

# Des tablettes à l'école

## Pour une intégration réussie



MINISTÈRE DE  
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE  
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



[www.ac-dijon.fr](http://www.ac-dijon.fr)

Valérie Perreaut – Erun58

## **GESTION DE CLASSE**

1. Oser changer sa gestion de classe
2. Travailler par ateliers
3. Faire autrement

## **LE PROJET PEDAGOGIQUE**

4. S'approprier la tablette... avant
5. Cibler ses intentions pédagogiques
6. Opter pour des applications de création
7. Se concentrer sur le contenu (pas le contenant)

## **LE DEVELOPPEMENT DE COMPETENCES CHEZ LES ELEVES**

8. Planifier les actions des élèves
9. Responsabiliser les élèves
10. Développer des compétences



# La gestion de classe

## 1. Oser changer sa gestion de classe

La TABLETTE va naturellement inciter les enseignants à **redéfinir leurs façons de faire.**

Le modèle « tout le monde fait la même tâche en même temps » est appelé à évoluer.

Pour réussir l'intégration des tablettes en classe, il faut **faire autrement** et transformer les activités d'apprentissage des élèves.



Repenser la **gestion** de classe pour optimiser l'utilisation des quelques tablettes disponibles.

travailler à **leur rythme** / développer **leur autonomie** / faire de la **différenciation pédagogique**

La tablette est un outil parmi d'autres. Non **pas une période de récompense ou de divertissement.** »

Utiliser les tablettes **au quotidien**. Cela permet d'intégrer les TIC plutôt que de les utiliser.

Une flotte en rotation pour toute l'école ou  
quelques tablettes en classe tout le temps ?

### flotte en rotation

Intéressant en cas de projets  
de classe

Prévoir par exemple de disposer de la  
flotte de façon intensive sur une  
période donnée.

### quelques tablettes en classe

Meilleure intégration : on s'en  
sert quand on en a besoin et  
non parce qu'une plage  
horaire est définie à l'avance

→ De la souplesse pour permettre les deux gestions

L'enseignant doit pouvoir **laisser choisir** différents moyens de production par ses élèves.

L'enseignant n'a **pas à tout connaître** au niveau technique.

**Les élèves pourront apporter** plusieurs réponses et solutions.

L'enseignant agit comme guide et facilite la **recherche et la production de contenu**. Il fait réfléchir ses élèves.

### Le modèle SAMR (de Ruben Puentedura)

TRANSFORMATION



#### Redéfinition

- La technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables.



#### Modification

- La technologie permet une reconfiguration significative de la tâche.



#### Augmentation

- La technologie agit comme substitution directe d'outil, avec amélioration fonctionnelle



#### Substitution

- La technologie ne fait que répliquer; aucun changement fonctionnel.

*Exemple* : Un groupe d'élèves a comme tâche de créer un document qui permettra à leurs pairs d'apprendre plus facilement une notion (capsule vidéo / carte mentale numérique / poster interactif, ...)

*Exemple* : Les élèves ont comme tâche d'apprendre une poésie, d'enregistrer un audio et de l'accompagner d'une musique libre de droits

*Exemple* : Une dictée audio est enregistrée par l'enseignant pour permettre à certains élèves d'avancer à leur rythme

*Exemple* : L'élève utilise un traitement de texte au lieu d'un crayon pour écrire un texte.

AMÉLIORATION

## 3. Faire autrement

4 erreurs à ne pas commettre

### 1- Ne pas se concentrer sur les applications à contenu spécifique

1 appli pour annoter / 1 appli pour enregistrer les manipulations / 1 appli pour la création audio / 1 appli pour la création vidéo

### 2- Négliger la formation des enseignants pour apprendre à...

enrichir les activités de lecture, d'écriture, de conversation orale et d'écoute / partager du matériel entre collègues et avec les élèves / recevoir les travaux électroniques des élèves, les commenter et les noter / comprendre la notion d'informatique en « nuage » / comprendre comment différentes applications interagissent entre elles, la compatibilité entre les fichiers, les outils de conversion / retransmettre cela aux élèves

### 3- Ne pas penser qu'on agit sur une tablette comme sur un ordinateur portable

Apprentissage actif par la manipulation / Mobilité qui permet de d'apprendre en tout temps, en tout lieu. / Création de contenu facilitée.

### 4- Ne pas pouvoir répondre à la question *Pourquoi des tablettes?*

- Habiletés essentielles : communication complexe / apprentissage des nouveaux médias / créativité / apprentissage autonome.
- Situations d'apprentissage personnalisé et centré sur l'élève favorisées.
- Fenêtre sur le monde, permettant d'apprendre n'importe où, n'importe quand.





## 4. S'approprier la tablette... avant le début du projet pédagogique

### Objectifs

Avoir des idées d'intégration des tablettes en classe.

Bien comprendre les limites et les avantages de la tablette.

se donner un  
objectif d'utilisation

Fournir des aides technologiques aux  
élèves ayant des besoins particuliers

Différencier l'enseignement

Faciliter l'accès à l'information

Cibler une  
intention

Travailler en sous-groupes de besoins en  
fournissant des applications qui permettent  
aux élèves de parfaire leurs connaissances

Mettre l'accent sur la créativité

→ L'intention doit servir de base à votre projet et orientera vos actions au quotidien.

### Installer peu d'applis

- Conseil : les faire tenir en un seul écran.

### Classer les applis en 5 grandes catégories

- Création, production
- Consultation
- Consommation
- \* Partage
- \* Communication

### Avoir en tête le modèle SAMR

- Substitution
- Amélioration
- \* Augmentation
- \* Redéfinition

#### Applications de création :

- Grande valeur pédagogique car elles permettent à l'enfant de **construire**.
- **Elève actif** dans son processus d'apprentissage.
- L'enfant en classe est accompagné d'un enseignant qui lui permettra **d'atteindre ce niveau cognitif**.

# Le projet pédagogique

## 7. Simplifier les projets pédagogiques... et se concentrer sur le contenu

### CONSTATS

Facilité d'utilisation

Facilité de mise en marche  
→ entrée rapide dans l'activité

Très peu de problème  
d'ordre technique



Outil intuitif : on se concentre davantage sur la production de contenus que sur l'apprentissage d'un outil

Plus l'application sera simple, plus les élèves (et l'enseignant) seront libérés des contraintes techniques.

Nouvelles opportunités  
d'apprentissage

La tablette permet la  
création de productions  
multimédias grâce à une  
interface intuitive

Temps consacré au  
contenu > Temps  
consacré au  
contenant.

Pour commencer : partir sur ce que vous faites déjà !

Quelles sont les actions que vous faites en classe ?

Quelles sont les actions qui sont accomplies par les élèves ?

Concentrez-vous sur ce que vous maîtrisez déjà : la pédagogie

Planifiez une activité déjà expérimentée en vous mettant au défi de permettre aux élèves de varier leurs productions.

Partez de votre intention pédagogique, PAS DE L'APPLICATION !

Évitez que vos actions soient guidées par les outils

Cibler d'abord un verbe ou une action

Mémoriser

Comprendre

Appliquer

Analyser

Évaluer (un travail)

Créer



Elaborer une charte / un code d'usage de l'usage de la tablette  
...rédigée par les élèves et l'enseignant

- Quels usages sont encouragés ?
- Quels usages ne le sont pas ?
- Quels outils sont permis pour tel projet ?
- Quels outils sont permis en fin d'activités guidées ?
- Qui recharge les tablettes ? Quand ? Où ?
- Comment rendre compte du travail fait sur tablette ?
- ...

# 10. Développer des compétences... qui leur seront utiles toute leur vie

### Utilisation responsable

- de la tablette
- d'Internet
  
- → Internet Responsable

### Développement de l'identité numérique

- Protection des données personnelles
- Protection de la vie privée

### Jugement critique quant à l'utilisation efficace de l'outil selon le contexte

- Modéliser les bonnes pratiques
- Mettre l'accent sur les stratégies gagnantes du traitement de l'information

### Education des élèves à utiliser les médias sociaux

- De façon sécuritaire
- de façon pédagogique pour apprendre