

WOOCLAP

1

LE MUR

www.wooclap.com/VALENC

Des questions ? Envoyez les maintenant via

WEB

- 1 Connectez-vous sur www.wooclap.com/VALENC
- 2 Vous pouvez participer

SMS

- 1 Pas encore connecté ? Envoyez **@VALENC** au **06 44 60 96 62**
- 2 Envoyez votre message au même numéro

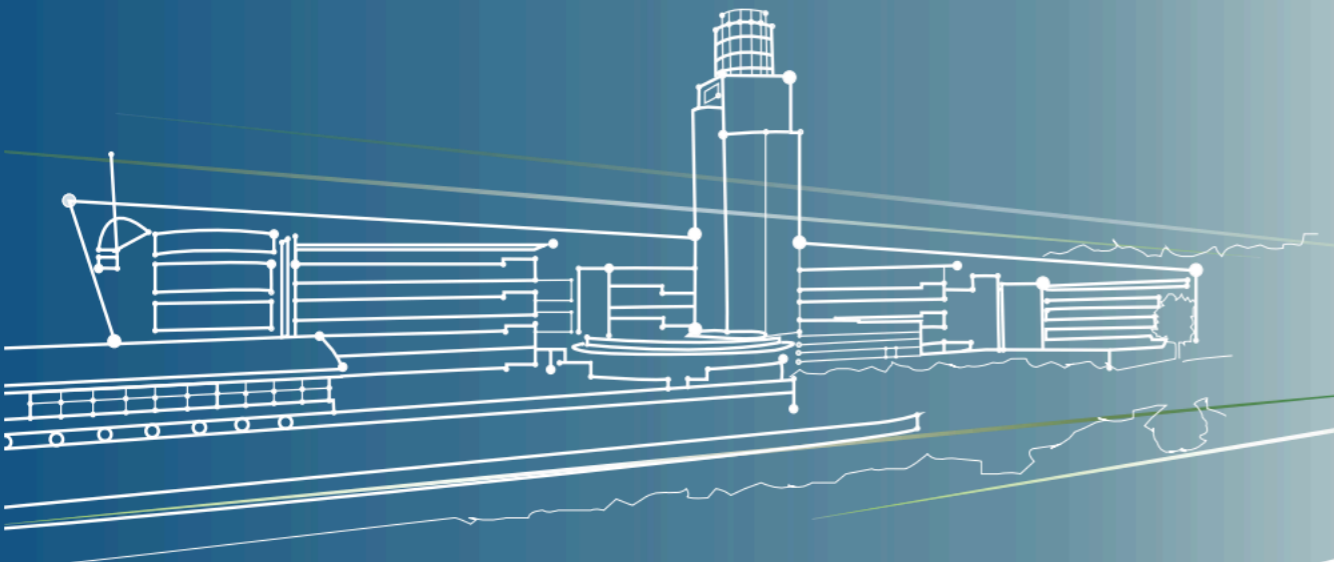
wooclap Votes - / 4 Messages 100 % Quitter 0

1^{ères} rencontres de la eformation

« Le numérique en formation : un atout pour une pédagogie créative ? »

#REFFOL

Le programme



ente

5 et 6 novembre 2019
à Valenciennes



Le numérique en formation : un atout pour une pédagogie créative

Bruno De Lièvre

UMONS
Université de Mons

UMONS

Université de Mons

UCL Mons



HELHa
Haute École Louvain en Hainaut

Joachim De Stercke



Bruno De Lièvre



Sandrine Decamps



Gwendydd Piret



Gaëtan Temperman



Audrey Kumps



Sabrin Housni



Charline Carnot



Karim Boumazguida



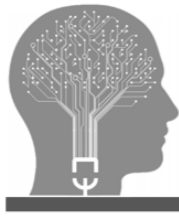
Laetitia Dragone



Marie Dumont



Mélanie Dutrieux



FPSE
Cellule
Facultaire de
Pédagogie
Universitaire



Sarah Descamps



Alessandra Marchesani



WOOC LAP

2

3 Questions

Comment participer ?

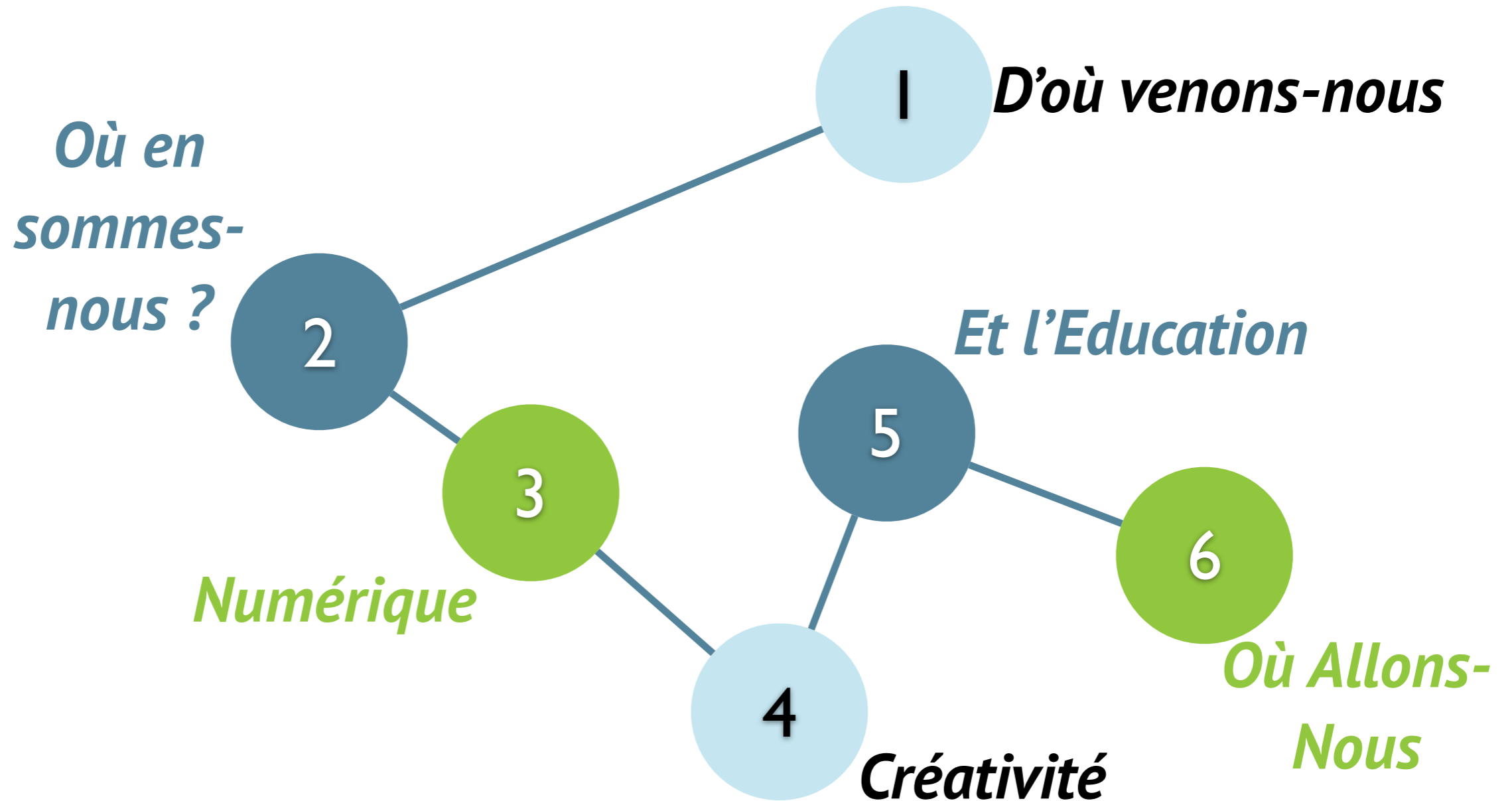
 **WEB**

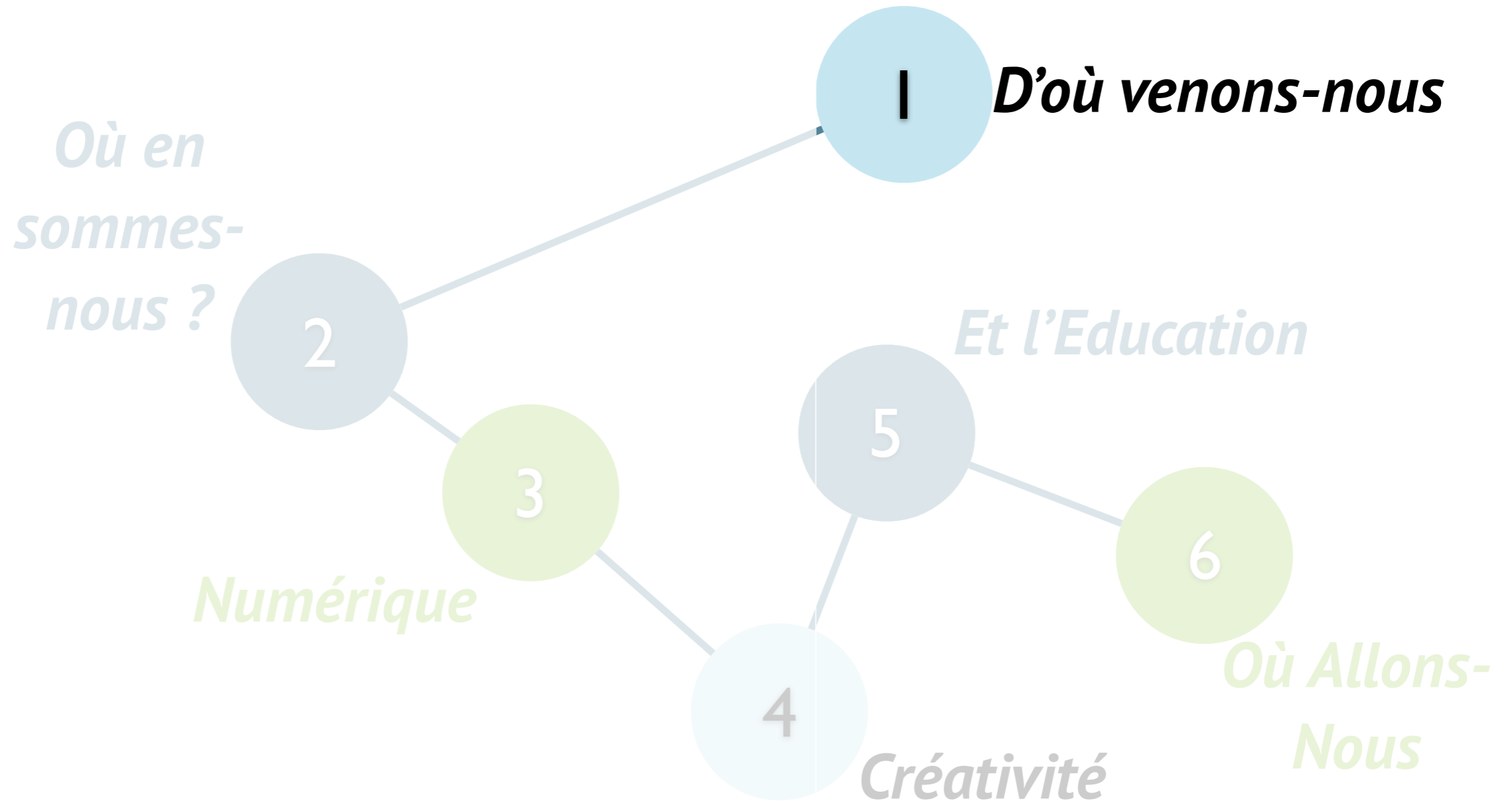
- 1 Connectez-vous sur www.wooclap.com/VALENC
- 2 Vous pouvez participer

 **SMS**

- 1 Pas encore connecté ? Envoyez **@VALENC** au **06 44 60 96 62**
- 2 Vous pouvez participer

wooclap | Votes - / 4 | Messages | 100 % | Quitter | 0





I

D'où vient-on ?

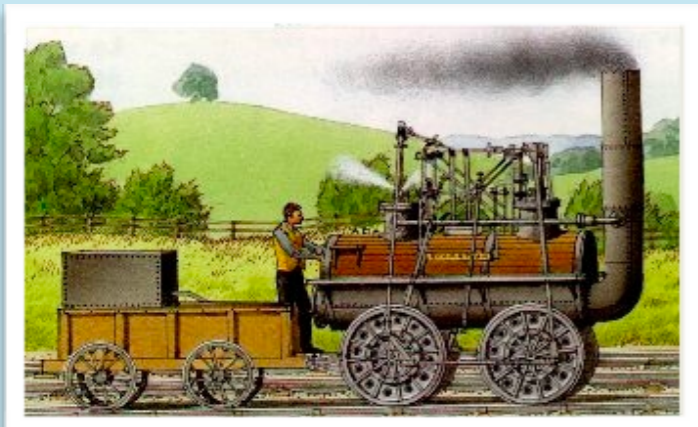
I.I Science... Fiction ?



I

D'où vient-on ?

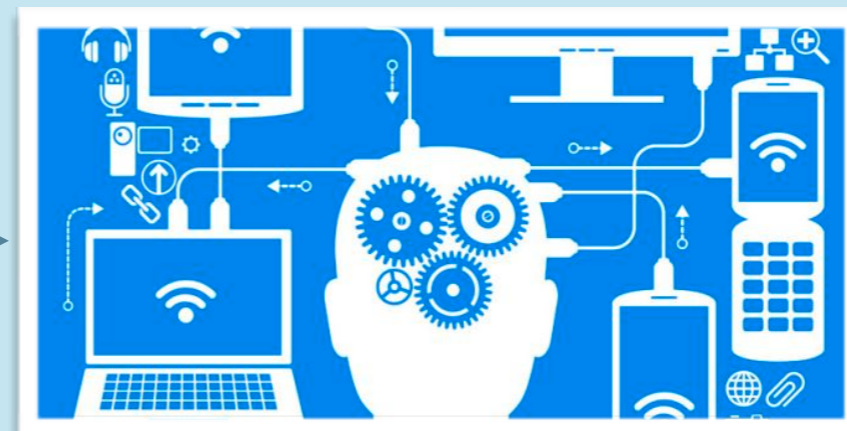
I.2 Usages > Techniques

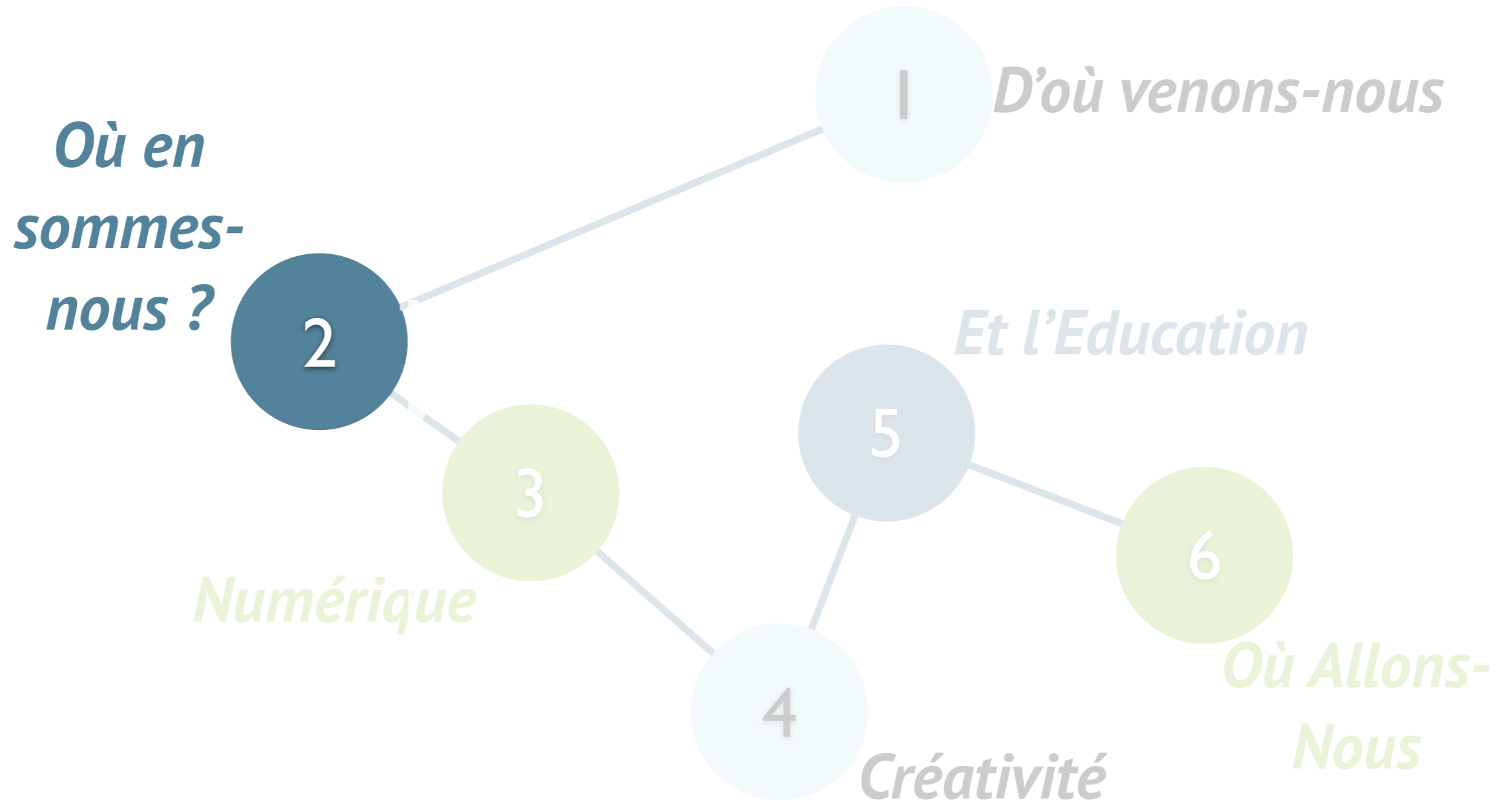


Techniques

Usages

- Produire
- Partager
- Utiliser
- Savoir





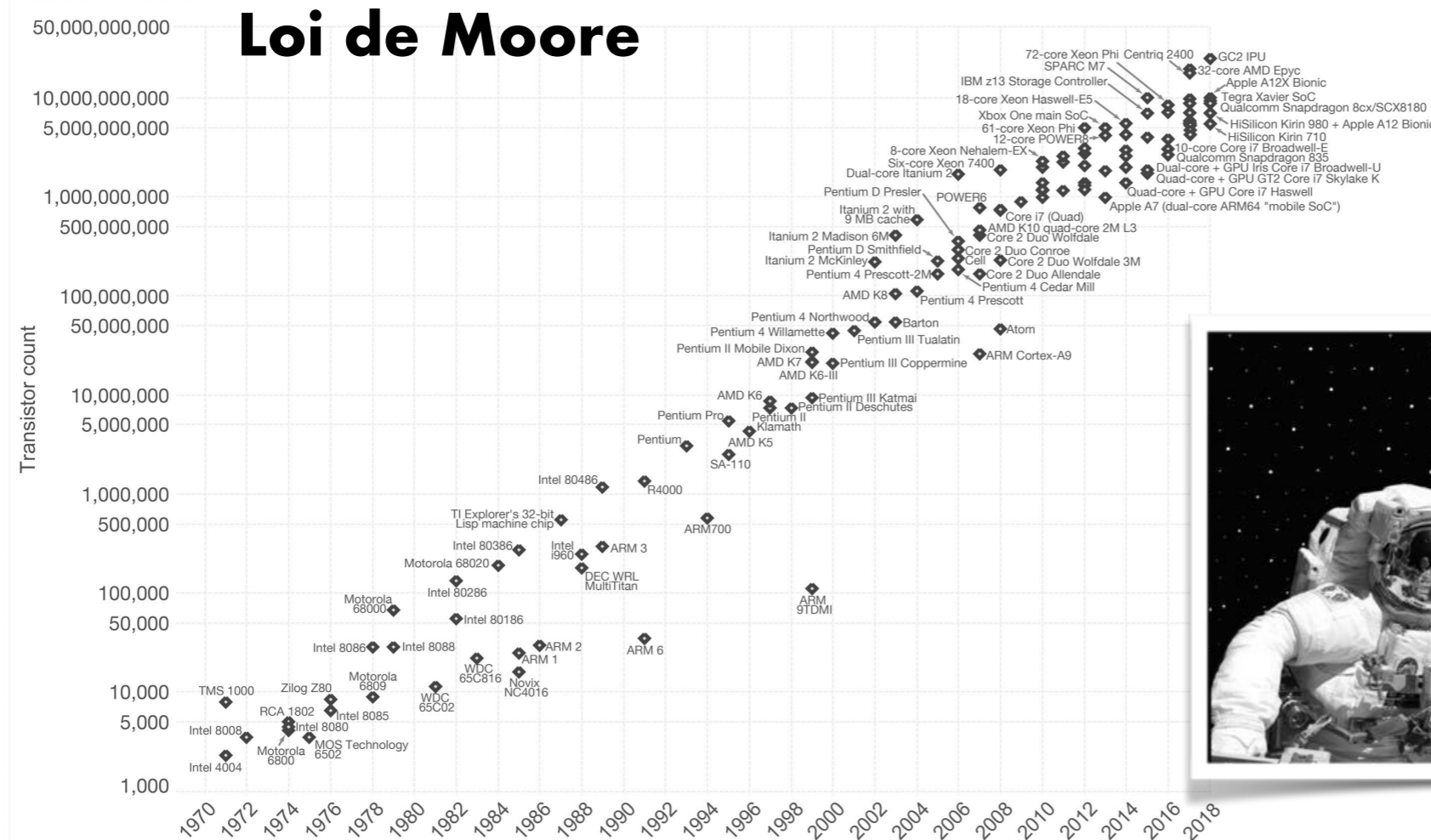
2

Où sommes-nous ? 2.1 La Puissance

Moore's Law – The number of transistors on integrated circuit chips (1971-2018)

Moore's law describes the empirical regularity that the number of transistors on integrated circuits doubles approximately every two years. This advancement is important as other aspects of technological progress – such as processing speed or the price of electronic products – are linked to Moore's law.

Our World in Data



Le nombre de transistors double tous les 2 ans (la puissance augmente - la taille diminue)



YOUR MOBILE PHONE HAS MORE COMPUTING POWER THAN THE COMPUTERS USED FOR THE APOLLO 11 MOON LANDING.

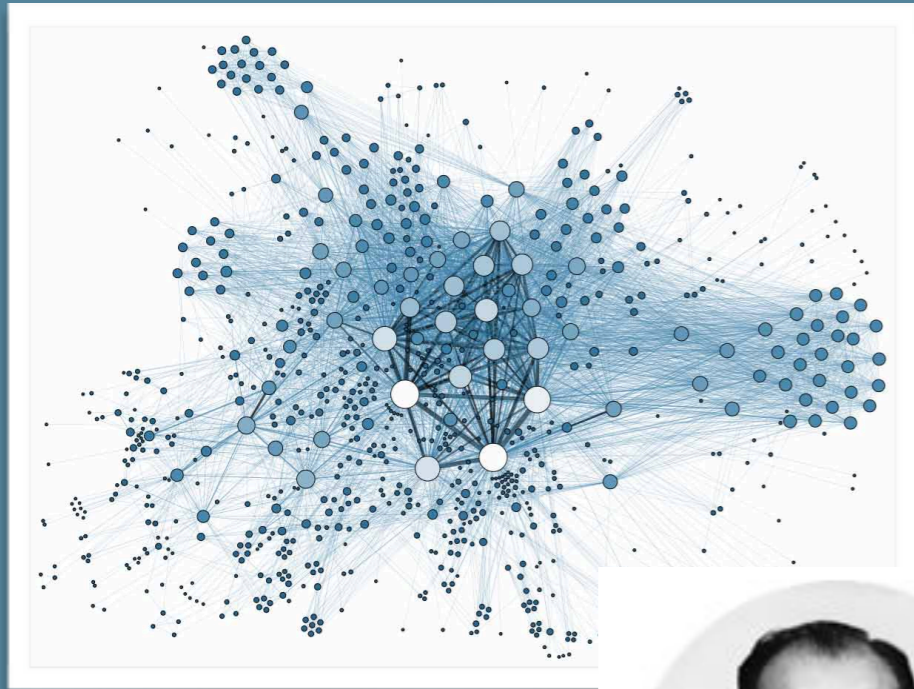
Data source: Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Transistor_count)
The data visualization is available at [OurWorldinData.org](https://www.ourworldindata.org). There you find more visualizations and research on this topic.

Licensed under CC-BY-SA by the author Max Roser.

2

Où sommes-nous ?

2.2 Les réseaux



Paul Baran (1962)

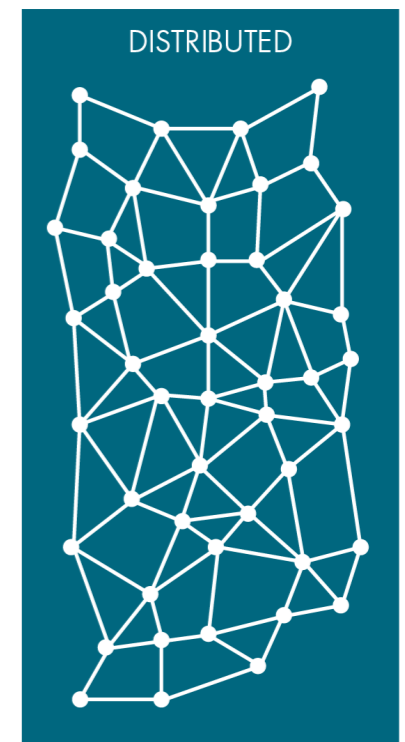
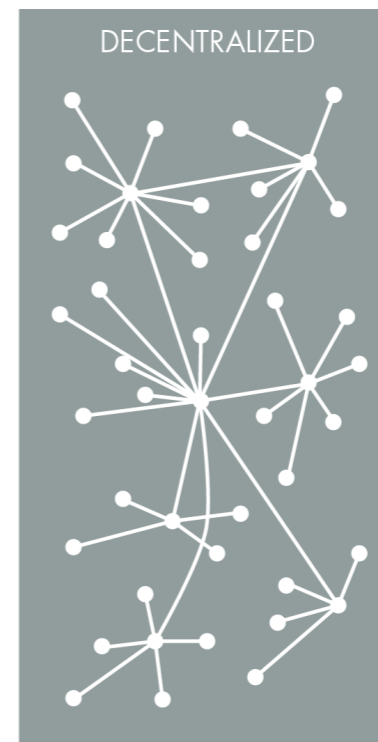
Téléphonie

Internet

TCP/IP

Intelligent à la périphérie

TYPES OF NETWORKS



Reproduction of an original figure in "On Distributed Communication Networks" by Paul Baran

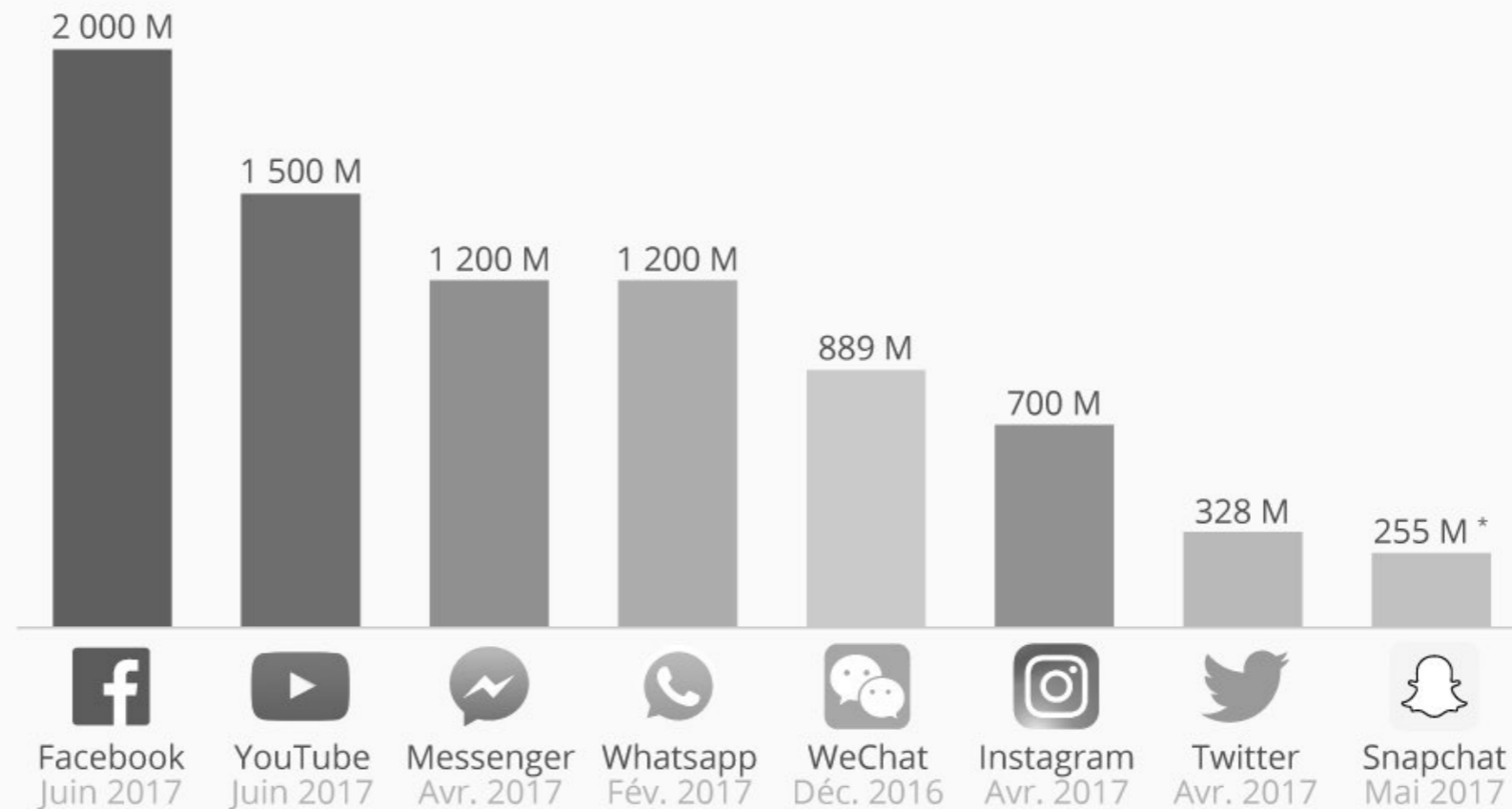
2

Où sommes-nous ?

2.2 Les réseaux

Les réseaux sociaux les plus populaires du monde

Utilisateurs actifs mensuels des principaux réseaux sociaux dans le monde



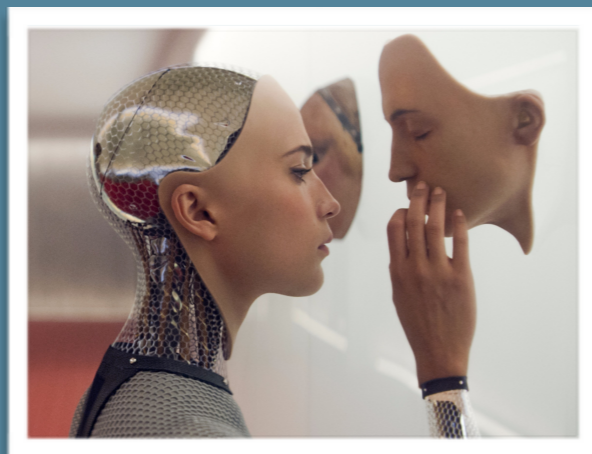
2

Où sommes-nous ? 2.3 L'intelligence Artificielle

Stade 1 : Réactivité



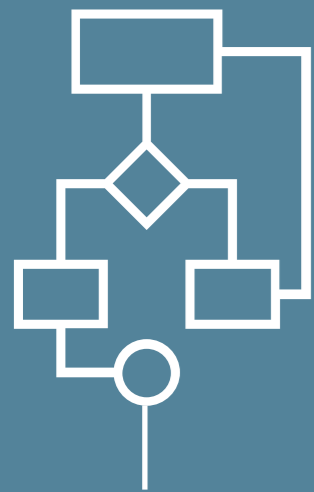
Stade 2 : Mémoire limitée



Stade 4 : Auto-conscience



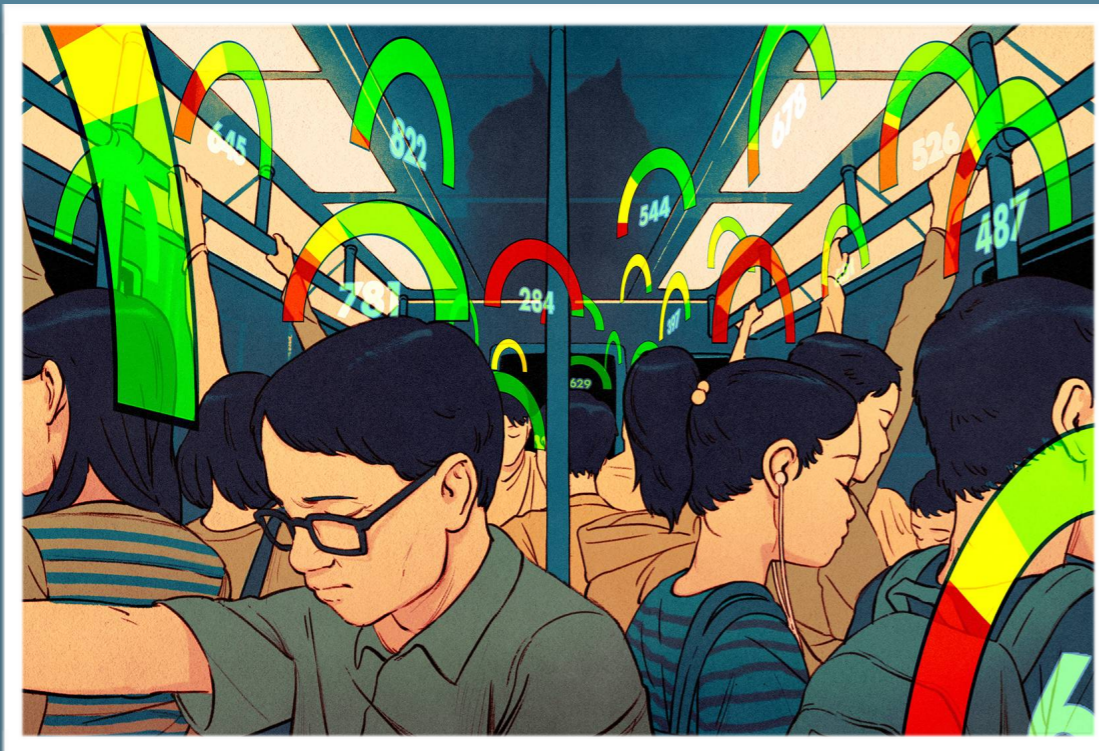
Stade 3 : Théorie de l'esprit



2

Où sommes-nous ?

2.3 L'intelligence Artificielle



Sesame Credit creates your "trust-score" based on five categories of inputs



A score between 350-950

Based mostly on the first three categories, but also on behavioural habits and interpersonal relationships



Credit History

Traditional credit scoring: defaulted loans, electricity/phone bills paid on time, outstanding arrears



Fulfilment Capacity

Alibaba users' ability to fulfil contractual obligations as stated in the contracts signed and approved on the platforms Alibaba operates



Personal Characteristics

Identity verification, including addresses, traceability and certification

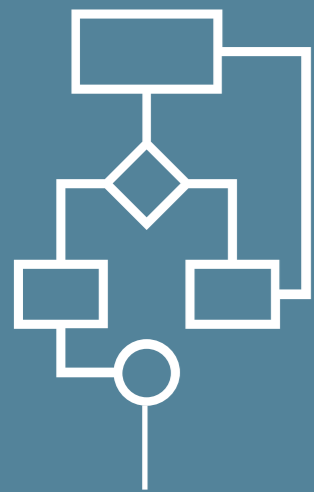


Behaviour and Preference

Shopping and browsing habits using services like Alibaba or on any data-driven pages of theirs

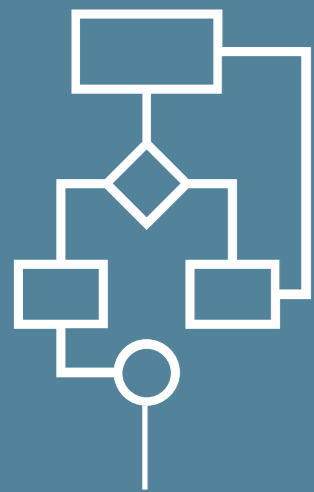
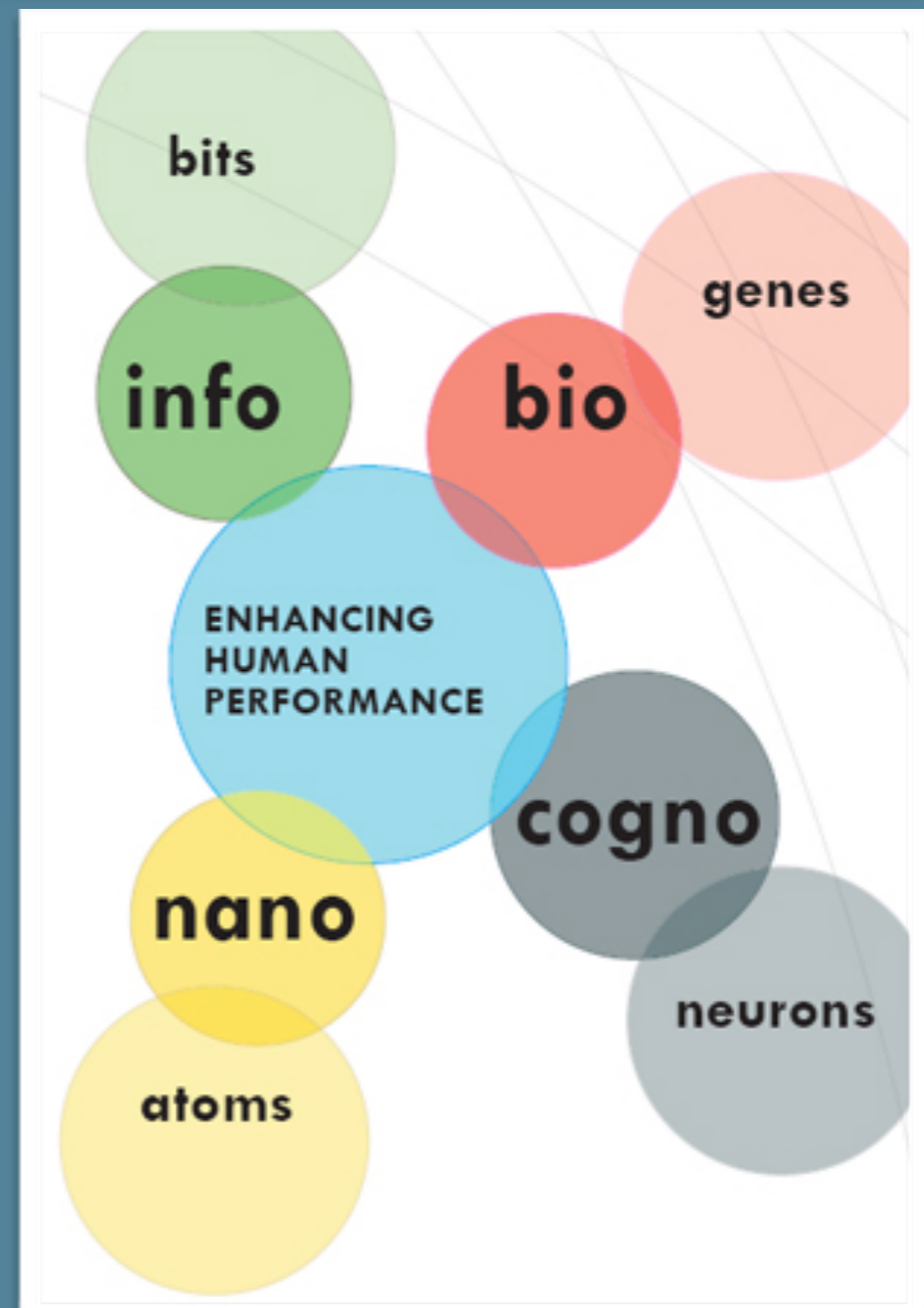
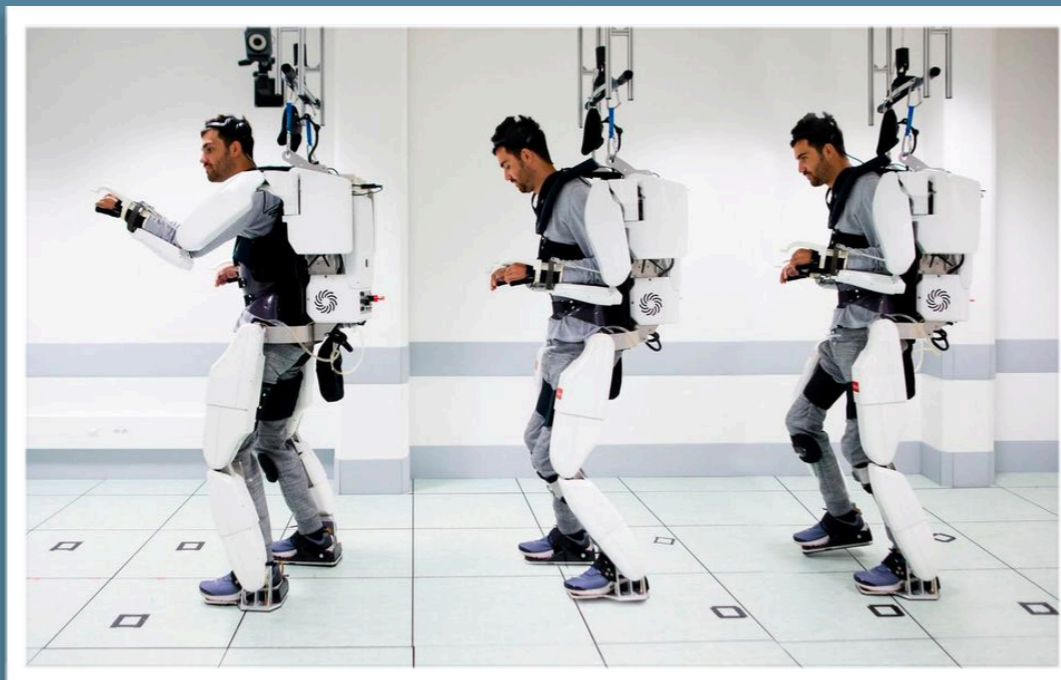


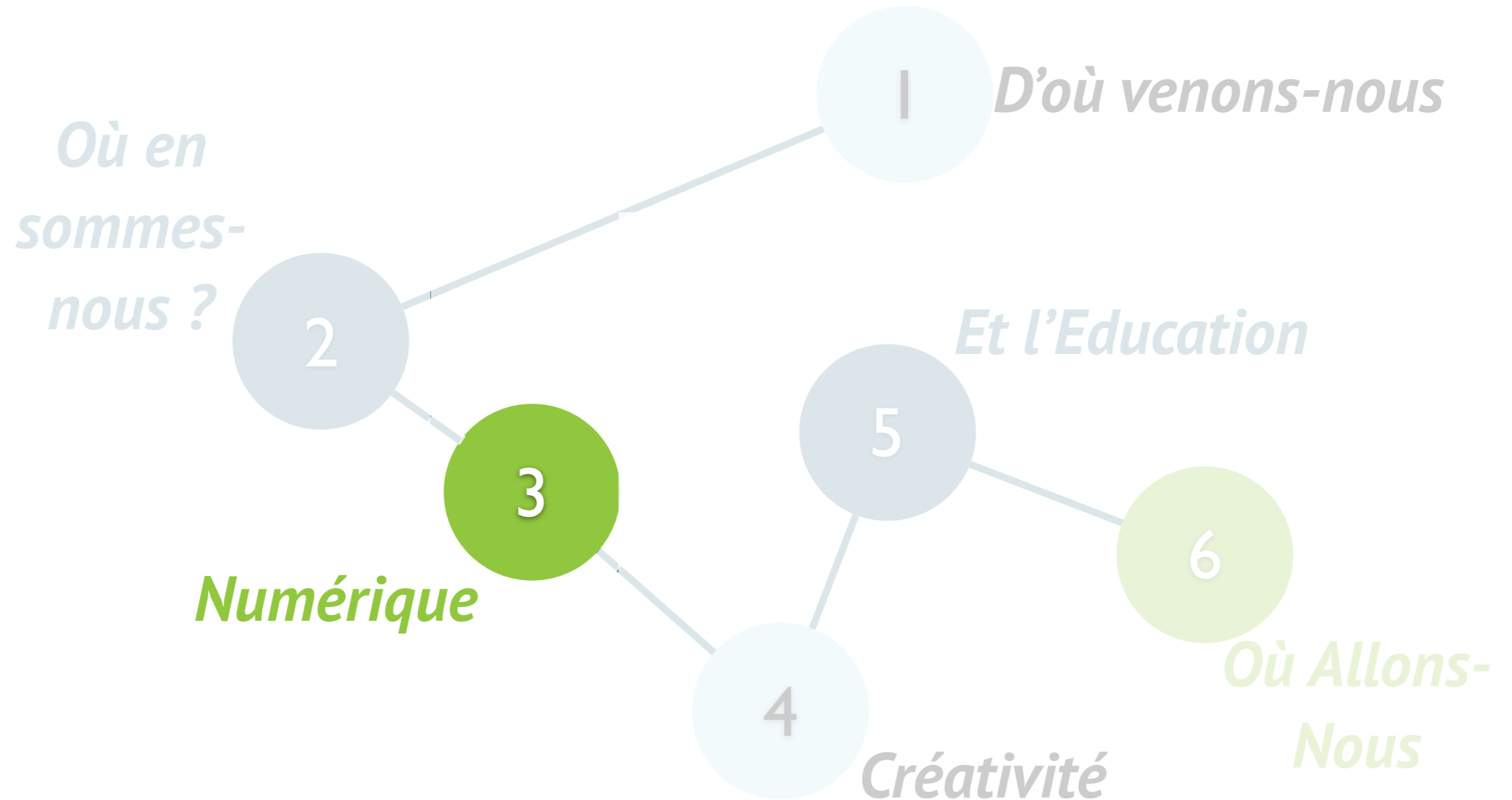
Time to stop comparing China's Sesame Credit to Black Mirror (Springer)



2

Où sommes-nous ? 2.4 NBIC

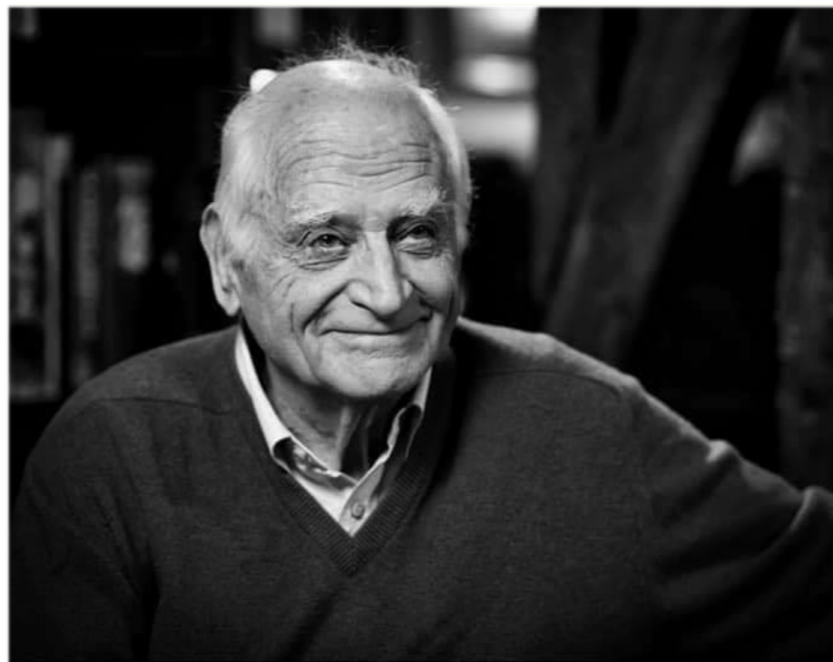




3

Le numérique ?

3.1 Culture numérique



« Si vous avez du pain, et si moi j'ai un euro, si je vous achète le pain, j'aurai le pain et vous aurez l'euro et vous voyez dans cet échange un équilibre, c'est-à-dire : A a un euro, B a un pain. Et dans l'autre cas B a le pain et A a l'euro. Donc, c'est un équilibre parfait. Mais, si vous avez un sonnet de Verlaine, ou le théorème de Pythagore, et que moi je n'ai rien, et si vous me les enseignez, à la fin de ce échange-là, j'aurai le sonnet et le théorème, mais vous les aurez gardés. Dans le premier cas, il y a un équilibre, c'est la marchandise, dans le second il y a accroissement, c'est la culture. »
Michel Serres

La Culture



3

Le numérique ?

3.1 Culture numérique

De l'INNOVATION à la CULTURE



3

Le numérique ?

3.1 Culture numérique



Bibles de Luther

**de 95
Affichées**

**à 300 000
Imprimées**

*Boullier, 2016
Eisenstein, 91
Cardon, 2019*

3

Le numérique ?

3.1 Culture numérique

De l'INNOVATION à la CULTURE

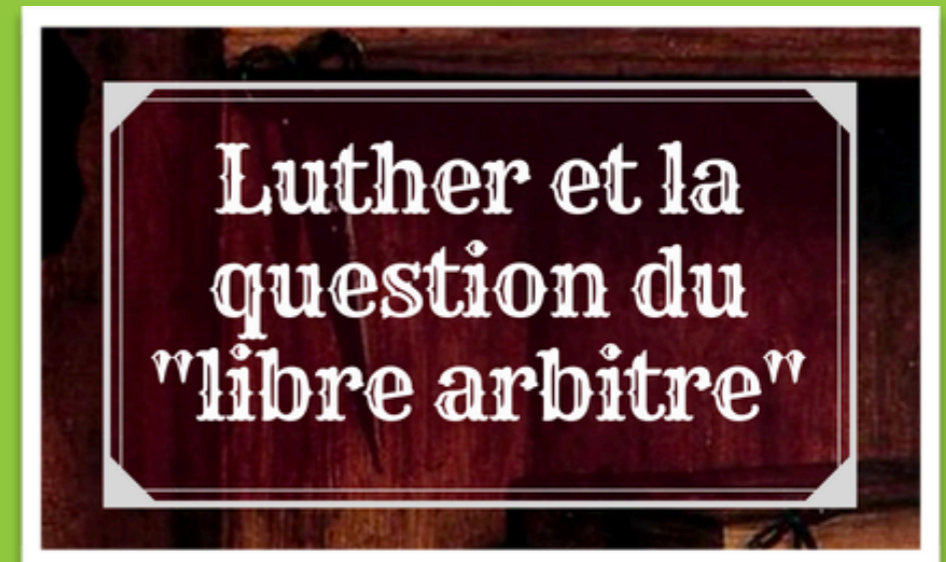
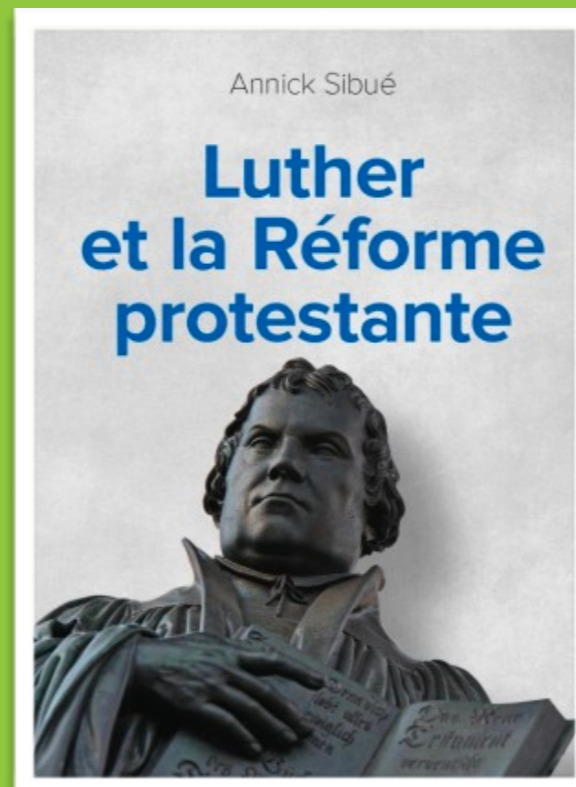
Et de la RUPTURE à
l'EVOLUTION



3

Le numérique ?

3.1 Culture numérique



Boullier, 2016

Eisenstein, 91

Cardon, 2019



3

Le numérique ?

3.1 Culture numérique

De l'INNOVATION à la CULTURE

Transformations Intellectuelles

**Le numérique
comme
amplificateur**

Economiques Sociales

Et de la RUPTURE à
l'EVOLUTION



3

Le numérique ?

3.1 Culture numérique

Dominique
Cardon

LES PETITES HUMANITÉS
**CULTURE
NUMÉ
RIQUE**

L'entrée du numérique dans nos sociétés est souvent comparée aux grandes ruptures technologiques des révolutions industrielles. En réalité, c'est avec l'invention de l'imprimerie que la comparaison s'impose, car la révolution digitale est avant tout d'ordre cognitif. Elle est venue insérer des connaissances et des informations dans tous les aspects de nos vies. Jusqu'aux machines, qu'elle est en train de rendre intelligentes. Si nous fabriquons le numérique, il nous fabrique aussi. Voilà pourquoi il est indispensable que nous nous forgions une culture numérique.

SciencesPo
LES PRESSES



3

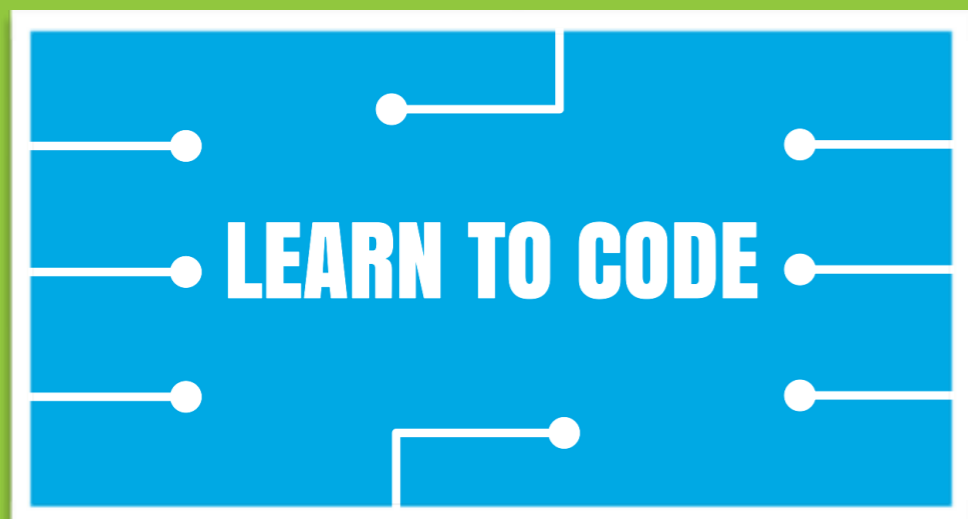
Le numérique ?

3.1 Culture numérique

Coder

Le Monde

Décoder



*Faire en comprenant et
comprendre en faisant*

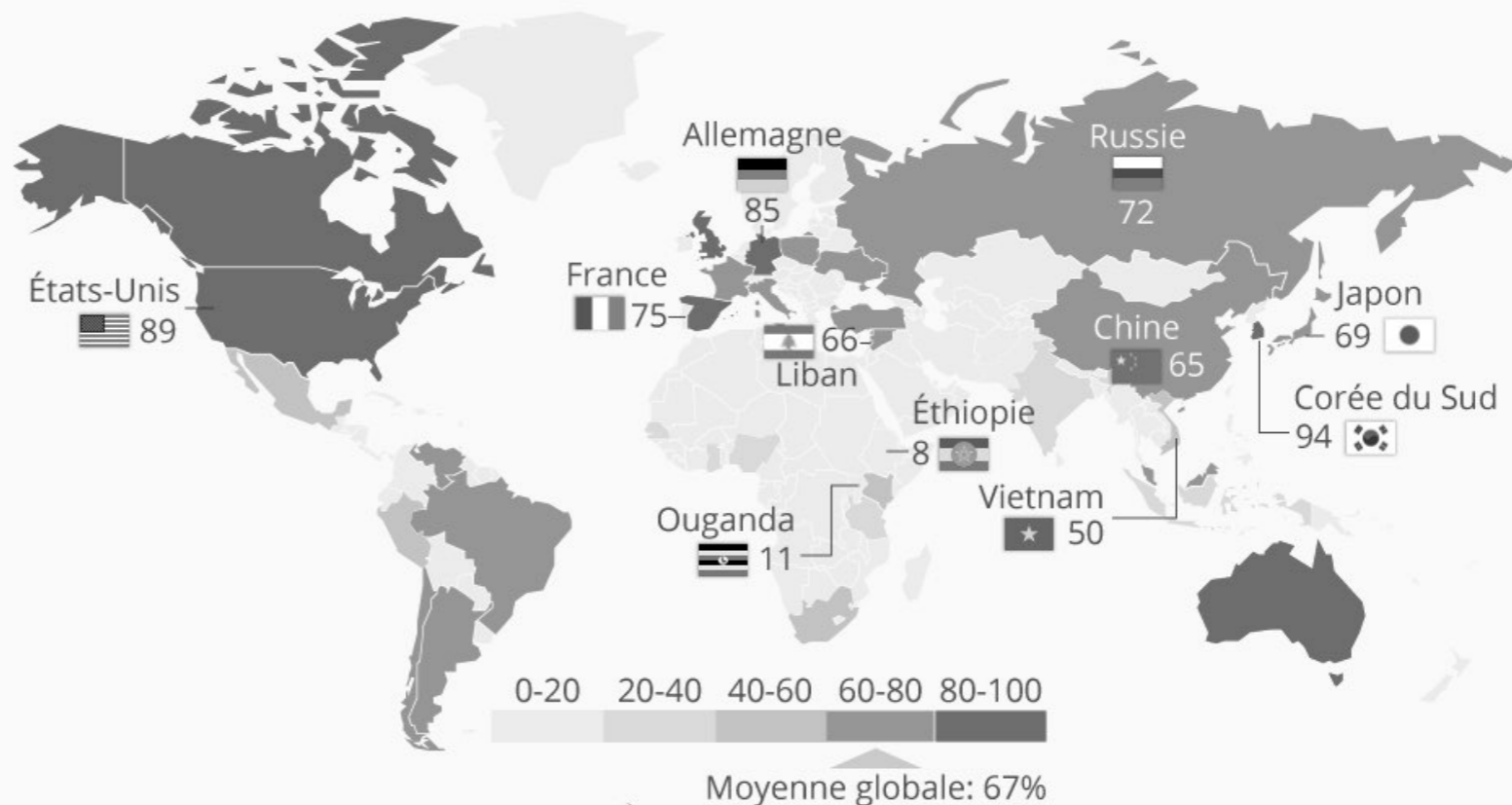
3

Le numérique ?

3.2 ... est pervasif

Les deux tiers de la population mondiale sont connectés

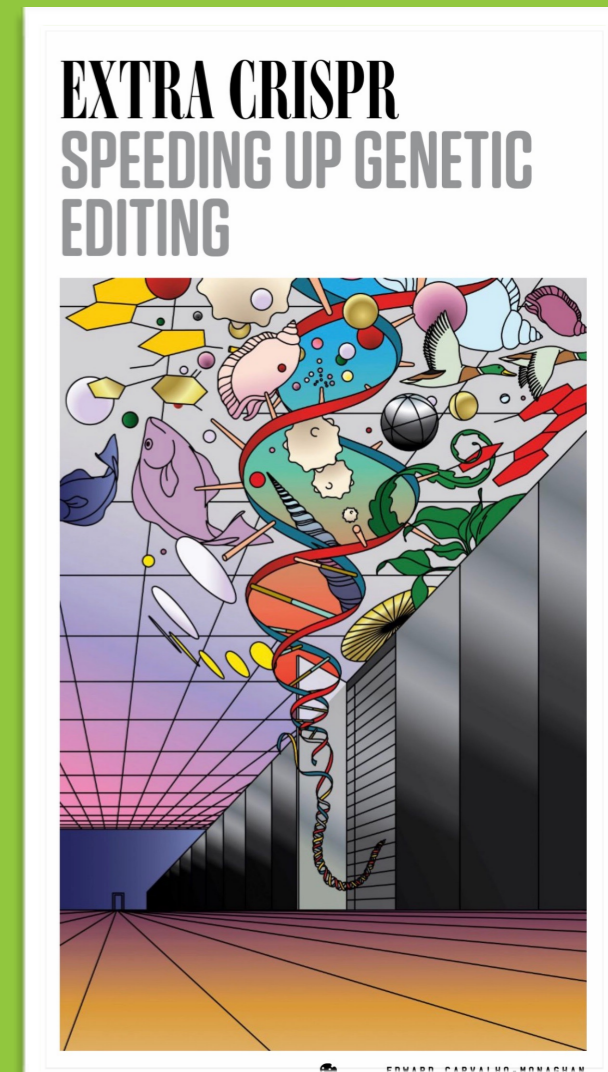
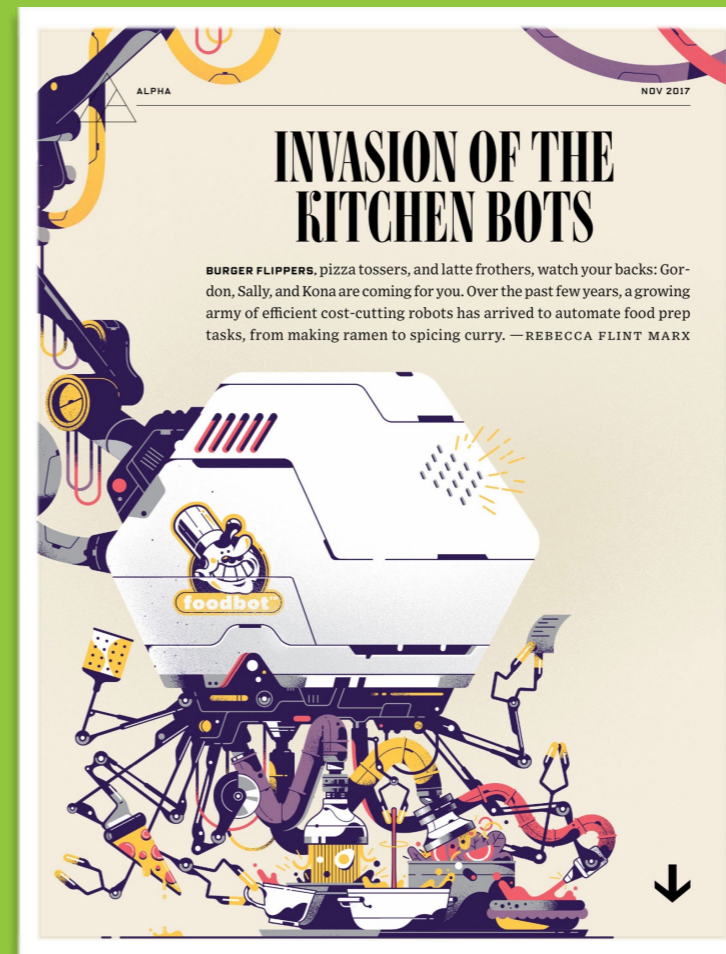
% d'adultes qui utilisent internet ou possèdent un smartphone



3

Le numérique ?

3.2 ... est pervasif



3

Le numérique ?

3.2 ... est pervasif



A Wii Bowling League of Their Own



3

Le numérique ?

3.3 Pharmakon

REMEDE ET POISON



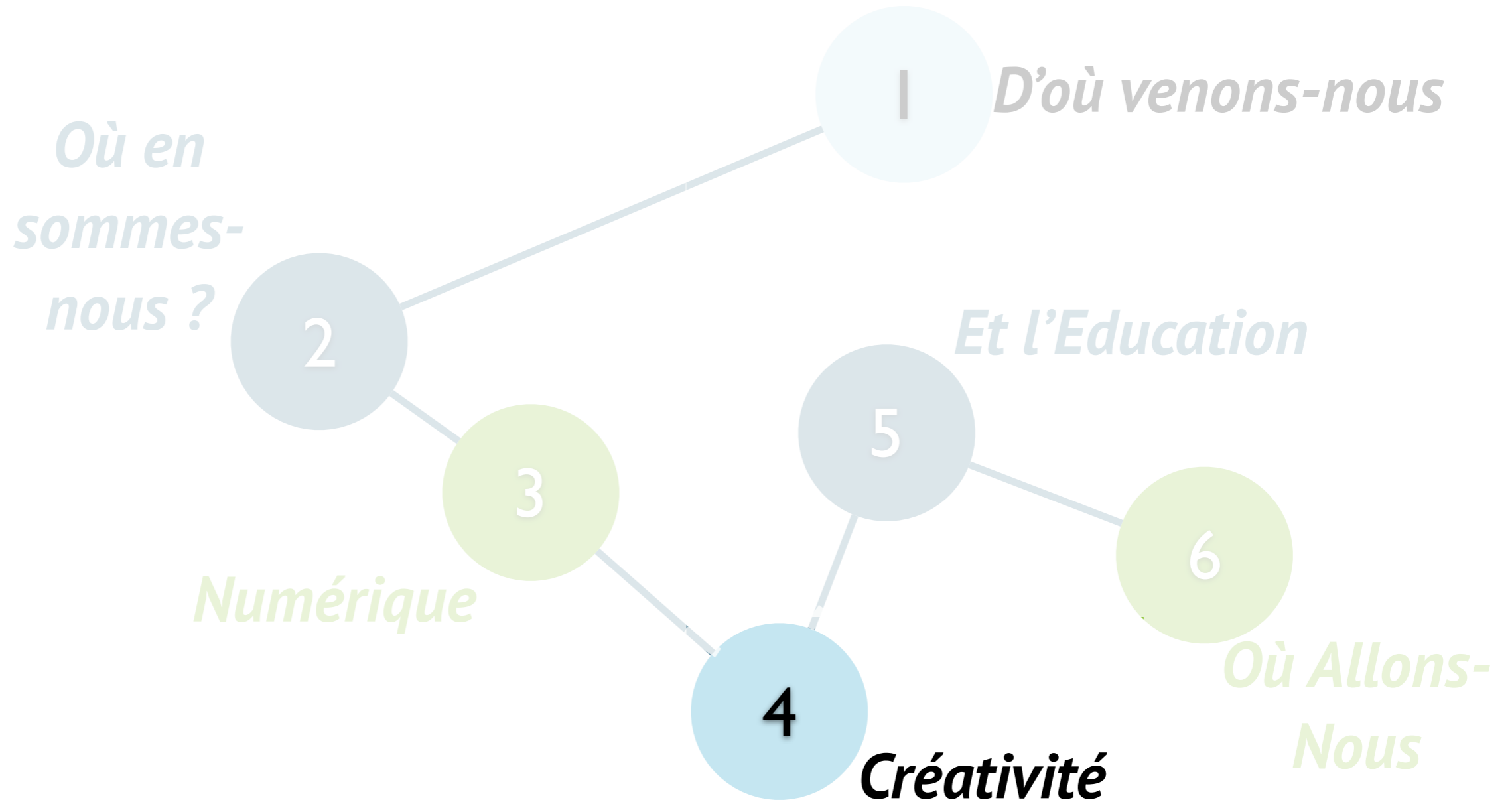
*Dans toute technologie, il y a
simultanément deux tendances
opposées, l'une est bonne,
positive, émancipatrice et
l'autre négative, prédatrice.*

Stiegler, 2016



Au-delà d'un Déterminisme simpliste

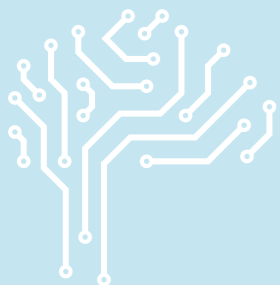
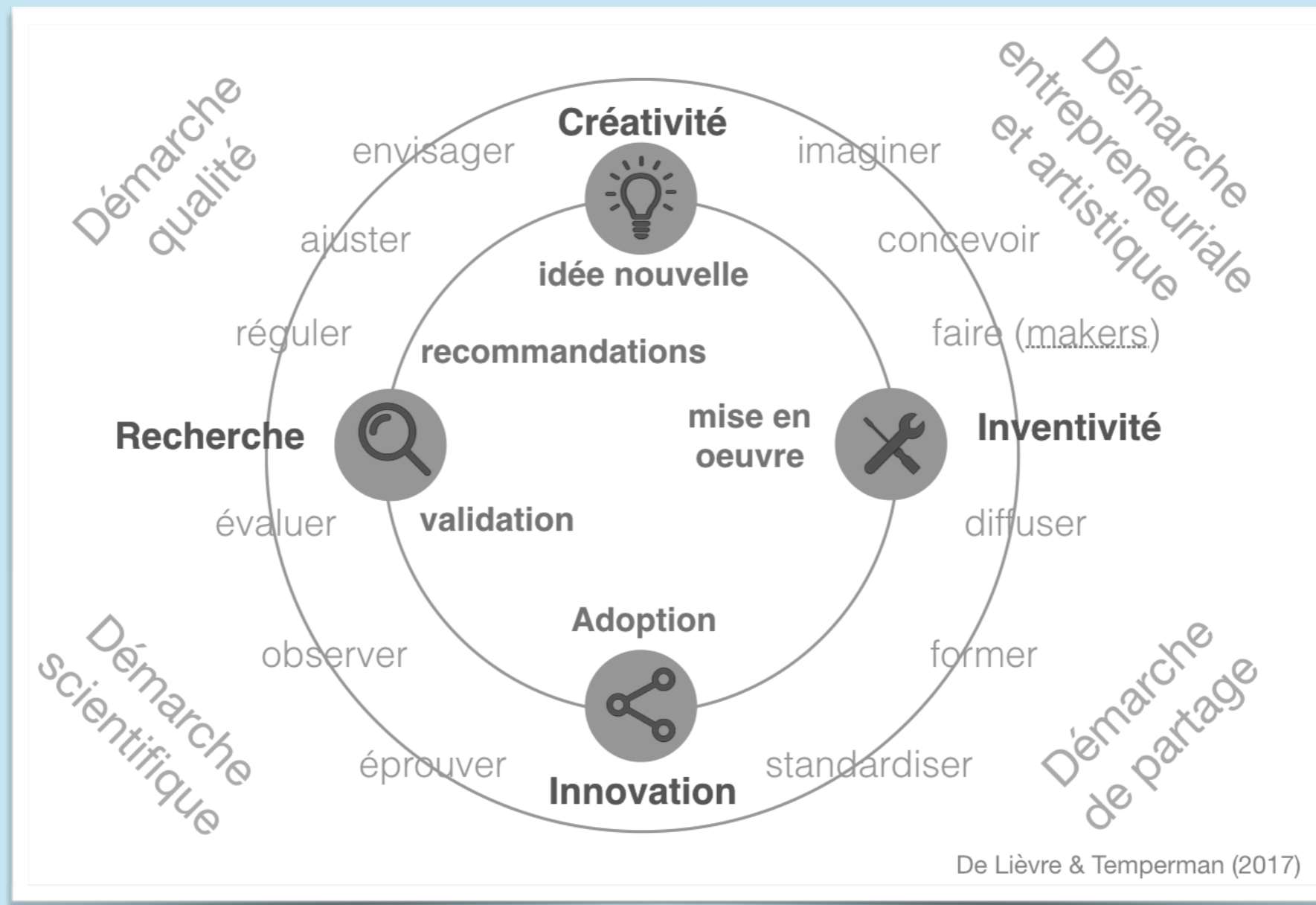
Vers une analyse des usages



4

Créativité

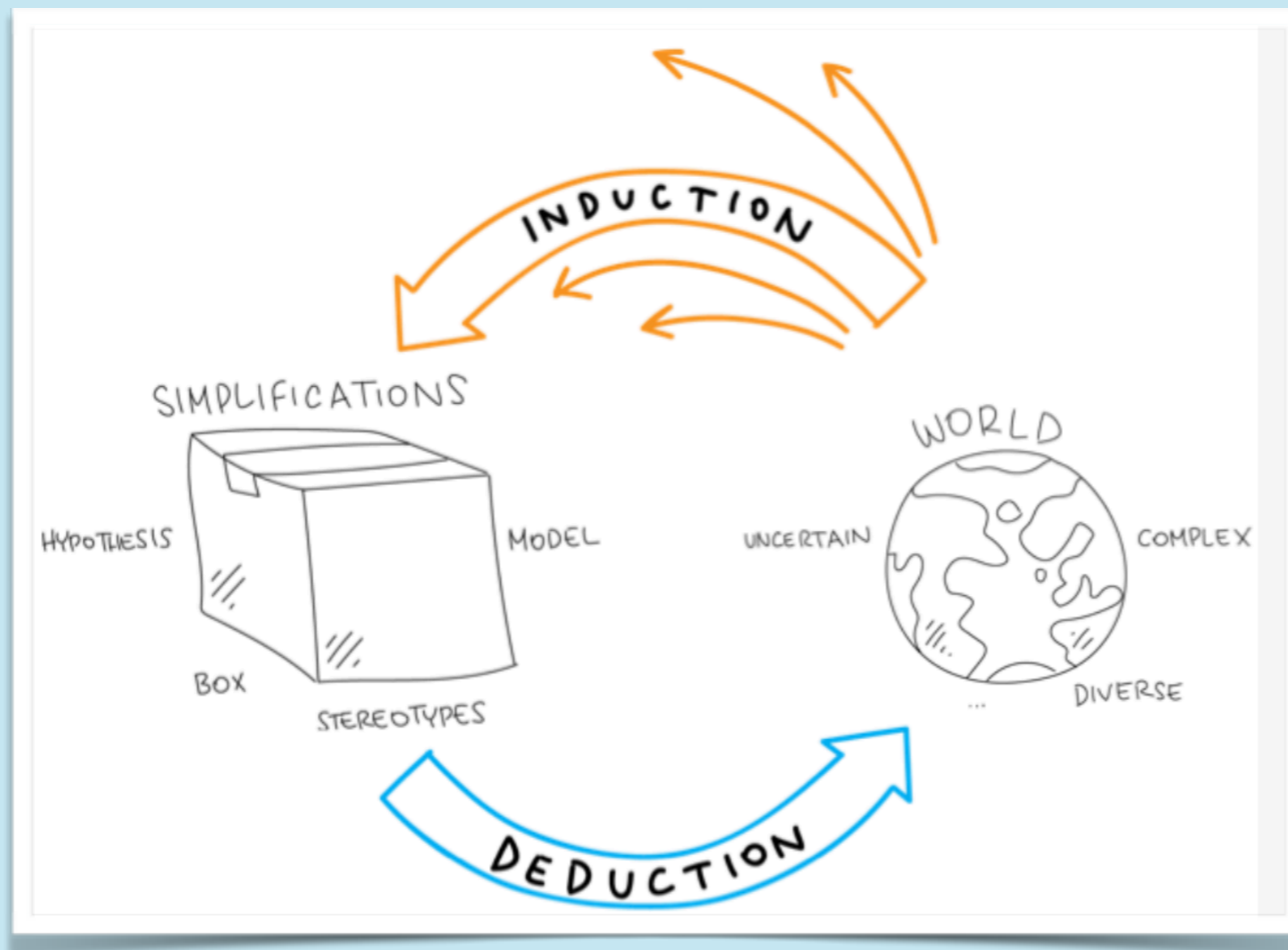
4.1 Créativité % Innovation



4

Créativité

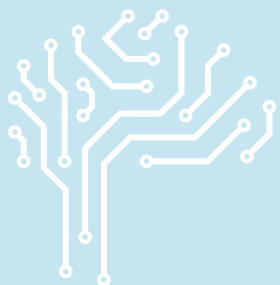
4.3 Divergence - Convergence



Penser :
Perception
simplifiée

Créer :
Changer de
perception

De Brabandere, 2018



WOOCCLAP

2

3 Questions

Comment participer ?

 **WEB**

- 1 Connectez-vous sur www.wooclap.com/VALENC
- 2 Vous pouvez participer

 **SMS**

- 1 Pas encore connecté ? Envoyez **@VALENC** au **06 44 60 96 62**
- 2 Vous pouvez participer

wooclap | Votes - / 4 | Messages | 100 % | Quitter | 0

4

Créativité

4.3 Divergence - Convergence

Les trois systèmes cognitifs

Systeme heuristique

Pensée «automatique»
et intuitive

Fiabilité Rapidité

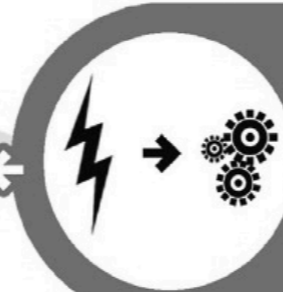


1

Systeme d'inhibition

Interrompt le système
heuristique pour activer
celui des algorithmes

→ Fonction d'arbitrage



3

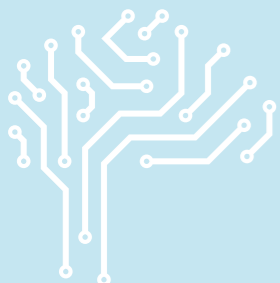
Systeme algorithmique

Pensée réfléchie
«logico-mathématique»

Fiabilité Rapidité



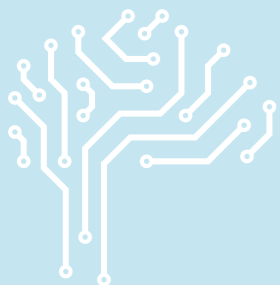
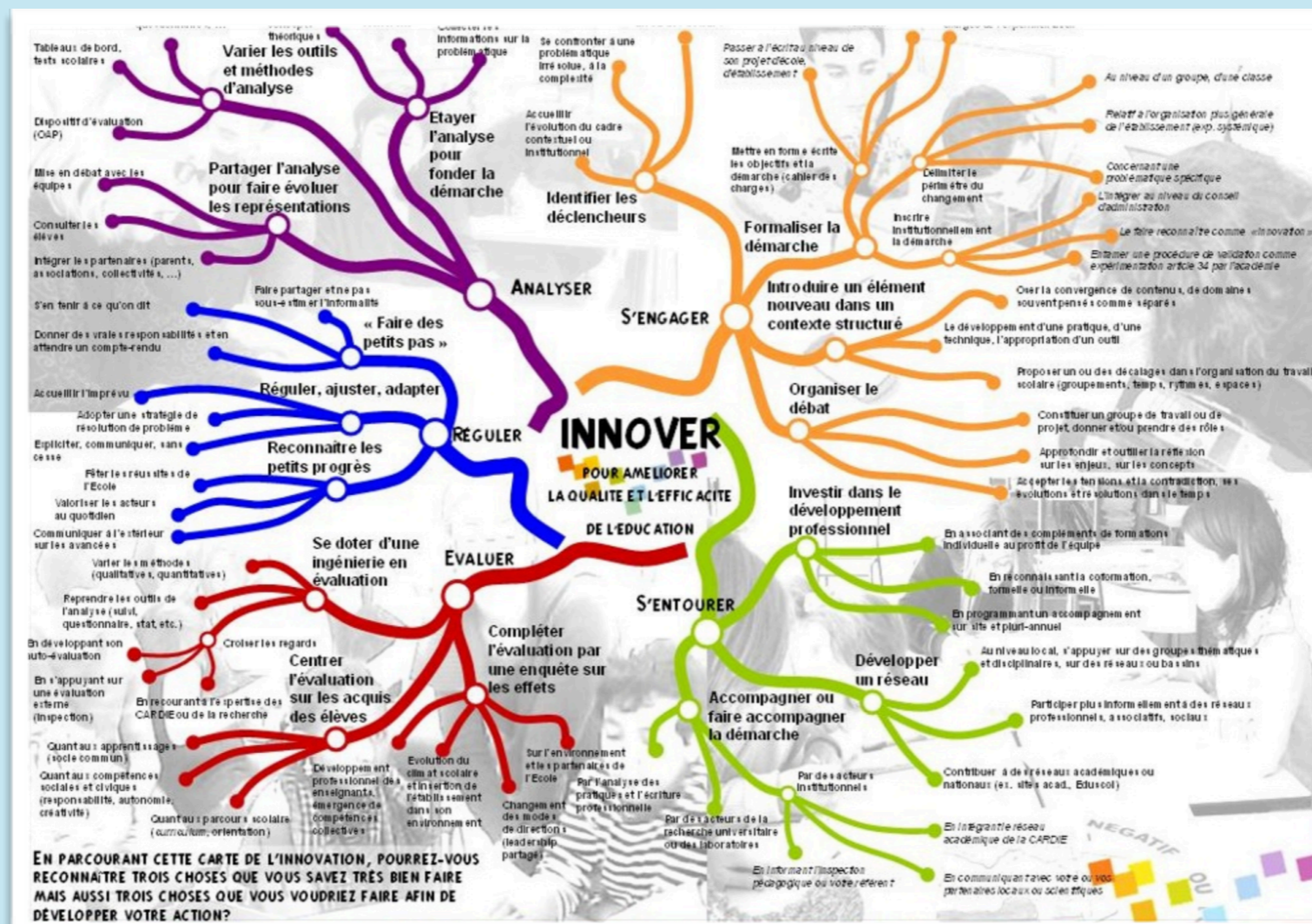
2



4

Créativité

4.5 Pratiques créatives en ligne



4

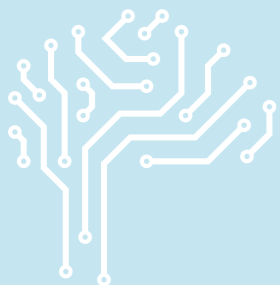
Créativité

4.5 Pratiques créatives en ligne



50% des internautes De consommateurs à producteurs

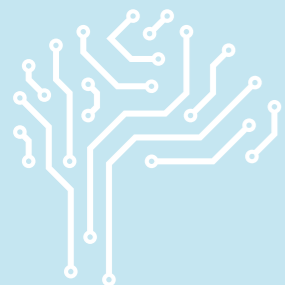
Montage vidéo - Album photos - Se filmer..



4

Créativité

4.5 Pratiques créatives en ligne



Outils de production accessibles

De consommateurs à producteurs

Smartphones - Photo

73 000 000 000 sur FB en 2017

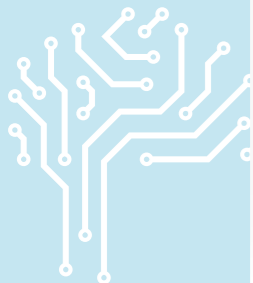
4

Créativité

4.5 Pratiques créatives
en ligne

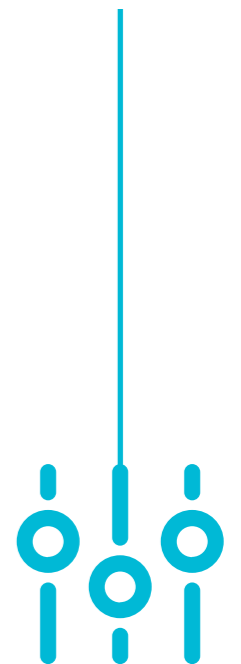
La photo est une
technique
conversationnelle

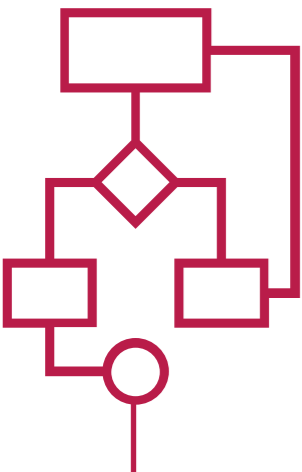
PARTAGE
D'IMAGES





Pratiques créatives en ligne





CE "NOUVEAU REMBRANDT" A ÉTÉ PEINT PAR UN ORDINATEUR AYANT APPRIS LE STYLE DE L'ARTISTE

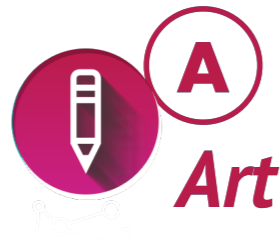




Créativité



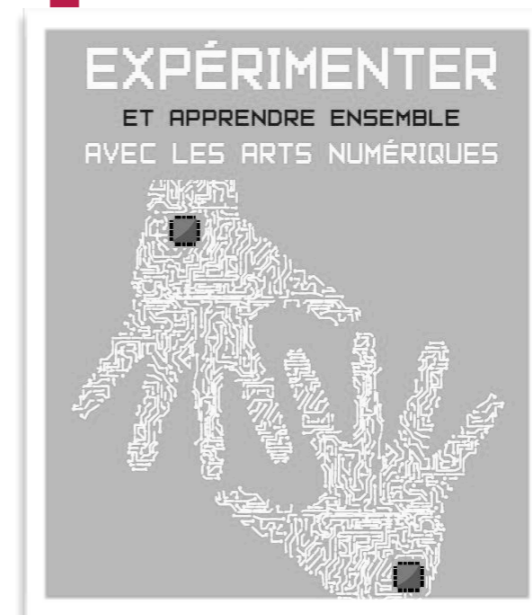
Savoir



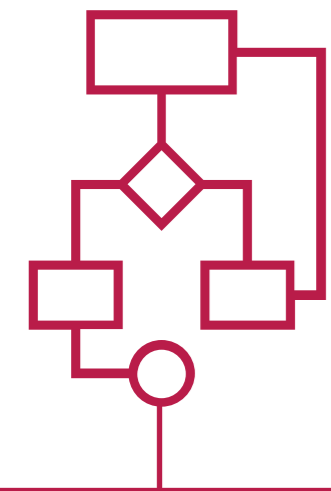
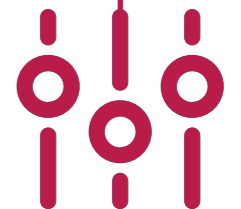
Compétences



Technique

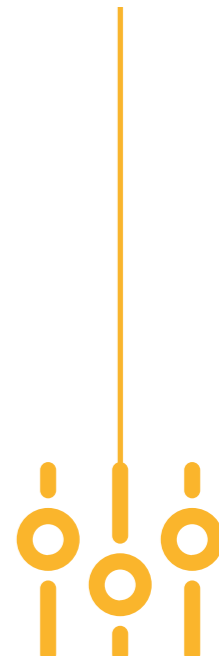


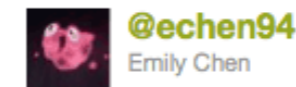
Social





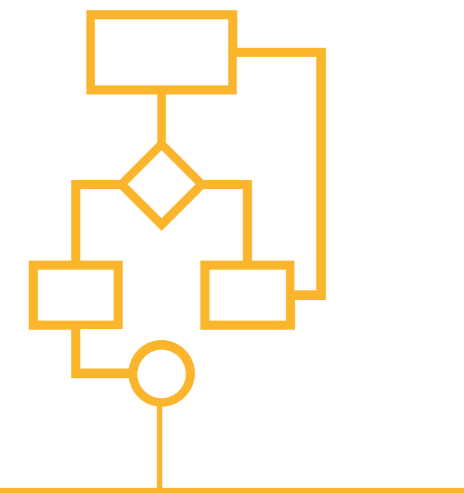
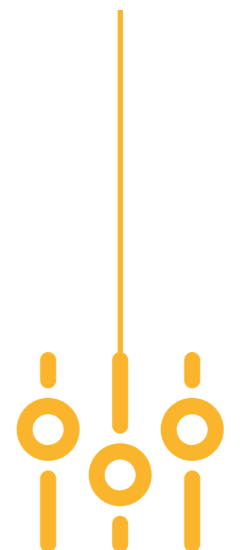
Pratiques créatives en ligne





#haiku Un papillon jaune. S'assoie sur un bouton d'or. Le vent souffle doucement.

8 Apr via web ☆ Favorite ↻ Retweet ↩ Reply





D'après Lacroix et Potvin (2014) pour être motivé à réaliser une activité, l'apprenant doit percevoir qu'il mobilise des stratégies qui influenceront le déroulement de celle-ci et l'aideront à d'accéder les buts qu'il s'est fixés. Ces auteurs font référence à Viau (1994) pour expliquer que la perception de la contrôlabilité de la tâche serait lié explique au sentiment d'efficacité interpersonnelle ainsi que les **perceptions attributionnelles** des apprenants.

Cliquez ci-dessous pour en savoir davantage sur causes et variables attributionnelles. -0:48

Causes et variables attributionnelles selon Viau (1984):

1 Cliquez ci-dessous pour découvrir les causes et variables attributionnelles selon Viau (1984)

	Trains	Matériaux	Trains	Matériaux
Caractéristiques	Stratégie d'enseignement	Utilité	Programme scolaire	Perceptions de l'apprenant
Exemples	Apprentissage	Niveau de maîtrise de

Lorsque nous observons le tableau ci-dessus, nous pouvons aisément voir que les raisons des succès ou des échecs auxquelles sont sujets les apprenants sont singulières et dépendent des individus.

2 Cliquez ci-dessous pour tester vos connaissances inhérentes à la théorie de l'attribution causale de Viau (1984). -0:37

Manuel Augmenté



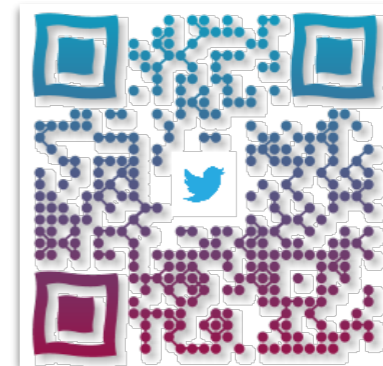
L'imparfait

L'imparfait est un temps du passé. Pour conjuguer un verbe à l'imparfait on utilise le radical de sa forme conjuguée au présent avec nous.

Ex: nous mettons

Il suffit ensuite de rajouter les terminaisons suivantes.

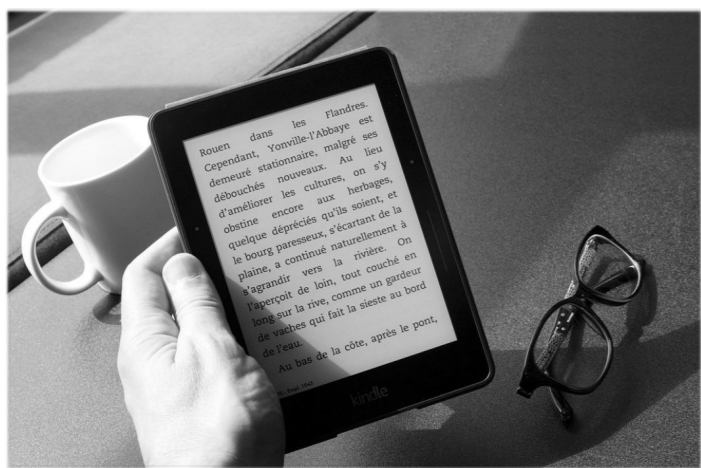
je mettais
tu mettais
il mettait
nous mettions
vous mettiez
ils mettaient

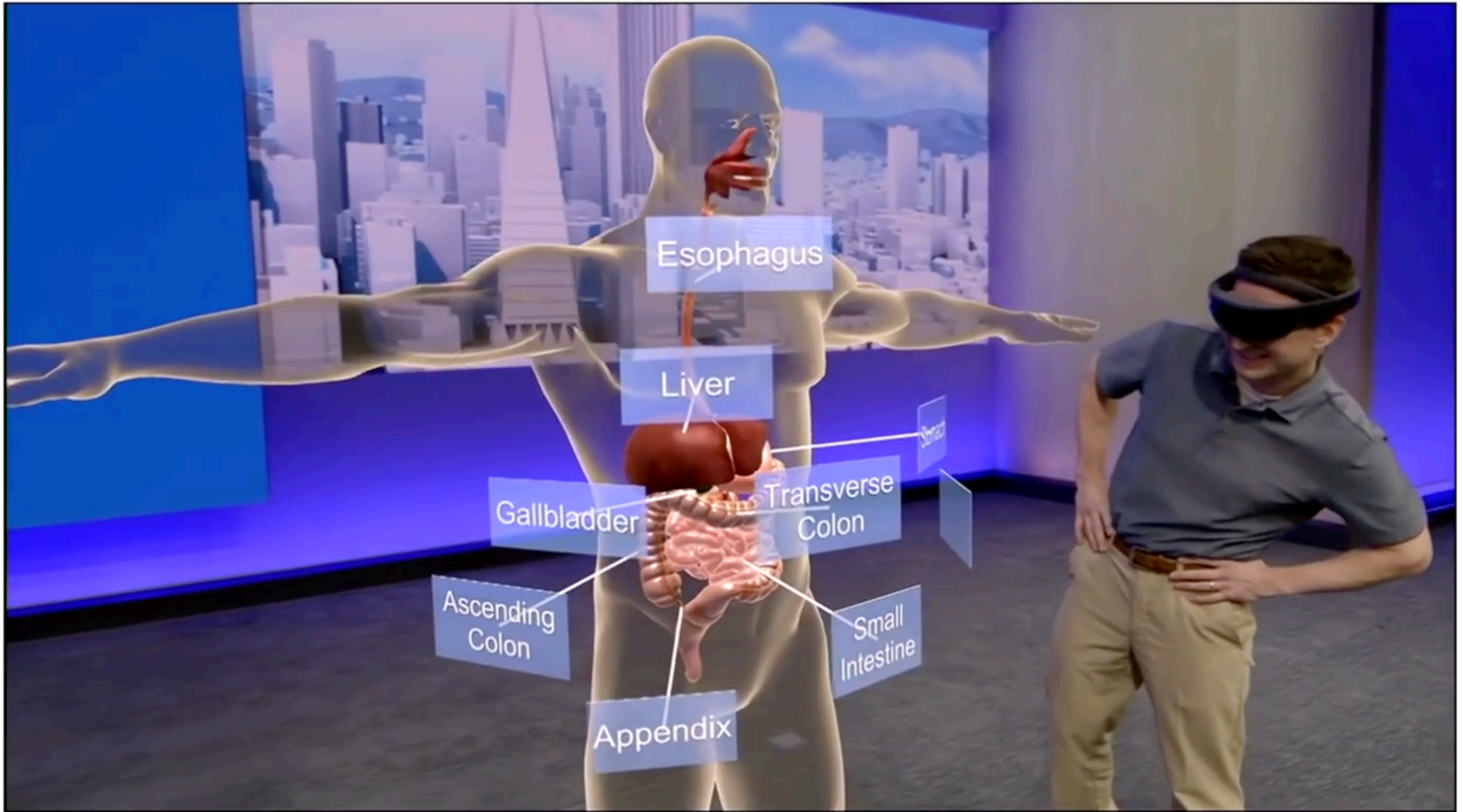


QR Codes



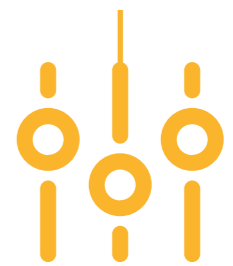
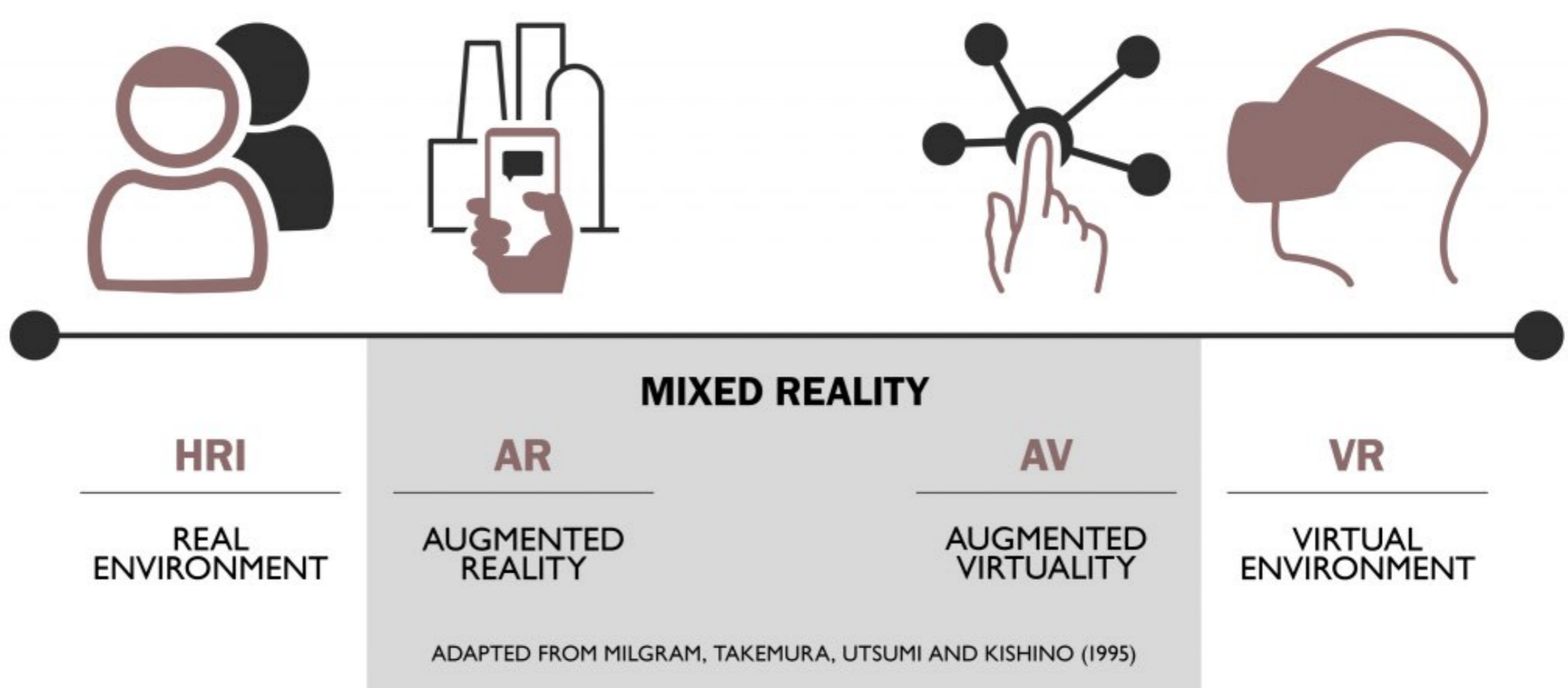
e-book







REALITY-VIRTUALITY CONTINUUM

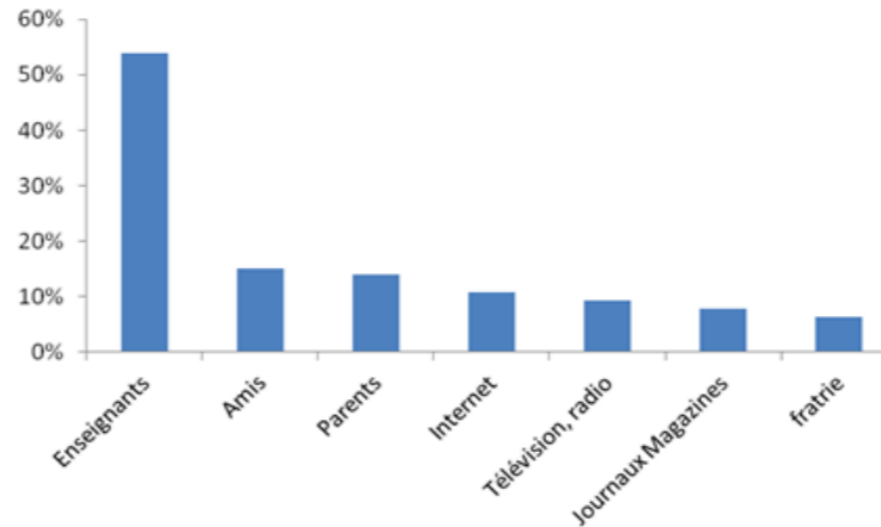
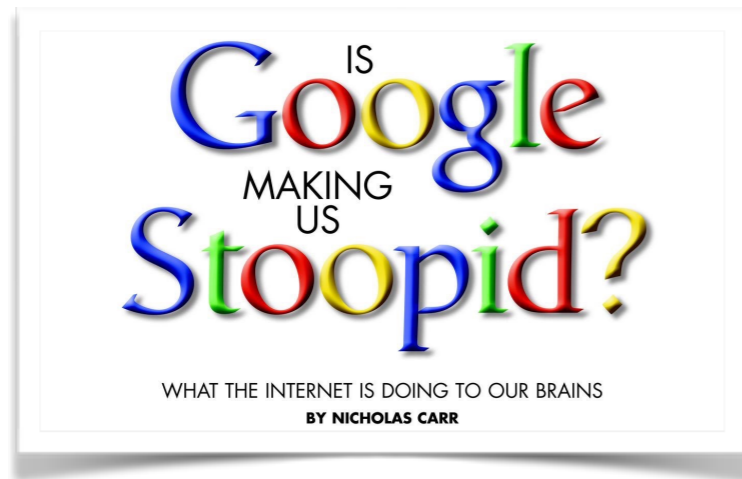




ma classe inversée

Mot de passe LinkedIn requis
Saisissez votre mot de passe pour
« bruno.delievre » dans Comptes Inter...
Fermer
Continuer





Consulter



Sahut & al., 2014 in Tricot, 2016

WIKIPÉDIA
L'encyclopédie libre

Produire

wikispaces
wikis for everyone

Bienvenue dans le cours "évaluation des dispositifs techno-pédagogiques"

Ce cours cible trois compétences du programme de Master en Sciences de l'Éducation :

- Analyser une situation éducative en référence aux théories et aux approches pédagogiques.
- Elaborer ou accompagner un dispositif d'éducation, le mettre en oeuvre et l'évaluer.
- Maîtriser la démarche scientifique au niveau de la recherche en sciences de l'éducation.

Ce cours a pour but de mettre en évidence les différents questionnements possibles pour un chercheur et pour un enseignant autour des effets d'un dispositif d'apprentissage dans un contexte donné. Il cible différents objectifs pédagogiques complémentaires :

- Utiliser des méthodes d'analyse des dispositifs techno-pédagogiques pour mettre en évidence leurs effets sur l'apprentissage (produits), la compréhension des processus mis en oeuvre et la perception qu'ils en ont.
- Mettre en oeuvre différents outils pour réaliser des observations et des évaluations de dispositifs techno-pédagogiques
- Justifier le choix des méthodes utilisées

D'un point de vue opérationnel, il fera la part belle aux activités pratiques qui permettront de ...

- recueillir et exploiter les traces issues d'un environnement d'apprentissage
- différencier les variables relatives au processus, au produit et à la perception d'apprentissage
- mobiliser de manière complémentaire des démarches d'analyse quantitative et qualitative
- utiliser des logiciels d'observation et de traitement des données

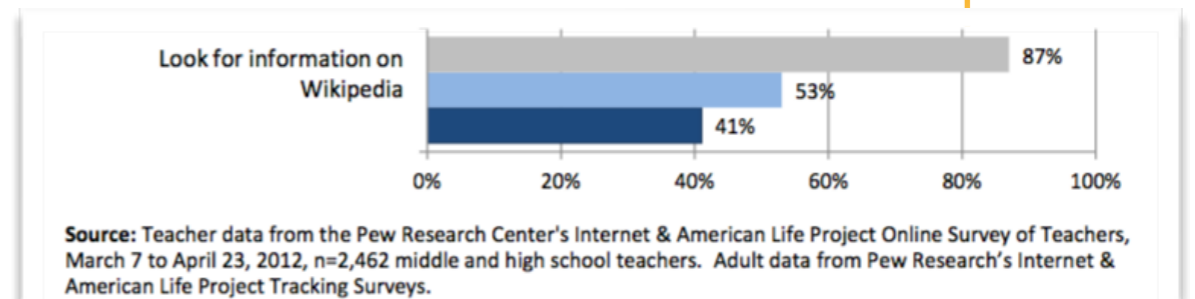
Ce wiki vous permettra de télécharger les différents diaporamas du cours, de prendre connaissance des différentes parties conceptuelles qui le composent via le menu de navigation sur la droite de l'écran et d'interagir avec l'enseignant et les étudiants qui le suivent.

Attention, ce cours est en constante évolution. En fonction des lectures et de la veille pédagogique, nous effectuons des ajouts et des modifications.

- Introduction
- Trianguler
- Produits d'apprentissage
- Processus d'apprentissage
- Perceptions des acteurs
- Analyses croisées
- Conclusion
- Diaporamas du cours 2018

séquences

modifier la navigation



FEBRUARY 28, 2013

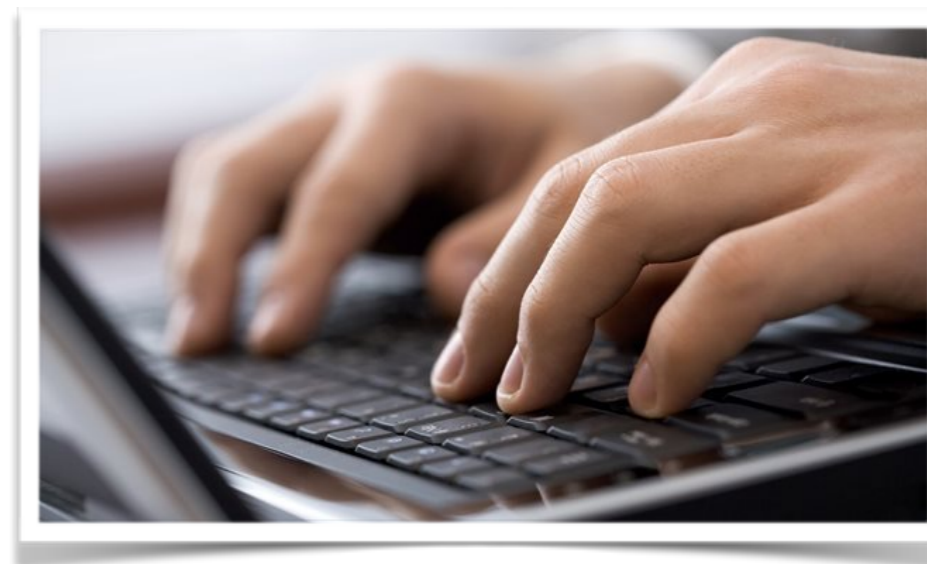
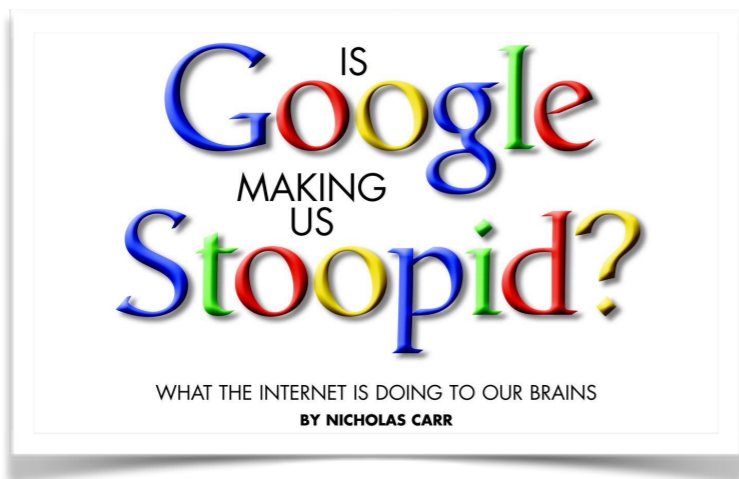
How Teachers Are Using Technology at Home and in Their Classrooms

Purcell & al., 2013





*Ecriture
Clavier*



Lecture

2010

4 h 30 de lecture jour

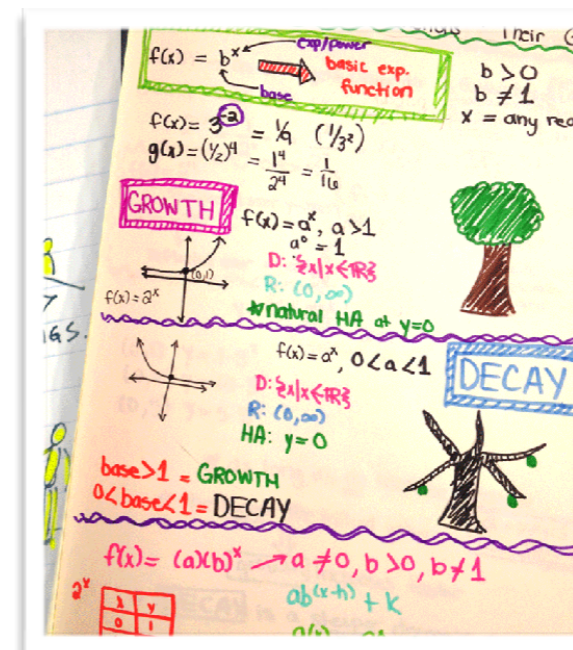
White, 2010 in Tricot, 2016

1 h 46 de lecture jour

Sharon, 1972 in Tricot, 2016

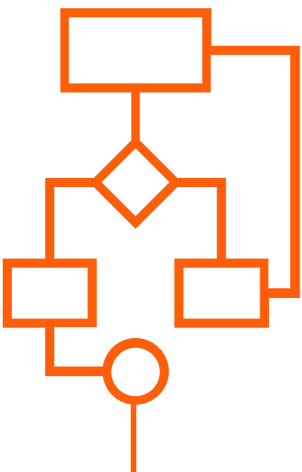
1972

**Usages
différents**

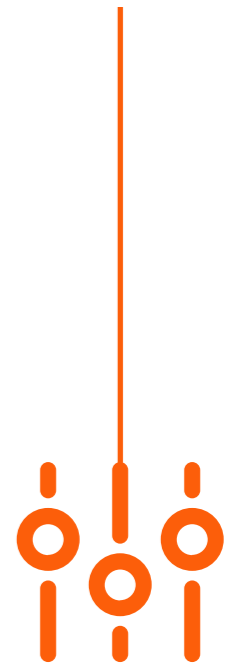


Ecriture manuscrite





Pratiques créatives en ligne





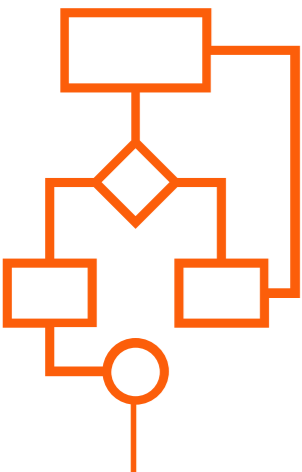
10 chaînes YouTube géniales pour apprendre, réfléchir, se cultiver

Home > Belgique - 13/03/2017 à 14:27 - Georges LEKEU - L'Avenir

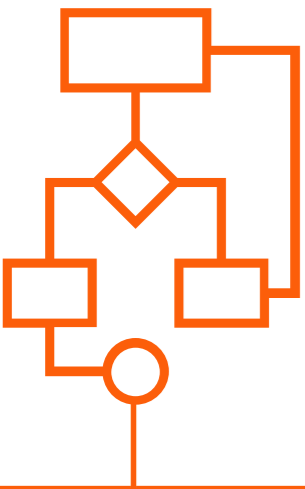
Partager



15 partages



Quelle culture numérique pour les jeunes d'aujourd'hui (adultes de demain) ?



POUR VOUS
FAIRE RÉUSSIR

vous préparez
ce qui vous fera réussir



YouTube : les vidéos pédago mais pas chiantes passionnent les millennials

PUBLIÉ PAR MYLENE BERTAUX LE 3/04/2018



385

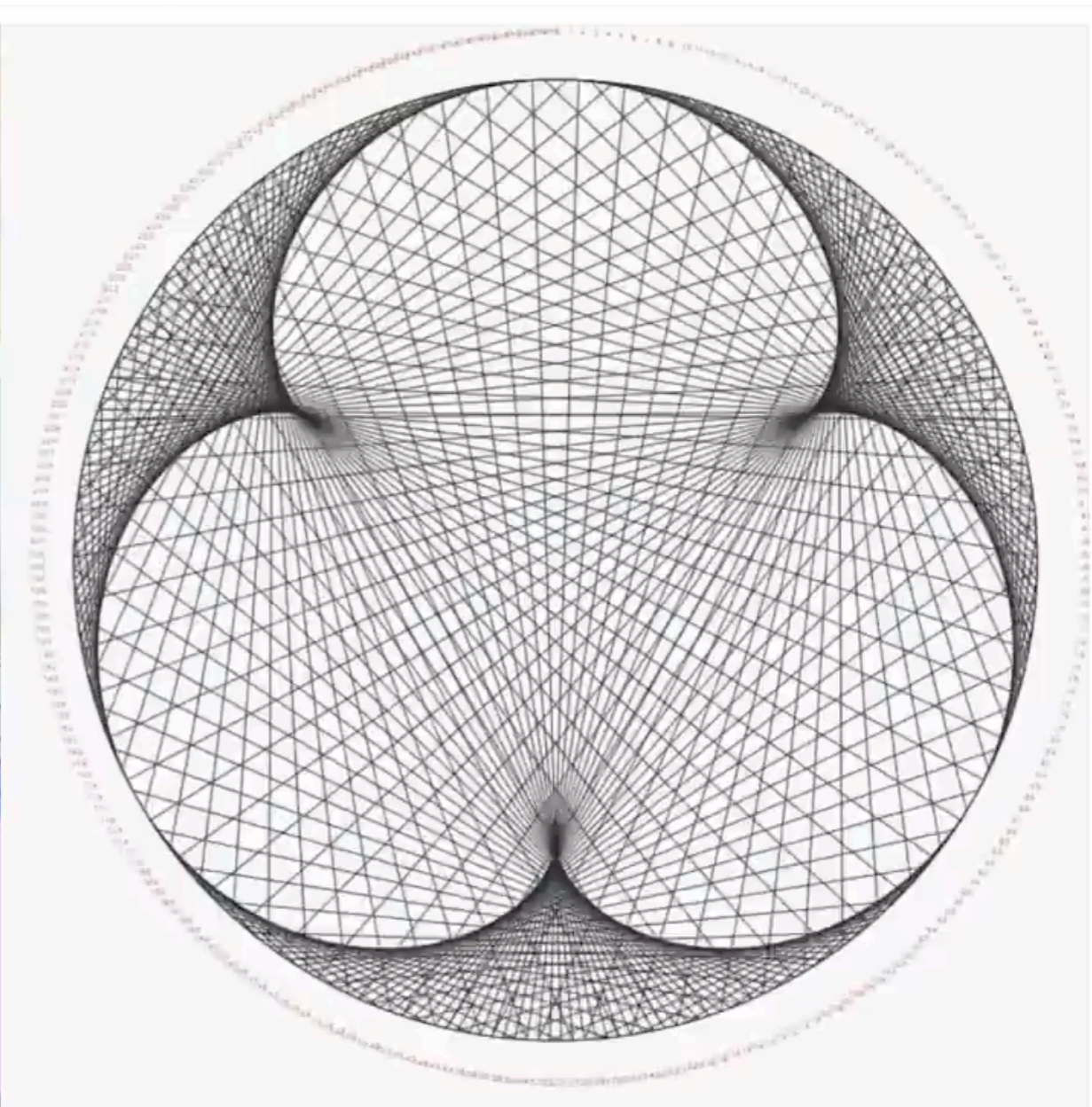
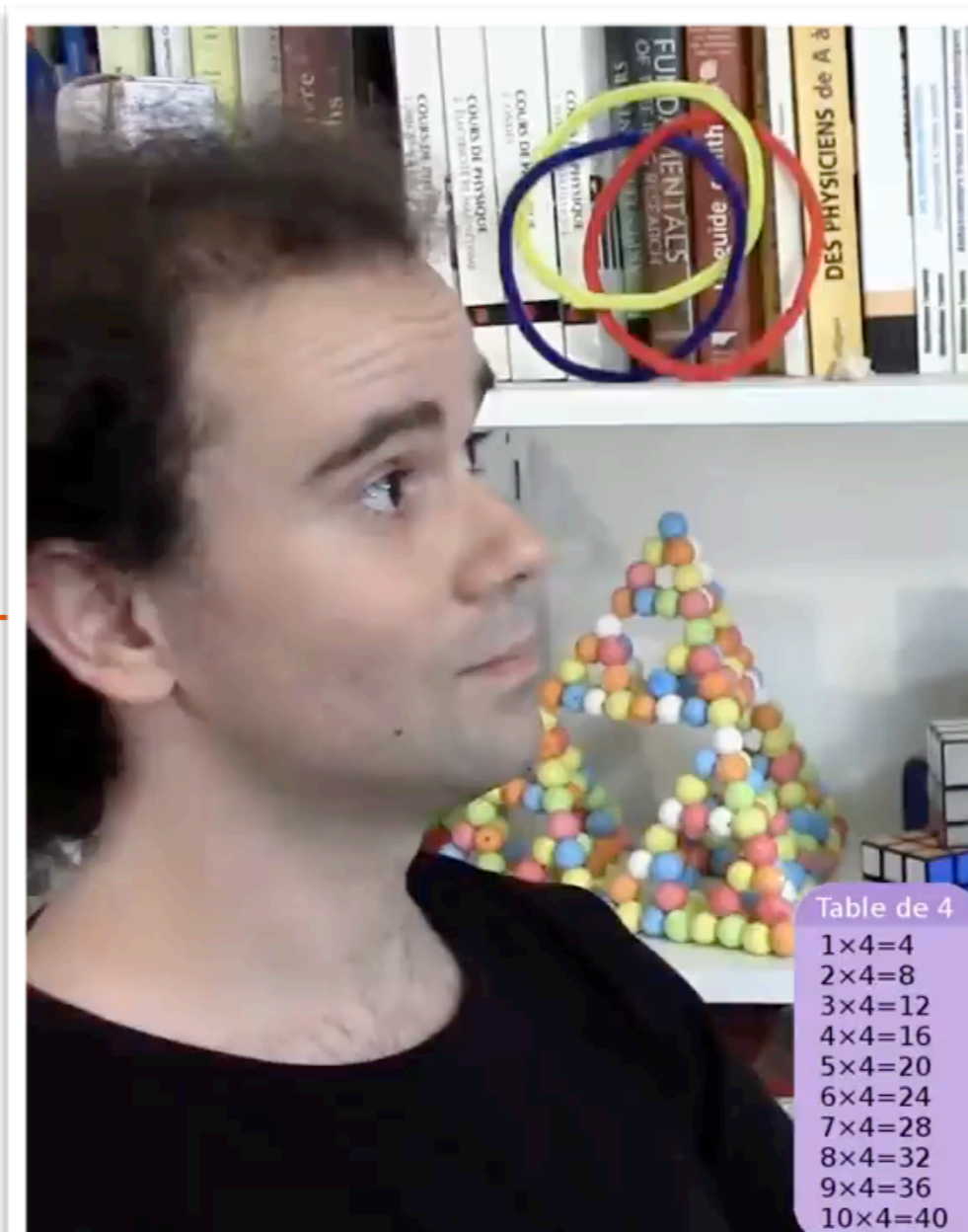
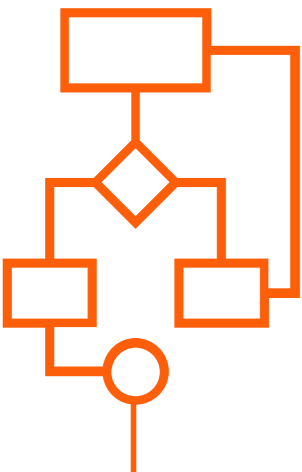


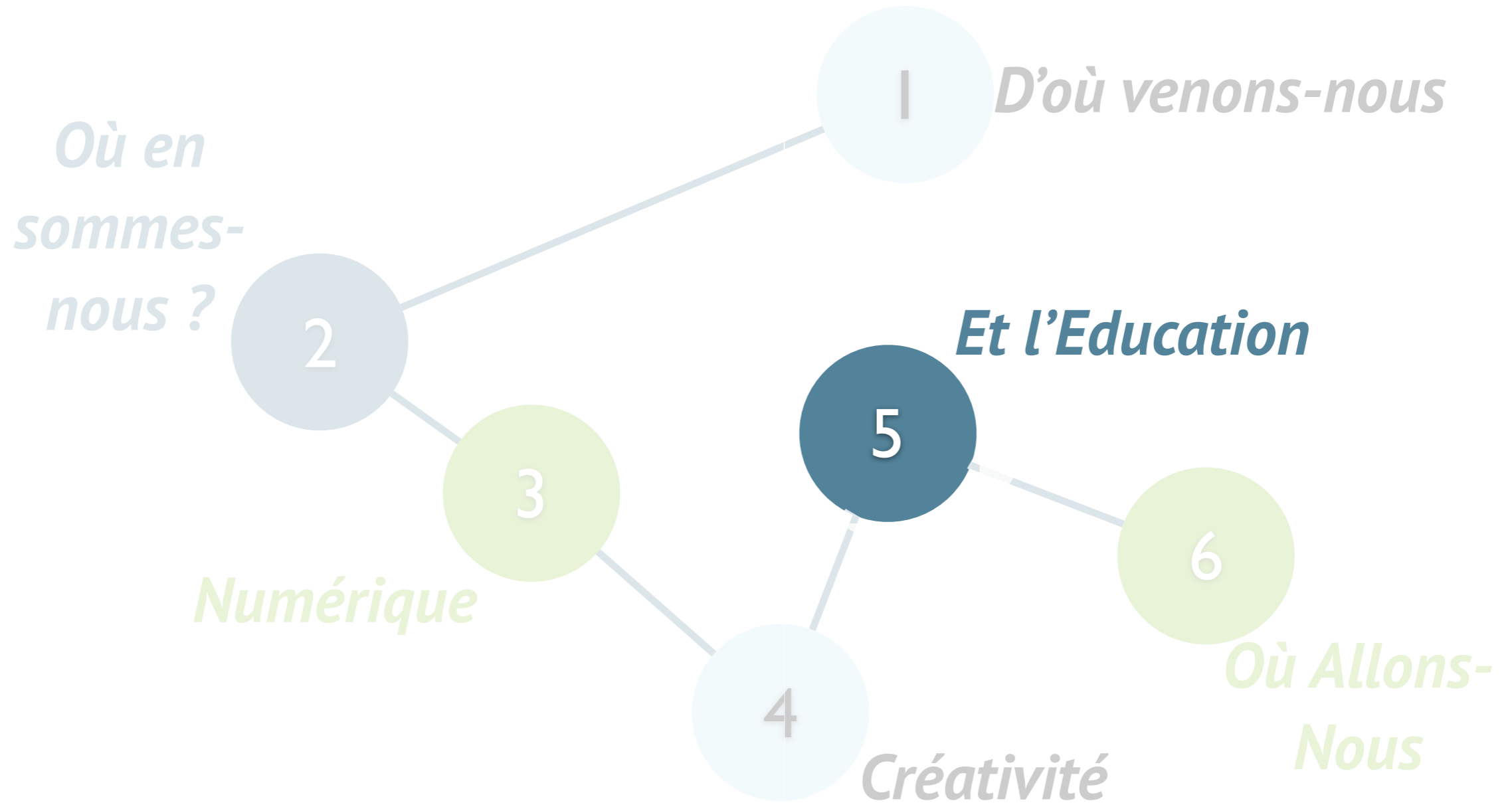
J'aime 107 K



Technique







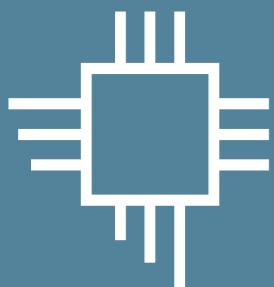
5

L'Education ?

5.1 Compétences numériques



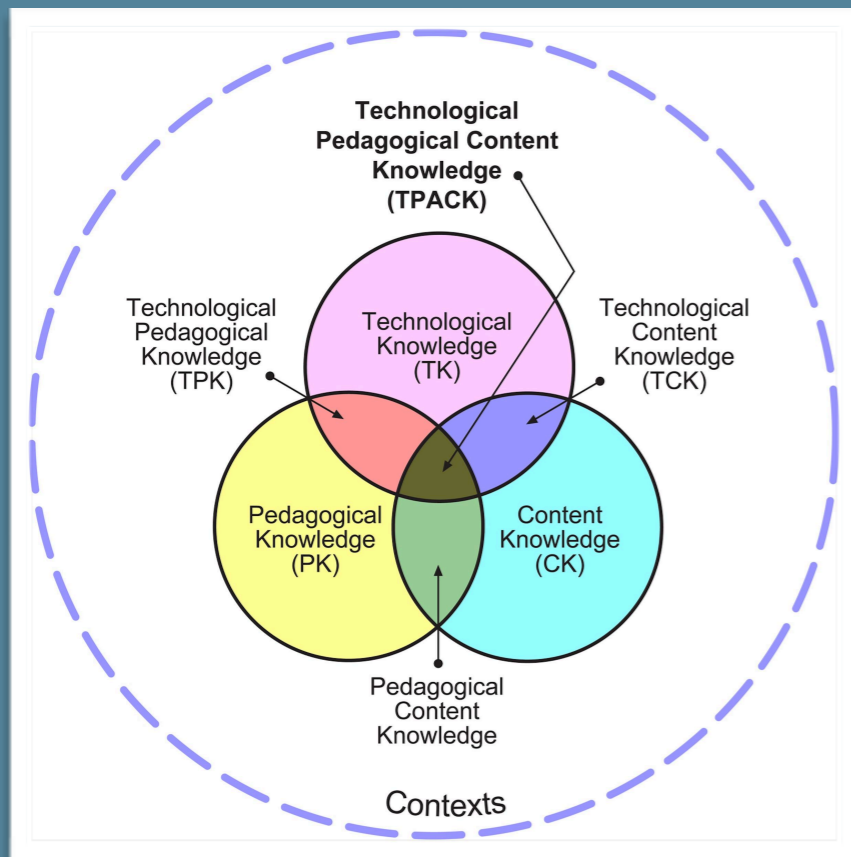
Information et environnement numérique	
Consulter, chercher et filtrer l'information	
Evaluer info/data via l'environnement num.	
Stocker et retrouver information et data	
Communication & collaboration	
Interagir via les technologies numériques	
Partager info et contenu via le numérique	
Assumer la citoyenneté numérique	
Collaborer	
Respecter la netiquette ...	
Gérer l'identité numérique (individu, entreprise)	
Création de contenus numériques	
Créer des contenus numériques	
Intégrer et retravailler des contenus	
Respecter le droit (copyright, licences ...)	
Automatiser, programmer	
Sécurité	
Protéger équipements et infrastructures	
Protéger données personnelles et vie privée	
Se préoccuper de la santé	
Protéger l'environnement	
Résolution de problèmes	
Résoudre les problèmes techniques	
Identifier besoins et réponses technologiques	
Identifier, encourager les usages créatifs	
Identifier les besoins en compétences (différentiel)	



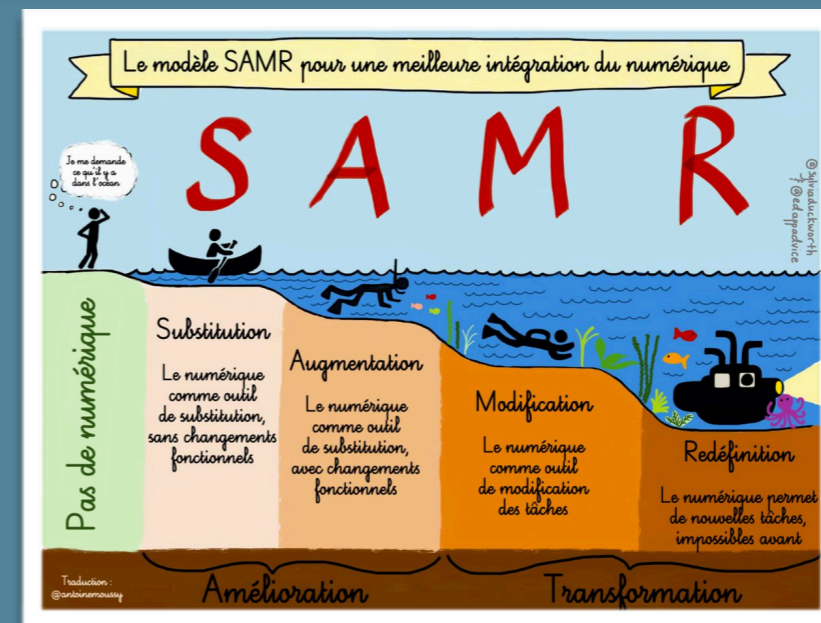
5

L'Education ?

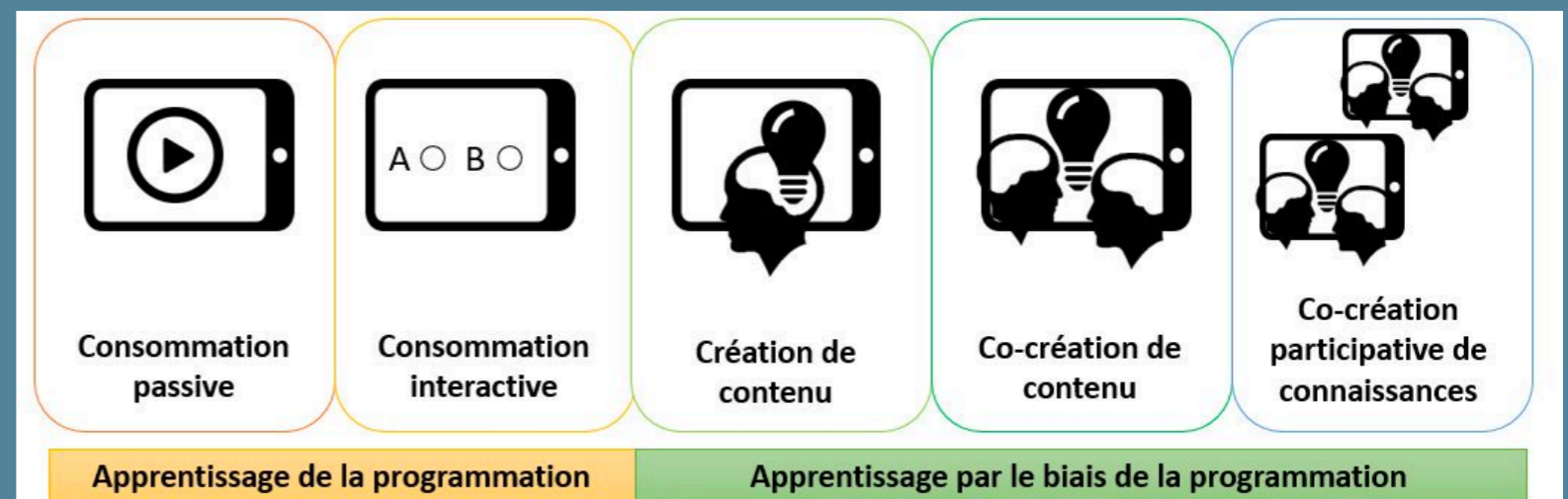
5.2 Typologie des pratiques



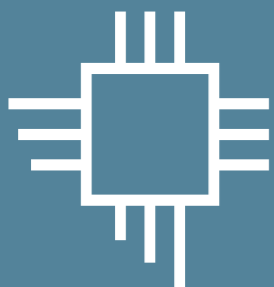
Khoeler & Mishra, 2006



Puentedura, 2014



Romero, 2015

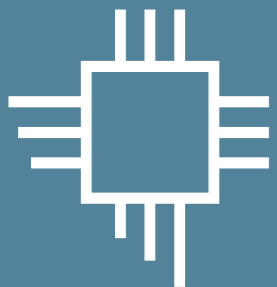
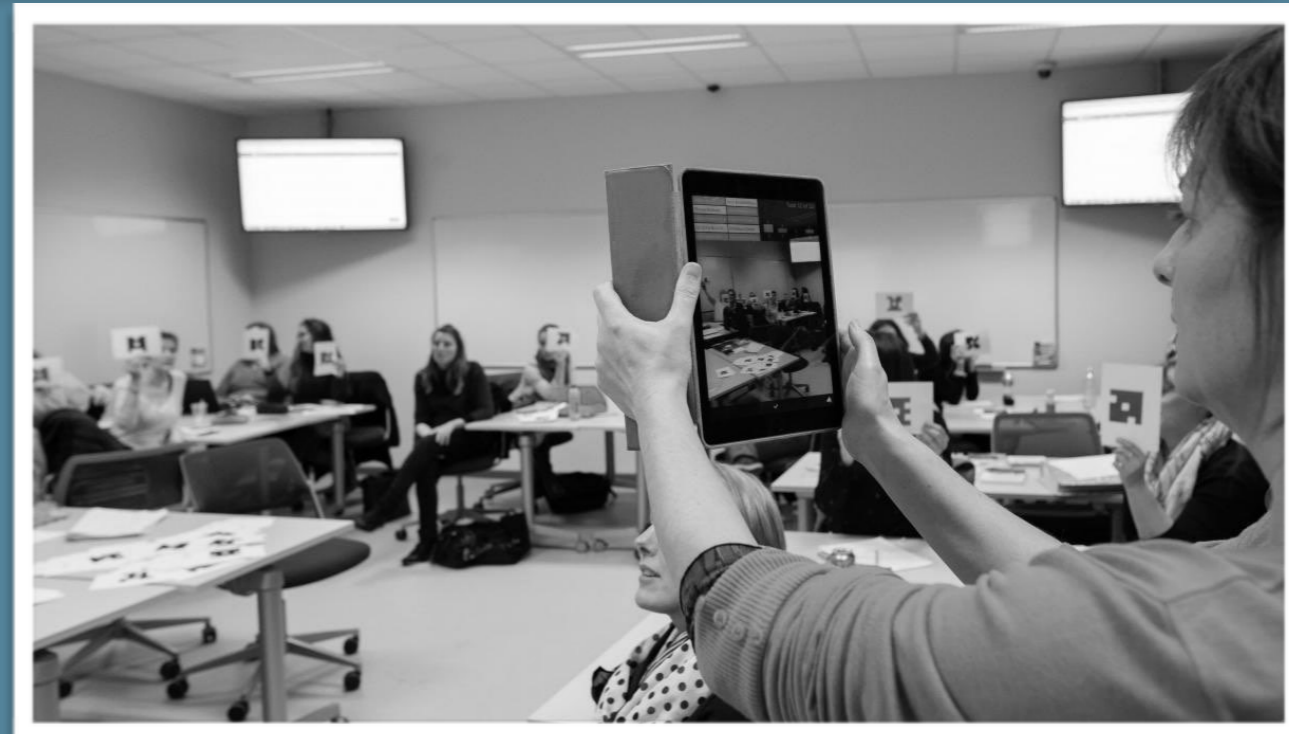
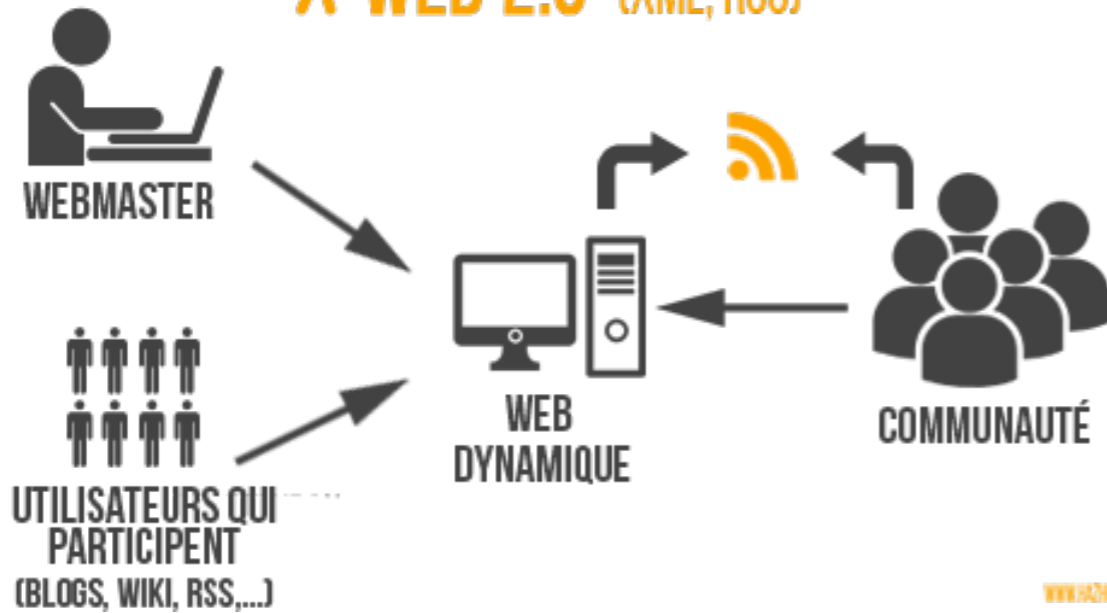


5

L'Education ?

5.3 Interactivité

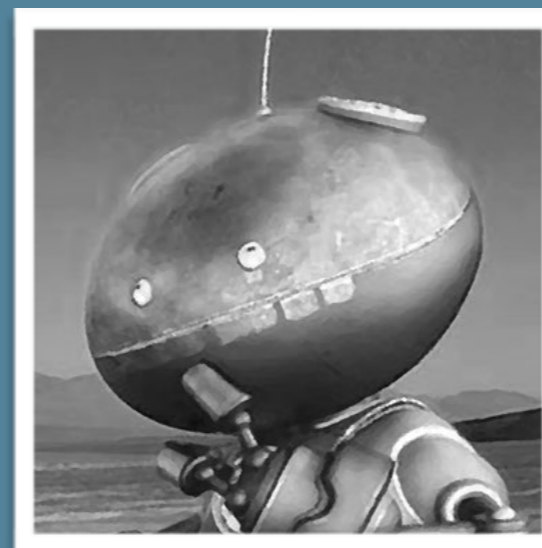
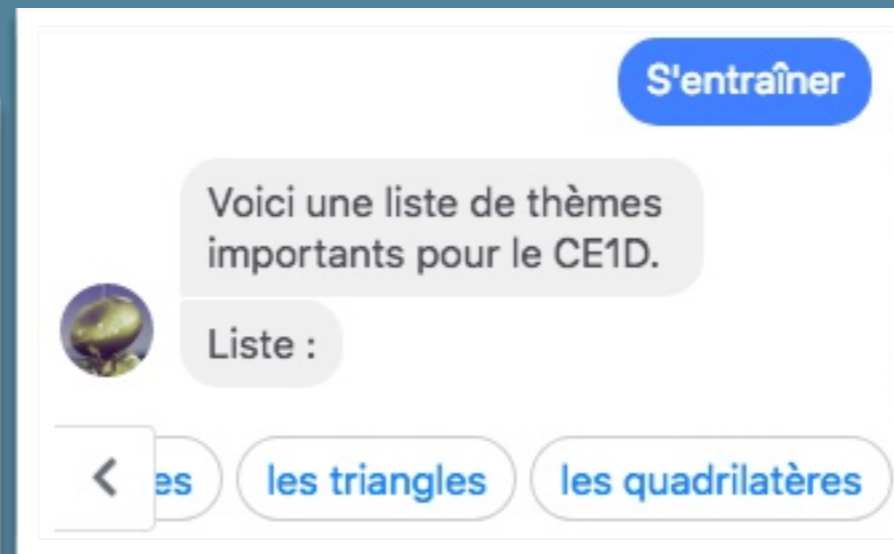
WEB 2.0 {XML, RSS}

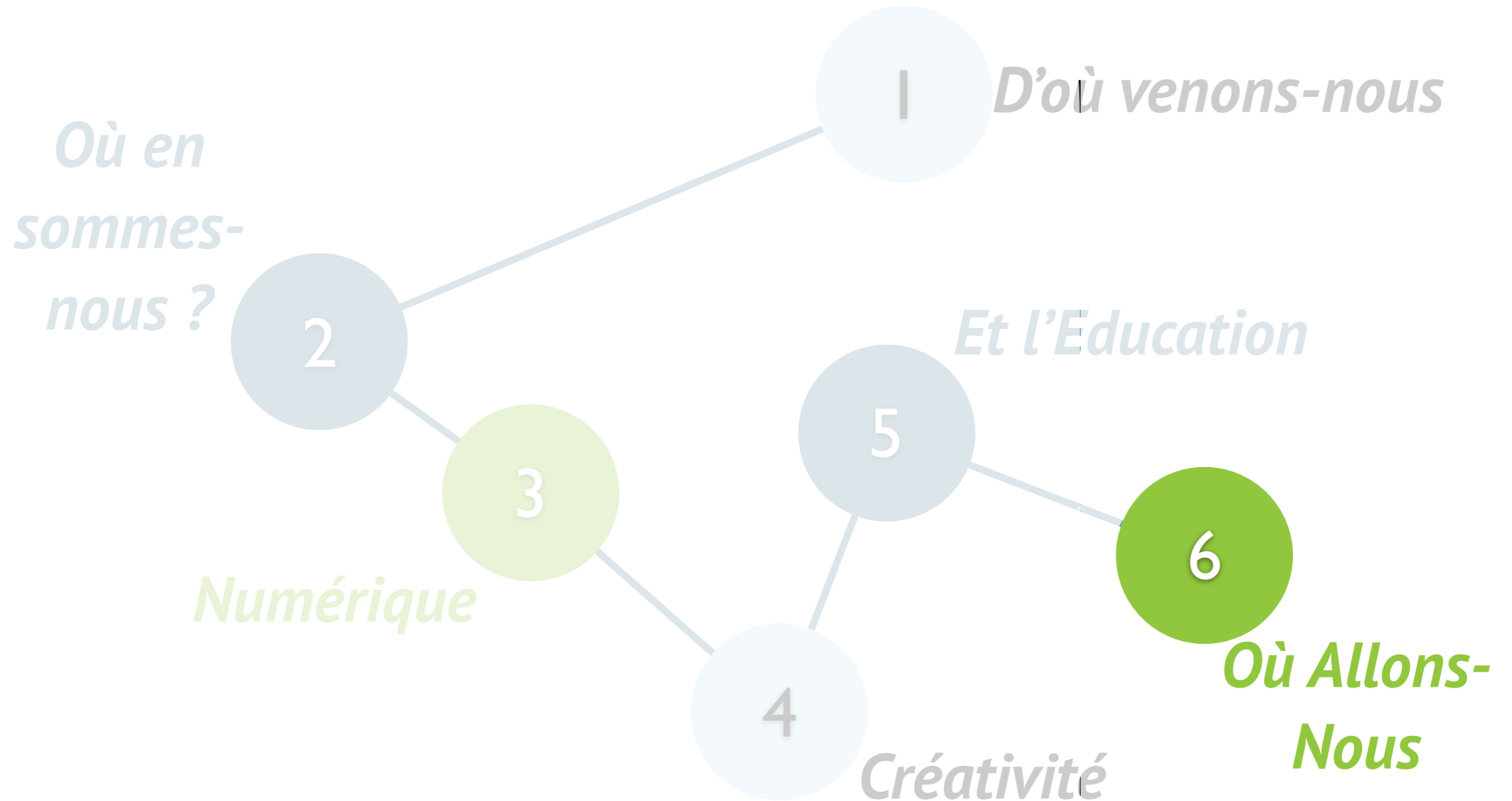


5

L'Education ?

5.4 Intelligence artificielle

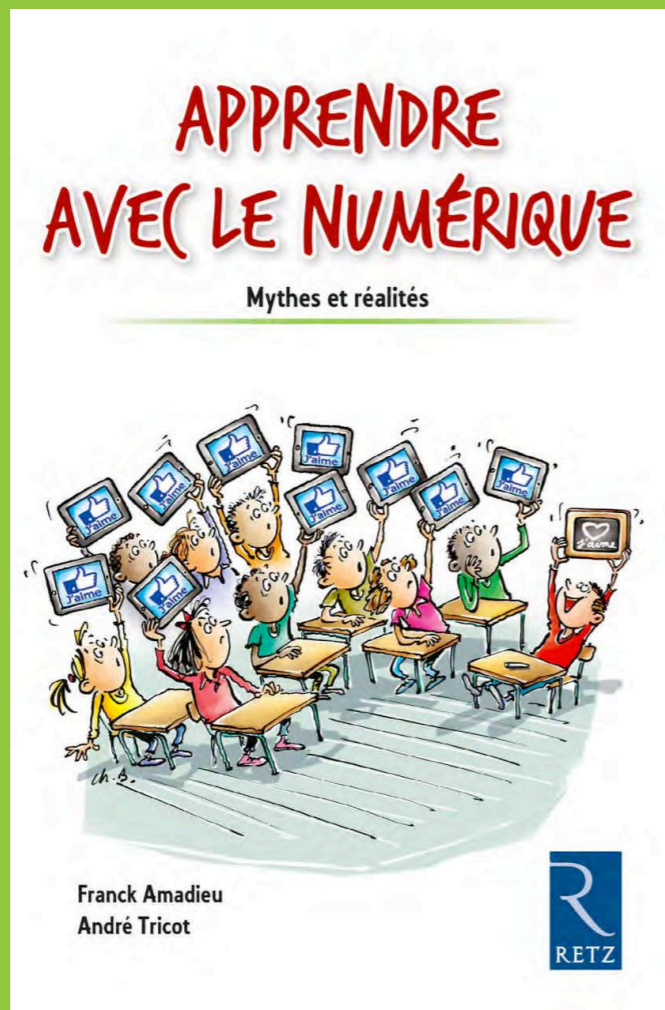




6

Où Allons-nous ?

6.1 Pas de Magie



Un moyen
d'apprentissage

Pas un miracle

Au-delà d'un dogmatisme simpliste



6

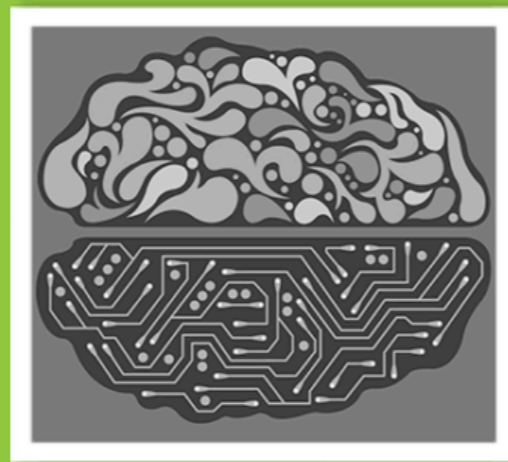
Où Allons-nous ?

6.2 Complémentarité
numérique & humain



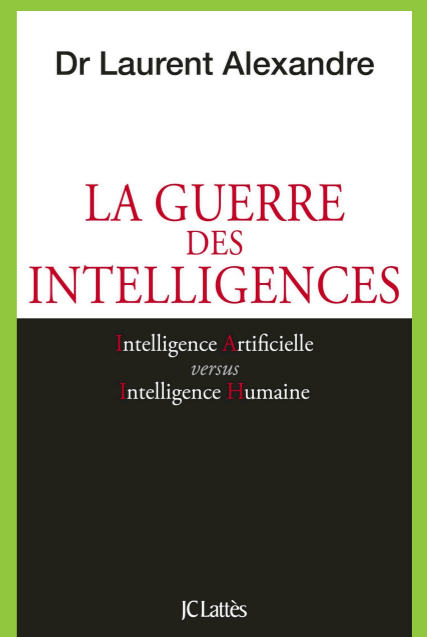
Intelligence
collective ?

Humaine



Numérique

Intelligence
artificielle ?



Complémentarité !!

6

Où Allons-nous ?

6.3 L'Education DOIT s'emparer
de la question numérique

**Si le monde de l'éducation ne s'empare
pas de la question, d'autres le feront
(l'ont déjà fait ;-)**





