantes et stimulantes. Voyons maintenant quelques conseils sur la meilleure façon d'interagir avec chaque type :

	Éléments facilitant l'apprentissage	**Les aspects qui améliorent la participation**	**Aspects qui aggravent l'implication**
Type 1	- Remue-méninges; - Écouter; - Interagir; - Comprendre et apprécier les autres.	- Les intérêts des citoyens sont sollicités; - Du temps est consacré à la discussion et à l'écoute de ce que vous ressentez.	- Les opinions personnelles ne sont pas valorisées; - Le groupe est trop grand pour permettre une interaction authentique; - Temps de réflexion insuffisant.
Type 2	- Observer; - Analyser; - Création de graphiques - Théorisation.	- Les problèmes et les tâches ont été définis avec précision ; - Le groupe reste concentré sur sa tâche.	- Les aspects de l'activité ne sont pas clairs et définis; - Les membres du groupe ne respectent pas les opinions des autres; - Le tableau d'ensemble n'est pas pris en compte.
Type 3	- Expérience; - Test; - Appliquer ; - Essayer.	- Les idées sont amenées sur le terrain, elles sont traitées de manière pratique ;	- Trop de digressions sur des questions secondaires, aucune attention n'est accordée

		- Les solutions ne s'éloignent pas trop du bon sens.	aux questions importantes ; - Le groupe continue à discuter des problèmes qui ne peuvent être résolus.
Type 4	- Modifier; - Innover; - Risquer; - Collaborer.	- Les demandes ont un certain degré de flexibilité, les participants sont invités à rechercher des itinéraires alternatifs ; - Les actions et les idées fondées sur l'intuition sont reconnues comme valables.	- Il n'y a pas de possibilité de brainstorming, les idées alternatives sont découragées ; - Nous nous concentrons sur les détails et ne prenons pas en compte la situation dans son ensemble.

Des méthodologies solides

En élaborant ce manuel, le partenariat VET4Food s'est référé en particulier à deux cadres pertinents largement répandus dans la communauté des éducateurs en Europe et dans le monde entier : P21Framework for 21st Century Learning et la taxonomie de Bloom. Passons rapidement en revue ces deux cadres en établissant quelques premiers liens avec le contenu pratique de notre manuel.

• P21 Cadre pour l'apprentissage au 21e siècle

Le cadre P21 pour l'apprentissage au 21e siècle[2] a été élaboré avec l'aide d'éducateurs, d'experts en éducation et de chefs d'entreprise afin de définir et d'illustrer les compétences, les connaissances, l'expertise et les systèmes de soutien dont les élèves ont besoin pour réussir au travail, dans la vie et en tant que citoyens. Ce cadre est utilisé par des milliers d'éducateurs et des centaines d'écoles aux États-Unis et à l'étranger pour placer les compétences du XXIe siècle au centre de l'apprentissage. Tous les éléments du cadre sont essentiels pour que chaque élève soit prêt pour le XXIe siècle.

Lorsqu'une école, un district ou un État s'appuie sur cette base, en combinant les connaissances et les compétences avec les systèmes de soutien nécessaires que sont les

[2] https://en.wikipedia.org/wiki/21st_century_skills

normes, les évaluations, les programmes et l'enseignement, le développement professionnel et les environnements d'apprentissage, les élèves s'engagent davantage dans le processus d'apprentissage et obtiennent un diplôme mieux préparé à prospérer dans le monde numérique et mondialement interconnecté d'aujourd'hui.

Les compétences en matière d'apprentissage et d'innovation sont ce qui distingue les étudiants qui sont préparés aux environnements de vie et de travail de plus en plus complexes du monde d'aujourd'hui de ceux qui ne le sont pas.

Il s'agit notamment de

- Collaboration ;
- Communication ;
- Pensée critique ;
- Créativité.

Les techniques ludo-éducatives approfondies dans ce manuel ont été divisées en fonction de la compétence qu'elles aident principalement à développer. Bien sûr, il n'y a pas de lien direct, mais nous avons fait en sorte que les enseignants puissent les consulter et les utiliser facilement.

• Taxonomie de Bloom à l'ère numérique

Lors d'une réunion informelle à la fin de la convention de l'American Psychological Association à Boston (États-Unis) en 1948, l'idée d'établir un système d'évaluation des capacités des étudiants a émergé. Ce cadre théorique pourrait être utilisé pour faciliter la communication entre les examinateurs, promouvoir l'échange de matériel d'évaluation et d'idées sur la manière de procéder à l'évaluation.
Le projet a été mené par Benjamin Bloom, docteur en éducation de l'université de Chicago (États-Unis), qui a élaboré une taxonomie des domaines d'apprentissage, connue depuis lors sous le nom de taxonomie de Bloom. Selon cette taxonomie, à l'issue d'un processus d'apprentissage, l'apprenant doit avoir acquis de nouvelles compétences et connaissances en suivant les différents niveaux cartographiés.

En 2008, Andrew Churches a mis à jour et révisé la Taxonomie de Bloom pour l'adapter à l'ère numérique. C'est à cette dernière version que notre partenariat a choisi de se référer pour développer les ressources pédagogiques contenues dans ce manuel.

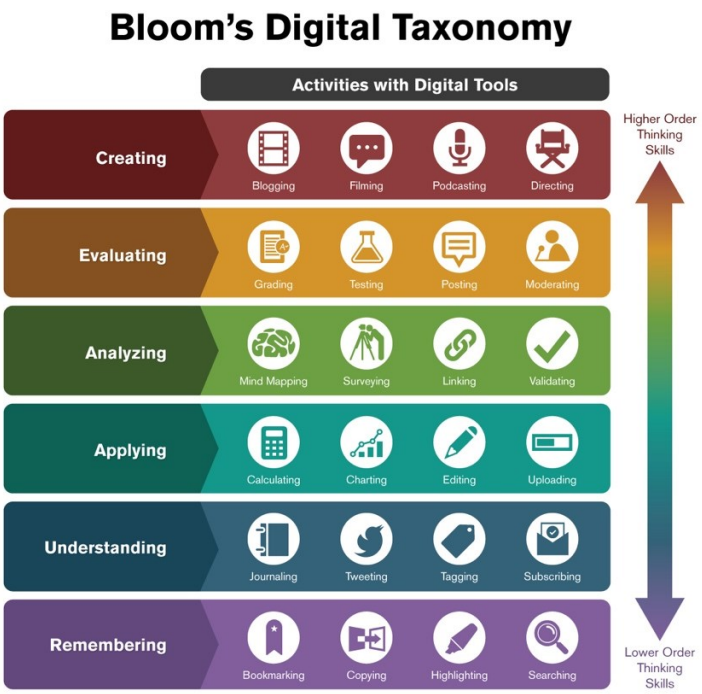


Figure 2 - Taxonomie numérique de Bloom
Crédits : https://www.harapnuik.org/?p=8505

Examinons en détail les activités et les contenus en partant de la base :

Mémorisation : rappeler des faits, des concepts de base ou tout matériel étudié. Outils : mettre en signet, copier, chercher sur Google, faire des puces, surligner, créer des réseaux de groupes, effectuer des recherches.
Compréhension : expliquer des idées, des concepts ou construire du sens à partir de documents écrits ou de graphiques. Outils : recherche avancée, annotation, journal de blog, tweet, marquage, commentaire, abonnement.
Application : utiliser l'information dans de nouvelles situations telles que des diagrammes ou des présentations. Outils : calculer, tracer des graphiques, éditer, pirater, présenter, télécharger, exploiter, partager au sein d'un groupe.
Analyser : établir des liens entre les idées, les concepts ou déterminer comment chaque partie est liée à une structure ou à un objectif global. Outils : cartographie mentale, enquête, établissement de liens, validation.
Évaluer : justifier une position ou une décision ; porter des jugements basés sur des critères et des normes en vérifiant et en critiquant. Outils : notation, mise en réseau, évaluation, test, réflexion, révision, commentaire de blog, publication, modération.
Création : produire une œuvre nouvelle ou originale. Outils : animer, bloguer, filmer, podcaster, publier, simuler, construire un wiki, bloguer en vidéo, programmer, réaliser.

Bien que cette version adaptée de la taxonomie de Bloom fournisse des exemples d'outils numériques à utiliser pour soutenir l'enseignement et l'apprentissage, nous tenons à souligner

que l'accent ne doit jamais être mis sur les outils eux-mêmes, mais plutôt sur la manière dont ils peuvent permettre la transformation et le progrès de la pensée de l'élève aux différents niveaux.

L'état d'esprit numérique

Depuis de nombreuses années, les technologies numériques sont entrées dans nos vies, tant sur le plan personnel que professionnel. La pandémie de Covid-19 leur a certainement donné un nouvel élan et, aujourd'hui, la plupart des éducateurs sont conscients que les **ressources numériques peuvent être un moyen efficace de rendre l'enseignement attrayant et innovant.**

Comme nous l'avons déjà souligné dans l'introduction, les méthodologies sont associées à des ressources numériques qui peuvent constituer un soutien utile. Nous les avons classées en deux macro-catégories : les **ressources pour faire des présentations et les ressources pour soutenir la facilitation des processus relationnels.**

La plupart des ressources présentées sont disponibles sur le marché dans une logique *"freemium"*, où les services de base sont fournis gratuitement tandis que les fonctionnalités plus avancées sont payantes. Toutes ces ressources sont accessibles avec des compétences numériques de base, tant pour les enseignants que pour les apprenants.

- ### Ressources pour les présentations

Les outils de présentation sont utiles pour soutenir l'enseignement et l'apprentissage à l'aide d'exemples visuels et de documents préétablis. Ils peuvent être utilisés en classe (avec l'aide d'un projecteur ou d'un tableau numérique), dans le cadre de l'apprentissage à distance ou comme ressource pour l'étude individuelle des étudiants.

Il existe un large choix d'outils de présentation à utiliser, d'autant plus que les activités d'apprentissage à distance ont été largement adoptées pendant et après la pandémie de COVID-19.

Comment choisir l'outil qui correspond le mieux à vos besoins ? *Quelques suggestions :*

- Recherchez des logiciels qui proposent des **modèles préétablis.**
- Vérifiez s'ils offrent des **options de partage et de collaboration**. Plusieurs outils de présentation sont connectés à une plateforme de collaboration à distance (comme, par exemple, Google Classroom), pour permettre aux personnes de co-éditer le document.
- Considérez l'importance de la **prise en charge des médias** : la plupart des outils prennent en charge une variété de fichiers multimédias (clips YouTube, images, audio...).
- Soyez conscient de l'importance des **options de présentation** : le mode présentateur devrait être standard sur Power Point, mais vous pouvez également trouver des outils de présentation qui vous permettent d'insérer des enquêtes et de vérifier les analyses.

Dans ce manuel, nous présenterons Canva et PowerPoint comme des ressources privilégiées pour les présentations.

- ### Ressources pour la facilitation

Faciliter vient du latin *facilis*, c'est-à-dire facile. Faciliter signifie rendre quelque chose plus facile ou plus susceptible de se produire. La facilitation est donc un processus dans lequel un facilitateur formé et expérimenté, qui n'est pas lui-même une partie prenante, planifie, développe et conduit une session structurée et efficace produisant des résultats qui sont communément compris et soutenus par tous les participants.

Bon nombre des ressources présentées couvrent cette question, en fournissant des schémas, des enquêtes, des canevas, des tableaux blancs numériques et des outils pour le brainstorming, la collaboration, le partage de contenus, d'idées, etc.

Dans ce manuel, nous présentons les ressources de facilitation suivantes : Padlet, Microsoft To Do, PowerPoint, Quizlet, Mural, OBS, Canva, Mentimeter, Moodle.

Accessibilité

Il est important d'enseigner en tenant compte des différents styles d'apprentissage des élèves, mais cela ne suffit pas toujours. Lorsque l'on travaille avec des élèves handicapés, il est essentiel de veiller à ce que les cours soient inclusifs et accessibles à tous. À cet égard, la **Convention des Nations unies relative aux droits des personnes handicapées de 2006** est éclairante. Elle introduit le concept de **modèle social du handicap** : ce n'est pas la personne handicapée qui doit s'adapter à l'environnement, mais l'inverse. La société n'est souvent pas préparée à faire face aux différents types de handicaps et n'apporte pas de solutions inclusives qui devraient toucher tous les domaines de la vie d'une personne, de l'éducation et de la formation à l'accès au monde du travail.
Il est important de souligner que l'éducation inclusive ne s'adresse pas uniquement aux élèves handicapés, mais qu'elle apporte de grands avantages à l'ensemble de la classe, en valorisant les différences entre les élèves : il s'agit d'un style d'enseignement basé sur des méthodologies actives, participatives, constructives et affectives.
Examinons maintenant certains principes de la *conception universelle de l'apprentissage* qui peuvent aider à organiser des cours inclusifs. Une conception inclusive doit :

1. **Promouvoir de multiples moyens de représentation**, afin **que** les élèves aient la possibilité d'acquérir des informations de différentes manières.
2. **Utiliser de multiples moyens d'action et d'expression** afin d'offrir aux élèves des alternatives pour démontrer leurs connaissances.
3. **Proposer de multiples moyens d'engagement**, afin d'exploiter les divers intérêts des étudiants et d'accroître leur motivation.

Le premier principe est respecté dans tous les cas où l'enseignant utilise un tableau blanc électronique ou un projecteur pour enrichir son cours d'images, de vidéos et de cartes, mais

aussi dans le cas de l'enseignement à distance, qui permet aux enseignants d'enregistrer certains cours et de les modifier à l'aide de divers éléments multimédias, des cours qui peuvent être suivis de manière asynchrone par les étudiants, à leur propre rythme.
Le deuxième principe aborde le thème de l'enseignement numérique et hybride, qui place de nombreux autres outils d'évaluation, tels que des quiz, des jeux et des activités interactives, à côté des tests et des questions habituels.
Le troisième principe exige de l'intérêt et de la passion de la part de l'enseignant, qui doit expérimenter des méthodologies d'enseignement innovantes, très éloignées de l'exposé magistral classique, mais beaucoup plus engageantes pour les étudiants. Certaines de ces techniques (*classe inversée*, *apprentissage coopératif*, *éducation par les pairs*, *jeux de rôle*), qui seront analysées dans un instant, sont très inclusives et contribuent à former les étudiants dans une perspective globale, en développant simultanément l'émotivité, les aptitudes sociales et les compétences.

TECHNIQUES LUDO-ÉDUCATIVES ET OUTILS NUMÉRIQUES

Les approches didactiques que nous avons décidé d'inclure dans ce guide ont toutes un dénominateur commun : elles considèrent l'étudiant comme un sujet actif, qui participe avec l'enseignant au développement de la leçon, de différentes manières en fonction de la technique choisie. Cette idée découle du courant philosophique et psychologique connu sous le nom de **constructivisme**[3] , qui considère la connaissance comme quelque chose de subjectif, une interprétation du monde qui est différente pour chaque personne, parce que les émotions, les croyances et les expériences individuelles sont différentes. Pour valoriser cette diversité, les méthodes d'enseignement les plus efficaces sont celles basées sur l'expérience, qui ne reposent pas sur des normes et des règles prédéfinies et linéaires.

Les techniques ludo-éducatives sont énumérées, par ordre alphabétique, en fonction des quatre compétences clés sur lesquelles nous avons décidé de nous concentrer : **la collaboration, la communication, la créativité et l'esprit critique.**

Étant donné qu'un état d'esprit numérique est essentiel pour les enseignants et les apprenants, nous avons associé chaque méthodologie à un **outil numérique**, que ce soit à des fins de présentation ou d'animation. N'oubliez pas que la plupart des outils numériques peuvent servir à différentes méthodologies et vice versa. L'annexe 1 présente un tableau synoptique des différentes ressources fournies dans ce manuel.

[3] https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_(philosophie_de_l'éducation)

Enfin, certains enseignants appartenant aux écoles partenaires de Vet4Food ont fait part de leur **expérience personnelle** des applications réelles de ces techniques ludo-éducatives, vous fournissant ainsi des suggestions et des idées supplémentaires sur les manières possibles de les utiliser.

COLLABORATION

• Apprentissage coopératif

"Nous devenons nous-mêmes à travers les autres".
Lev S. Vygotsky

Dans tous les domaines de notre vie et à tout âge, la coopération est un concept très important. Que signifie coopérer ? Cela signifie travailler avec d'autres personnes, en contribuant par son propre travail à la réalisation d'un objectif commun. Il ne s'agit donc pas simplement d'échanger des informations, mais plutôt de développer une relation de profonde connexion et d'interdépendance.

Dans un monde de plus en plus interconnecté, il est donc très important d'apprendre à coopérer dès le plus jeune âge afin d'accroître ses ressources personnelles et d'améliorer non seulement les performances du groupe, mais aussi celles de l'individu. C'est précisément pour cette raison qu'une attention considérable est accordée à l'apprentissage coopératif tel qu'il est appliqué dans le cadre scolaire, et l'on espère que cette méthode deviendra de plus en plus populaire.

- Qu'est-ce que l'apprentissage coopératif ?

L'apprentissage coopératif s'appuie sur la théorie du socioconstructivisme, selon laquelle la connaissance est le produit d'une construction active par le sujet et est ancrée dans le contexte dans lequel elle se déroule à travers des formes de collaboration et de négociation sociale. Il peut être défini comme une **méthode d'apprentissage et d'enseignement dans laquelle** la variable significative est la coopération entre les élèves, et dans laquelle un ensemble de techniques de classe sont utilisées pour permettre le travail en petits groupes, sur la base d'activités d'apprentissage qui sont évaluées en fonction des résultats obtenus par les élèves.

L'éducation coopérative vise à améliorer les processus d'apprentissage et de socialisation par la médiation du groupe (généralement de petits groupes dans lesquels les élèves travaillent ensemble), dont les membres doivent agir en se sentant **positivement interdépendants les uns des autres, de** sorte que le succès de l'un soit le succès de tous. Il s'agit d'une méthode

d'enseignement fondée sur la conviction de l'importance de l'interaction et de la coopération à l'école en tant que moyen de promotion humaine et sociale.

Au début des années 1900, des recherches sur la dynamique de groupe et la coopération ont été menées par des chercheurs de premier plan dans le domaine de la pédagogie et de la psychologie, tels que Kurt Lewin, John Dewey, Jean Piaget et Lev Vygotsky. Plus tard, d'autres chercheurs ont expérimenté ces études, notamment Johnson et Johnson qui ont lancé un projet majeur à l'université du Minnesota.

Nous nous référons ici principalement aux travaux de Lev S. Vygotsky, pour qui chaque individu possède un potentiel cognitif latent qui ne peut s'exprimer qu'à travers l'interaction avec les autres. C'est ce que l'auteur appelle la **zone de développement proximal :** Vygotsky considère que chaque individu, et en particulier l'enfant, est doté d'un potentiel qui lui permet d'acquérir de nouvelles connaissances au fur et à mesure qu'il rencontre d'autres individus ayant une plus grande maturité cognitive et une plus grande culture.

Dans l'apprentissage coopératif, le contact avec des pairs plus compétents au sein du groupe permet un travail réciproque dans les zones de développement proximal de chacun, ce qui permet d'obtenir de meilleurs résultats qu'avec des activités individuelles normales. En tant que communauté éducative, l'école doit développer une capacité relationnelle, tissée de langages affectifs et émotionnels, et promouvoir le partage des valeurs qui font que les membres se sentent membres d'une communauté. L'objectif est de valoriser l'unicité et la singularité de l'identité culturelle de chaque élève et, en même temps, de s'ouvrir à la diversité et de l'inclure.

Les experts font la distinction entre l'apprentissage coopératif informel, des exercices courts confiés en classe à des groupes non fixes de deux élèves ou plus, et l'apprentissage coopératif formel, des exercices plus longs et plus difficiles confiés à des groupes d'élèves travaillant ensemble pendant une période plus longue.

- Dans l'**apprentissage coopératif informel,** les élèves sont réunis en groupes de 2 à 4 par l'enseignant, qui leur propose une question, un problème, en confiant, par exemple, à l'un le soin d'écrire et à l'autre celui d'exposer. L'exercice sera réalisé en quelques minutes. Une variante de cette méthode est le **"think-pair-share"** : la paire d'apprenants doit raisonner ensemble sur une question, en synthétisant les deux points de vue en une seule réponse.
- Dans le cadre de l'**apprentissage coopératif formel,** les élèves travaillent en groupes sur des projets plus complexes et la tâche peut également être réalisée en dehors des murs de l'école ; en général, c'est l'enseignant qui attribue les rôles et confie les tâches aux membres, puis répartit l'exposé final entre tous les élèves concernés.

Dans les deux cas, **l'enseignant a un rôle décisif** car c'est lui qui doit former les groupes de manière qu'ils soient équilibrés et qui doit donner les tâches : en outre, la figure de l'enseignant devient celle d'un coach, d'un guide, d'une ressource à qui demander de l'aide, mais qui est externe au groupe. Enfin, le travail sera évalué individuellement, ce qui permettra de juger la

capacité d'apprentissage et d'interaction de l'individu, et sur des aspects de l'ensemble du projet, donc de manière globale.

- Cadre de la salle de classe

Dans la didactique collaborative, l'**enseignant est également un facilitateur :** il encourage l'interaction entre les étudiants, stimule la discussion, facilite l'apprentissage au moyen d'incitations continues (questions, tests, etc.), utilise le groupe dans lequel les étudiants travaillent ensemble pour améliorer réciproquement leur apprentissage, en s'appuyant sur la médiation sociale, par opposition à la médiation de l'enseignant.

A partir des écoles américaines, l'apprentissage coopératif a permis de remettre en cause certaines méthodes traditionnelles d'apprentissage. Notamment en ce qui concerne la disposition des bureaux dans les salles de classe, en allant au-delà du cadre traditionnel. Au lieu de disposer les bureaux en rangées classiques, placées les unes derrière les autres, différents emplacements ont été envisagés. **Les plus utilisés sont le cercle et le fer à cheval, avec de petits groupes d'élèves.**

Cette disposition a une signification particulière. L'enseignant se retrouve au centre, dans une position plus équidistante de tous les participants, il sera clairement visible et pourra s'engager davantage avec chacun. En outre, il n'y a pas de "hiérarchie" entre les pupitres et tous les élèves ont une bonne vue sur le reste de la classe. Un autre effet important est de stimuler une plus grande participation de tous les élèves, et pas seulement de ceux qui sont assis dans les premiers rangs. Ce type de disposition incite et encourage également l'interaction entre les apprenants. Dans certaines classes, la disposition des pupitres peut varier en fonction des besoins de la matière.

- Pourquoi l'apprentissage coopératif est-il efficace ?

Les caractéristiques positives du travail coopératif sont les suivantes

- Le développement d'un lien concret entre les élèves : la perception de travailler ensemble sur un projet commun facilite la réussite de l'entreprise. Les élèves savent que leur réussite dépend de l'effort commun de tous les membres du groupe ; chacun assume la responsabilité de son propre apprentissage et de celui de ses pairs.
- L'interaction en face à face : il s'agit d'un mode qui garantit des processus d'apprentissage et d'encouragement mutuels (les étudiants, travaillant ensemble, échangent de l'aide, des informations, de l'assistance).
- Stimuler la responsabilité envers soi-même et envers les autres. Dans ce cas, l'enseignant doit évaluer et communiquer son jugement sur la qualité et la quantité des contributions de chacun, afin de faciliter la création d'un sentiment de responsabilité et d'estime de soi.
- L'importance de développer ce que l'on appelle les "compétences sociales" : le groupe ne fonctionne pas efficacement si ses membres ne possèdent pas certaines compétences telles que la capacité d'écoute, la volonté de partager les décisions, la capacité d'établir la confiance entre les membres, la communication des opinions, la gestion des conflits.

- Quelques questions essentielles sur l'apprentissage coopératif

L'apprentissage coopératif présente plusieurs inconvénients qui peuvent rendre le processus plus délicat qu'il n'y paraît à première vue. Comme cette technique est en constante évolution, il est possible que les enseignants ne comprennent pas entièrement l'approche et qu'ils s'y perdent. L'apprentissage coopératif ne peut être appliqué avec succès dans de nombreuses circonstances, car il s'agit d'une pratique dynamique. En outre, les enseignants peuvent prendre l'habitude d'utiliser l'apprentissage coopératif pour occuper les élèves. Même si cela prend du temps, l'utilisation la plus productive de l'apprentissage coopératif dépend de l'engagement de l'éducateur.

La mise en œuvre de l'apprentissage coopératif par les enseignants peut également **se heurter à l'opposition et à l'animosité d'élèves** qui pensent être freinés par des coéquipiers plus lents ou d'élèves qui manquent de confiance et pensent que leur équipe se moque d'eux ou les ignore.
Lors des évaluations de l'efficacité du travail d'équipe qu'ils ont effectué au cours des activités d'apprentissage coopératif, les élèves donnent souvent leur avis. En raison de la concurrence perçue entre les pairs, les évaluations et les examens par les pairs peuvent ne pas représenter fidèlement les expériences réelles. Les brimades peuvent amener les élèves à se sentir obligés de produire des évaluations peu fiables. Les procédures d'évaluation confidentielles peuvent contribuer à améliorer la qualité de l'évaluation et à apaiser ces inquiétudes.

Voici quelques inconvénients de l'apprentissage collaboratif cités par les étudiants :

- La vitesse varie d'une personne à l'autre, et certaines personnes ont besoin d'approfondir seules certains sujets pour les comprendre.
- Quelqu'un pourrait tenter de prendre le contrôle du groupe, tandis que des individus calmes pourraient ne pas se sentir à l'aise.
- Les gens ne s'entendent pas nécessairement bien, et quelqu'un peut ne pas jouer son rôle. C'est pourquoi la dynamique de groupe doit être étroitement surveillée et gérée.
- Enfin, les élèves risquent de consacrer du temps à des sujets sans importance, et les enseignants doivent donc prévoir des horaires et un calendrier efficace.

- Modèle CSCL (apprentissage collaboratif assisté par ordinateur)

Le modèle CSCL est apparu comme une évolution du modèle d'apprentissage coopératif. L'élément central des modèles d'apprentissage coopératif assisté par ordinateur reste l'**interaction dans un contexte médiatisé par la technologie.** Dans ce cas, le tuteur en réseau joue un rôle clé dans l'interaction avec les étudiants et dans la mise en place et la préparation des environnements virtuels dans lesquels ils travailleront.

La figure du tuteur CSCL, qui peut être ou non la même que celle du tuteur en face à face, se caractérise non seulement par le haut niveau de compétences professionnelles requis dans le domaine de l'informatique et de la télématique, mais aussi par l'approche empathique qu'il ou

elle doit adopter à l'égard du groupe d'apprenants. Outre les tâches classiques auxquelles il est appelé, le tuteur en réseau pourrait gérer plusieurs situations spéciales telles que faciliter la compréhension de l'utilisation des équipements et des dispositifs, résoudre les cas de "silence" interactif liés à des discussions peu participatives, ou réduire le nombre de ceux qui se désintéressent des projets de groupe.

Les différentes technologies qui peuvent être utilisées dans le modèle CSCL sont les suivantes :

- Les systèmes de communication (tels que le courrier électronique, l'audio, la vidéo, le texte, etc.) ;
- Les systèmes de partage des ressources, qui permettent, par exemple, de partager un écran, un tableau blanc, une base de données ou un fichier ;
- Les systèmes de soutien aux processus de groupe (tels que la création d'un blog, d'un forum ou d'un chat commun pour l'échange d'idées et de propositions).

- Conclusions

En conclusion, on peut constater que l'EFT garantit un meilleur apprentissage, facilite le développement de compétences cognitives de haut niveau et d'une aptitude à travailler avec d'autres, aide les étudiants à avoir confiance en leurs capacités et les prépare également à un futur environnement de travail.

- Expérience personnelle

Regardez ici le témoignage méthodologique de **Bianca Fabbrocino, de l'Istituto F. De Gennaro Vico Equense (NA) - Italie.**

- Outil numérique - Facilitation : Padlet

Padlet est un outil numérique qui peut aider les enseignants et les élèves dans la salle de classe et au-delà en offrant un endroit unique pour un tableau d'affichage.

Quand l'utiliser ?

- Pour présenter des images, des liens, des vidéos et des documents, le tout placé sur un tableau d'affichage qui peut être rendu public ou privé ;
- Faciliter le brainstoming, en classe ou à distance ;
- Comme outil d'auto-apprentissage;

Comment fonctionne Padlet ?
Padlet est un tableau numérique qui permet aux élèves de partager du contenu (texte, images, vidéo, audio) et de collaborer en temps réel. La force de Padlet est qu'il est très facile à mettre en place, ce qui permet de l'utiliser rapidement pour organiser des discussions et obtenir un retour d'information de la part des élèves. Voyons comment démarrer.

1. Sélection d'un modèle

Figure 3 - Modèles de Padlet
Crédits : https://padlet.com/

Padlet vous permet de choisir parmi plusieurs modèles, qui ont des fonctionnalités différentes. Il peut être utile de les tester pour voir lequel nous convient le mieux ; nous recommandons les modèles "Mur", "Grille" et "Étagère".

2. Ajout de contenu

Une fois le modèle choisi, il est temps d'ajouter du contenu. Pour ce faire, vous pouvez

- Double-cliquer n'importe où sur le tableau ;
- Cliquez sur l'icône "+" dans le coin inférieur droit ;
- Faire glisser les médias dans le conseil d'administration.

Il est possible de donner un titre au contenu et d'en écrire une brève description. Ces contenus ajoutés seront les lieux où des commentaires pourront être échangés entre les élèves et les enseignants invités au forum.

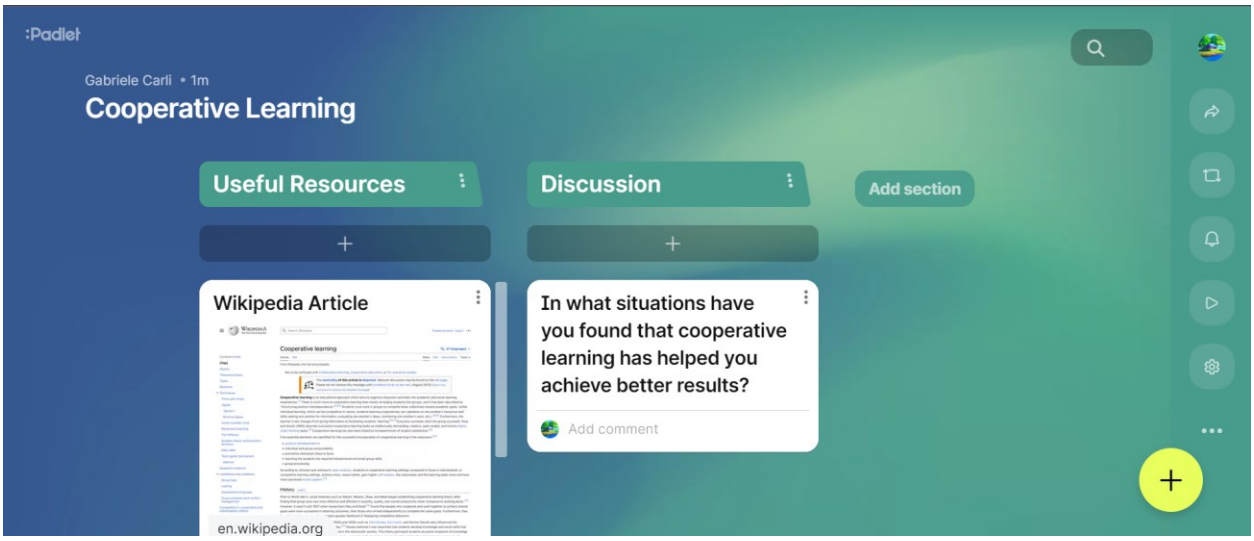


Figure 4 - Tableau Padlet
Crédits : https://padlet.com/

3. Paramètres

La configuration de Padlet en fonction de vos besoins est très simple. Pour accéder aux paramètres, cliquez sur l'icône de l'engrenage dans la barre de droite.
Les paramètres de Padlet sont divisés en six catégories :

- Titre : Elle permet de définir le titre, le sous-titre et l'icône du tableau.
- Apparence : Il permet de définir l'image d'arrière-plan du tableau.
- Mise en page : Permet d'organiser l'affichage du contenu.
- Publication : Ce paramètre vous permet d'autoriser ou non les commentaires d'autres utilisateurs sous différents articles et d'indiquer si le nom de l'utilisateur qui commente doit apparaître.
- Contenu : Permet de définir la modération des commentaires. Les commentaires des utilisateurs ne seront visibles qu'après approbation du propriétaire du forum.
- Avancé : Fournit l'URL du forum.

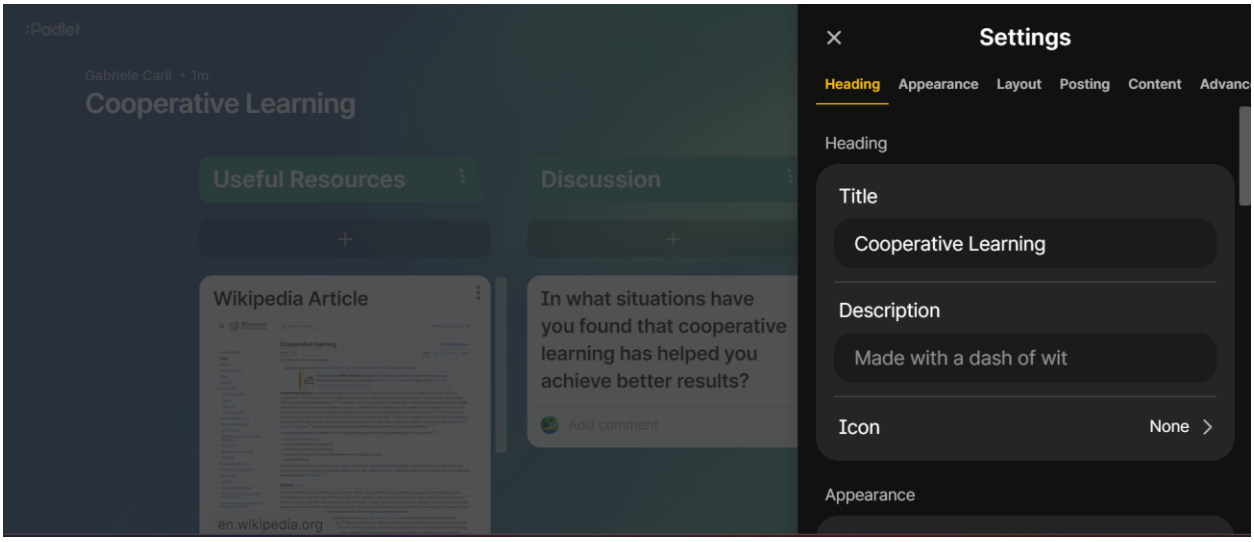


Figure 5 - Paramètres de Padlet
Crédits : https://padlet.com/

Avantages et inconvénients
Pro : très simple à utiliser
Inconvénients : la version gratuite ne permet de créer que 3 cartes au maximum.
Lien : http://padlet.com

Déclaration d'accessibilité : https://legal.padlet.com/accessibility

• Éducation de pair à pair

L'un des modes d'éducation relationnelle est l'éducation par les pairs, une méthodologie conçue pour activer un transfert naturel de connaissances, d'émotions et d'expériences de certains membres d'un groupe vers d'autres individus du même groupe, mettant ainsi en place une communication globale qui devient une opportunité d'enrichissement et d'échange pour chaque élève. Au sein d'une même classe, les élèves les plus préparés (pairs éducateurs) enseignent donc à ceux qui ont besoin d'un soutien et d'un temps d'apprentissage plus long.

Il s'agit là encore d'une rupture par rapport aux modèles traditionnels qui placent toujours au centre l'adulte expérimenté et compétent en charge du projet éducatif. Dans ce cas, la capacité à comprendre les besoins et les motivations des autres est transférée à un groupe de pairs qui partagent le même style de vie et la même mentalité. L'enseignant est chargé de superviser le processus.

L'éducation par les pairs offre certainement de multiples avantages :

1. Il rend le pair éducateur plus mature et plus conscient, qui, en expliquant à ses pairs, consolide et approfondit ses connaissances.
2. Transfère l'idée que la relation entre pairs peut aller au-delà de celle de simples camarades de jeu ;

3. Permet l'apprentissage par l'utilisation d'une langue plus proche de celle des apprenants ;
4. Aide les enseignants à se concentrer sur les besoins et la dynamique relationnelle de leurs élèves.
5. Cette méthodologie est particulièrement adaptée aux groupes d'adolescents qui travaillent ensemble pour renforcer leur estime de soi et leurs capacités de collaboration à un moment crucial de leur développement.

- Outil numérique - Facilitation : Microsoft To-Do

Microsoft To-Do est une application populaire de gestion des tâches conçue pour aider les individus et les équipes à rester organisés, à gérer leurs tâches et à augmenter leur productivité. L'application est disponible sur plusieurs plateformes, notamment les navigateurs web, Windows, macOS, iOS et Android, ce qui garantit que les utilisateurs peuvent accéder à leurs tâches et les synchroniser sur tous les appareils.

L'interface conviviale de Microsoft To Do facilite la création, la gestion et la hiérarchisation des tâches. Les utilisateurs peuvent ajouter des dates d'échéance, des rappels et des notes à chaque tâche et créer plusieurs listes pour classer leurs tâches. Pour améliorer l'organisation et le filtrage, les tâches peuvent également être divisées en divers dossiers et recevoir des étiquettes particulières.

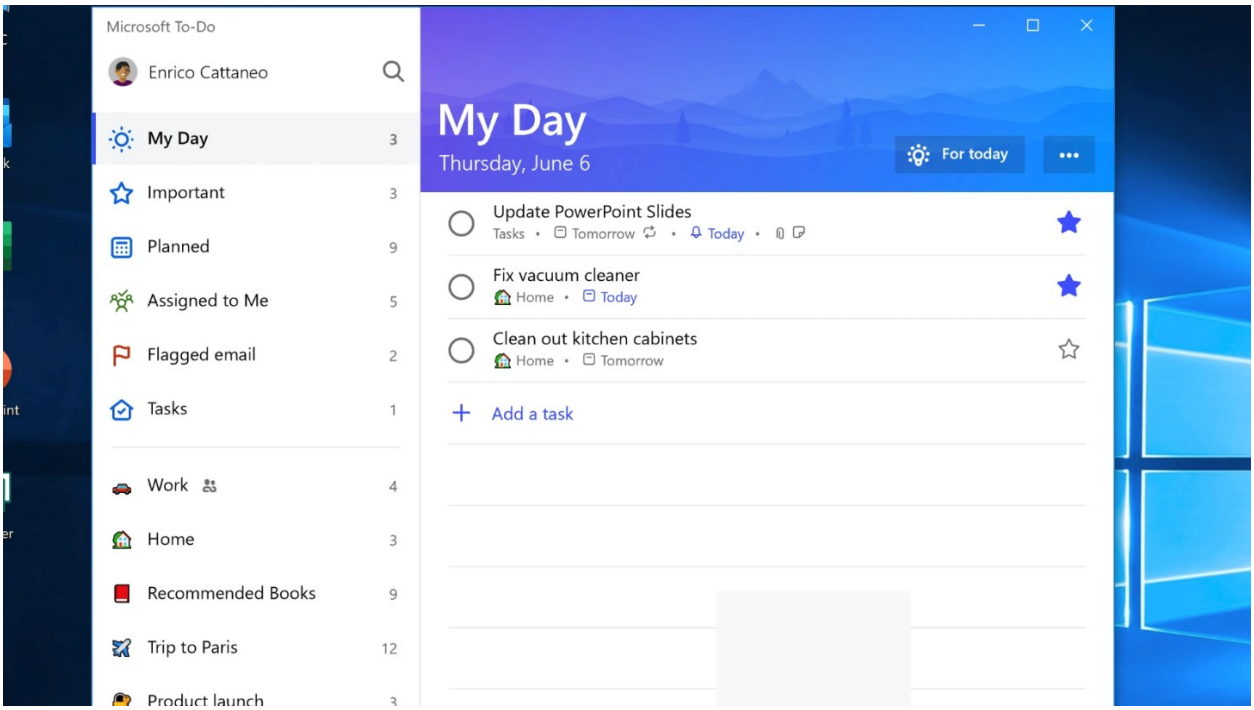


Figure 6 - Page principale de Microsoft To-Do
Crédits : https://todo.microsoft.com/tasks/

Quand l'utiliser ?

- Gestion des tâches personnelles : Microsoft To Do est idéal pour gérer les tâches personnelles et les listes de choses à faire.
- Collaboration et travail d'équipe : Microsoft To Do prend en charge les fonctions de collaboration, ce qui en fait un outil précieux pour les équipes.
- Définition d'objectifs et planification : Microsoft To Do peut être utilisé pour fixer des objectifs et planifier des activités.

Avantages et inconvénients

Pro : Microsoft To Do offre une interface propre et intuitive, facile à naviguer, qui permet aux utilisateurs de créer, de gérer et de hiérarchiser les tâches en toute simplicité. L'application est disponible sur plusieurs plateformes, notamment les navigateurs web, Windows, macOS, iOS et Android.

Inconvénients : si Microsoft To Do excelle dans la gestion des tâches de base, il lui manque certaines fonctionnalités avancées que l'on trouve dans d'autres applications dédiées à la gestion des tâches.

Lien : https://todo.microsoft.com/tasks/

Déclaration d'accessibilité : https://support.microsoft.com/en-au/office/screen-reader-support-for-microsoft-to-do-61cc610b-00b2-4cd4-be75-afd1a2d8231f

COMMUNICATION

• Apprentissage expérientiel et *apprentissage par la pratique*

L'apprentissage est un processus dans lequel la connaissance est créée par la transformation de l'expérience.
David A. Kolb

La méthodologie de l'*apprentissage par la pratique fait* partie de la théorie de l'apprentissage *expérientiel* (*Experiential Learning)*, développée depuis le début des années 1970 par David A. Kolb, qui a systématisé de nombreuses idées de philosophes et de psychologues importants qui l'ont précédé, tels que John Dewey, Kurt Lewin et Jean Piaget, en une approche éducative articulée.

L'aspect le plus important de l'*apprentissage par la pratique*, qui le différencie des méthodes d'enseignement traditionnelles, est la reconnaissance accordée aux expériences directes vécues par les élèves : ils deviennent des participants actifs aux cours, participent avec leurs propres compétences et capacités aux défis proposés et réfléchissent aux leçons apprises. Un exemple d'apprentissage par l'expérience est l'enseignement des différences entre les animaux

en emmenant les élèves dans un zoo, où ils peuvent observer et interagir directement avec l'environnement, plutôt que de transmettre des connaissances "de seconde main" par le biais d'un manuel.

La méthodologie de l'*apprentissage par la pratique* présente de nombreux avantages, allant de l'augmentation de l'implication de la classe pendant le cours au développement de la créativité et de la confiance en soi des élèves. Avant de nous pencher sur ces avantages, examinons de plus près en quoi consiste l'apprentissage par l'expérience et comment il peut être exploité en classe.

- Comment fonctionne l'apprentissage par la pratique

L'apprentissage par la pratique engage les apprenants de manière holistique, en tenant compte des aspects cognitifs, émotionnels et relationnels qui composent leur personnalité. C'est précisément pour cette raison qu'il s'agit d'une approche ambitieuse qui peut permettre aux apprenants d'améliorer considérablement leurs compétences en matière de *résolution de problèmes* et de gestion des émotions, à condition qu'elle soit mise en place en tenant compte de quelques éléments fondamentaux.

Pour mieux consolider les compétences et les notions, nous recommandons de suivre les étapes décrites par David Kolb dans son *modèle d'apprentissage par l'expérience.*

Figure 7 Modèle d'apprentissage expérientiel par David Kolb
Crédits : https://it.freepik.com/foto-vettori-gratuito/frecce-direzionali-cerchio

Ce schéma, appelé cycle de Kolb, commence par la phase d'**expérience concrète** et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre avec les phases d'**observation réfléchie**, de **conceptualisation abstraite** et d'**expérimentation active**. Examinons-les en détail :

1. **Expérience concrète** : au cours de la première phase, une situation stimulante est abordée, caractérisée par des éléments imprévisibles et des défis permettant de tester les compétences des élèves dans un contexte sûr.
2. **Observation réflexive** : dans cette phase, on revient au point de départ de l'activité et on passe en revue les actions réalisées. Les compétences d'écoute des autres, de distinction des différences et d'attention aident à comprendre l'expérience plus en profondeur.
3. **Conceptualisation abstraite** : dans la phase de conceptualisation, des modèles logiques et des idées sont utilisés pour développer une interprétation théorique des expériences et les relier entre elles.
4. **Expérimentation active** : dans la dernière phase, on part des hypothèses théoriques générées et on cherche des contextes et des situations pour les mettre en pratique.

- Les avantages de l'apprentissage par la pratique

Quelques avantages de la méthodologie de l'*apprentissage par la pratique :*

- Il fait participer les étudiants à travers des expériences réalistes, les aidant à mieux comprendre le sujet.
- Il favorise la collaboration au sein du groupe, l'échange d'opinions différentes et la cohésion en vue de la réalisation d'un objectif commun.
- Il encourage la prise de risque car il place les élèves dans un environnement sûr dans lequel ils sont invités à partager leurs opinions, à évaluer les idées des autres et à construire des solutions sans craindre le jugement des autres.
- Il offre aux étudiants une expérience d'apprentissage **personnelle**, qui est précieuse parce qu'elle reflète leurs valeurs et leur individualité.

- Outil numérique - Présentation : PowerPoint

Power Point est un outil de présentation très répandu qui permet de produire des diaporamas pouvant contenir du texte, des graphiques, du son, des films, des liens hypertextes et d'autres objets. Il permet également aux utilisateurs d'ajouter des animations et des effets aux éléments du diaporama. PowerPoint offre une gamme de fonctionnalités et d'outils pour aider les utilisateurs à concevoir, organiser et diffuser leur contenu de manière efficace.

Avec PowerPoint, les utilisateurs peuvent créer des diapositives individuelles qui servent d'aides visuelles à leur présentation. Les diapositives peuvent contenir du texte, des images, des diagrammes, des graphiques, des tableaux, des éléments multimédias (tels que le son et la vidéo) et des animations. Le logiciel offre une interface conviviale et une grande variété de modèles, de thèmes et de mises en page préconçus, ce qui permet aux utilisateurs de personnaliser facilement l'aspect et la convivialité de leurs diapositives.

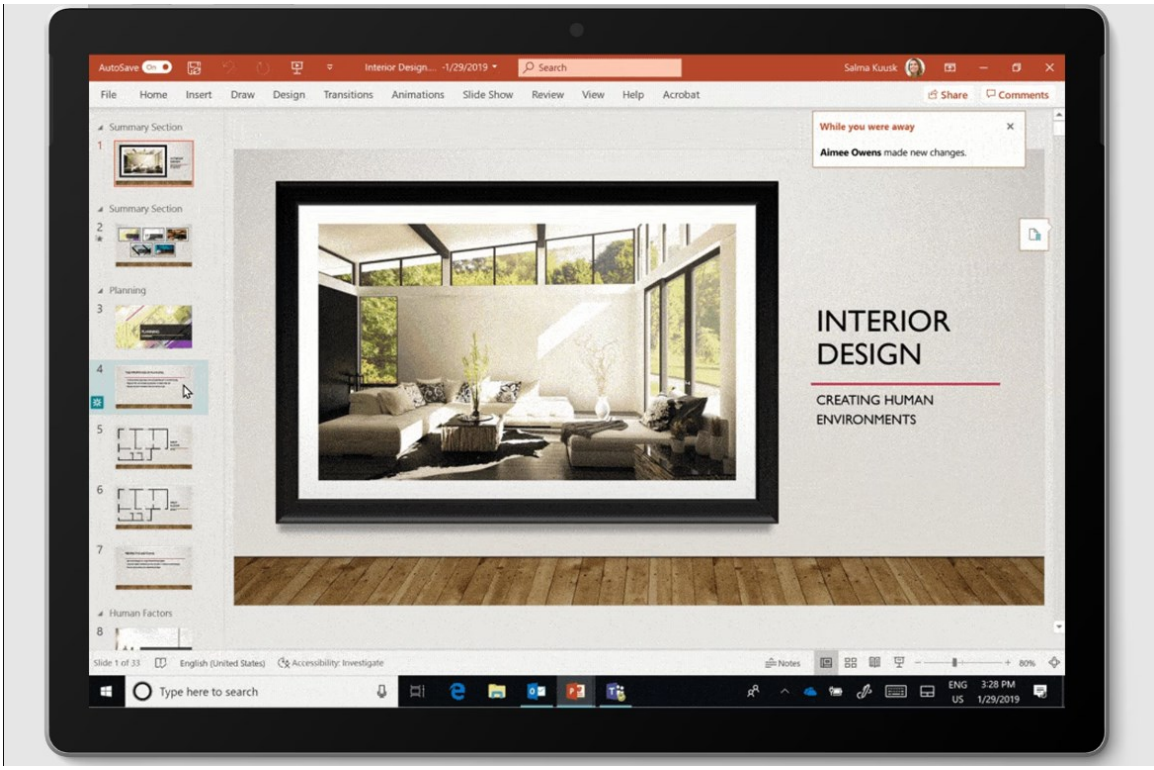


Figure 8 - Exemple de diapositive PowerPoint
Crédits : https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint

Avantages et inconvénients

Pro : il s'agit d'un outil adapté à la fois à l'étude individuelle des élèves et à l'engagement de la classe par le biais d'une expérience ludique.

Inconvénients : la version gratuite ne permet pas d'expérimenter un grand nombre de fonctions.

Lien : https://quizlet.com/en-gb

Déclaration d'accessibilité :

https://quizlet.com/blog/the-quizlet-app-now-with-voiceover-for-users-with-impaired-vision

Lien : https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint

Microsoft Office 2016 PowerPoint dispose d'outils d'accessibilité intégrés qui peuvent garantir l'accessibilité d'une version PDF enregistrée des diapositives (par exemple, en permettant des liens fonctionnels, des descriptions d'images et un texte lisible).

- ## Classe inversée ou enseignement inversé

L'enseignement inversé est une méthode d'enseignement, un modèle pédagogique et un nouveau scénario d'apprentissage. Dans les classes inversées, les méthodes d'enseignement traditionnelles sont inversées : normalement, l'enseignant enseigne et l'élève écoute, puis étudie et répète à la maison. Le terme flip (retournement) fait référence à la manière dont le contenu est proposé et au moment de l'apprentissage. La classe inversée renverse en effet la logique qui consiste à étudier en classe avec l'enseignant et à répéter passivement à la maison ce qui a été entendu ou lu en classe.

Leçon traditionnelle	Leçon inversée
L'enseignant transmet l'information aux élèves de manière frontale. À la maison, il y a l'appropriation, le moment où l'élève développe l'apprentissage à partir de l'expérience de l'école. Explication de l'enseignant.	À la maison, les élèves recherchent des informations. À l'école, il y a l'appropriation, le moment où l'élève développe l'apprentissage. Au moment de l'apprentissage, l'élève n'est pas seul, et l'enseignant est le plus important au moment où l'élève en a le plus besoin, c'est-à-dire au moment de la réflexion sur l'information.

Cette méthode d'enseignement est née dans le monde anglo-saxon - qui a toujours accordé plus d'attention à l'enseignement en laboratoire et à l'enseignement basé sur l'expérience - et s'est surtout répandue aux États-Unis, où les salles de classe sont déjà numérisées depuis des années et utilisent des systèmes d'apprentissage en ligne basés sur des salles de classe virtuelles.

Dans une classe inversée, **la responsabilité du processus d'enseignement est en quelque sorte "transférée" aux étudiants,** qui peuvent contrôler directement l'accès au contenu et disposent du temps nécessaire à l'apprentissage et à l'évaluation. L'enseignant joue un rôle de "guide" qui encourage les étudiants à mener des recherches personnelles, à collaborer et à partager les connaissances qu'ils ont acquises.

Les activités se déroulent selon des modalités proches de celles utilisées dans les cours de formation professionnelle, faisant ainsi un usage intensif des nouvelles technologies pour fournir aux apprenants des ressources appropriées en dehors du contexte de la salle de classe. En effet, les apprenants ont à leur disposition une multitude de matériels pédagogiques en ligne, qu'ils peuvent partager, annoter, modifier, voire créer en collaboration.

La première étape d'une activité de flip teaching est d'identifier une plateforme d'e-learning comme un environnement où collecter, organiser et partager des ressources et des parcours d'apprentissage qui, structurés et mis en œuvre par les enseignants eux-mêmes, peuvent satisfaire les styles et rythmes d'apprentissage vérifiés dans la salle de classe. Cela permet

d'étendre le temps d'enseignement au-delà des espaces de la salle de classe et des limites temporelles de la sonnerie de fin de cours.

- Le processus

Le processus se déroule en plusieurs étapes :

- L'enseignant sélectionne ou prépare très soigneusement les ressources vidéo, les ressources multimédias, les livres ou les livres électroniques qui doivent être stockés dans une plate-forme d'apprentissage en ligne.
- L'enseignant attribue aux élèves des vidéos ou des ressources sur un sujet qui sera abordé ultérieurement en classe.
- Les étudiants à la maison se connectent à l'espace virtuel dans lequel ils ont à leur disposition le matériel pédagogique que l'enseignant a sélectionné et/ou créé spécialement pour eux et peuvent l'utiliser à tout moment de la journée, en le répétant plusieurs fois jusqu'à ce que les concepts soient suffisamment clairs.
- Par la suite, l'enseignant à l'école apporte des éclaircissements, réalise des exercices et toute autre activité fonctionnelle à une meilleure compréhension (devoirs, résolution de problèmes, études de cas, activités d'approfondissement, etc.)
- Les élèves en classe font état de leurs connaissances acquises, répondent aux questions posées par l'enseignant, produisent des textes démontrant qu'ils ont compris la matière.
- L'enseignant teste le niveau atteint à l'aide de quiz en ligne, qui permettent également aux étudiants d'apprendre de leurs erreurs.

Les élèves deviennent responsables et organisateurs de leur propre apprentissage. En dehors de la salle de classe, ils utilisent le matériel en ligne en fonction de leur propre vitesse d'apprentissage. En classe, ils collaborent avec leurs camarades, comparent et approfondissent les concepts appris. Le rôle des enseignants est crucial dans la sélection et la préparation du matériel d'étude à domicile, ainsi que dans l'explication des concepts plus difficiles et plus complexes en classe.
Dans cette méthodologie, la **technologie joue un rôle clé** car, d'une part, elle permet aux élèves d'accéder à du matériel depuis leur domicile (vidéos, documents, liens, etc.), de prendre des notes et d'échanger des informations avec leurs pairs (salons de discussion, forums). D'autre part, elle permet aux enseignants de faciliter la collaboration entre leurs élèves en suivant leurs progrès et en leur communiquant constamment des informations en retour.

- Inconvénients du modèle de "classe inversée

Problèmes techniques
Pas d'accès à Internet signifie pas de devoirs. De plus, si les élèves oublient leur mot de passe ou ont des problèmes avec leur ordinateur, ils peuvent rapidement perdre la connexion. Pour les élèves qui n'ont pas accès à un ordinateur fiable ou à une connexion internet stable, ce modèle est source de désagréments et ils ne pourront pas du tout réaliser leurs devoirs. Aujourd'hui, cependant, la technologie fait de plus en plus partie intégrante de l'éducation et de

nombreuses écoles fournissent même à leurs élèves un accès à des ordinateurs/portables. Compte tenu de ces tendances, nous sommes convaincus que ce problème deviendra de moins en moins pertinent.

Manque de motivation
Les élèves doivent prendre des initiatives et être motivés pour faire leurs devoirs et se préparer pour les cours sans être surveillés de près. Ceux qui ne sont pas concentrés peuvent facilement se laisser distraire et perdre le fil. De plus, s'ils ne maîtrisent pas les bases, il leur sera difficile d'approfondir une matière sans l'aide d'un enseignant.

Pas pour tous les étudiants
Les "compétences métacognitives" semblent compliquées, mais elles sont simples à expliquer. Il s'agit de savoir comment vous apprenez et quel style d'apprentissage vous convient le mieux. La classe inversée exige beaucoup d'autodiscipline. Les élèves doivent savoir comment ils apprennent le mieux, mais tout est une question de pratique.

Le changement prend du temps
Bien que le modèle de classe inversée permette aux enseignants de gagner du temps, la mise en place de votre premier "cours inversé" nécessitera plus de temps et d'énergie que la poursuite du statu quo. Les enseignants devront présenter un concept entièrement nouveau aux étudiants. Ce changement peut prendre un certain temps car ils doivent apprendre à passer d'un style d'apprentissage passif à un style d'apprentissage actif.

- Expérience personnelle

Regardez ici le témoignage méthodologique de **Cristina Cusi de ESHOB, Barcelona-Espagne**

- Outil numérique - Facilitation : Quizlet

Quizlet est une plateforme permettant aux étudiants et aux enseignants de créer et de partager leur propre matériel d'apprentissage, y compris des flashcards et des diagrammes.

Quand l'utiliser ?

- **En classe,** pour créer des expériences d'apprentissage ludiques pour vos élèves ;
- **A la maison,** comme outil pour soutenir et permettre aux élèves d'étudier ensemble avec les flashcards.

Modes Quizlet

- **Flashcards :** Quizlet vous permet de créer des flashcards que les étudiants peuvent utiliser pour réviser les concepts abordés en profondeur en classe.

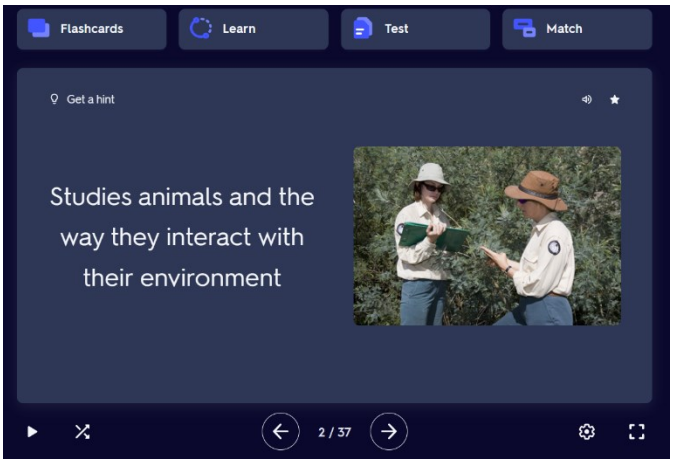


Figure 9 - Quizlet Flashcard
Credits : https://quizlet.com/latest

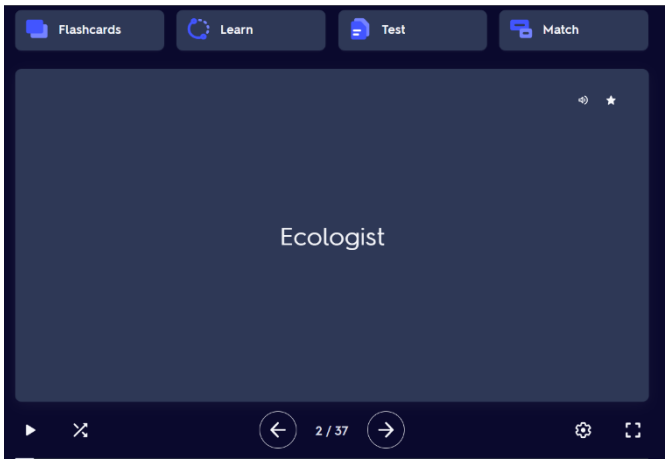


Figure 10 - Quizlet Flashcard
Crédits : https://quizlet.com/latest

- **Apprendre :** Ce mode permet aux élèves de passer de courts tests de manière indépendante et de mettre leurs connaissances à l'épreuve.

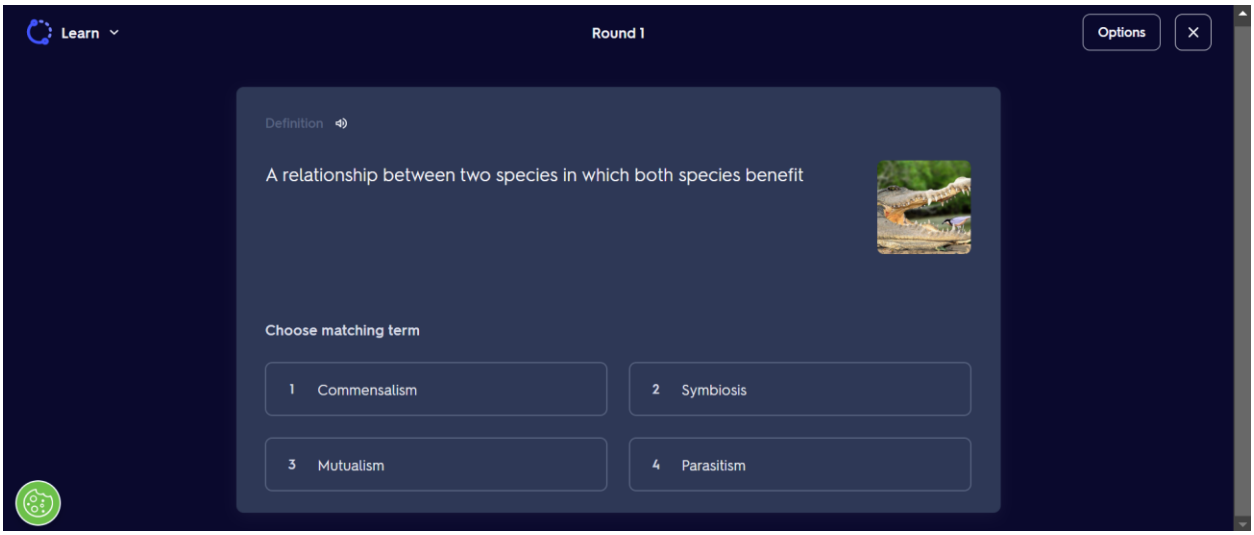


Figure 11 - Mode d'apprentissage Quizlet
Crédits : https://quizlet.com/latest

- **Test :** Dans le mode "Test", vous pouvez définir des défis pour votre classe en personnalisant les paramètres de manière plus précise.

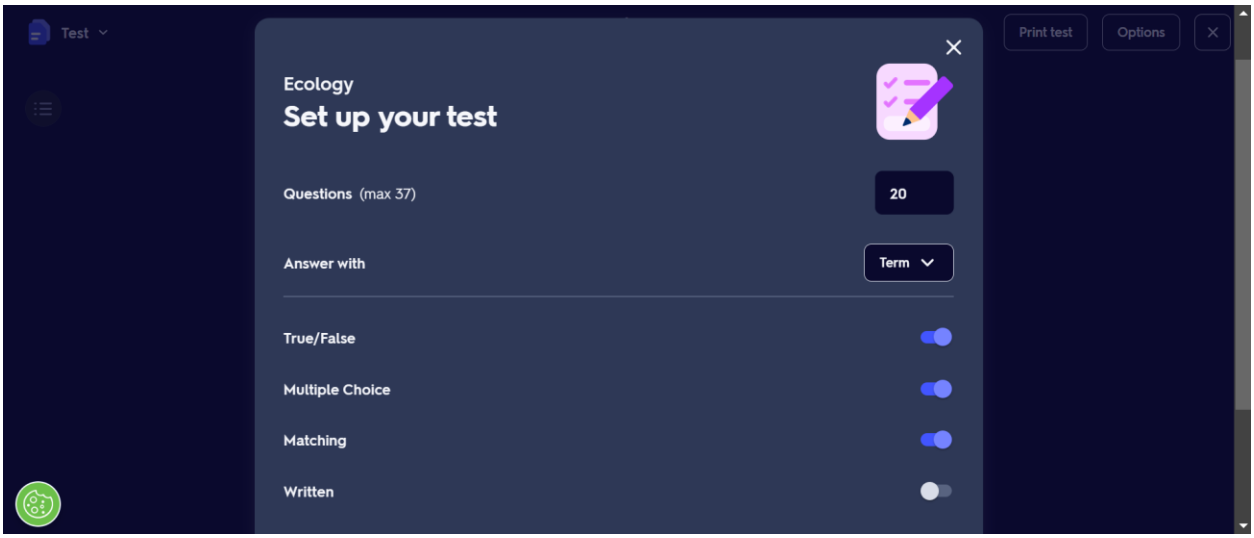


Figure 12 - Mode test Quizlet
Crédits : https://quizlet.com/latest

- **Correspondance :** Dans ce dernier mode, les élèves doivent relier les images ou les descriptions aux définitions correctes.

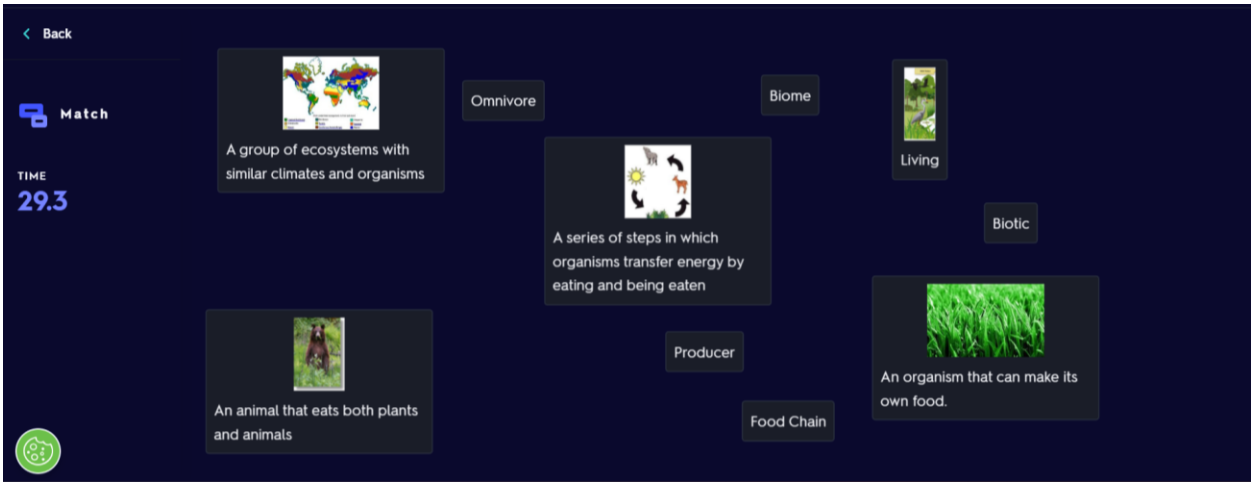


Figure 13 - Mode Match Quizlet
Crédits : https://quizlet.com/latest

Avantages et inconvénients

Pro : il s'agit d'un outil adapté à la fois à l'étude individuelle des étudiants et à l'engagement de la classe par le biais d'une expérience ludique.

Inconvénients : la version gratuite ne permet pas d'expérimenter un grand nombre de fonctions.

Lien : https://quizlet.com/en-gb

Déclaration d'accessibilité :

https://quizlet.com/blog/the-quizlet-app-now-with-voiceover-for-users-with-impaired-vision

CRÉATIVITÉ

- ## Penser en termes de conception

"Échouer plus vite pour réussir plus tôt".
David Kelley

La pensée créative est avant tout un état d'esprit, la conviction et la confiance profondément ancrées que chacun peut contribuer à créer un avenir plus désirable, ainsi qu'un processus d'action face à un défi difficile. L'éducation a bien besoin de ce type d'optimisme.

Les classes et les écoles du monde entier sont confrontées chaque jour à des défis en matière de conception, qu'il s'agisse des systèmes de retour d'information des enseignants ou des emplois du temps quotidiens. Où qu'ils se situent sur le spectre de l'échelle, les défis auxquels les éducateurs sont confrontés sont réels, complexes et variés. En tant que tels, ils nécessitent de nouvelles perspectives, de nouveaux outils et de nouvelles approches. La pensée créative est l'une d'entre elles.
Ideo, une société de conseil américaine, a récemment développé une nouvelle ressource - la boîte à outils Co-Designing Schools, qui aide les éducateurs à créer en collaboration des changements équitables dans les écoles par le biais d'un processus dirigé par la communauté, centré sur l'équité et axé sur la conception. Pour une analyse plus approfondie de la méthodologie, veuillez-vous y référer. Nous allons ici présenter brièvement la pensée design en tant que méthodologie collaborative particulièrement utile pour aborder des questions complexes ou ambiguës.

La pensée créative est une méthodologie utilisée pour aborder et résoudre des problèmes.
Il a été développé par David Kelley et Tim Brown à l'université de Stanford au début des années 2000. Elle permet notamment de résoudre des problèmes complexes et difficiles, de comprendre les besoins de l'utilisateur/client et de reformuler les problèmes en plaçant l'utilisateur/client au centre.

- Quelques principes clés de la réflexion sur la conception

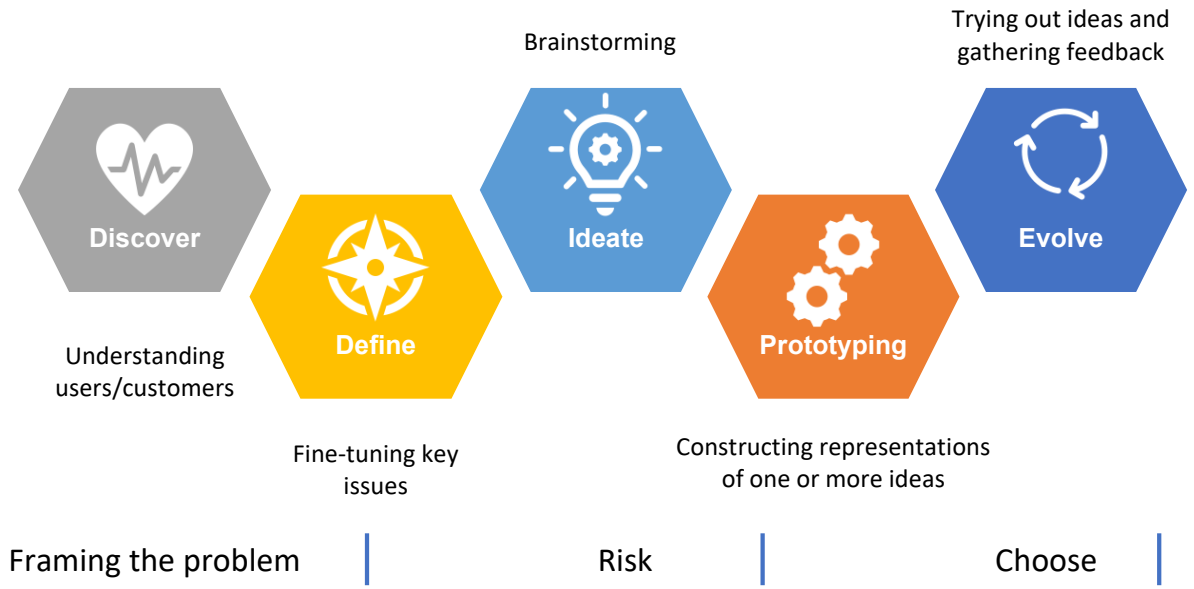
Faire passer les gens en premier.
Commencez par essayer de bien comprendre qui sont les personnes qui utilisent vos services, produits ou solutions : quels sont leurs besoins, leurs forces et leurs aspirations.

Communiquer de manière visuelle et inclusive.
Aider les gens à acquérir une compréhension commune du problème et des idées.

Collaborer et co-créer.
Travaillez avec d'autres personnes et inspirez-vous mutuellement de ce que vous faites (construisez vos idées à partir des idées des autres).

Répéter, répéter, répéter.
Prototypez et testez rapidement afin de détecter les erreurs à temps et de renforcer la confiance dans les idées novatrices.

- Pensée conceptuelle : le processus



Étape 1 - Découvrir

Le processus commence par la phase de découverte, qui cherche à comprendre le problème. Dans cette phase, il s'agit de poser des questions précises, mais ouvertes, qui nécessitent plusieurs répétitions pour approfondir le défi à relever et reformuler les questions posées au stade initial.

Cette étape se concentre principalement sur l'analyse des besoins, du comportement, de l'attitude, des faiblesses et du potentiel d'amélioration de l'utilisateur par rapport aux solutions actuelles.

La phase de DÉCOUVERTE peut être menée de différentes manières et approches, mais il est préférable de se concentrer sur la collecte d'informations utiles et significatives uniquement à l'aide d'un ensemble de questions bien conçues. Éviter les questions fermées, en particulier les questions de type "oui-non", est la première étape pour bien faire les choses.

Il faut toujours être attentif, observer et chercher à comprendre :

- Tout ce qui influence les comportements.

- Les adaptations mises en place par les personnes (elles sont révélatrices des besoins sous-jacents).

- Le langage corporel, qui nous permet de comprendre les émotions des personnes lors de nos entretiens.

- Les modèles, les habitudes et les schémas récurrents (ils nous permettent de savoir ce qui est vraiment important pour les gens).

- Recherchez des éléments inattendus - tout ce qui semble déplacé peut être un sujet de conversation.

Étape 2 - Définir

Cette phase permet de réduire les résultats à un objectif clé spécifique (ou à certains d'entre eux) sur lequel il pourrait être utile de travailler.
En d'autres termes, cette phase regroupe et synthétise les résultats et conclut les idées clés de la phase de découverte afin d'aider l'équipe à concentrer son attention sur les questions principales.
Sur la base du consensus au sein de l'équipe, l'orientation future et l'objectif principal deviennent clairs.
Bien que l'objectif soit clair, il peut être modifié pour définir la question suivante : "Comment pourrions-nous... (Comment pourrions-nous)".
Une bonne question HMW peut faciliter la vie ; elle condense le travail des deux premières étapes en une déclaration simple et claire que tout le monde peut facilement comprendre.

- **La question "Comment pourrions-nous" ?**

Caractéristiques d'une question efficace :

INFORMÉ : recueillir les informations de la phase précédente, "relier les points" en établissant des liens entre les éléments recueillis, se concentrer sur les besoins et les attentes de notre public cible.

INSPIRANT : Motiver à l'action, nous faire croire que nous pouvons réellement résoudre le problème mis en évidence par les personnes que nous avons rencontrées.

MEMORABLE : être mémorisé parce qu'il nous fait "ressentir" les besoins, être "social" dans le sens où il est facilement partagé et compris par de nombreuses personnes.

Étape 3 - Imaginer

L'étape de l'idéation fait référence à un processus créatif consistant à générer des idées et à rassembler des pensées, même si elles peuvent sembler farfelues au départ.
Il s'agit essentiellement d'un processus de remue-méninges au cours duquel de nombreuses solutions potentielles émergent pour répondre à la question "Comment pourrions-nous". Il ne faut pas imposer trop de contraintes pendant l'idéation.
L'ouverture aux possibilités immédiates et illimitées est bénéfique et c'est ainsi que, dans un juste équilibre avec l'aspect pratique et la faisabilité, l'innovation finit par apparaître.
Cependant, il faut rester terre à terre pour être pratique et aller de l'avant. Il est nécessaire d'identifier des idées réalisables qui semblent pouvoir être abordées par le biais de questions d'hypothèses.

Résolution créative de problèmes
Transformez le problème en défi ! Essayez de transformer, même textuellement, le problème en question. Cela nous aidera à le percevoir comme moins critique, comme un défi plutôt que comme un obstacle.
Essayez de suspendre votre jugement, surtout s'il est négatif : lors du brainstorming, essayez d'adopter une attitude positive, cela vous aidera à voir la solution comme plus réalisable.
Rassemblez des données et des idées et élaborez un plan d'action. En transformant le plan d'action en liste, vous disposerez d'un calendrier clair des actions à entreprendre.
Fixez-vous un délai. Le fait de disposer d'un délai stimule la créativité et vous aide à atteindre votre objectif.

Étape 4 - Prototypage et essais
La phase de fourniture de la solution est interprétée selon une logique de mise en œuvre progressive. Au cours de cette phase, le prototypage et les essais sont essentiels pour améliorer le résultat final du projet.

La phase d'essai vise à tester la capacité du produit mis en œuvre à résoudre le problème des utilisateurs. C'est le moment de soumettre notre idée aux personnes cibles pour voir si le problème identifié lors des premières étapes a été résolu et si la solution répond aux besoins qui sont apparus.

Un prototype permet de discuter plus facilement des idées avec d'autres personnes et d'obtenir un retour d'information, afin de ne pas se lancer à l'aveuglette le jour du lancement du service ou de la solution. Bien que cela puisse sembler ralentir le processus, cela permet d'économiser du temps et de l'argent à long terme en parvenant plus rapidement à la bonne idée.
Les idées et les hypothèses ne peuvent être concrétisées que si elles sont d'abord essayées et testées.

Quelques techniques utiles :
Interview
Un entretien direct avec les personnes qui vont utiliser la solution proposée.
Les questions posées seront ouvertes, la conversation sera plus agréable.
Questionnaire

Méthode plus rapide de collecte du retour d'information car elle permet de recueillir immédiatement les réponses de plusieurs personnes. Les questions posées seront principalement des questions fermées à choix multiples ou des évaluations de la proposition mise en œuvre.

Groupe de discussion

Un groupe de discussion est un moyen de réunir plusieurs personnes afin de recueillir des idées sur une solution ou des suggestions pour résoudre un problème. Vous poserez des questions stimulantes ou utiliserez des mots clés pour recueillir des idées et des jugements.

Étape 5 - Évoluer

La dernière phase vise la réflexion à tous les niveaux (procédures, travail d'équipe, etc.) et fait partie intégrante du Design Thinking. C'est surtout la phase où l'on réfléchit au contenu du projet et à la poursuite de son développement.
Partager les résultats et les idées avec l'équipe à la fin d'une interaction et à intervalles réguliers avec le plus grand nombre possible de parties prenantes.

La création d'une présentation permet de partager avec l'équipe les résultats et les idées développés au cours des interactions avec les parties prenantes et des activités du projet. Le canevas de la page suivante permet de structurer le timing et les éléments clés de la présentation.

- Expérience personnelle

Regardez ici le témoignage méthodologique de **Monica Boni, de Wattajob S.r.l. Milano - Italie.**

- Outil numérique - Facilitation : Murale

Mural est un outil en ligne de collaboration et de partage d'idées.

Quand l'utiliser ?

Pour permettre le brainstorming. Vous pouvez utiliser les canevas proposés sur Mural directement dans l'application ou les télécharger pour les utiliser dans des activités de brainstorming en présence.

Avec Mural, vous pouvez ajouter des notes autocollantes, du texte, des gifs et des images et les relier rapidement pour créer des brainstorms ou des cartes heuristiques. L'application peut être utilisée en ligne, ce qui permet à plusieurs utilisateurs de travailler simultanément, en ajoutant et en modifiant le contenu du tableau en temps réel.

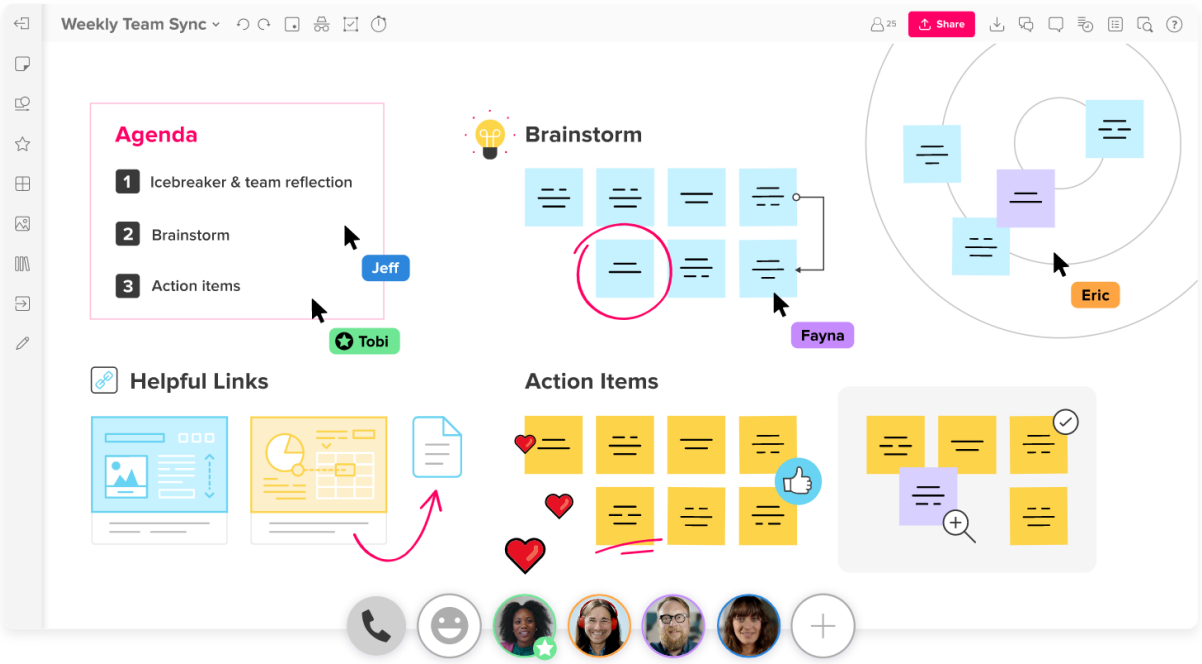


Figure 14 - Tableau mural
Crédits : https://www.mural.co/

Avantages et inconvénients

Pro : Il vous permet de faciliter le brainstorming et vous donne des suggestions et des idées pratiques.

Inconvénients : la version gratuite ne comprend pas beaucoup de fonctionnalités

Lien : https://www.mural.co/

Déclaration d'accessibilité :

https://support.mural.co/en/articles/4831483-accessibility-statement

- ## Techniques de narration

"La narration est la plus ancienne forme d'éducation".
Terry Tempest Williams

La narration peut être considérée comme une méthode d'apprentissage inclusive. Bien sûr, les histoires sont innées chez les êtres humains, et le fait de les raconter a permis à l'humanité d'établir des relations, de transmettre des connaissances et de la compréhension, et donc de se développer. Aujourd'hui, la narration est de plus en plus utilisée comme méthode d'apprentissage innovante et inclusive dans le cadre scolaire.

L'art de raconter des histoires
La narration est en effet découverte comme un outil de communication capable de capter l'attention des individus par le biais de l'histoire, de l'intrigue et de la tension narrative, et de retenir ainsi les auditeurs par le biais d'engrenages narratifs. La découverte sensationnelle est la suivante : le cerveau humain peut synthétiser l'information à un niveau multisensoriel, mais surtout lorsqu'elle est présentée sous une forme narrative.

La narration a un fort potentiel pédagogique et éducatif, en particulier pour les natifs du numérique. Aujourd'hui plus que jamais, savoir raconter des histoires peut permettre aux élèves, dès les premiers stades de leur développement, de discerner ce qui est réel de ce qui est virtuel.

Les histoires peuvent être utilisées pour aborder toutes les disciplines en plus de la littérature, des mathématiques, des sciences, de l'art, de la technologie, de la géographie, de l'histoire, de la musique et de l'éducation physique. Grâce aux contes, le potentiel de l'apprenant peut être développé pour en faire un apprenant autonome, lui permettant de prendre conscience de son propre processus d'apprentissage et d'employer des stratégies telles que la planification, l'émission d'hypothèses et l'auto-évaluation.

Raconter des histoires pour une école inclusive.

La narration implique la discussion et la collaboration de tous les élèves du groupe classe et permet ainsi la reconnaissance des autres personnes, de leur valeur et de leur rôle dans le cadre de la construction narrative, mais aussi dans la vie réelle.
La narration d'histoires à l'école favorise l'identification avec les personnages créés et une plus grande conscience de ses propres émotions, ce qui signifie un développement personnel, un renforcement de l'identité individuelle mais aussi de l'identité du groupe.
Les conflits en classe conduisent souvent à des niveaux extrêmes d'intimidation et de cyberintimidation. Par conséquent, l'introduction d'une telle méthode de confrontation entre pairs peut aider à surmonter les formes de discrimination et de violence verbale qui sont répandues dans l'environnement scolaire.

Comment se déroule l'activité en classe ?
Une unité de narration comprend généralement trois phases d'enseignement :
Les activités préalables au récit : Cette phase permet d'éveiller la curiosité des élèves à l'égard de l'histoire et de faire monter la tension. En outre, le vocabulaire principal est déjà utilisé.
Les activités pendant le récit : Dans cette phase, l'histoire est racontée en cercle assis ou sur une chaise et est accompagnée par les actions (vocales) des élèves pendant la répétition de l'histoire.
Les activités post-récit : Au cours de cette phase, le contenu contextuel et linguistique est traité et approfondi.

La narration peut être particulièrement utile lors de l'apprentissage d'une langue étrangère ou de l'étude d'une culture différente. Voyons quelques exemples d'activités possibles.

- Activités préalables à la narration

Introduction au vocabulaire
L'enseignant montre une carte illustrée avec un nouveau mot de vocabulaire, nomme le mot et demande aux élèves de le pantomimer, plus tard l'enseignant ne nomme que le mot.
L'enseignant récite les mots en variant le tempo, la hauteur ou le volume et demande aux élèves de les répéter, puis il demande aux élèves de lire le mot sur les lèvres.
Jeu "Kim" : l'enseignant accroche différentes cartes illustrées au tableau. Un élève couvre ou échange plusieurs cartes, qui doivent ensuite être nommées par les autres élèves. Enfin, toutes les cartes sont retournées, un élève désigne une carte face cachée et les autres élèves la nomment.

Présentation du personnage principal
L'enseignant présente le(s) personnage(s) principal(aux) de l'histoire aux élèves à l'aide d'un animal en peluche, d'un jouet ou d'une figure peinte sur du carton.

Introduction au sujet
Voyage imaginaire : Les élèves s'installent confortablement et ferment les yeux. L'enseignant "emmène" les élèves dans un voyage imaginaire dans le monde de l'histoire. Après le voyage imaginaire, les élèves nomment ce qu'ils ont vu et vécu au cours de leur voyage.

L'image ou l'objet comme stimulus silencieux : L'enseignant place une image ou un objet correspondant à l'histoire au centre du cercle de chaises. Les élèves parlent librement de l'image ou de l'objet, puis l'enseignant lance l'histoire.

- Activités de narration

Parler en chœur
Pendant le récit, l'enseignant invite les élèves à chanter les phrases récurrentes en insérant de petites pauses à ces endroits et en encourageant les enfants à chanter en se basant sur leurs expressions faciales.

Actions d'accompagnement de la parole
L'enseignant distribue les images des différentes scènes aux élèves, qui les affichent au tableau une par une au fur et à mesure qu'ils racontent. Les élèves peuvent également recevoir toutes les images sur une feuille de travail et les classer ou les numéroter dans le bon ordre.

Les élèves accompagnent le récit de l'histoire en pantomime avec des mouvements appropriés.
Les élèves jouent l'histoire à leur place avec des marionnettes, des figurines en carton, etc. qu'ils ont fabriquées eux-mêmes.

Travail sur le contenu
L'enseignant arrête la narration à un moment opportun et laisse les élèves spéculer sur la suite de l'histoire. L'enseignant s'arrête à un moment opportun et les élèves disent ce qu'ils ressentent à la place du personnage principal et comment ils agiraient dans cette situation.

- Activités post-récit

Activités accompagnant les récits répétés
Les élèves accompagnent l'histoire par des sons appropriés à l'histoire (vent, gazouillis d'oiseaux, cliquetis de voiture).
L'histoire devient un récit d'action, les élèves pantomimant ce que l'enseignant raconte.
Les élèves placent les images de l'histoire dans le bon ordre.
Les élèves sont invités à effectuer un certain mouvement (par exemple, se lever et se rasseoir ou taper dans les mains) lorsqu'un certain mot est prononcé. Il peut s'agir d'une couleur, d'un chiffre, d'un animal ou d'une personne, mais aussi de tous les mots appartenant à un terme générique (tels que véhicules, animaux, couleurs, temps) ou des mots préférés des élèves.
L'enseignant remplace les mots et les phrases par des sifflets, un bip ou une courte pause pendant la narration et demande aux élèves de les nommer.
L'enseignant intègre des erreurs de contenu et des changements amusants au cours de la narration, que les élèves doivent identifier et corriger.

Les actions de narration numérique en classe doivent être incluses dans les programmes d'apprentissage. Ainsi, l'élève est placé au premier plan de son processus d'apprentissage et

peut développer ses connaissances et ses compétences de manière à pouvoir matérialiser des produits particuliers par le biais de vidéos, d'activités de type multimédia, de récits numériques et de livres.

La narration numérique peut faciliter la connaissance d'informations disciplinaires qui ne sont pas faciles à comprendre pleinement par le biais d'une méthode attrayante et agréable, et c'est précisément la raison pour laquelle elle est souvent utilisée comme méthode de facilitation.

L'utilisation d'un support numérique dans les établissements scolaires permet non seulement d'accroître les opportunités liées à l'apprentissage et à la participation active des élèves de BES et de DVA, mais aussi d'ouvrir l'accès au monde extérieur, souvent trop éloigné de l'école.

Aujourd'hui, la quasi-totalité de la jeunesse utilise Internet comme outil de recherche et de communication, ou pour partager des photos et des vidéos. Les jeunes seront donc certainement plus enclins à utiliser les outils modernes dans le domaine de l'éducation également.

- **Outil numérique - Facilitation : OBS**

OBS (Open Broadcaster Software) est un logiciel gratuit et open-source très populaire pour la diffusion en direct et l'enregistrement vidéo. Les utilisateurs peuvent enregistrer, mixer et diffuser du contenu à partir de l'écran de leur ordinateur, de caméras, de microphones et d'autres sources en utilisant l'ensemble complet d'outils et de fonctionnalités qu'il propose. Il fonctionne en enregistrant des données à partir d'une variété de sources, y compris l'écran de votre ordinateur, les fenêtres des applications, les webcams et les périphériques d'entrée audio.

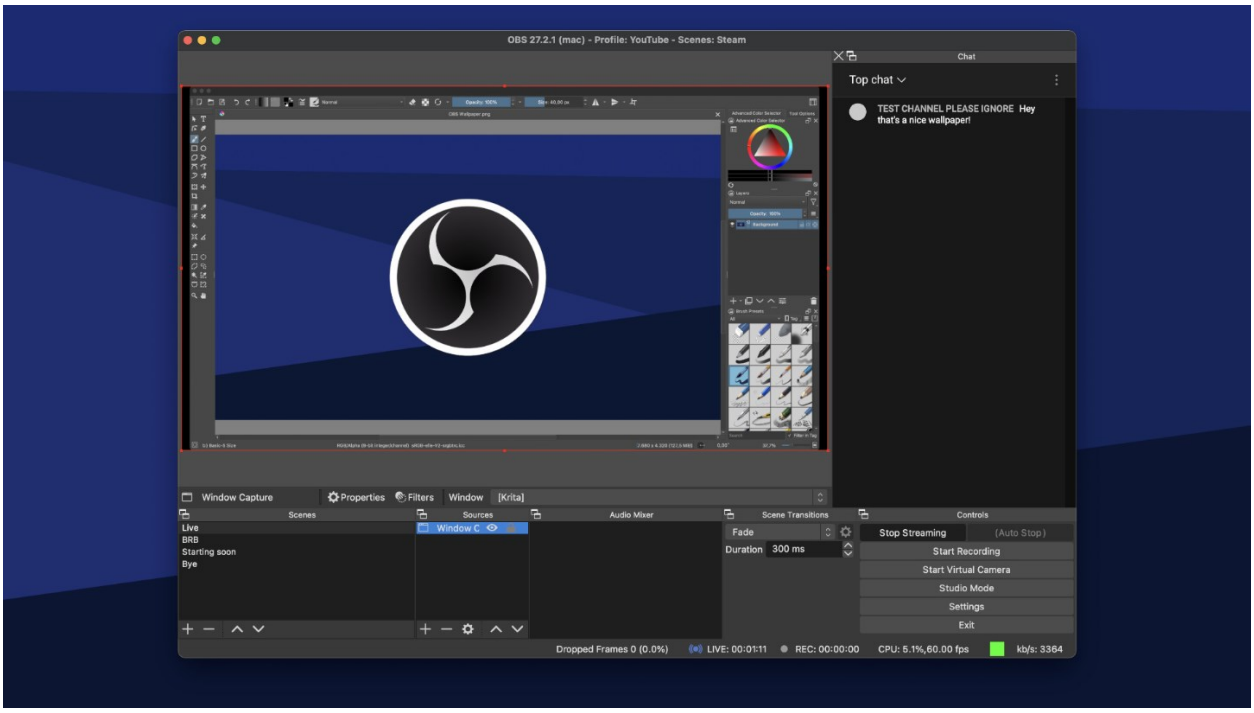


Figure 15 - Écran principal de l'OBS
Crédits : https://obsproject.com/

Pour télécharger, installer et configurer OBS, suivez ces guides officiels :

- https://obsproject.com/kb/quick-start-guide
- https://obsproject.com/wiki/OBS-Studio-Quickstart

Avantages et inconvénients

Pro : OBS est un logiciel libre et gratuit, ce qui le rend accessible aux utilisateurs de tous les budgets. Il prend en charge un large éventail de plates-formes, notamment Windows, macOS et Linux, ce qui lui confère une certaine souplesse pour les différents systèmes d'exploitation.

Inconvénients : OBS a une courbe d'apprentissage relativement raide, en particulier pour les utilisateurs qui sont novices en matière de diffusion en direct ou de production vidéo. Il faut parfois du temps et des efforts pour comprendre et maîtriser toutes les fonctionnalités et tous les paramètres.

Lien : https://obsproject.com/

Déclaration d'accessibilité : /

LA PENSÉE CRITIQUE

• Débat

"Parlez pour que je puisse vous voir."
Socrate

Selon Socrate, la pensée naît du dialogue, de l'opposition, de l'argumentation pour soutenir ses opinions et ses idées. Savoir débattre est donc un outil fondamental pour améliorer ses capacités d'exposition et de raisonnement.

Que signifie débattre ? Il ne s'agit pas d'imposer ses idées par la force en agressant verbalement ses interlocuteurs, en criant plus fort et en tergiversant. Bien que ces approches puissent être expérimentées dans de nombreuses situations publiques et privées, débattre est quelque chose de profondément différent.
L'articulation d'une véritable discussion est plus complexe et plus difficile, nécessitant des **règles claires** pour qu'il soit réellement possible de confronter des idées différentes.

L'utilisation de la méthodologie du débat permet d'atteindre les objectifs suivants :
- renforcer les compétences en matière de relations interpersonnelles et de communication.
- gérer les émotions.
- apprendre à rechercher et à sélectionner des informations.
- organiser les informations recueillies de manière cohérente.
- développer la pensée critique.
- apprendre à accepter et à respecter des idées différentes des siennes.

Le débat est une méthodologie qui a vu le jour et s'est développée dans le monde anglo-saxon, où il constitue une discipline à part entière. Mais ses racines remontent à l'époque classique, où la rhétorique représentait l'art de parler de manière efficace et persuasive. Dans la Rome antique, l'art oratoire était étudié comme une composante fondamentale de la rhétorique et était considéré comme une compétence très importante dans la vie publique et privée.

Le débat consiste en une confrontation dialectique formelle où les étudiants, répartis en deux groupes, soutiennent et discutent un argument proposé par l'enseignant ou choisi par eux-mêmes.

Avant le début du débat proprement dit, des activités de recherche peuvent être menées pour aider les élèves à soutenir la discussion.

La méthodologie consiste à suivre les étapes suivantes :

Étape 1 : Identification du thème de la discussion
Les élèves effectuent une recherche et une sélection d'informations relatives à ce sujet, énumèrent les arguments qui soutiennent les textes et ceux qui les contredisent. L'ordre

d'exposition est défini, qui peut être ascendant (des arguments les plus faibles aux plus forts) ou descendant (dans ce cas, en commençant par les arguments les plus forts et en terminant par les moins convaincants). Il est également possible de placer les arguments les plus forts au début et à la fin.

Étape 2 : Organisation du discours
Les membres de chaque équipe organisent les informations recueillies, en utilisant généralement les règles de la rhétorique classique :
- Prémisse (exorde) : présentation du sujet.
- Introduction sommaire (propositio) : énumération des thèmes dans l'ordre où ils seront traités.
- Développement des thèmes (narratio) : exposition des thèmes en citant les différentes sources.
- Preuve et confirmation (argumentatio) : démonstration de sa thèse par des preuves empiriques et réfutation de l'antithèse.
- Conclusion (conclusio) : évaluation finale globale.

Étape 3 : Synthèse
Vous fixez sur une carte récapitulative les principaux concepts du sujet traité.

Étape 4 : Évaluation
L'enseignant et la classe évaluent, à l'aide de grilles d'évaluation, la performance sous différents angles, par exemple : la maîtrise du langage verbal et non verbal, les capacités de raisonnement logique, le respect des règles, l'interaction constructive avec l'équipe antagoniste.

- Expérience personnelle

Regardez ici le témoignage méthodologique de **Cristina Cusi de Eshob, Barcelone - Espagne**

- Outil numérique - Présentation : Canva

Canva est un outil de conception graphique en ligne bien connu qui permet aux utilisateurs de produire des contenus visuels étonnants, tels que des infographies, des affiches, des présentations et des graphiques pour les médias sociaux. Il offre une interface conviviale et une large sélection de modèles modifiables, ce qui le rend accessible aux personnes ayant différents niveaux d'expertise en matière de conception. Les utilisateurs peuvent facilement

positionner et redimensionner les éléments à l'aide de la fonctionnalité "glisser-déposer" de la plateforme, ce qui élimine le besoin d'un logiciel de conception complexe.

L'un des points forts de Canva est sa capacité de collaboration. Il permet aux utilisateurs d'inviter des membres de l'équipe ou des collaborateurs à travailler ensemble sur un projet de conception, ce qui le rend idéal pour les projets de groupe, le brainstorming d'équipe et la collecte de commentaires. Les utilisateurs peuvent commenter des éléments spécifiques, partager des liens de conception et même définir des autorisations pour contrôler l'accès à l'édition.

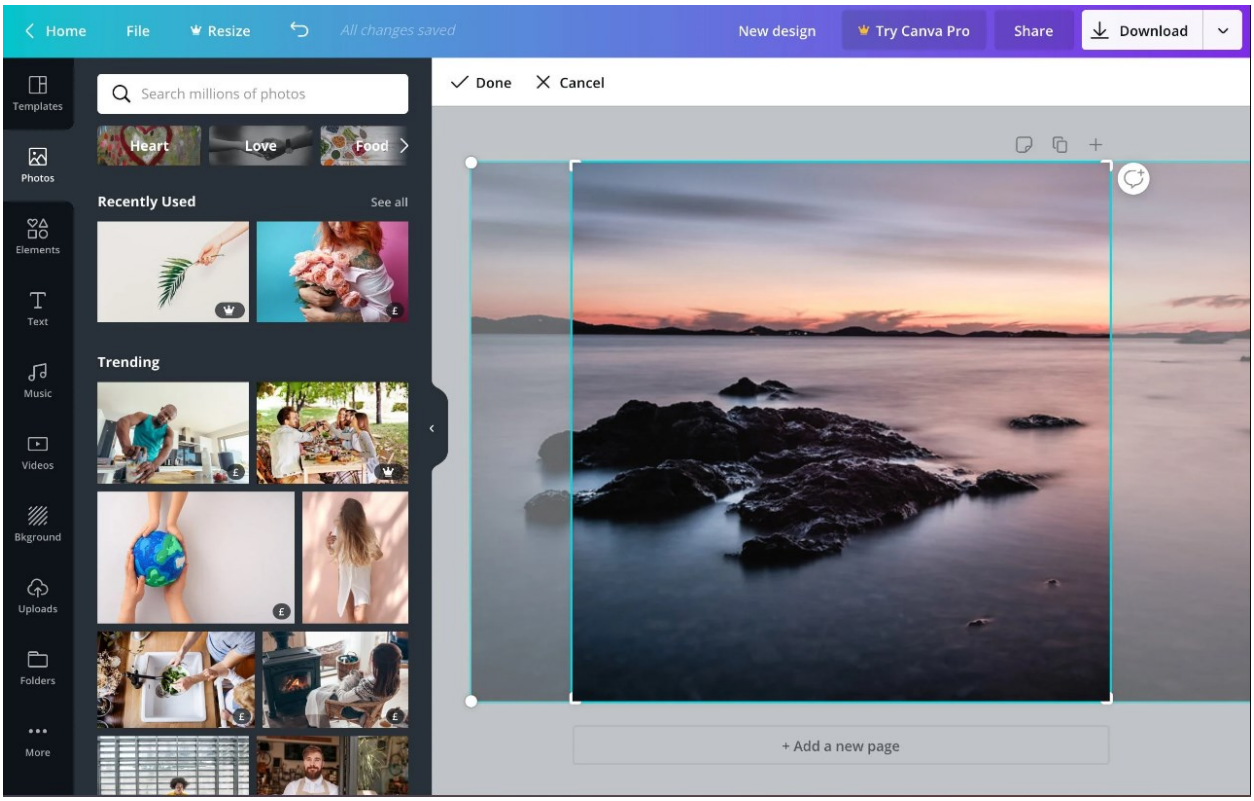


Figure 16 - Une photo éditée sur Canva
Crédits : https://www.canva.com/

Avantages et inconvénients

Pro : Canva offre une interface conviviale et intuitive, ce qui le rend accessible aux utilisateurs de tous les niveaux de compétence en matière de conception. De plus, il offre une vaste bibliothèque de modèles, de polices, d'images, d'illustrations, d'icônes et de formes conçus par des professionnels.

Inconvénients : Canva est une plateforme basée sur le web, ce qui signifie qu'il faut une connexion internet pour y accéder et l'utiliser.

Lien : https://www.canva.com/en_gb/

Déclaration d'accessibilité : https://www.canva.com/policies/accessibility/

- ## Dynamisation et évaluation des voyages éducatifs

"Certains hommes naissent grands. D'autres se voient imposer la grandeur".
Une nuit au musée

Les voyages éducatifs, souvent connus sous le nom d'excursions ou de voyages d'apprentissage par l'expérience, jouent un rôle important dans l'enrichissement de l'expérience éducative des élèves. Ces excursions permettent aux élèves de sortir du cadre traditionnel de la salle de classe et de se retrouver dans des contextes réels, offrant ainsi des possibilités uniques d'apprentissage actif. Cependant, pour garantir l'efficacité des voyages éducatifs, il est essentiel de se concentrer à la fois sur la dynamisation et l'évaluation.

Dynamisation

La dynamisation des voyages éducatifs implique une planification et une exécution minutieuses. Ce processus de planification doit commencer par un alignement clair des objectifs du voyage sur le programme scolaire. Les éducateurs doivent identifier les résultats d'apprentissage spécifiques qu'ils souhaitent atteindre grâce au voyage, afin d'assurer une connexion transparente avec l'enseignement en classe.

La préparation est un autre aspect essentiel de la dynamisation. Les étudiants doivent recevoir des informations et des conseils adéquats avant de s'embarquer pour le voyage. Il peut s'agir de lectures préalables, de discussions ou de devoirs qui les aident à comprendre l'objectif du voyage et sa pertinence par rapport à leurs études. Pendant le voyage, l'engagement est crucial. Les élèves doivent participer activement au processus d'apprentissage, que ce soit par le biais de visites guidées, d'activités pratiques, d'interactions avec des experts ou d'explorations indépendantes. L'objectif est de stimuler leur curiosité et leur esprit critique tout en renforçant les concepts enseignés en classe.

La réflexion après le voyage est tout aussi importante. Les élèves doivent avoir la possibilité de traiter et d'intérioriser leurs expériences. Cela peut se faire par le biais de discussions, de journaux, d'essais ou de présentations, leur permettant de relier ce qu'ils ont appris pendant le voyage à leurs connaissances antérieures.

Mais comment dynamiser un voyage éducatif en engageant et en responsabilisant vos élèves de manière efficace ? Voici quelques suggestions issues de notre expérience :

Activités de dynamisation :

Quiz : Un moyen amusant d'impliquer davantage les élèves lors d'un voyage consiste à leur poser 10 à 15 questions auxquelles ils doivent trouver la réponse tout au long de la visite. Ils peuvent trouver certaines réponses en lisant des informations, d'autres peuvent être données par le guide touristique des sites visités, tandis que d'autres réponses doivent être trouvées activement en interrogeant d'autres personnes. Veillez à vérifier les réponses à la toute fin et à remettre un prix aux gagnants.

Ateliers pratiques : Proposez des ateliers au cours desquels les élèves participent activement à des activités en rapport avec le thème du voyage. Par exemple, une visite à une galerie d'art peut inclure un atelier de peinture ou de sculpture.

Journaux de réflexion : Encouragez les élèves à tenir un journal de réflexion pendant le voyage. Ils peuvent y noter leurs observations, leurs questions et leurs réflexions personnelles afin d'approfondir leur compréhension.

L'évaluation

Il est essentiel de mesurer l'impact et l'efficacité des voyages éducatifs. Les méthodes d'évaluation doivent s'aligner sur les objectifs du voyage et mesurer la compréhension et l'évolution des élèves à la suite de l'expérience.

L'évaluation formative, qui a lieu pendant le voyage, aide les éducateurs à mesurer l'engagement et la compréhension des élèves en temps réel. Des observations, des discussions ou des questionnaires rapides peuvent fournir des informations précieuses.

L'évaluation sommative, réalisée après le voyage, permet de déterminer dans quelle mesure les étudiants ont atteint les objectifs d'apprentissage. Les méthodes d'évaluation traditionnelles telles que les tests peuvent être utilisées, mais des approches plus créatives, telles que des évaluations basées sur des projets ou des présentations, peuvent être plus appropriées, en fonction des objectifs du voyage.

Encourager les étudiants à s'engager dans l'auto-évaluation leur permet de réfléchir à leur propre apprentissage. Ils peuvent évaluer leurs progrès, se fixer des objectifs d'apprentissage personnels et identifier les domaines à améliorer. En outre, le retour d'information des étudiants sur leur expérience de voyage est inestimable. Ils permettent de savoir ce qui a bien fonctionné et ce qui pourrait être amélioré lors de futurs voyages éducatifs, contribuant ainsi à la planification future et aux efforts de dynamisation.

Activités d'évaluation

Essais après le voyage : Demandez aux étudiants de rédiger des essais sur leurs expériences de voyage. Ils doivent expliquer ce qu'ils ont appris, comment cela se rapporte à leur travail de cours, et sa signification plus large.

Discussions de groupe : Organisez des discussions après le voyage, au cours desquelles les élèves partagent leurs idées, leurs questions et les principaux enseignements qu'ils en ont tirés. Ces discussions peuvent aider les élèves à consolider leur apprentissage.

Création de projets multimédias : Demandez aux élèves de créer des présentations multimédias ou des vidéos résumant leurs expériences de voyage. Cela permet de faire preuve de créativité et d'évaluer les compétences en matière de présentation.

- Outil numérique - Facilitation : Mentimètre

Mentimeter est un logiciel de présentation interactive qui permet aux présentateurs de s'engager et d'interagir avec leur public en temps réel. Il offre une variété d'outils et de fonctionnalités interactives qui améliorent l'engagement des participants et favorisent la participation active lors de présentations, de réunions, d'ateliers et d'événements.

Quand l'utiliser ?

- **En classe,** pour vérifier les progrès des élèves et tester leurs connaissances en créant des quiz attrayants et participatifs.
- **Lors des activités de travail en groupe** : vous pouvez créer des quiz et des tests sur la plateforme, diviser les étudiants en équipes et les faire concourir ensemble, en temps réel.
- **Permettre le brainstorming.** Lorsque les marqueurs et les post it ne sont pas envisageables, vous pouvez utiliser la fonction **"Nuage de tags"** ou **"Question ouverte"** pour recueillir les opinions et les idées des élèves.

La nature en temps réel de Mentimeter permet aux présentateurs de recevoir un retour d'information instantané et de recueillir les réponses de l'auditoire au fur et à mesure qu'elles sont soumises. Les résultats peuvent être affichés et visualisés sous différents formats, tels que des tableaux, des graphiques ou des nuages de mots, ce qui permet aux présentateurs d'analyser et de partager facilement les informations avec le public.

Figure 17 - Exemple de nuage de mots
Crédits : https://www.mentimeter.com/

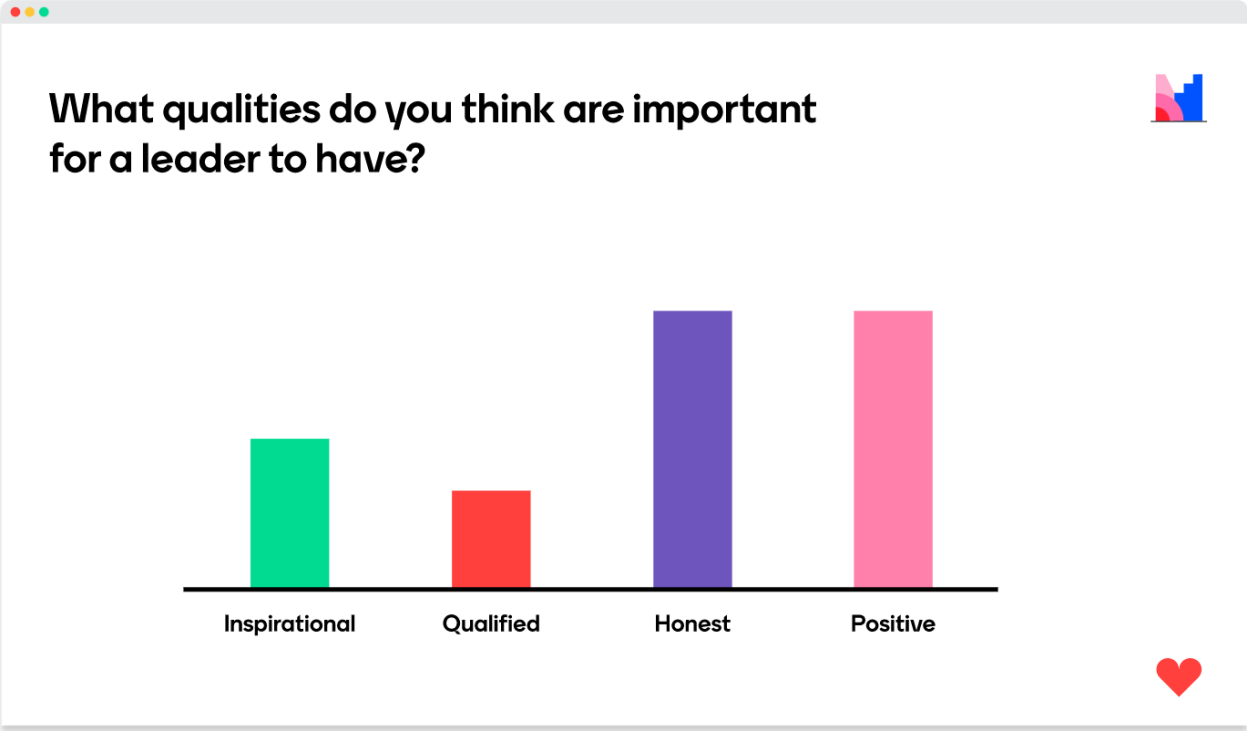


Figure 18 - Exemple de diagramme à barres
Crédits : https://www.mentimeter.com/

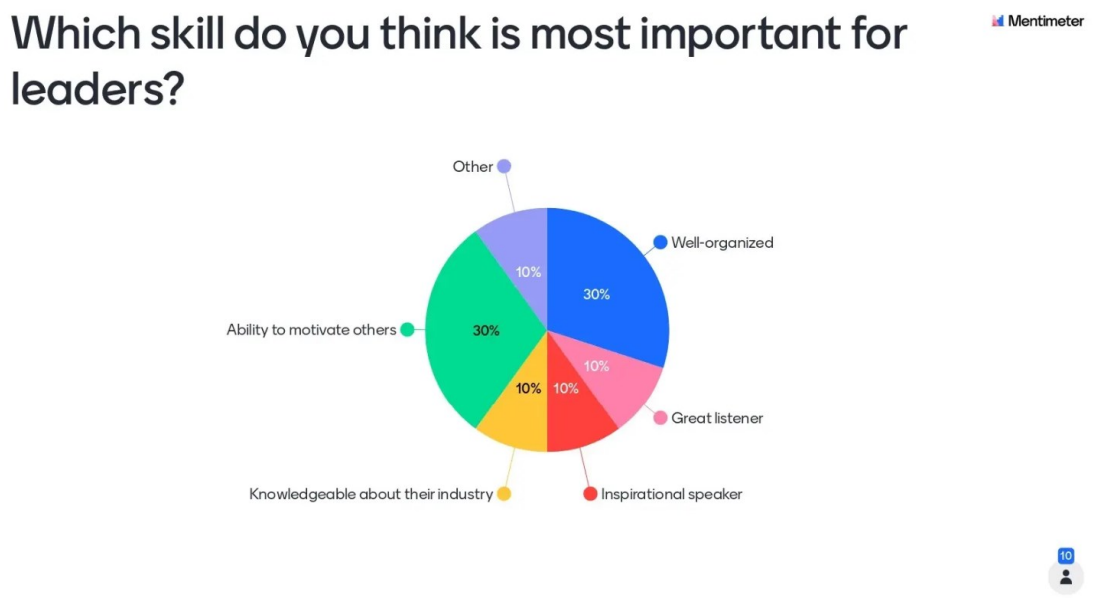


Figure 19 - Exemple de diagramme circulaire
Crédits : https://www.mentimeter.com/

Avantages et inconvénients

Pro : il vous permet d'obtenir un retour d'information en temps réel et de favoriser un environnement engageant. De plus, plusieurs fonctions sont disponibles dans la version gratuite

Inconvénients : il n'existe qu'une version anglaise

Lien : https://www.mentimeter.com

Déclaration d'accessibilité de Mentimeter : https://www.mentimeter.com/accessibility

Conclusions : Le pouvoir des méthodologies d'enseignement innovantes et des outils numériques dans l'éducation à la durabilité dans le secteur alimentaire.

Dans le monde d'aujourd'hui, qui évolue rapidement, on ne saurait trop insister sur l'importance de la durabilité dans le secteur alimentaire. Alors que nous sommes confrontés à des défis environnementaux, sociaux et économiques complexes, il est essentiel de doter nos étudiants et les générations futures des connaissances et des compétences nécessaires pour aborder ces questions de manière efficace. Le "Manuel sur les techniques ludo-éducatives et les outils numériques à l'intention des enseignants de l'EFP" élargit la discussion sur le pouvoir des méthodologies d'enseignement innovantes et des outils numériques dans la réalisation de cet objectif.

Tout au long de ce manuel, nous avons exploré un large éventail de méthodologies d'enseignement innovantes, chacune ayant ses propres atouts pour promouvoir l'éducation à la durabilité dans la formation professionnelle. De l'apprentissage coopératif aux techniques de narration, de l'apprentissage par l'expérience à la dynamisation et à l'évaluation des voyages éducatifs, ces méthodologies offrent aux éducateurs des approches polyvalentes pour impliquer activement les étudiants dans le processus d'apprentissage.

En complément de ces méthodes d'enseignement, nous avons introduit une série d'outils numériques qui peuvent améliorer et faciliter la mise en œuvre de ces approches. Des outils tels que Padlet, Microsoft To-Do, PowerPoint, Quizlet, Mural, OBS, Canva et Mentimeter offrent aux enseignants les moyens de créer des expériences d'apprentissage interactives, immersives et collaboratives. Ils permettent l'intégration transparente de la technologie dans la salle de classe, transformant les espaces d'enseignement traditionnels en centres dynamiques de créativité et d'engagement.

Lorsque nous réfléchissons à l'importance de ces méthodologies et outils numériques, il devient évident qu'ils jouent un rôle vital dans la refonte de l'éducation à la durabilité. En tirant parti de l'apprentissage coopératif et de l'apprentissage entre pairs, les étudiants peuvent collaborer pour trouver des solutions innovantes aux défis de la durabilité dans le secteur alimentaire. L'apprentissage expérientiel et l'apprentissage par la pratique leur permettent d'acquérir des compétences pratiques et une compréhension approfondie des concepts de durabilité. Le modèle de classe inversée permet aux étudiants de prendre en charge leur apprentissage, tandis que la pensée conceptuelle favorise la confiance créative et la résolution de problèmes. Les techniques de narration, les débats et les voyages éducatifs ajoutent de la profondeur et du contexte à leur compréhension.

Dans le contexte de l'évolution du paysage éducatif, la fusion de méthodologies d'enseignement innovantes et d'outils numériques est essentielle. Ils permettent aux éducateurs de créer des expériences d'apprentissage inclusives, engageantes et efficaces, préparant les étudiants à devenir des contributeurs actifs aux pratiques durables dans le secteur alimentaire et au-delà.

En conclusion, le "Manuel des techniques ludo-éducatives et des outils numériques à l'intention des enseignants de la filière EFP" sert de guide et de source d'inspiration pour les éducateurs engagés dans la cause de l'éducation au développement durable. En adoptant ces méthodologies et ces outils numériques, non seulement nous donnons aux élèves les moyens de devenir des citoyens du monde informés et responsables, mais nous contribuons également à un avenir plus durable pour tous.