



Dans les mondes du numérique, la gamme des possibles appliquée à la pédagogie est infinie. Si nous devons proposer une classification des « outils numériques », elle pourrait être la suivante.

Les APPLIS

Une application mobile est un programme autonome conçu pour s'exécuter sur un terminal mobile, comme un smartphone ou une tablette tactile. Ce sont de petits logiciels souvent très simples et gratuits. Ils peuvent intervenir dans la gestion de classe, la conception de solution d'animation. **Quelques noms** : SOCRATIVE, FEEDLY, VIPER... mais en réalité, leur nombre est infini. Chaque jour, plusieurs dizaines d'applis sont conçues. Ils facilitent le travail de l'enseignant sans toutefois porter sur les apprentissages. A noter qu'il est possible de concevoir sa propre « appli ».



Les SOLUTIONS COLLABORATIVES

Il s'agit de l'une des solutions pédagogiques les plus abouties et les plus utiles.

Une solution collaborative permet de travailler à distance avec des élèves, d'échanger avec eux des travaux, des cours, des analyses. Elle permet de stocker des données, travailler en mode projet.

Les plus élaborées sont payantes. Toutefois il est possible de travailler à partir de solutions gratuites (en anglais). Wrike, Ziteboard, strip-generator... sont des solutions ludiques, mais Glowbl ou SamePage proposent de véritables espaces de travail.



Les CLASSES VIRTUELLES

Il s'agit de solutions autonomes c'est-à-dire gérée par l'élève lui-même. Leur qualité est d'associer la voix, le texte et l'image et de permettre plusieurs parcours pédagogiques.

Ce parcours est soit dirigé (donc le chemin est créé par le professeur) soit mis en œuvre par l'élève.

C'est une solution pédagogique permettant de travailler les savoirs. Elles peuvent être couplées avec la solution des WEBCONFERENCES.



Les SERIOUS GAMES

Ou « jeux sérieux » par opposition aux jeux ludiques. Ce sont des simulateurs pédagogiques. Très utilisés dans le monde de l'entreprise, ils permettent dans le cadre d'une scolarité de mettre des élèves en situation d'entraînement et de simulation.

La conception graphique est secondaire ce qui justifie des images statiques et limite la tentation de jouer.

Le SERIOUS GAME permet, parce qu'il est simple d'utilisation, de simuler des situations professionnelles et donc des cas complexes.



Les SUPPORTS PEDAGOGIQUES NOMADES

Ils permettent depuis une tablette de visualiser une partie d'un cours, puis un film, des photos ou explications.

Le programme créé par l'enseignant est un parcours pédagogique qui va associer des flashcodes (permettant d'accéder à des ressources numériques), des explications écrites ou orales de l'enseignant et de petits exercices (QCM par exemple). Ils peuvent être utilisés lors d'expositions, de déplacements (musées ou visites d'entreprises...)



Le FIL WHATSAPP

Whatsapp est une application qui permet à un groupe de personnes de déposer des messages, photos et télécharger des fichiers simples.

Bien sûr, il existe d'autres applications du même type, mais Whatsapp est particulièrement bien adapté :

- 1.- au caractère nomade (les élèves sont dans des lieux différents)
- 2.- à la possibilité de « poster » des images, ou courts messages
- 3.- au maintien d'une relation pédagogique (groupe d'élèves / enseignant)



Les WIKI

Le plus célèbre est WIKIPEDIA. Mais il est possible de créer au sein d'une classe un WIKI.

Des solutions logicielles gratuites permettent alors de concevoir avec une classe cette solution pédagogique. Dans un WIKI chaque contribution est modérée par les élèves jusqu'à ce qu'un consensus apparaisse. Un WIKI se crée sur une durée longue (1 année), mais il reste une solution pédagogique éprouvée puisqu'il incite à la recherche, l'échange, la synthèse.



Les MOOCS et les E BOOKS

en anglais : massive open online course. Le MOOC constitue un exemple de formation ouverte à distance.

Les participants aux cours, enseignants et élèves, sont dispersés géographiquement et communiquent uniquement par internet. Le qualificatif « massif » quant à lui, est lié au grand nombre de participants. Le E-book est un livre numérique permettant une navigation à partir de liens hypertexte. L'intérêt est l'accessibilité et le caractère nomade. L'enjeu est également de pouvoir créer des contenus.



Les WEBCONFERENCES ou WEBSCHOOL

Il s'agit d'une combinaison entre les classes virtuelles et les systèmes collaboratifs.

L'élève est en présence d'un écran. Il dispose sur sa droite d'un petit film (le cours) et sur sa gauche d'un menu permettant d'accéder soit à des résumés, des exercices ou des solutions collaboratives. La WEBCONFERENCE est par exemple intéressante lorsque les élèves partent en voyage d'étude ou en stage. Elle permet de continuer des enseignements



Pour nous contacter

Tél. : 02.41.18.89.75

Courriel : lesatelierspedagogiques@gmail.com

Les T'CHATS D'ENTREPRISE ou t'chats collaboratifs

Solution alternative au forum. Le T'chat permet d'échanger durant un temps limité. Il permet d'expliquer, clarifier, maintenir un lien.

Pour beaucoup, il n'a pas sa place dans la pédagogie, cependant utilisé pour une fonction précise (clarifier, préparer une épreuve ou un voyage, relation avec des parents...), il peut être une solution originale, souple et accessible.



Les espaces dédiés à une classe

Il s'agit de la solution que maîtrisent le mieux les élèves. Simplement, si elle est mise en œuvre hors de l'enseignant elle peut conduire à exclure certains élèves.

La solution la plus utilisée - surtout dans le cadre des classes de terminale puis à l'université est FACEBOOK.



On ne saurait que trop conseiller la mise en place à l'initiative de l'enseignant d'une telle solution.

D'autres solutions permettent des partages de données : Instagram, Tumblr... pour les images ou PEACH.



Les résumés de cours avec une application heuristique

L'objectif pédagogique est simple : permettre à l'élève d'aller au-delà de ce qui a été étudié en classe et construire de lui-même soit un raisonnement (d'où ce terme d'heuristique), soit un lien avec une autre discipline.

Le support créé associe donc le texte (les principes vus en cours), un petit film qui illustre ce qui a été étudié et des exercices : un QCM, une carte interactive, une infographie...



L'OPEN DATA et l'accès aux bibliothèques numériques

Tout le monde connaît GALLICA, mais savez-vous que le site de l'IGN permet de remonter le temps ?

[History Timeline](#) est une frise historique et [Citéco](#) est une frise permettant de comprendre l'évolution de la pensée économique de l'antiquité à nos jours. Ces serveurs sont ceux de la Banque de France, de l'IGN et d'autres instituts qui participent au projet d'OPEN DATA. Il s'agit d'une véritable mine d'or pour les enseignants qui peuvent ainsi organiser des expositions ou visites virtuelles.



La gestion de ses prises de notes par l'élève

L'objectif n'est pas de remplacer l'élève mais plutôt de lui donner les clés pour qu'il sache exploiter ses notes, exercer un travail de mémorisation efficace.

De nombreuses solutions existent dont des générateurs de **cartes heuristiques** et des solutions permettant de travailler la mémoire.



Créer un flipbook

Vous connaissez le principe des flip book, lorsqu'étant enfant, vous créez votre premier film sous la forme d'images qui défilent...

Il existe de nombreux services qui vous permettent de créer et de mettre en ligne des magazines ou des livres virtuels que l'on feuillette du bout de la souris.

FlipGorilla est sans doute une des meilleures options disponibles pour un projet de classe.



Les outils de veille et les agrégateurs de contenus

L'agrégation de contenus est l'acte de recherche par essence. Toutefois, les masses d'informations désormais sont telles qu'il est difficile d'exercer seul un travail critique de veille. Qu'il s'agisse d'un travail de recherche pour l'enseignant lui-même, pour les élèves ou les étudiants. Qu'il s'agisse d'exercer à l'esprit critique, de combattre l'infobésité, il existe aujourd'hui de nombreuses solutions logicielles éprouvées qui peuvent constituer des « assistants de cours »



La gestion de projet

La gestion de projet est un processus de travail complexe. Il est souvent abordé de façon empirique par les élèves lors de travaux collectifs. Cela aboutit alors soit à des tensions interpersonnelles (certains contributeurs renoncent ou ne s'impliquent pas), soit à l'oubli de certains pans complets du projet.

Les logiciels (la plupart sont payants mais il y a quelques solutions gratuites) ont cet intérêt d'être des aides pédagogiques car ils se centrent sur la méthode, la contribution et la modération. Ils induisent un travail sur le groupe et les relations interpersonnelles.



La recherche bibliographique et la recherche d'information

Ici les enjeux sont aussi différents que savoir rechercher sur une base documentaire ou contrer les rumeurs sur internet (on les appelle les HOAX) ou encore l'infobésité. Des applis (FEEDLY par exemple) ou des sites (Le Gorafi...) vont alors être de précieuses ressources. La condition cependant est que l'enseignant reste au cœur de l'animation et qu'il apprenne aux élèves à paramétrer ces solutions

