

LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNITRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?



INTERACTIONS,
QUESTIONS D'EXAMEN
&
ESCAPE GAME



Bruno De Lièvre
Gaëtan Temperman

UMONS
Université de Mons



@brunodelievre

LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME



Posez-vos questions quand vous voulez !



De quoi souhaitez-vous que je parle ?



Attentifs ! Vous allez poser des questions



Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres



Escape Game pour découvrir le numérique

LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME



Posez-vos questions quand vous voulez !

Inversez les moments d'interaction !

2

De quoi souhaitez-vous que je parle ?

3

Attentifs ! Vous allez poser des questions

4

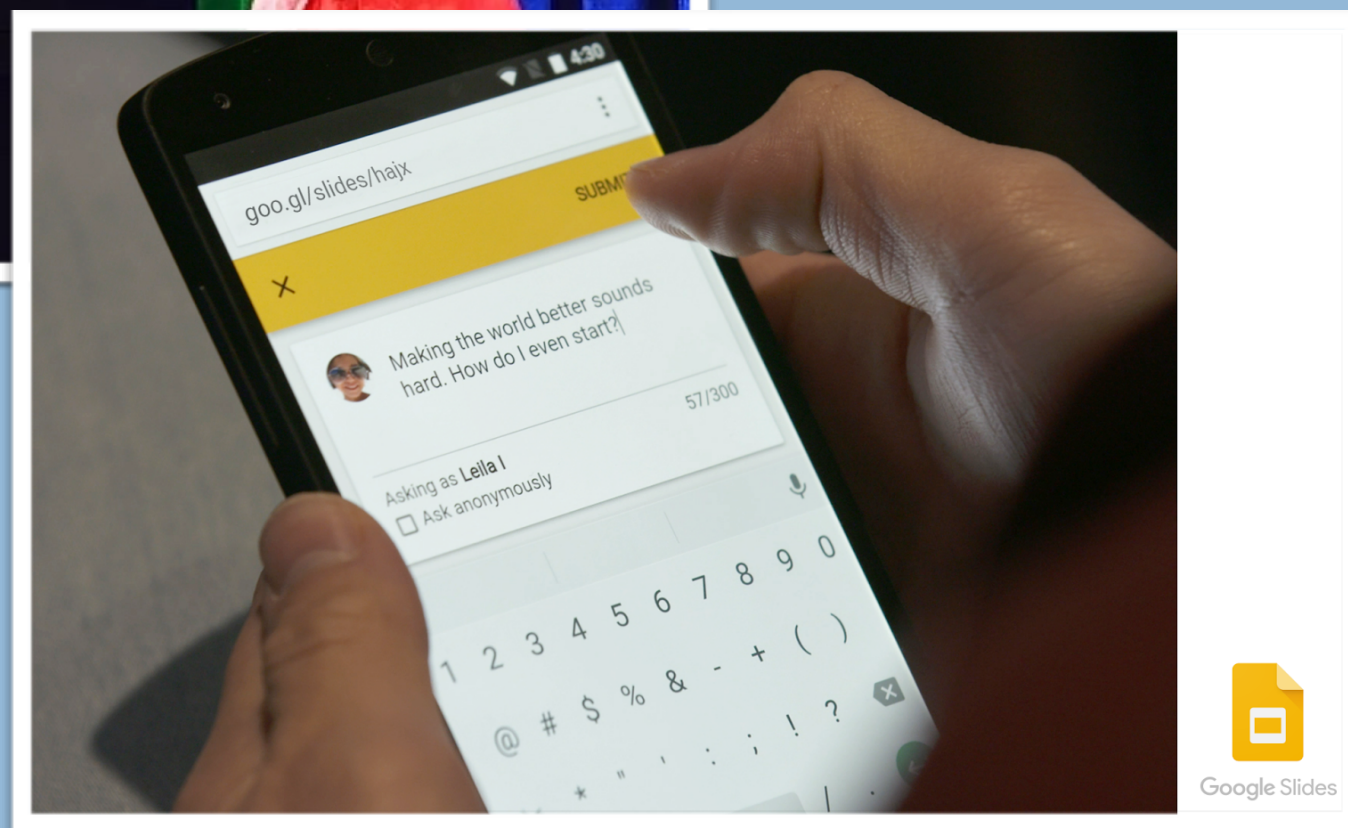
Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres

5

Escape Game pour découvrir le numérique



Posez-vos questions quand vous voulez !



Slides



1

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?




@brunodelievre

Posez-vos questions quand vous voulez !




Questions et réponses des participants
Offrez aux participants la possibilité d'envoyer des questions, puis présentez celles que vous préférez.




Poser une question à [goo.gl/slides/ 00XY&Z](https://docs.google.com/presentation/d/1oD3R0W2DFzbt7sN8r5ddtRNWno63I0etPxm9AYT9as/edit#slide=id.p4)


Forum pédagogique du Pôle hainuyer

THÉMATIQUE DYNAMISER SON ENSEIGNEMENT
COMMENT DONNER DU SENS À LA PRÉSENCE
AUX COURS, AVEC ET SANS LES OUTILS
NUMÉRIQUES ?

 pôle hainuyer

Bruno De Lièvre
Gaëtan Temperman

 UMONS
Université de Mons

 @brunodelievre





Posez-vos questions quand vous voulez !

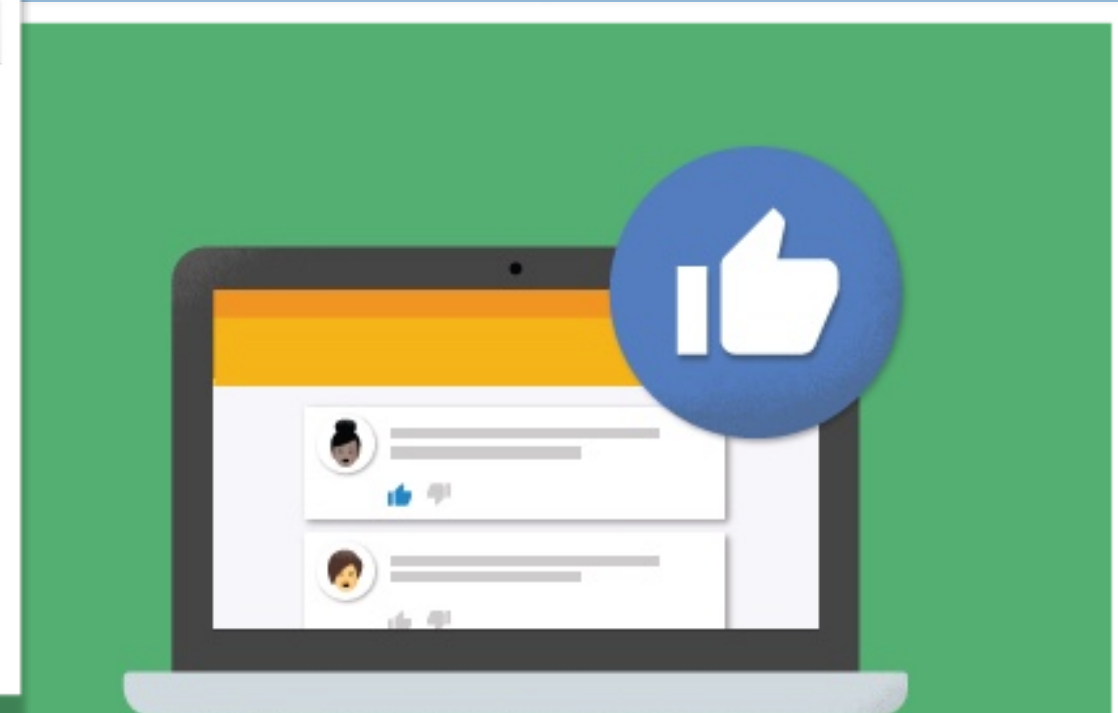
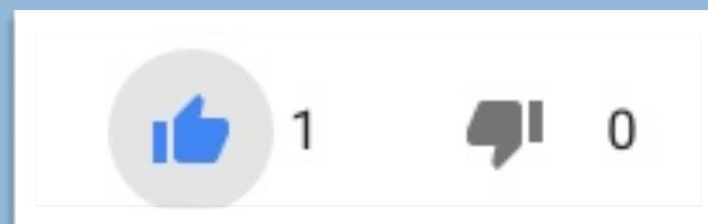
← Des questions ? : Oct 3 à 8:41 AM

Anonyme
3/10/16 11:00
Pourquoi le reste de l'Europe ne se calque pas sur l'apprentissage scandinave étant donné qu'il est plus efficace ?
19 likes, 1 dislike

Anonyme
3/10/16 11:03
Pensez-vous que le système des crédits est une bonne alternative au redoublement ? L'appliqueriez-vous à l'enseignement secondaire ?
19 likes, 1 dislike

William Turner
3/10/16 11:03
Est-ce qu'un des problèmes n'est pas la manière dont on voit l'échec ? Par exemple on considère souvent un élève qui passe du général au technique voir au professionnel est souvent considéré comme quelqu'un qui a échoué comme si c'était un baisse de niveau.
18 likes, 1 dislike

Anonyme
3/10/16 10:27
Est ce que la didactique et la pédagogie ne se mélangent elles pas au travers de certains moyens? Par exemple dans l'utilisation d'un site Internet interactif?
16 likes, 2 dislikes



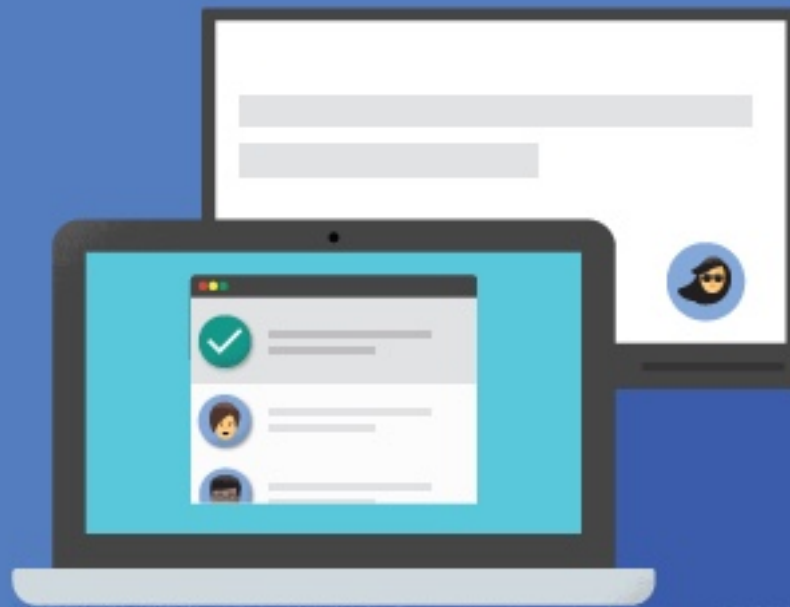
Répondez à toutes les questions appropriées.

Les participants voient toutes les questions posées et peuvent voter pour ou contre.





Posez-vos questions quand vous voulez !



Cliquer pour présenter

Cliquez sur "Préserver" près de l'une des questions reçues pour que les participants puissent la voir.

Poser une question à goo.gl/slides/89xvpb

Je voudrais savoir pourquoi les autruches mettent leur tête dans le sable ?

Bruno De Lièvre

Outils de gestion des participants

Questions acceptées

goo.gl/slides/89xvpb ACTIVÉ

Bruno De Lièvre 17:50
Je pose une question sur le Forum
👍 1 🗨️ 0
PRÉSENTER

Bruno De Lièvre 16:11
Je voudrais savoir pourquoi les autruches mettent leur tête dans le sable ?
👍 0 🗨️ 1
MASQUER



1

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?



@brunodelievre

Posez-vos questions quand vous voulez !

A partir de
maintenant et
jusqu'à la fin de
cette séance



LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME

1 Posez-vos questions quand vous voulez !

?

De quoi souhaitez-vous que je parle ?

Inversez le processus de présentation !

3

Attentifs ! Vous allez poser des questions

4

Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres







5

Escape Game pour découvrir le numérique



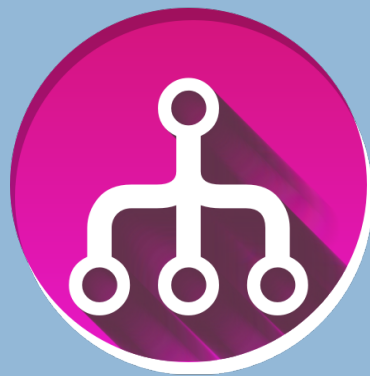
De quoi souhaitez-vous que je parle ?

	A	B
1	87 % des enseignants	10-15 % de finissants
2	4 h 30 en moyenne	1,7 milliards
3	207 millions	1 à 3 %

	C	D
1	 WIKIPÉDIA L'encyclopédie libre	
2		
3		



De quoi souhaitez-vous que je parle ?



Choix

Défi



Maintient l'attention



LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME

1

2



Attentifs ! Vous allez poser des questions

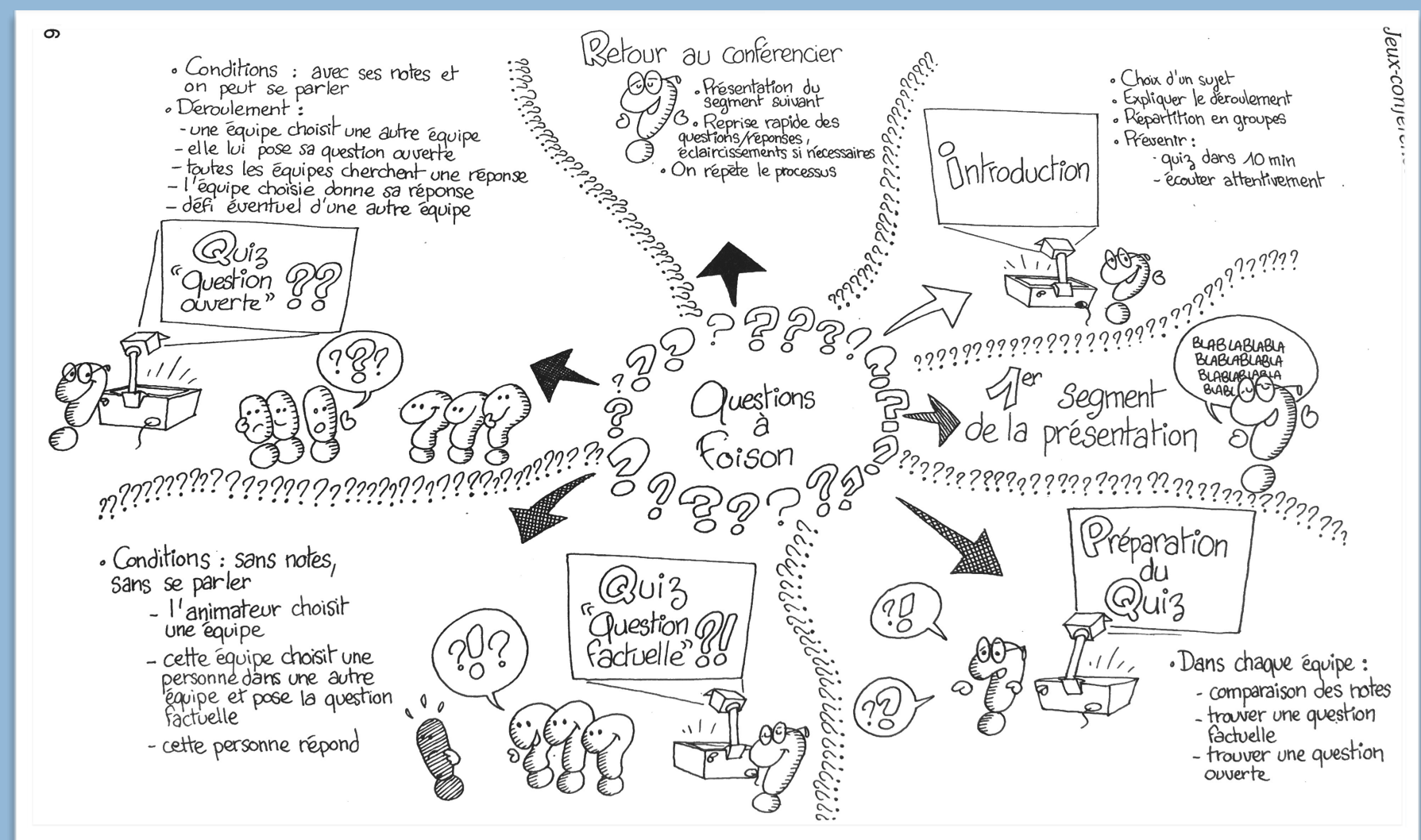
Inversez le « Qui pose des questions » !

4

5



Attentifs ! Vous allez poser des questions



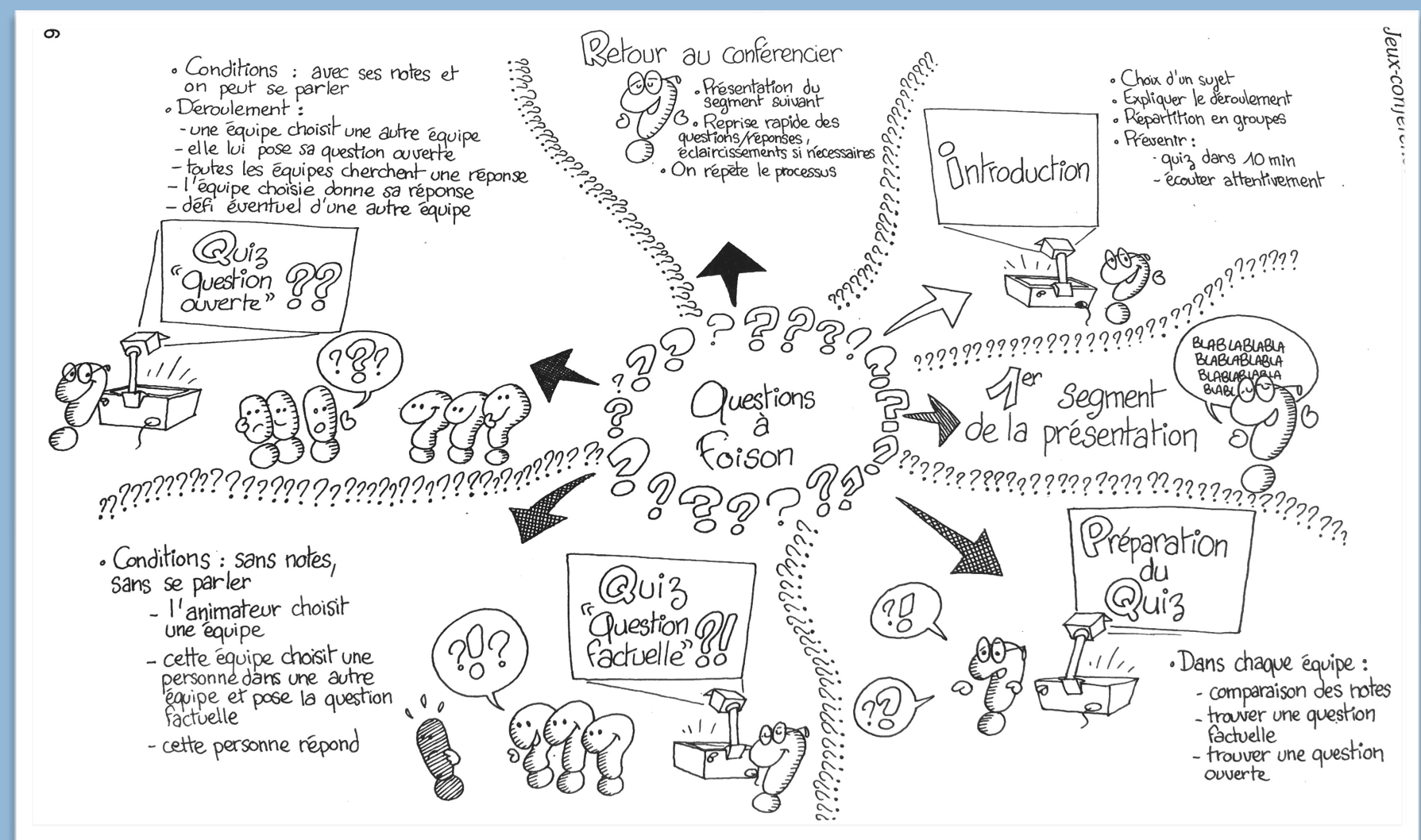


Attentifs ! Vous allez poser des questions



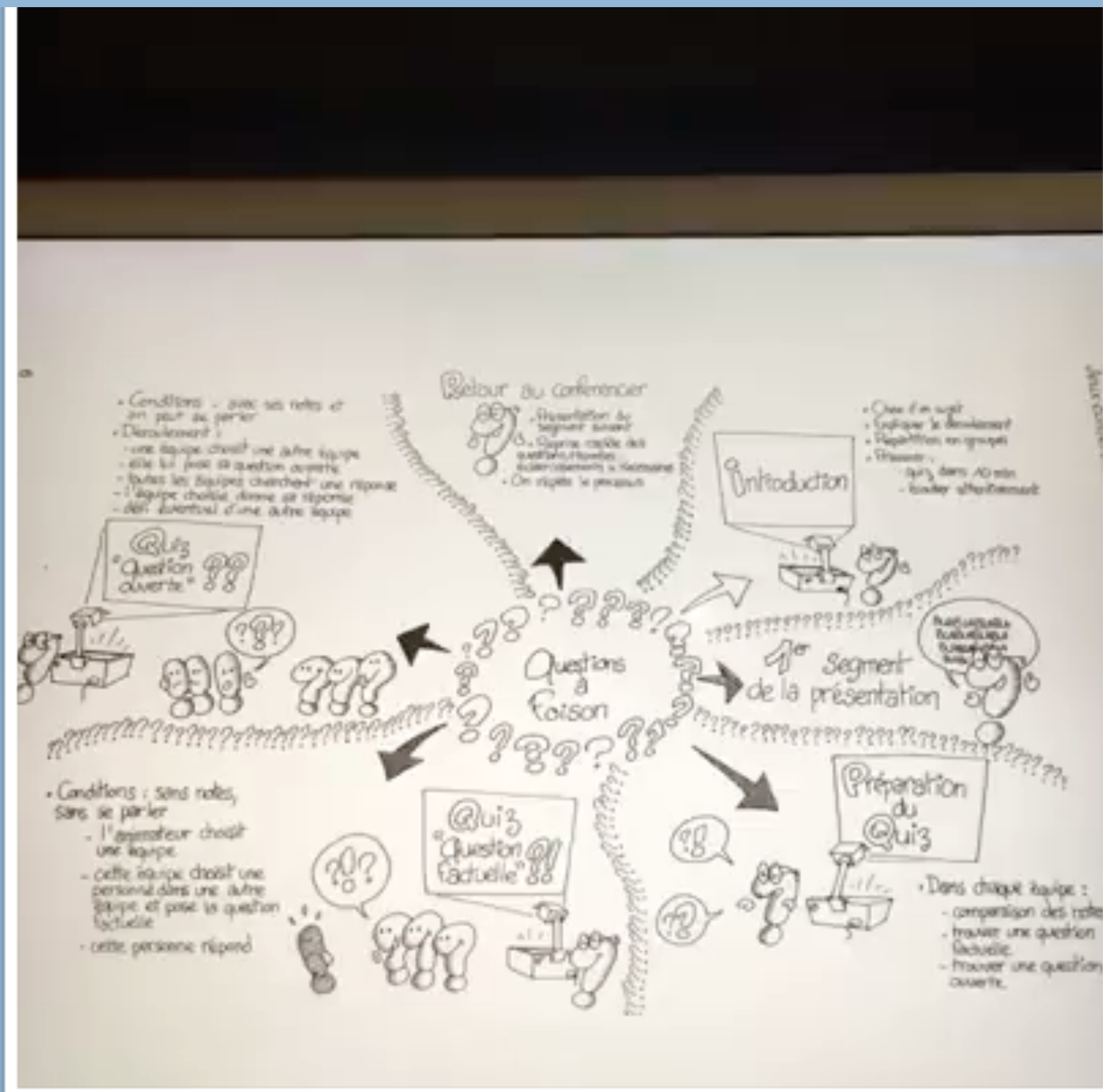


Attentifs ! Vous allez poser des questions





Attentifs !





Attentifs !





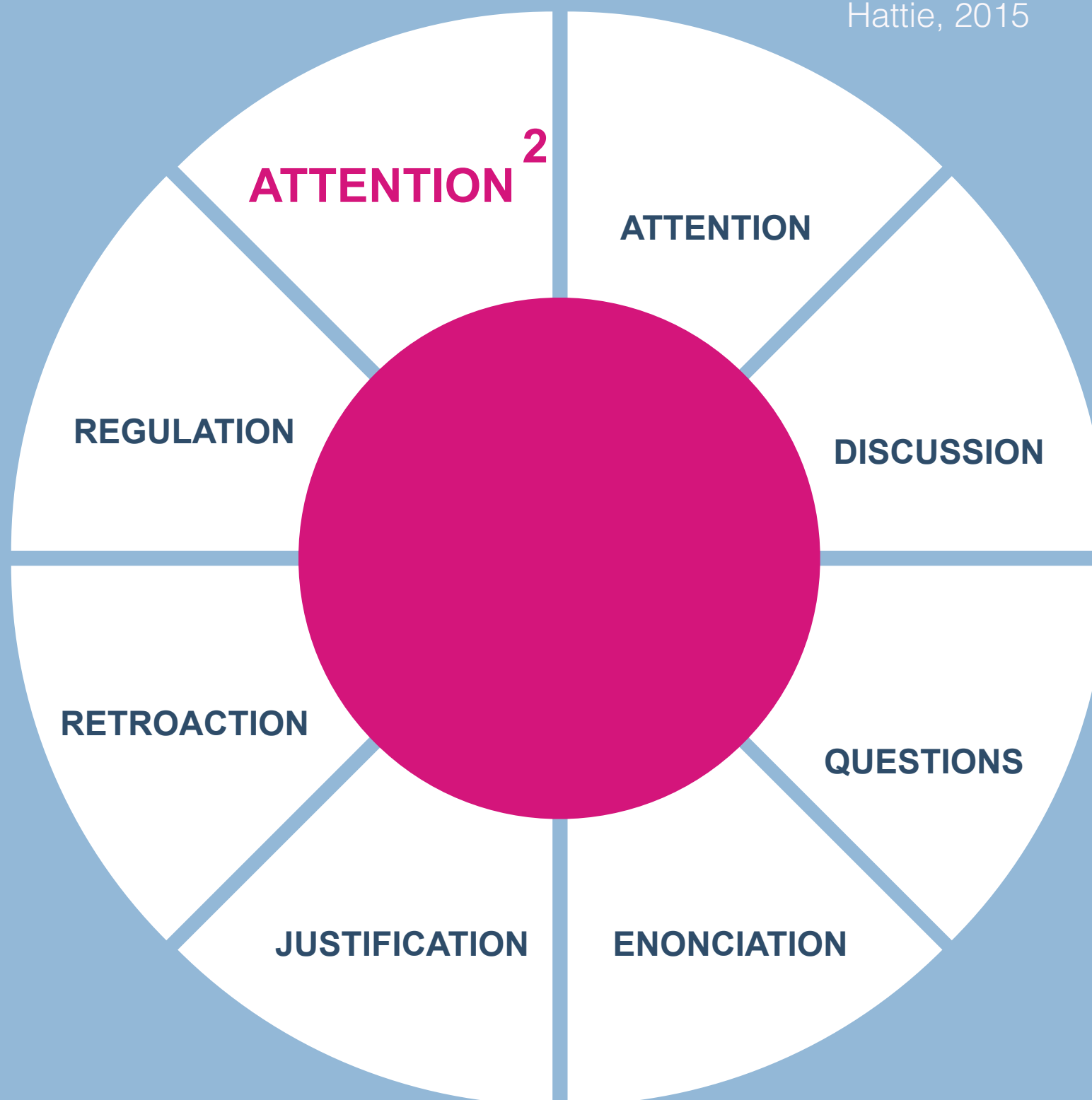
Attentifs !





Attentifs ! Vous allez poser des questions

Hattie, 2015



LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME

1 Posez-vos questions quand vous voulez !

2 De quoi souhaitez-vous que je parle ?

3 Attentifs ! Vous allez poser des questions



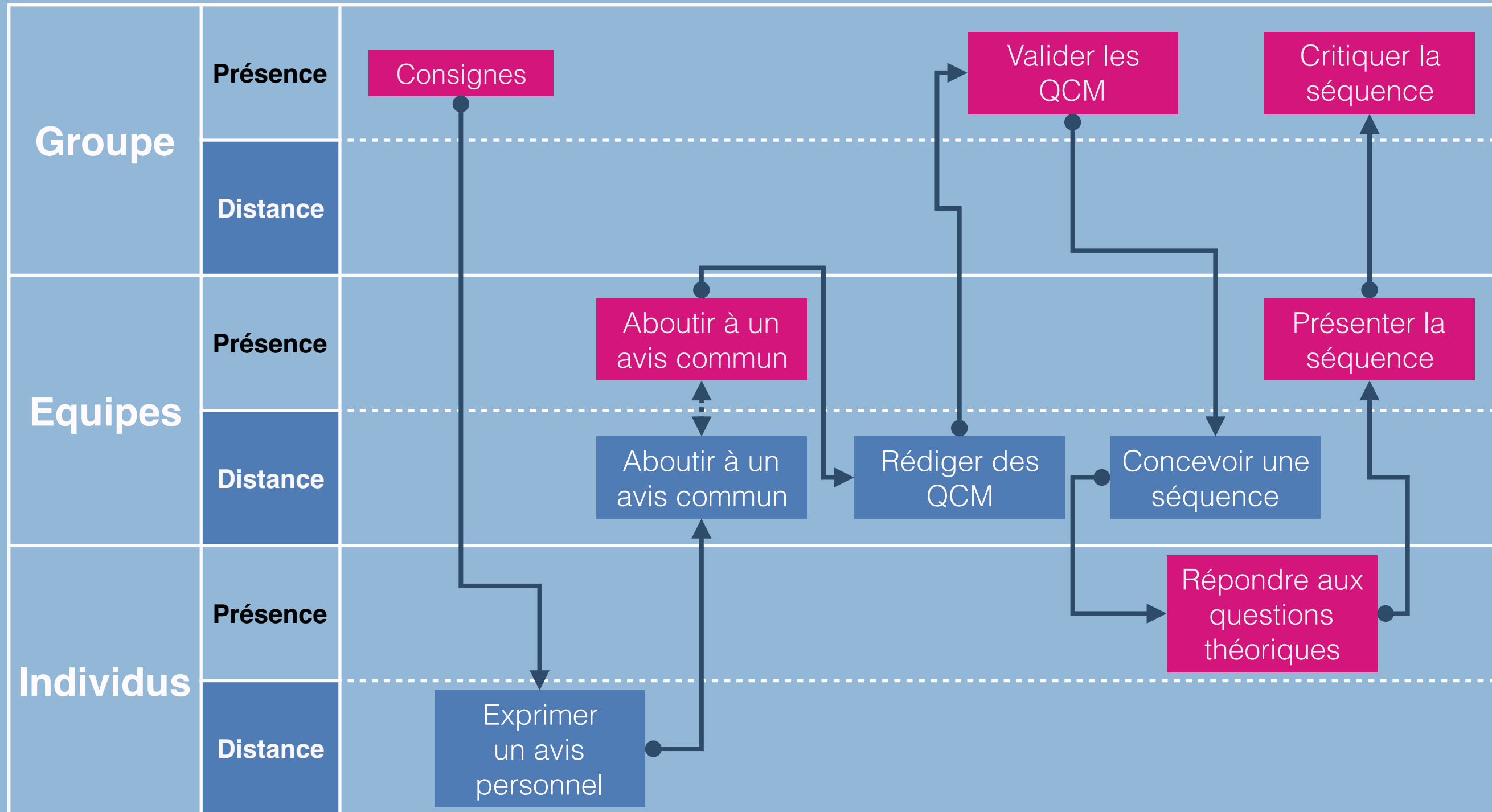
Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres

Inversez la construction de l'évaluation !

5 Escape Game pour découvrir le numérique

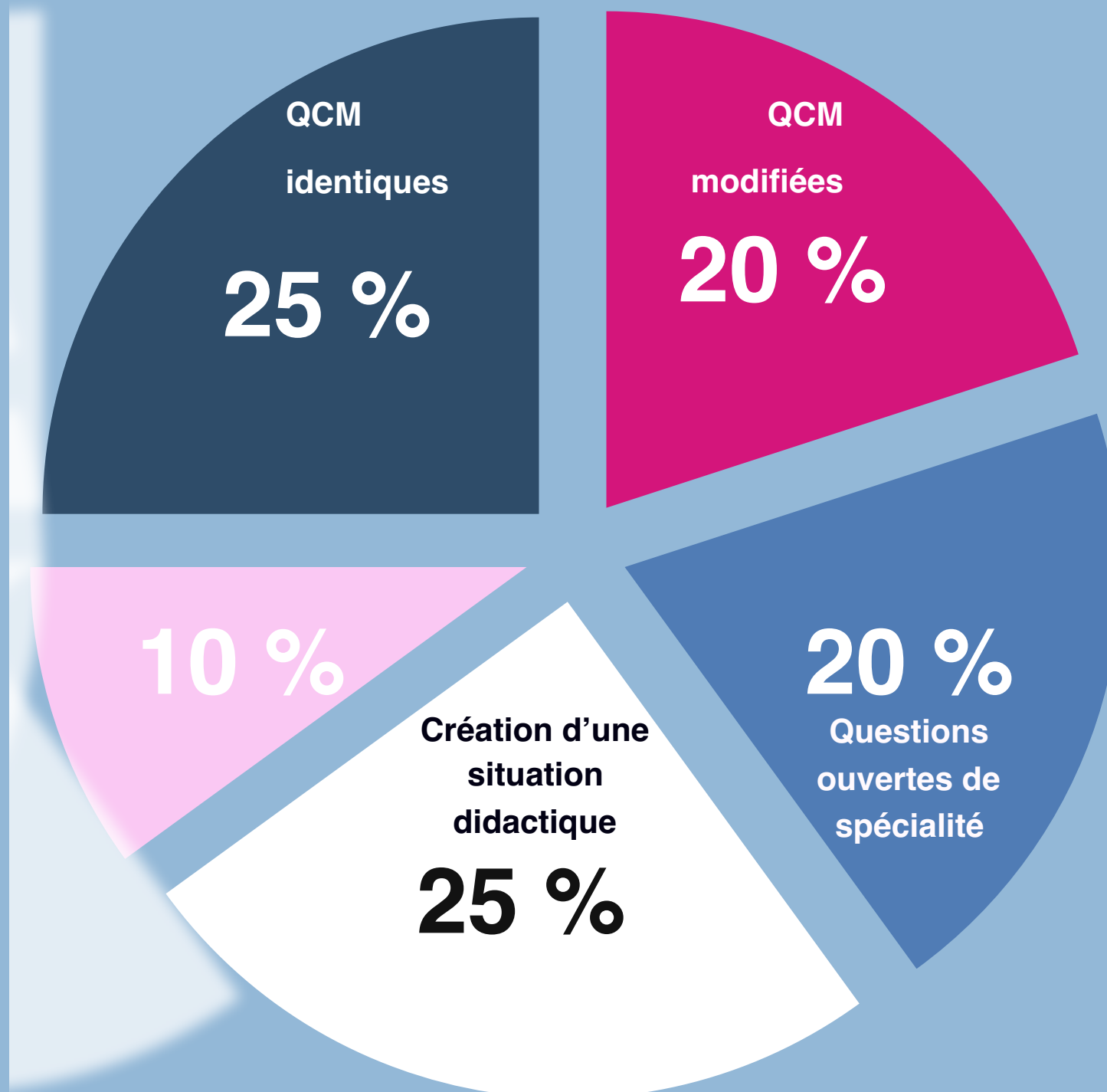


Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres.





Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres.





Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres.



Engagement



Appropriation

Collaboration



LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME

1 Posez-vos questions quand vous voulez !

2 De quoi souhaitez-vous que je parle ?

3 Attentifs ! Vous allez poser des questions

4 Les questions d'examen ? Ce seront les vôtres



Escape Game pour découvrir le numérique
Inversez le mode d'explication !



Escape Game pour découvrir le numérique



Vous pourrez sortir de la pièce quand vous aurez résolu ces 4 énigmes ?

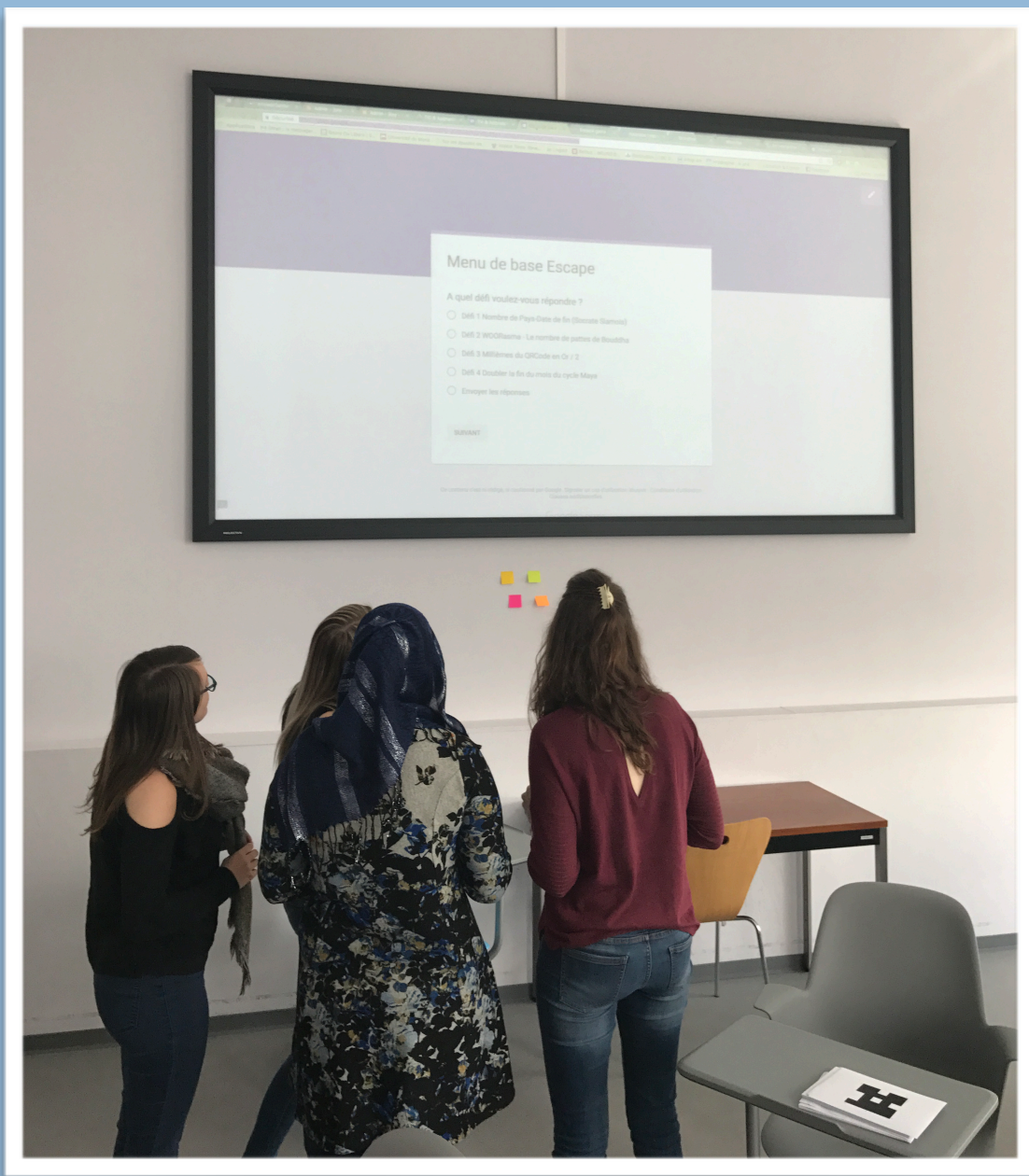
Menu de base Escape

A quel défi voulez-vous répondre ?

- Défi 1 Nombre de Pays-Date de fin (Socrate Siamois)
- Défi 2 WOO Rasma - Le nombre de pattes de Bouddha
- Défi 3 Millièmes du QRCode en Or / 2
- Défi 4 Doubler la fin du mois du cycle Maya
- Envoyer les réponses

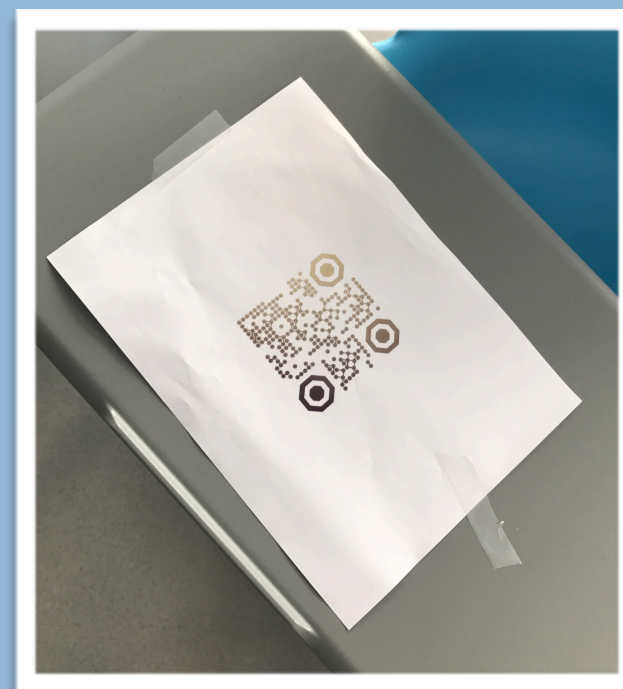
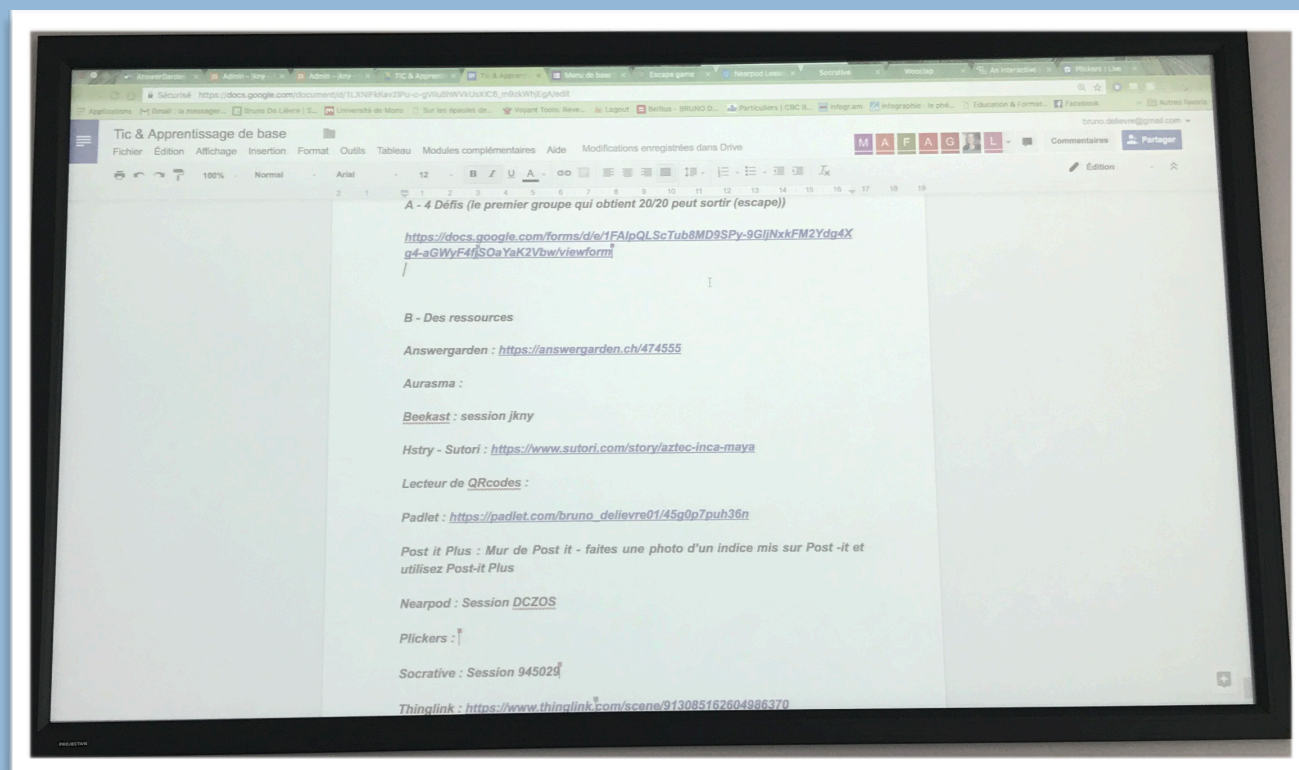


Escape Game pour découvrir le numérique





Escape Game pour découvrir le numérique



Ressources



Escape Game pour découvrir le numérique



Answergarden : <https://answergarden.ch/474555>

Aurasma :

Beekast : [session jkny](#)

Hstry - Sutori : <https://www.sutori.com/story/aztec-inca-maya>

Lecteur de QRcodes :

Padlet : https://padlet.com/bruno_delievre01/45g0p7puh36n

Post it Plus : Mur de Post it - faites une photo d'un indice mis et utilisez Post-it Plus

Nearpod : [Session DCZOS](#)

Plickers :

Socrative : [Session 945029](#)

Thinglink :

Wooclap : [ESCAPUMONS](#)

Ressources



Escape Game pour découvrir le numérique

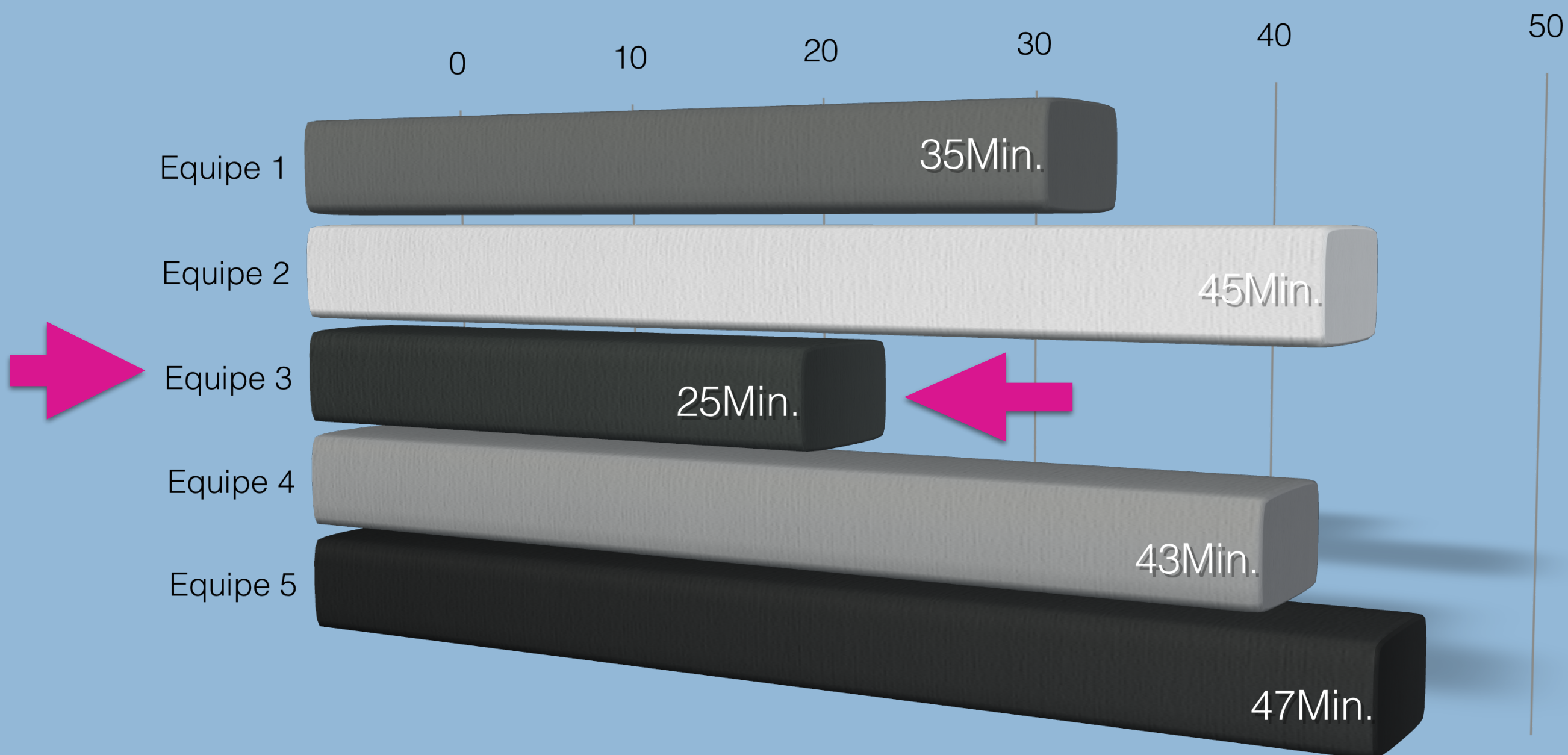


Scénario

Niveau 4 = Solution	Google Forms = 4 Chiffres			
Niveau 3 = Donner la réponse	Socrative	Wooclap	Nearpod	Plickers
Niveau 2 = Produire	AnswerGarden	Padlet	Post it	Beekast
Niveau 1 = Découvrir	Thinglink	Aurasma	QRC	Hstry



Escape Game pour découvrir le numérique





Escape Game pour découvrir le numérique



Gamification



Utiliser > Écouter



Scénariser > Exposer

Réflexivité



LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME



Innover

LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME



Ameisen, 2015
Goodall, 1999



Innover



Paradoxe de
l'innovation :

standardiser

pour diffuser

LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

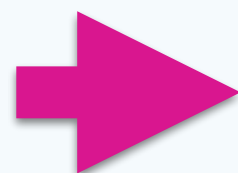
27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME

Innovover



Out

Sortir du cadre et
être soutenu

of the box !

Bruno De Lièvre
Gaëtan Temperman



LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME

THE END

Bruno De Lièvre
Gaëtan Temperman



@brunodelievre

LES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES À L'ÈRE NUMÉRIQUE

27 ET 28 AVRIL 2017

KÉNTRA

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?

INTERACTIONS, QUESTIONS D'EXAMEN & ESCAPE GAME

Bruno De Lièvre
Gaëtan Temperman









@brunodelievre



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

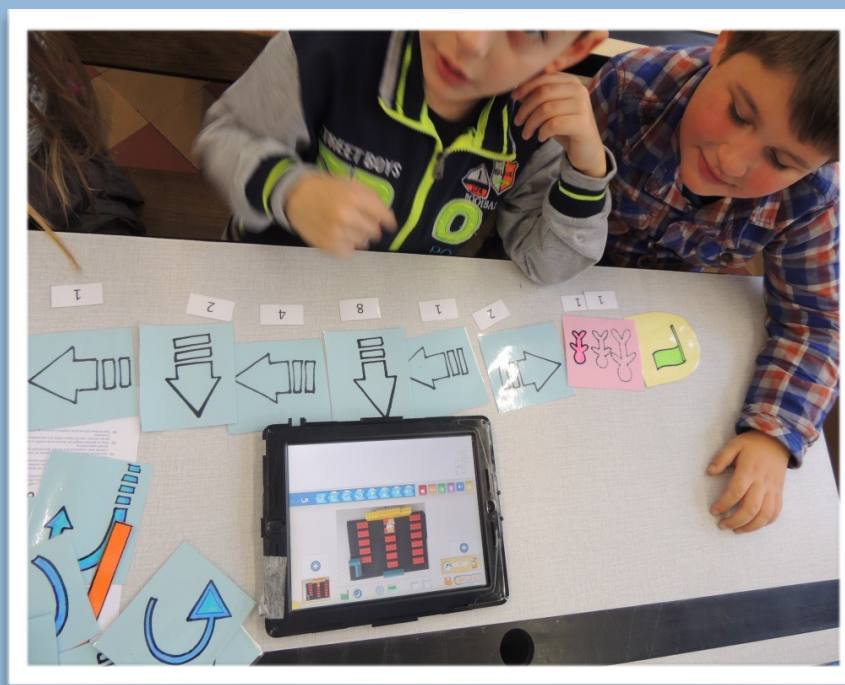
	A	B
1	A1 - C1 87 % des enseignants	B1-C2 10-15 % de finissants
2	A2-D2 4 h 30 en moyenne	B2-C3 1,7 milliards
3	A3-D1 207 millions	B3-D3 1 à 3 %

	C	D
1	 WIKIPÉDIA L'encyclopédie libre	
2		
3		



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

207 millions d'étudiants
de 180 pays



Une Heure de Code
pour chaque élève.

207,173,430 d'élèves l'ont essayé



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

207 millions d'étudiants

de 180 pays



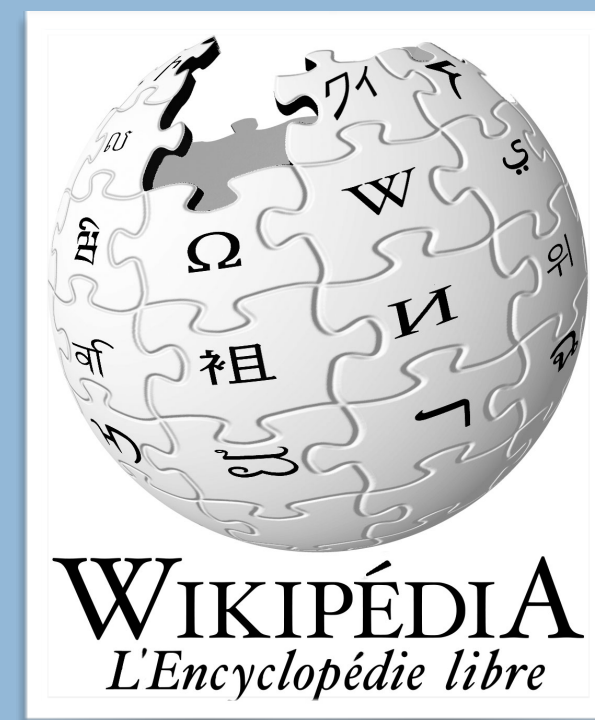
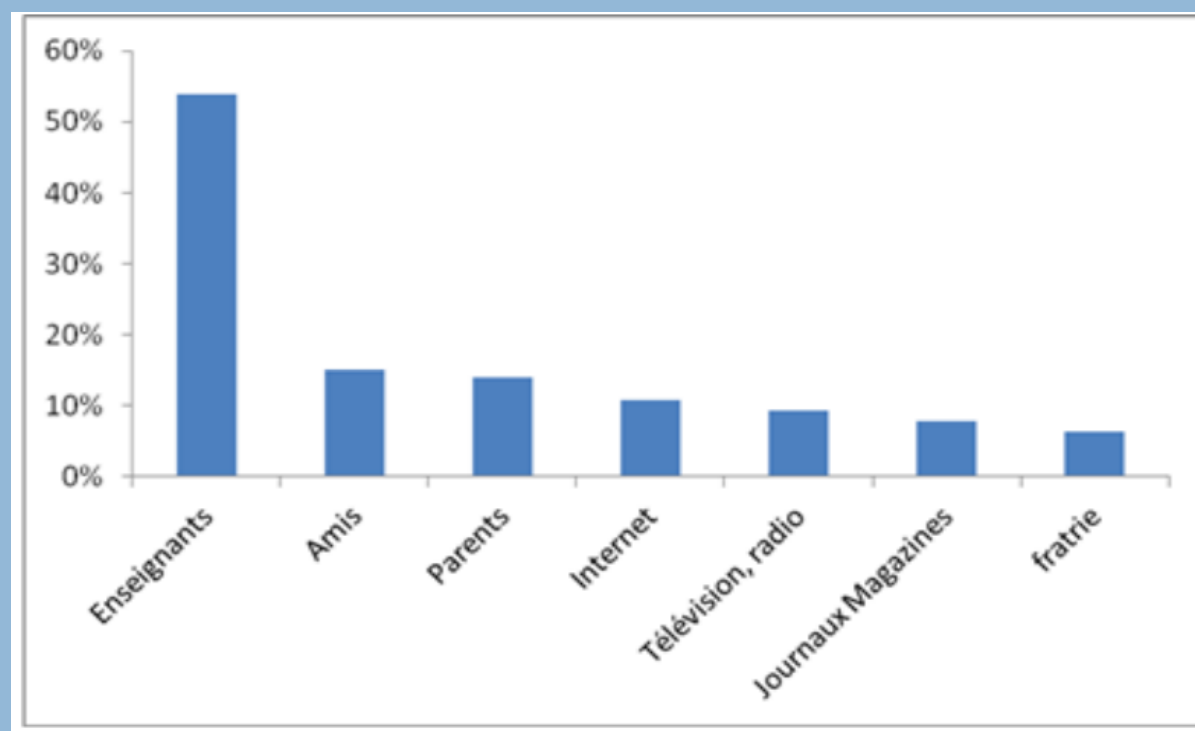
Conducteurs ou Passagers ?



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

95 % des élèves consultent

75 % des élèves font confiance



Sahut & al., 2014 in Tricot, 2016

2

AUGMENTER LA QUALITÉ PÉDAGOGIQUE AVEC LE NUMÉRIQUE ?



@brunodelievre



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

87 % des enseignants consultent

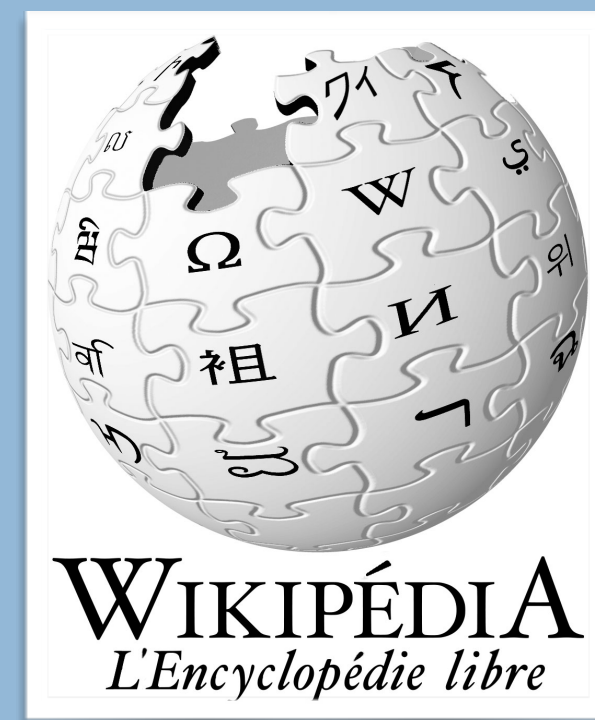
Purcell & al., 2013

Trouver

Trier Informations

Traiter

Transformer en Savoirs



A1-C1



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

Non-anxiogène

Gérée

Accrue

Troubles
envahissants

1 à 3 %
addiction

QUESTION



QUELS SONT LES SYMPTÔMES DE LA CYBERADDICTION ?



Il y a plusieurs symptômes, nous te citons les principaux :

PERTE DE LA NOTION DU TEMPS

Tu passes des heures sur Internet sans te rendre compte du temps écoulé.

DIMINUTION DES ACTIVITÉS AU PROFIT D'INTERNET

Tu négliges des activités que tu avais l'habitude de faire (foot, danse, peinture...).

RETRAIT SOCIAL

Tu es moins intéressé à voir tes amis, tu préfères rester sur Internet.

PENSÉES OBSESSIONNELLES

Internet occupe toutes tes pensées.

TROUBLES DU SOMMEIL

Tu te couches tard et tu ne dors pas beaucoup parce que tu restes connecté.

APPARITION DE PROBLÈMES SCOLAIRES

Tes résultats scolaires sont en baisse.

DÉSORDRES ALIMENTAIRES

Tu as tendance à ne plus respecter les heures de repas et ton alimentation n'est pas équilibrée.

NÉGLIGENCE DE L'HYGIÈNE PERSONNELLE

Tu ne t'accordes plus le temps de prendre soin de toi.



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

10 à 15 % de
finissants

MOOC

Pourquoi ?

Profils ?

Motivations ?

B1-C2





De quoi souhaitez-vous que je parle ?

4 h 30 de lecture jour

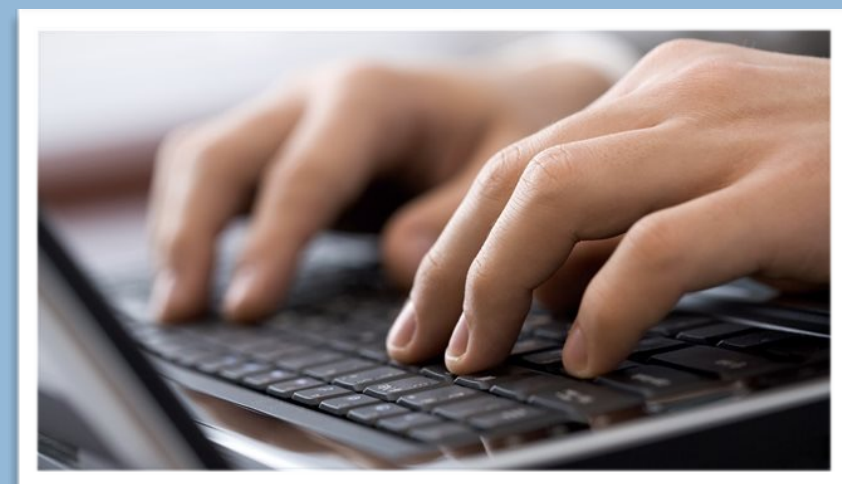
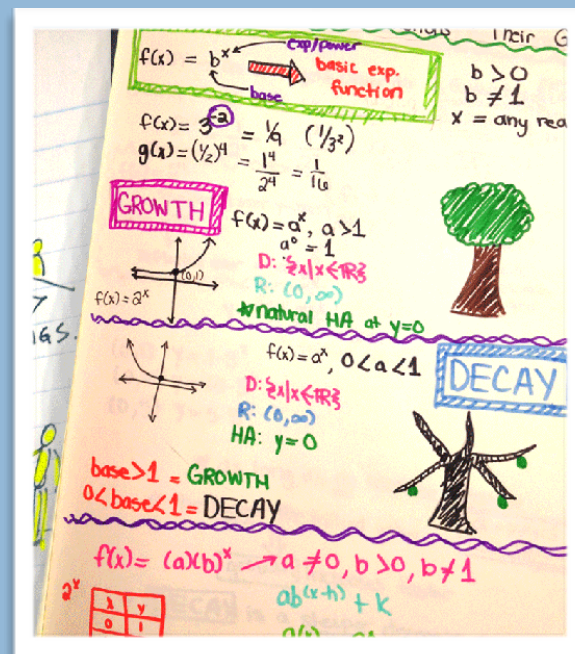
2010

White, 2010 in Tricot, 2016

1 h 46 de lecture jour

1972

Sharon, 1972 in Tricot, 2016

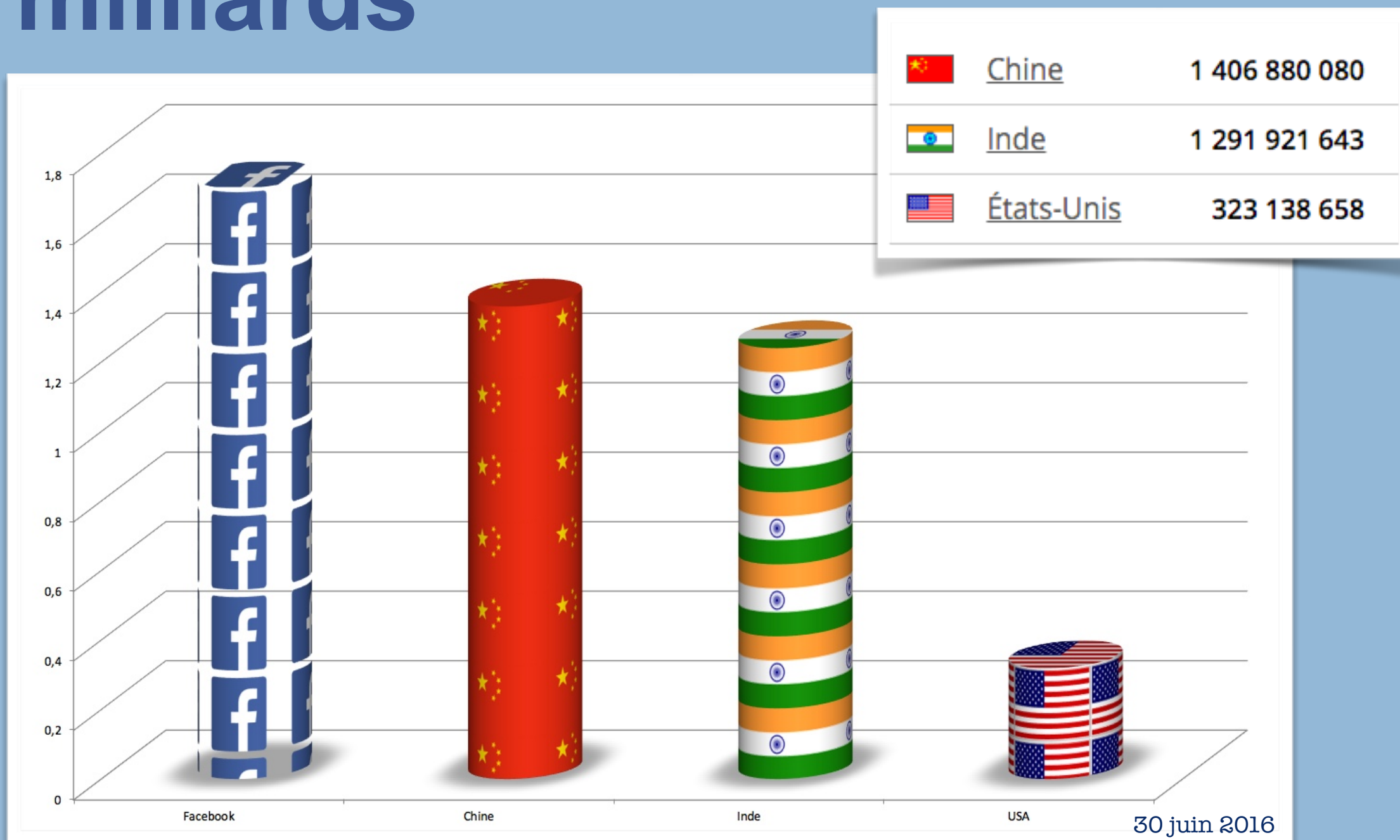


A2-D2 Ecriture Manuscrite ou clavier ?



De quoi souhaitez-vous que je parle ?

1,7 milliards





De quoi souhaitez-vous que je parle ?

1,7 milliards








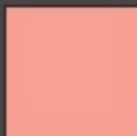
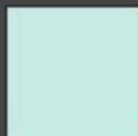

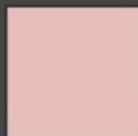



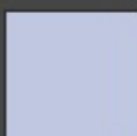


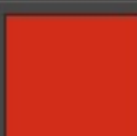














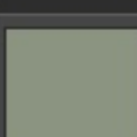

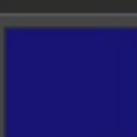





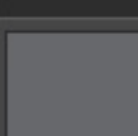
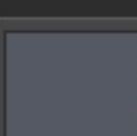
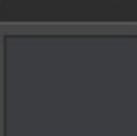

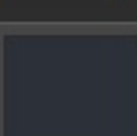







De la verticale à l'horizontale

Co-communiquer

Co-laborer

Co-apprendre

Co-évaluer

 R: 250 G: 250 B: 250 #FAFAFA	 R: 245 G: 250 B: 249 #F5FAF9	 R: 249 G: 245 B: 250 #F9F5FA	 R: 249 G: 250 B: 245 #F9FAF5	 R: 240 G: 244 B: 247 #F0F4F7
 R: 245 G: 160 B: 149 #F5A095	 R: 199 G: 235 B: 229 #C7EBE5	 R: 232 G: 116 B: 95 #E8745F	 R: 230 G: 190 B: 186 #E6BEBA	 R: 227 G: 188 B: 217 #E3BCD9
 R: 227 G: 95 B: 130 #E35F82	 R: 227 G: 148 B: 219 #E394DB	 R: 191 G: 199 B: 224 #BFC7E0	 R: 135 G: 144 B: 222 #8790DE	 R: 212 G: 19 B: 38 #D41326
 R: 207 G: 47 B: 35 #CF2F23	 R: 87 G: 117 B: 201 #5775C9	 R: 37 G: 109 B: 186 #256DBA	 R: 166 G: 138 B: 156 #A68A9C	 R: 160 G: 163 B: 155 #A0A39B
 R: 161 G: 157 B: 163 #A19DA3	 R: 130 G: 101 B: 161 #8265A1	 R: 153 G: 161 B: 155 #99A19B	 R: 158 G: 158 B: 158 #9E9E9E	 R: 34 G: 71 B: 156 #22479C
 R: 148 G: 151 B: 156 #94979C	 R: 156 G: 20 B: 140 #9C148C	 R: 130 G: 137 B: 153 #828999	 R: 93 G: 105 B: 153 #5D6999	 R: 56 G: 73 B: 148 #384994
 R: 138 G: 148 B: 130 #8A9482	 R: 45 G: 45 B: 115 #2D2D73	 R: 25 G: 25 B: 115 #191973	 R: 105 G: 110 B: 108 #696E6C	 R: 110 G: 110 B: 110 #6E6E6E
 R: 108 G: 106 B: 110 #6C6A6E	 R: 65 G: 73 B: 107 #41496B	 R: 67 G: 12 B: 107 #430C6B	 R: 102 G: 104 B: 107 #66686B	 R: 84 G: 89 B: 99 #545963
 R: 60 G: 61 B: 64 #3C3D40	 R: 59 G: 59 B: 59 #3B3B3B	 R: 44 G: 48 B: 56 #2C3038	 R: 27 G: 33 B: 43 #1B212B	 R: 14 G: 21 B: 33 #0E1521
 R: 7 G: 14 B: 31 #070E1F	 R: 10 G: 15 B: 26 #0A0F1A	 R: 6 G: 12 B: 26 #060C1A	 R: 15 G: 19 B: 26 #0F131A	 R: 13 G: 13 B: 13 #0D0D0D