

Utiliser l'outil numérique de façon efficace dans sa classe



UMONS
Université de Mons

L'Université du Hainaut!

*« Il est facile d'être certain, il suffit
pour cela d'être suffisamment
vague »*

Pierce



1

Introduction

2

Utile ? Utilisable ? Acceptable ?

3

Efficacité ?

4

Un outil pédagogique ?

5

Les principes d'abord !

6

Conclusions et Q/R



Objectifs

- Déconstruire les mythes relatifs au numérique avec nuances
- Donner des exemples de dispositifs numériques efficaces
- Expliquer en quoi un dispositif numérique peut être efficace

Messages à retenir

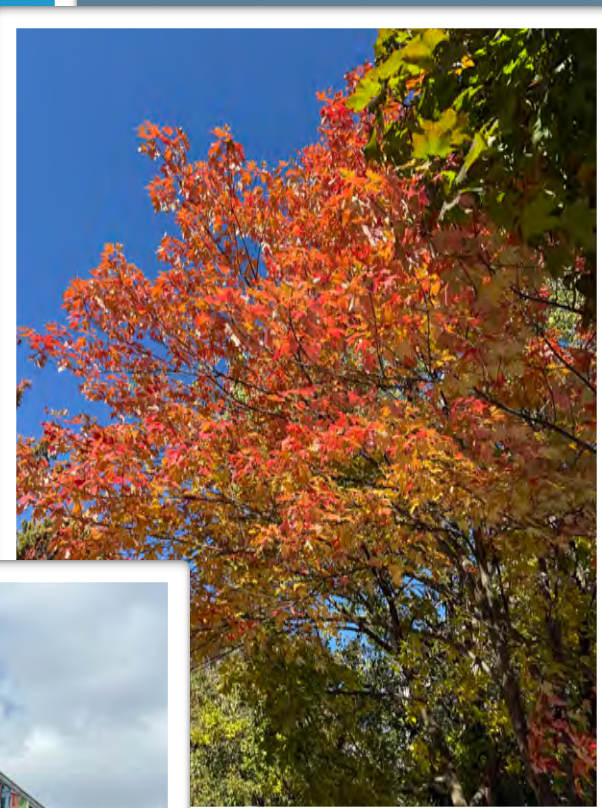
- Le numérique n'est pas de la magie
- Le numérique n'est pas efficace intrinsèquement
- Le numérique est au service de principes pédagogiques



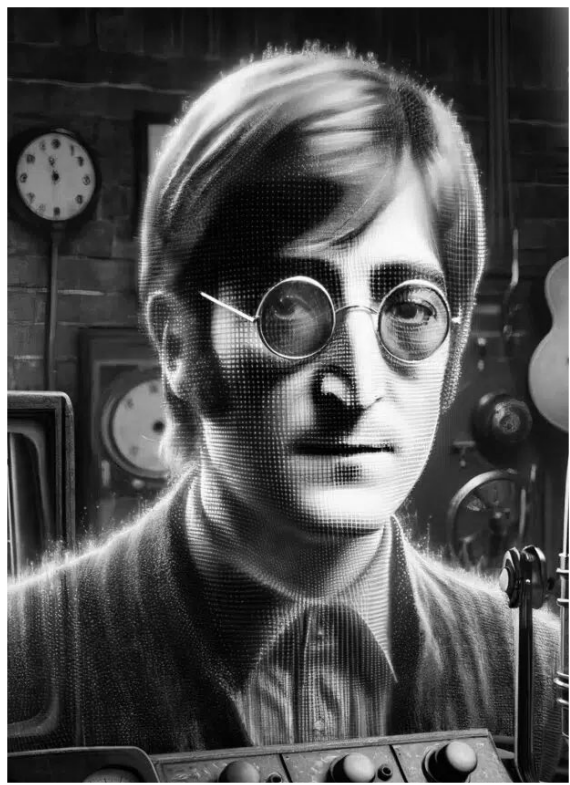
Introduction



Introduction



François Pachet

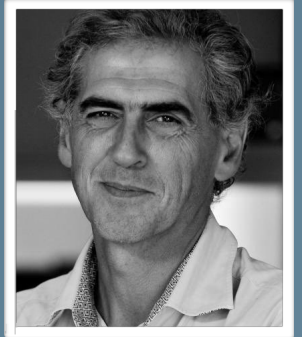


John
Lennon

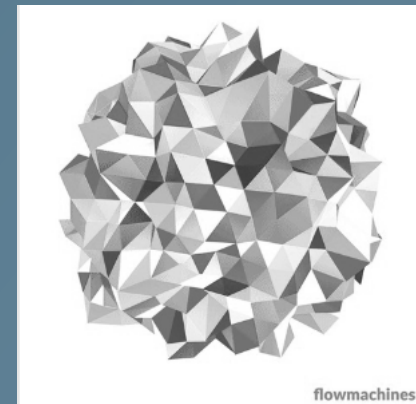


is a renowned French computer scientist, known for his significant contributions at the intersection of AI and music.

Bersini, 2024



Restauré avec l'IA
par McCartney in
memoriam



Créé avec l'IA à
partir des « sons »
des Beatles



Nobel de Chimie 2024

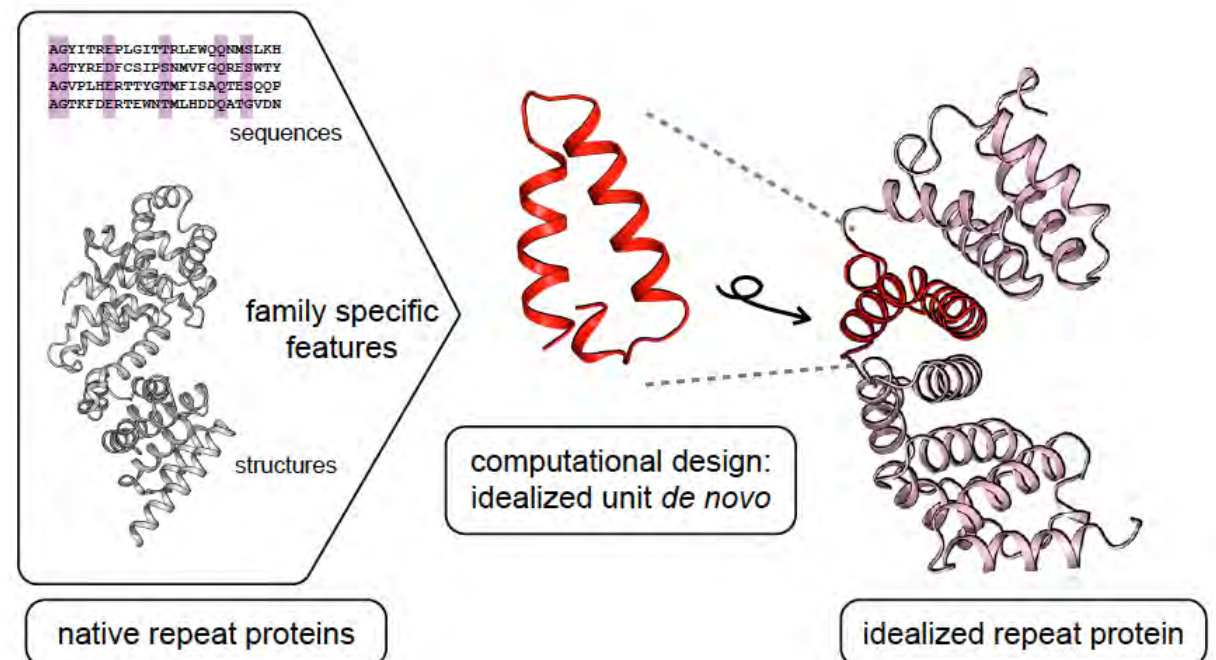


David
Baker

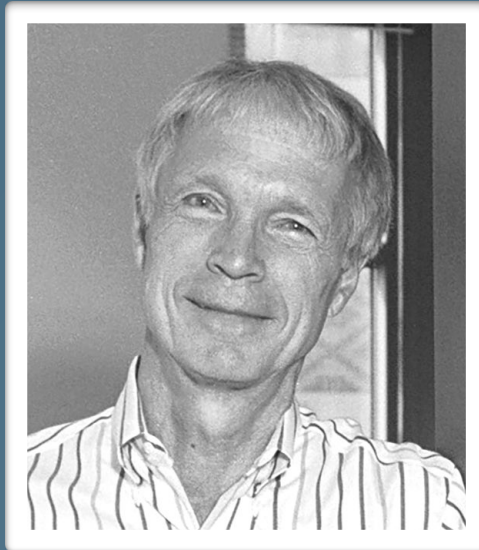
Demis
Hassabis

John
Jumper

AlphaFold is an AI system developed by Google DeepMind that predicts a protein's 3D structure from its amino acid sequence. It regularly achieves accuracy competitive with experiment.



Nobel de Physique 2024



John Hopfield



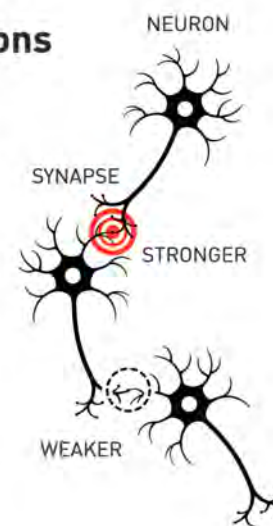
Geoffrey Hinton

John Hopfield, Prix Nobel de physique pour ses recherches sur l'intelligence artificielle, met en garde contre les récentes avancées « très inquiétantes » de l'IA

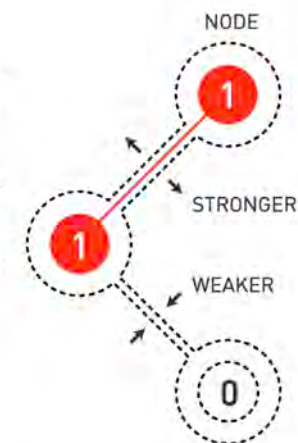
« Des capacités qui dépassent celles que vous pouvez imaginer »

Natural and artificial neurons

The brain's neural network is built from living cells, neurons, with advanced internal machinery. They can send signals to each other through the synapses. When we learn things, the connections between some neurons gets stronger, while others get weaker.



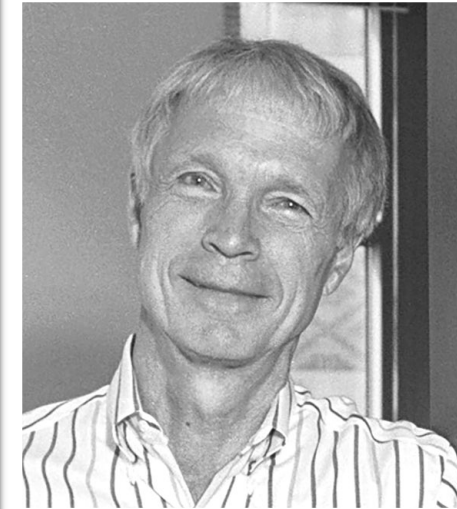
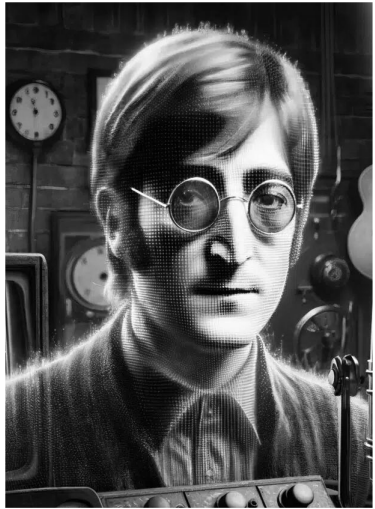
Artificial neural networks are built from nodes that are coded with a value. The nodes are connected to each other and, when the network is trained, the connections between nodes that are active at the same time get stronger, otherwise they get weaker.



©Johan Jarnestad/The Royal Swedish Academy of Sciences

1

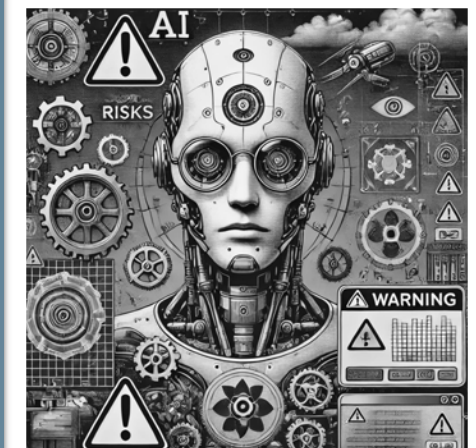
Introduction



Créative

Emancipatrice

Risquée



Le Pharmakon numérique selon Stiegler

Bernard Stiegler développe le concept de "pharmakon" pour expliquer la nature paradoxale de la technologie : à la fois remède et poison, selon son usage et son contexte.

Remède (Potentiel positif)

- Accès démocratisé au savoir
- Augmentation des capacités cognitives
- Nouveaux modes de collaboration
- Innovation et créativité amplifiées

Poison (Risques potentiels)

- Dépendance technologique
- Perte d'attention et de concentration
- Aliénation sociale
- Standardisation de la pensée



Stiegler, 1994

Utiliser l'outil numérique de façon efficace dans sa classe



UMONS
Université de Mons

L'Université du Hainaut!



Le numérique à l'école en 2025

Omniprésence numérique

Le numérique dans chaque salle de classe

1

2

Multiplicité des outils

Large choix d'appareils et logiciels éducatifs

3

Pas de référentiels de formation des enseignants au numérique

FMTTN et puis ??

La nouvelle génération et le numérique

??????

1

Maîtrise avancée

Apprentissage numérique expert

2

Usage quotidien

Utilisation naturelle du digital

3

Confiance numérique

Approche sans appréhension

"Les jeunes sont naturellement compétents"

Réalité

Distinction usage / apprentissage.

Compétences souvent fragmentaires, besoin d'accompagnement.

Étude PISA

Seulement ~54% des élèves évaluent la fiabilité des sources.

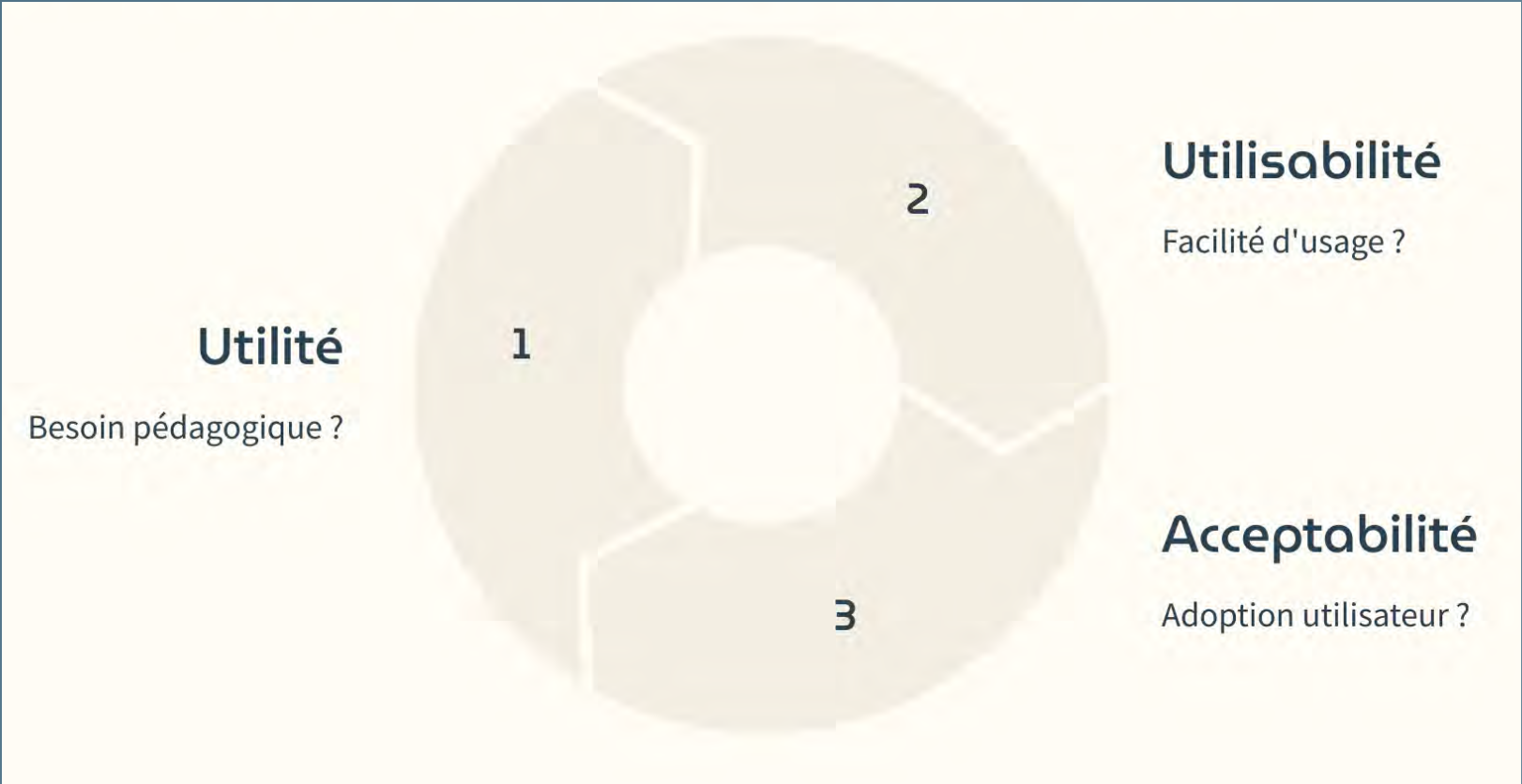
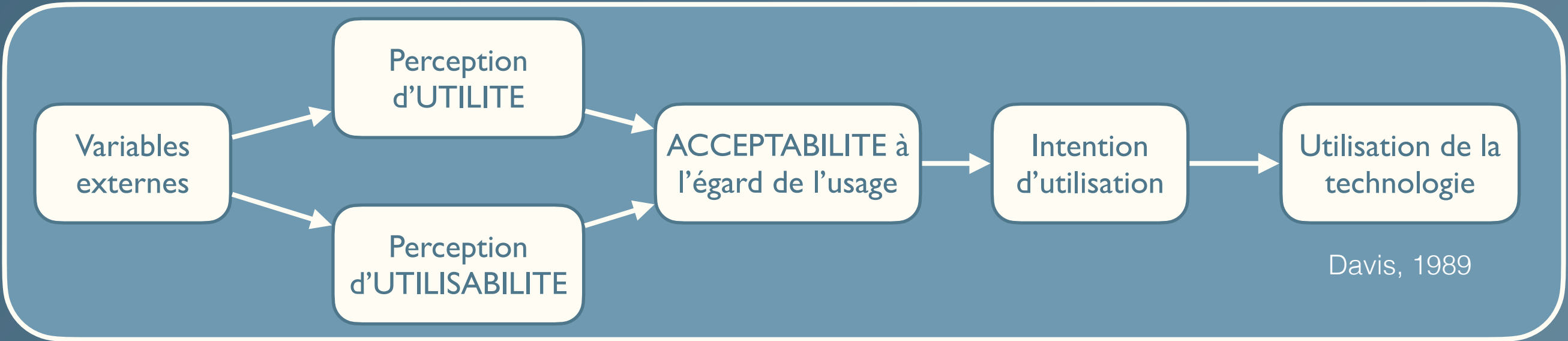


2

**Utile ?
Utilisable ?
Acceptable ?**

2

Utile ? Utilisable ? Acceptable ?



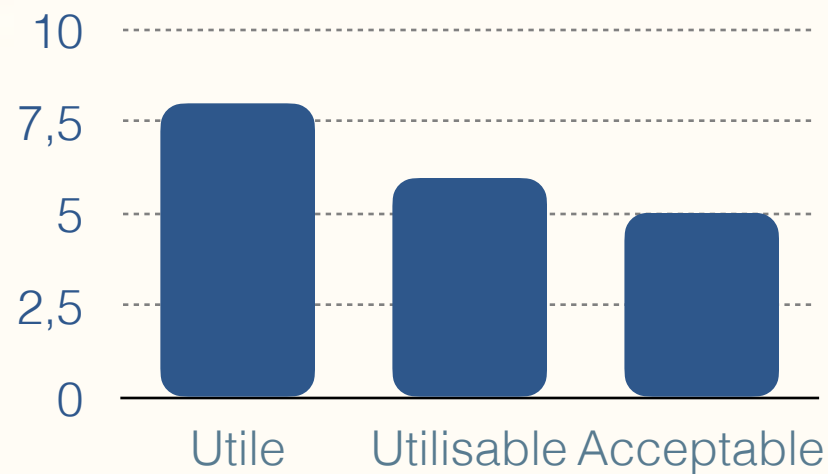
Les écrans détériorent-ils la lecture ?

Pour

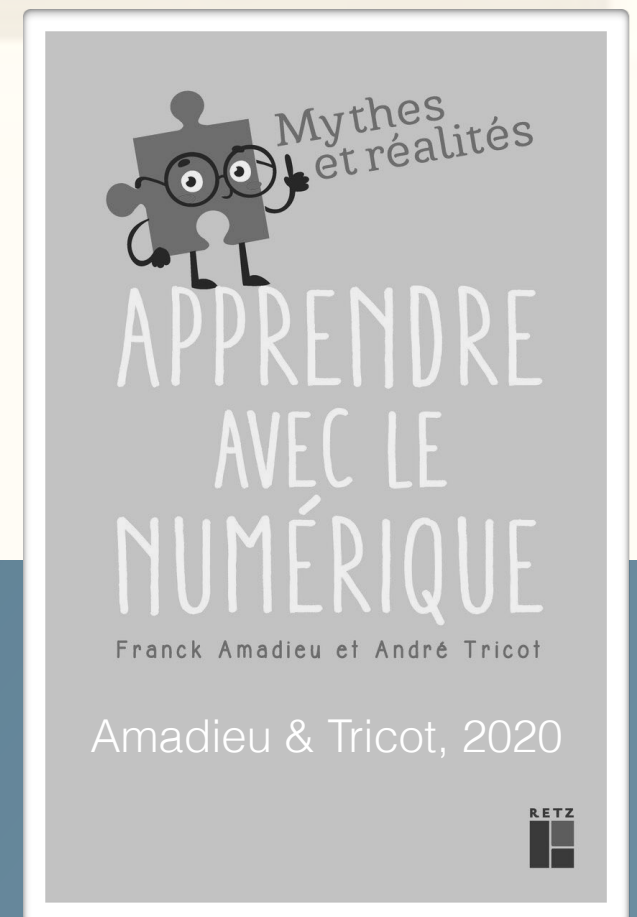
Accès rapide à l'information, formats multimédias, gestion des documents.

Contre

Fatigue oculaire, traitement superficiel, exigence cognitive accrue.



- 1h46 (1970) <> 4h30 (2010)
- Autres lectures
- Définir « écran » et « texte »
- Papier > Ecran
- Nouvelles compétences



"Les élèves préfèrent utiliser les outils numériques plus que les enseignants"

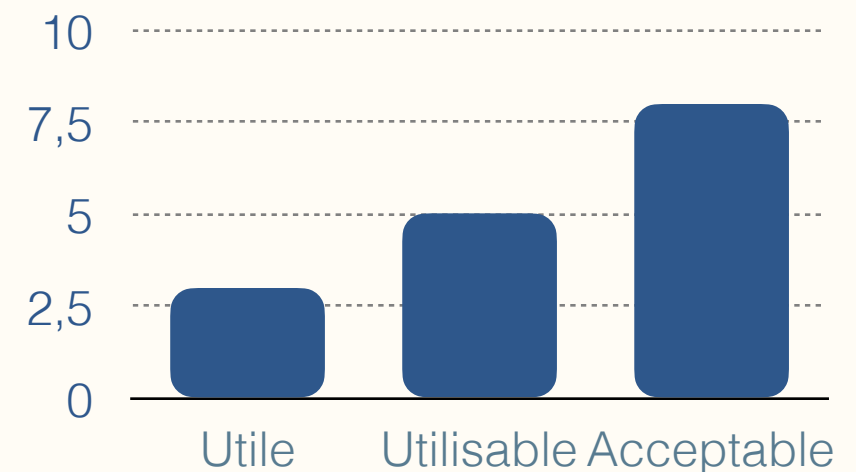
Perceptions

Elèves : Selon :

- Expérience
- "Nouveauté
- Tâche.
- Facilité de manipulation
- Confort physique

Sensibilité aux contextes et aux usages

Enseignants : 50 % utiles - 30 % neutres et 20 % négatifs (fatigue visuelle). Evolution temporelle : + avant introduction et d'autres + après usages variés et intégrés



Amadiou & Tricot, 2020

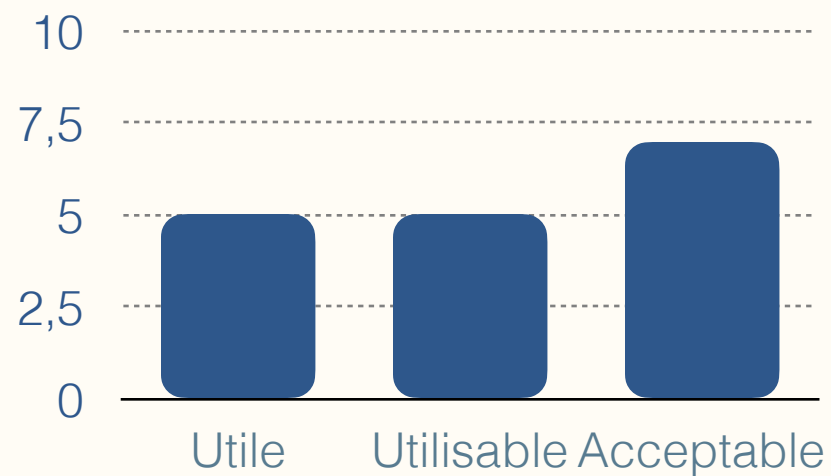
Le numérique favorise-t-il l'autonomie ?

Avantages

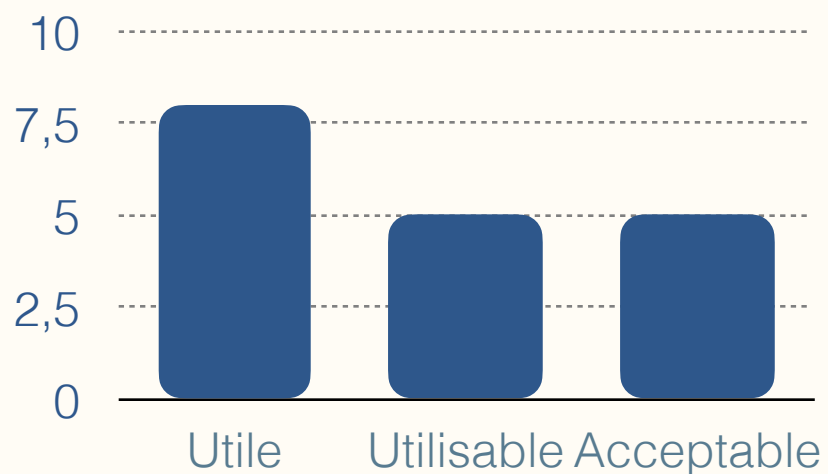
Liberté d'action, gestion personnalisée de l'apprentissage, accès étendu aux ressources.

Défis

Nécessité de compétences en autorégulation, besoin d'accompagnement structurant.



Amadiou & Tricot, 2020



Le numérique permet-il un apprentissage plus actif ?

Interactivité

Production d'hypothèses et inférences.

1

Simulations

Apprentissage par la découverte.

2

Attention

L'interaction ne doit pas détourner du contenu.

3

- **Activité cognitive > Physique**
- **Numérique seul ne suffit pas**

Apprend-on mieux en jouant grâce au numérique ?

1 Effets positifs

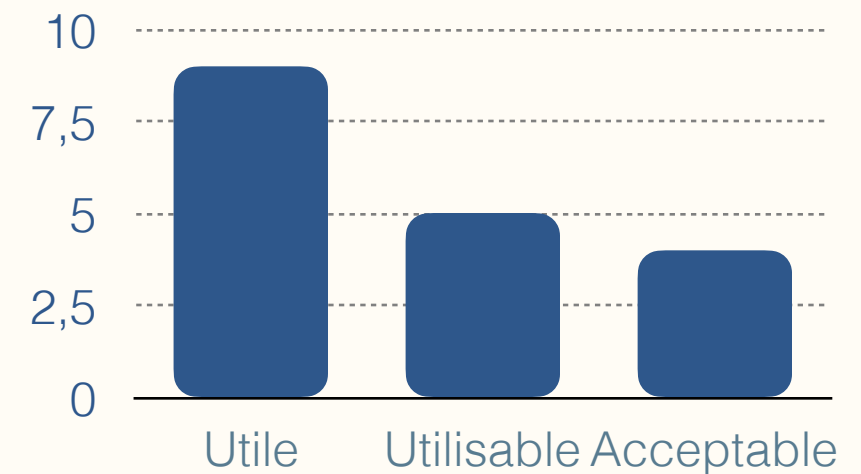
Apprentissage de savoir-faire, motivation accrue, simulations réalistes.

2 Limites

Pas toujours plus efficace que d'autres méthodes actives.

3 Conditions

Scénario pédagogique clair et centré sur l'objectif d'apprentissage.



Amadiou & Tricot, 2020

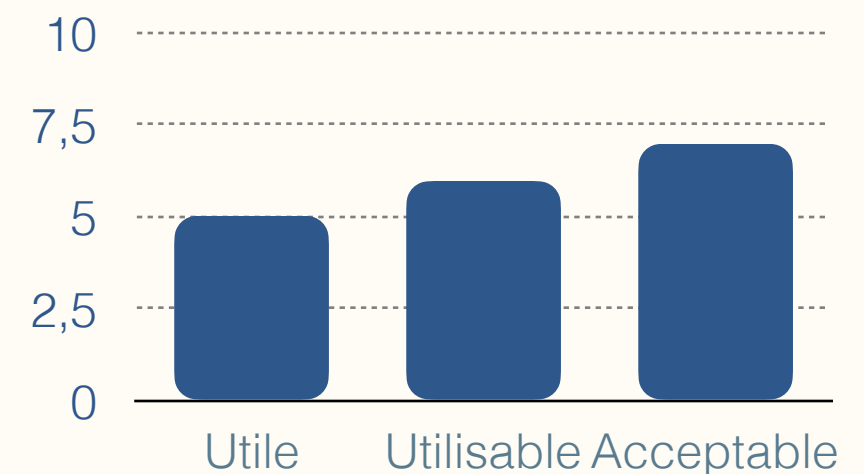
"Le numérique motive automatiquement"

Réalité

Effet de nouveauté limité. La motivation dépend du sens pédagogique.

Étude Amadieu

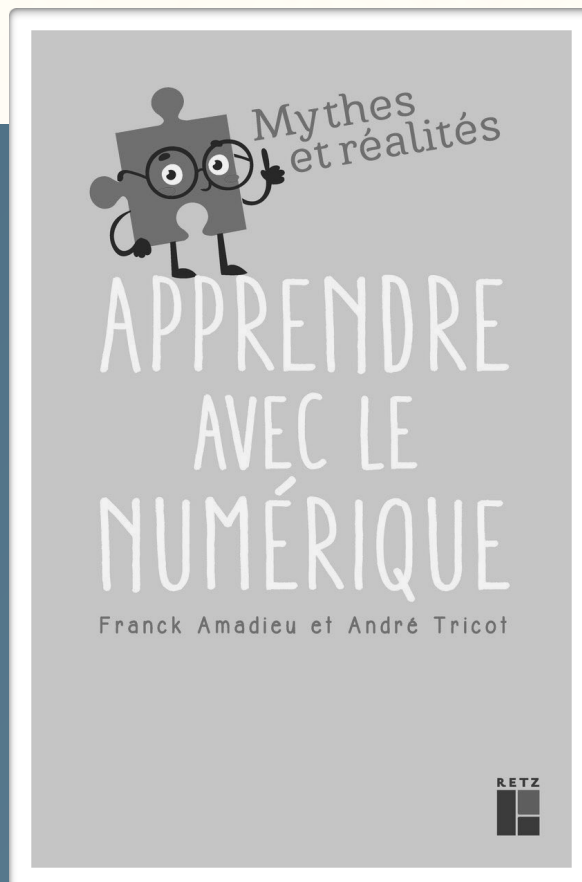
Chute de motivation en l'absence de scénarisation.



Mythes du numérique (Tricot & Amadieu)

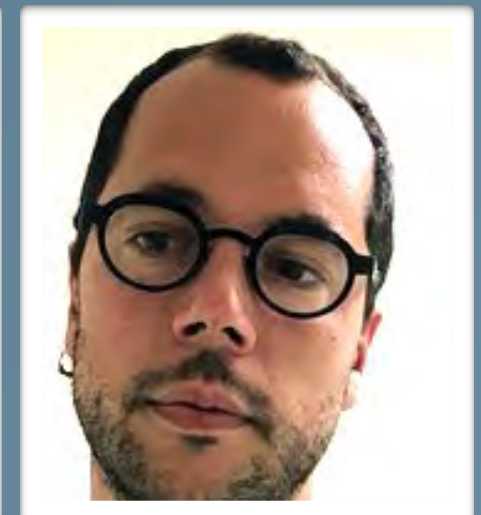
La référence

Apprendre avec le numérique : Mythes et réalités



L'idée essentielle

Ce n'est pas la nature de l'outil, mais **l'usage pédagogique** qui détermine l'impact.



Utile, utilisable et acceptable ?

Oui MAIS est-ce

Efficace ?

3

Efficacité ?



Le Numérique
est efficace



Les TBI
sont efficaces



L'Intelligence
Artificielle
est efficace



Les ordinateurs
sont efficaces



La réalité virtuelle
est efficace



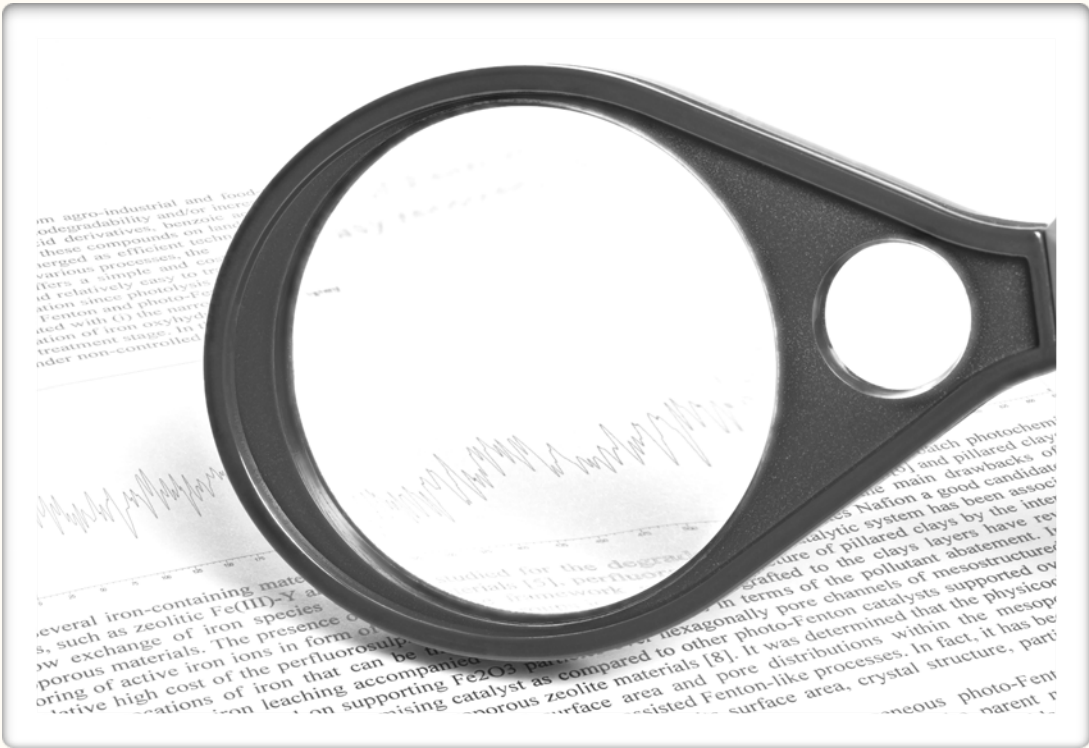
Les livres
sont efficaces



$$\text{Gains (X)} = f(\text{Activité (X)})$$

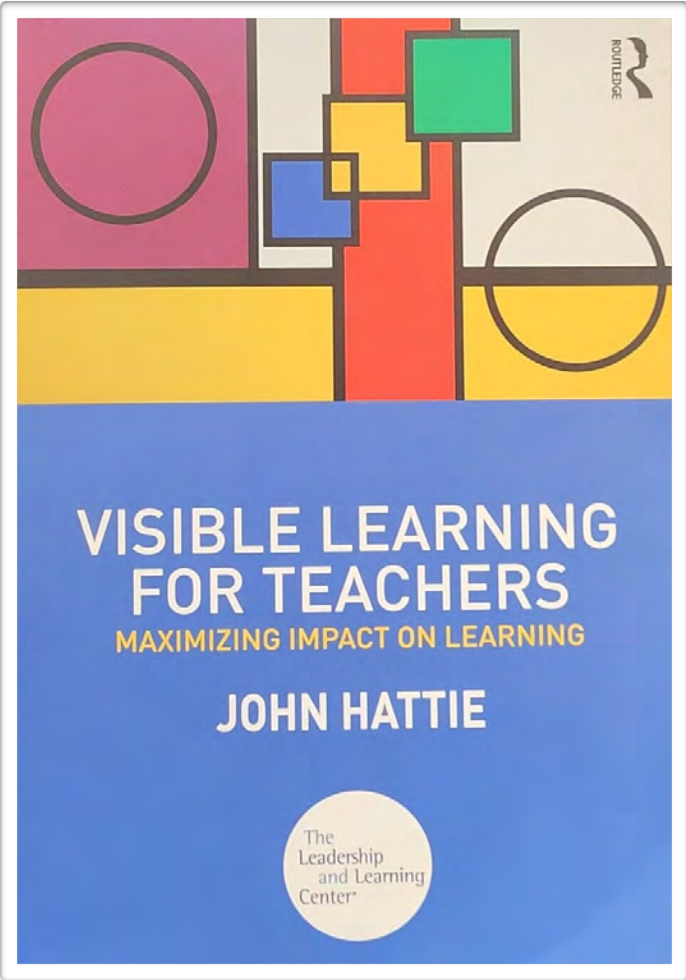
$$\text{Déception} = \frac{\text{Réalité}}{\text{Attentes}}$$

Dillenbourg, 2018



Effets négatifs

Données probantes



Zone des effets désirés



Hattie (2015)

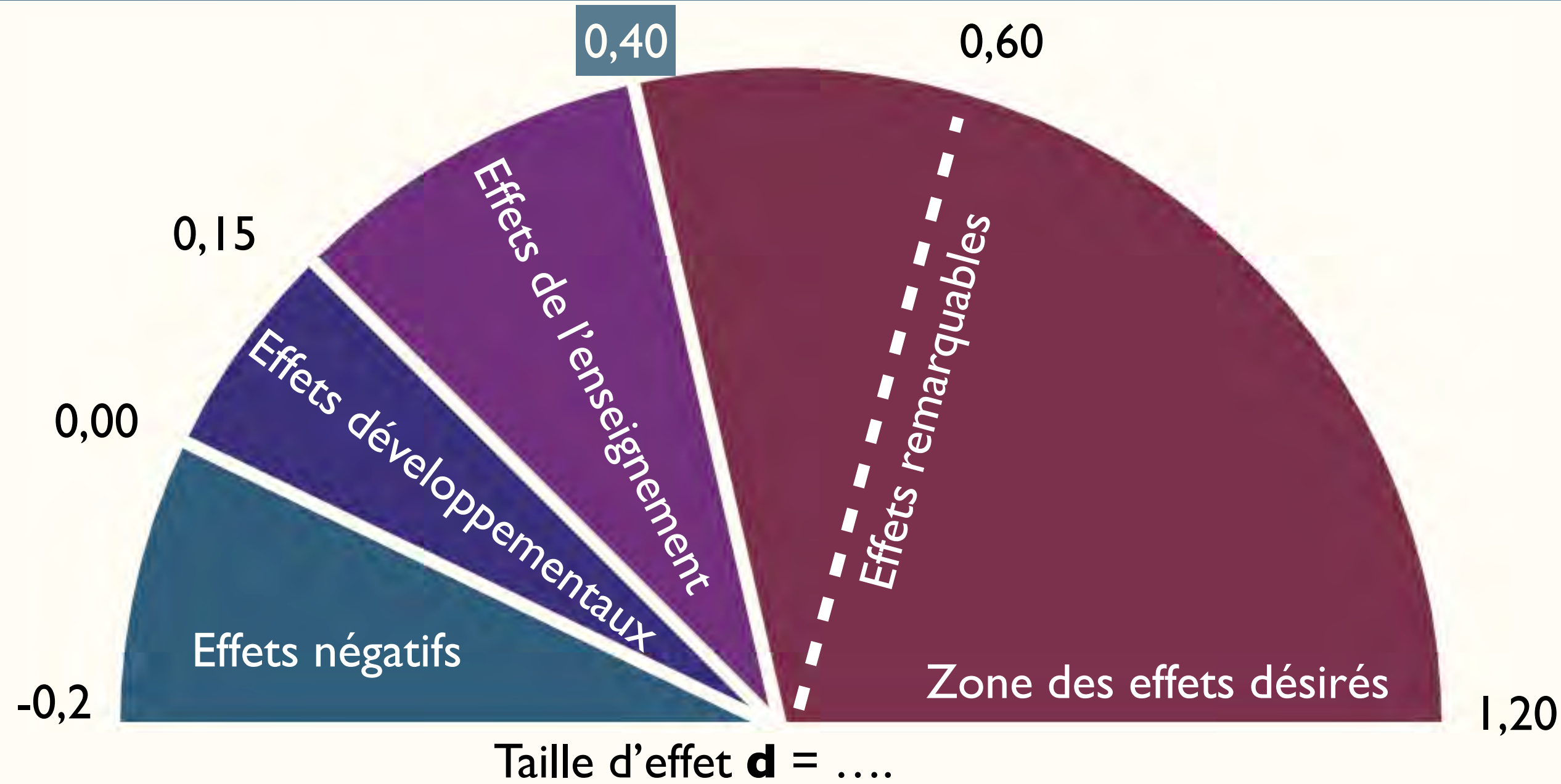
207 millions de sujets

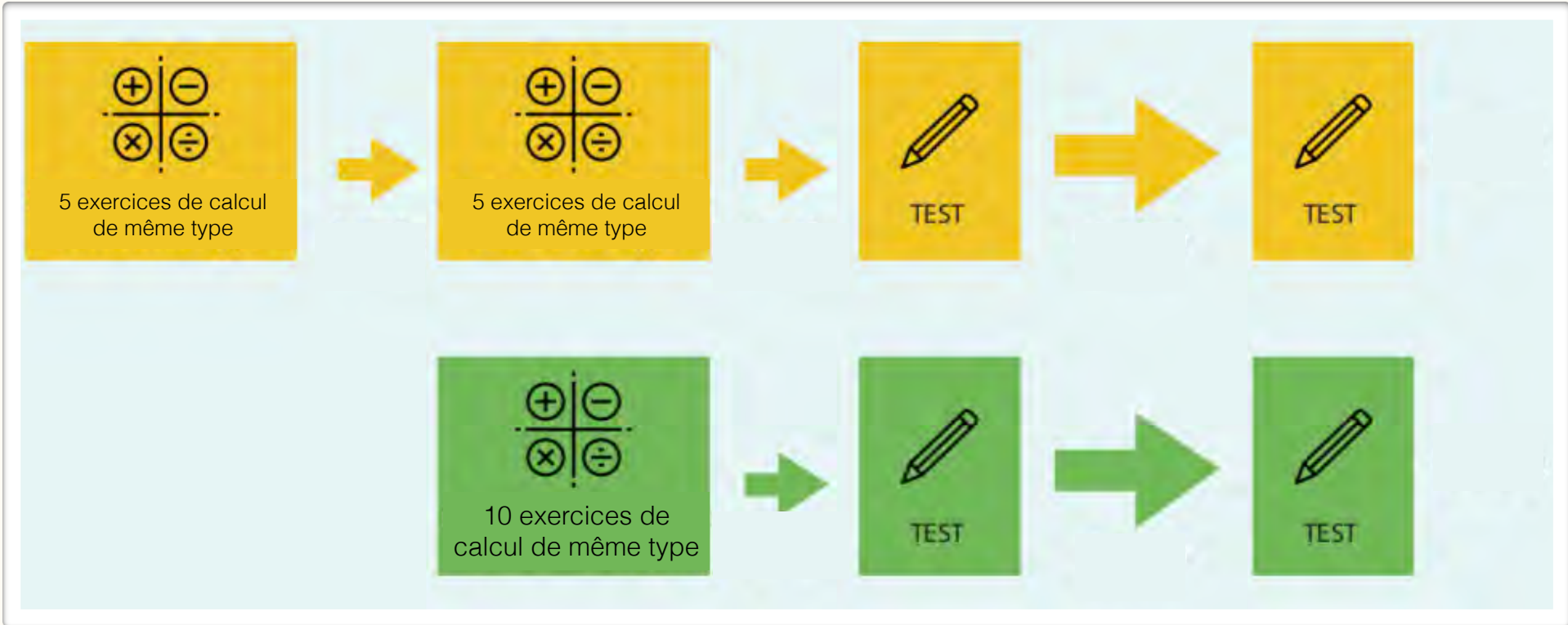
Domain	No. metas	No. of studies	Estimated total no.	No. of effects	Effect size	Weighted ES	SE
Student	373	26,245	67,186,805	104,174	0.24	0.23	0.06
Home	117	6,676	24,192,643	16,696	0.15	0.15	0.08
School	146	7,446	10,510,357	26,150	0.19	0.20	0.06
Classroom	120	4,752	10,686,418	18,689	0.21	0.22	0.06
Teacher	81	3,837	7,104,805	8,310	0.53	0.55	0.05
Curriculum	377	17,228	20,639,762	52,289	0.50	0.50	0.08
Student learning	278	15,821	3,726,064	30,694	0.55	0.53	0.09
Teaching strategies	423	29,867	11,758,883	56,751	0.51	0.51	0.09
Technology	350	18,905	7,443,108	32,917	0.36	0.34	0.09
School and out-of-school strategies	48	1,612	43,887,942	6,406	0.25	0.24	0.05
Total	2,313	132,389	207,136,787	353,076	0.42	0.42	0.07



132 389 études
Données probantes

Zone des effets désirés

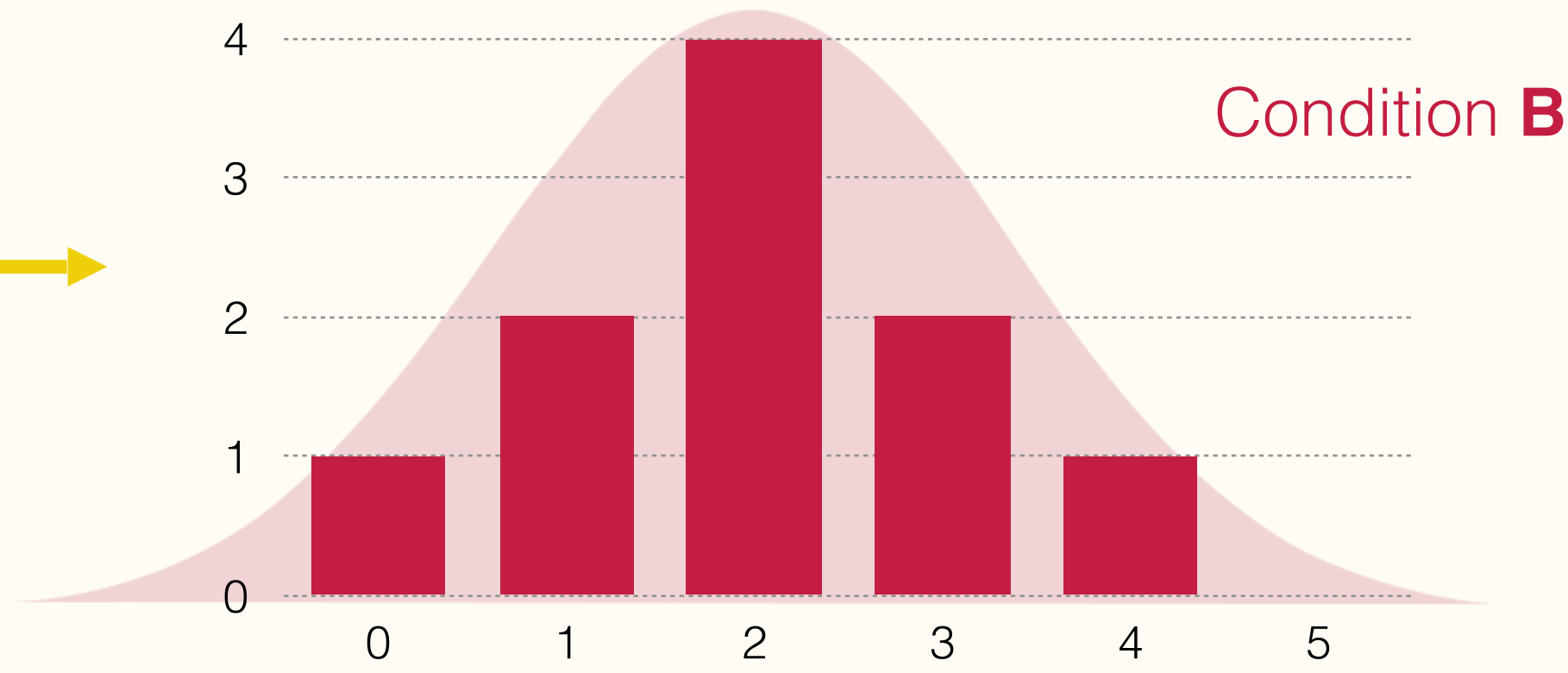
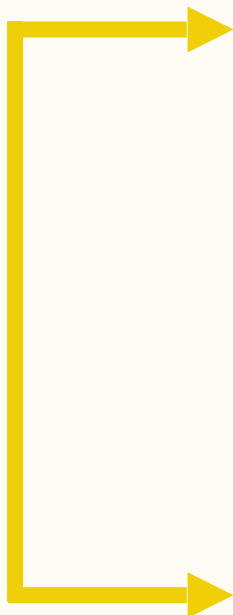
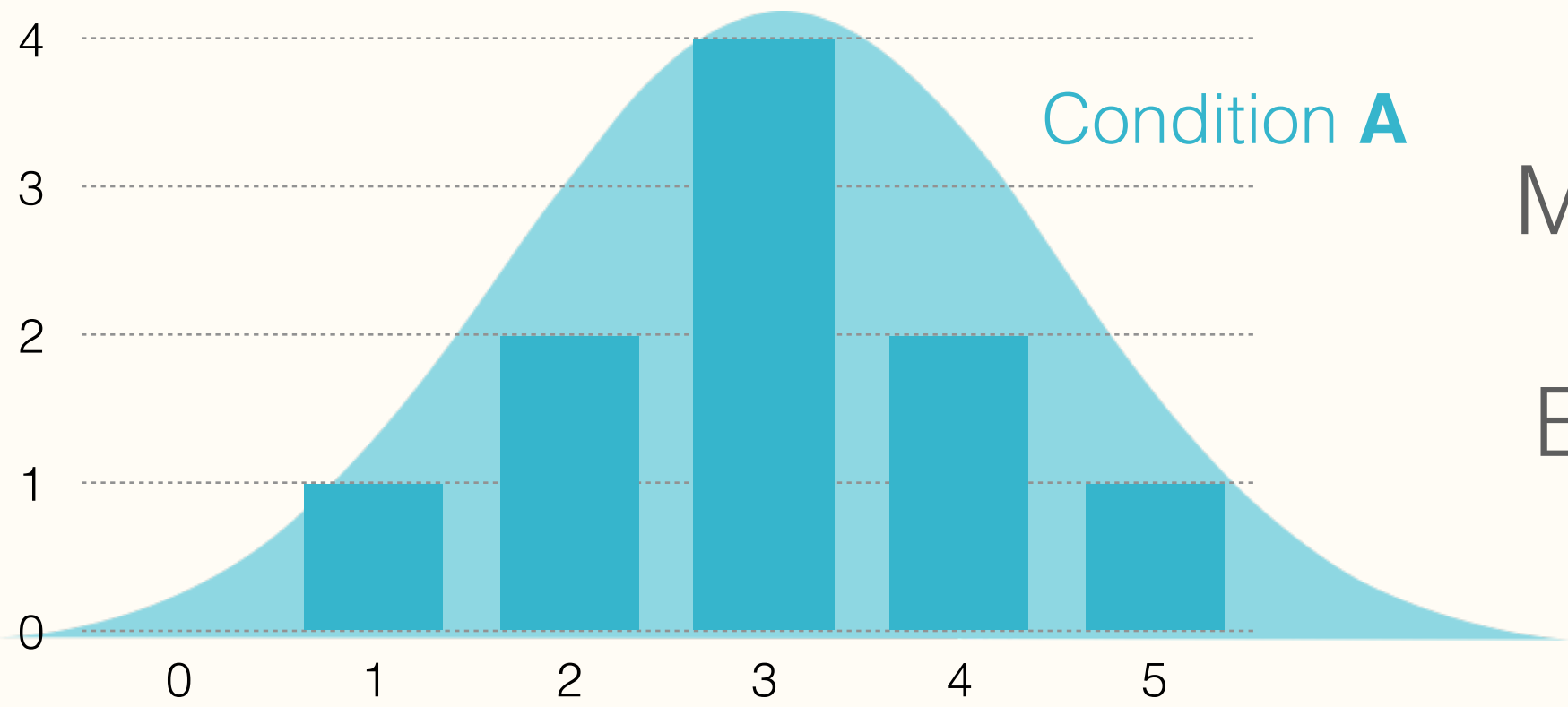




1

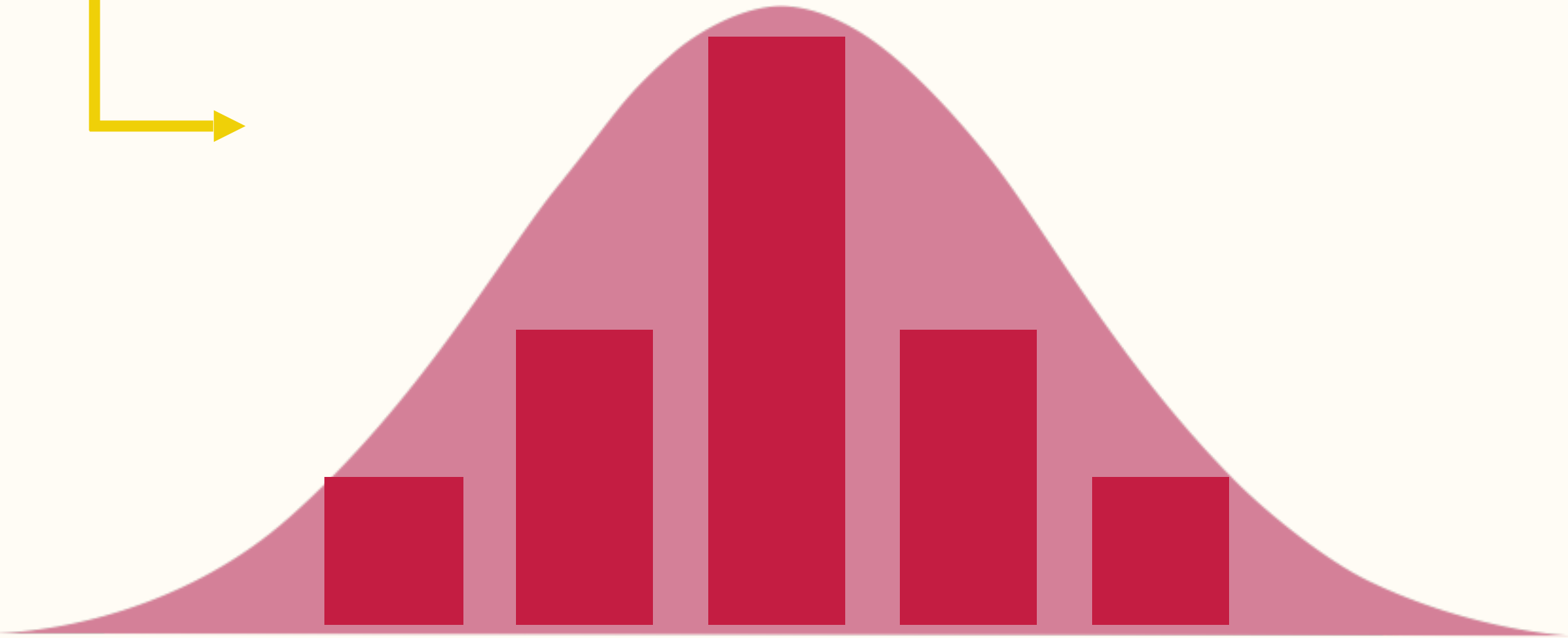
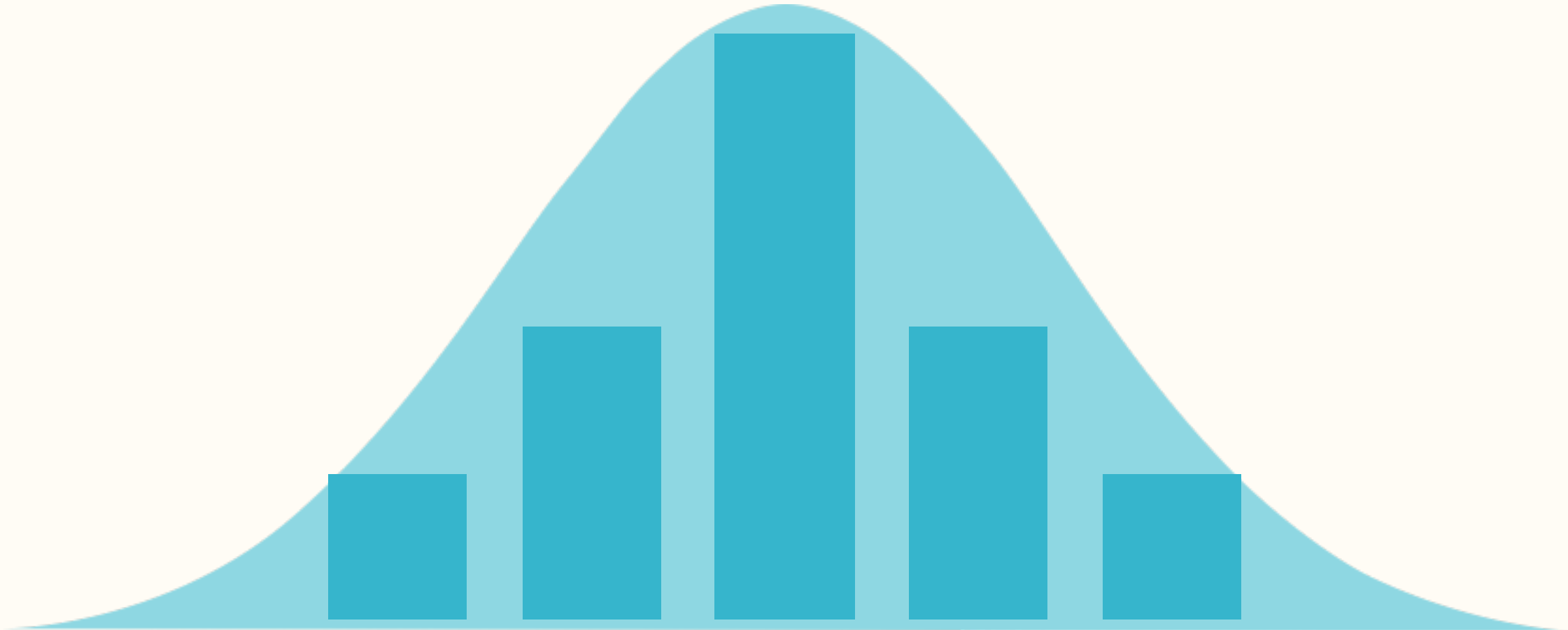
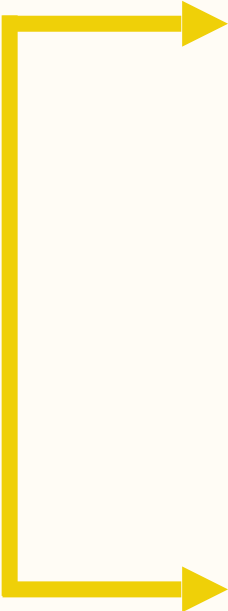
2

3



Taille de l'effet (**d**) =
$$\frac{\text{Moy}_A - \text{Moy}_B}{\frac{\text{ET}_A + \text{ET}_B}{2}} = 1$$

Temperman, 2023

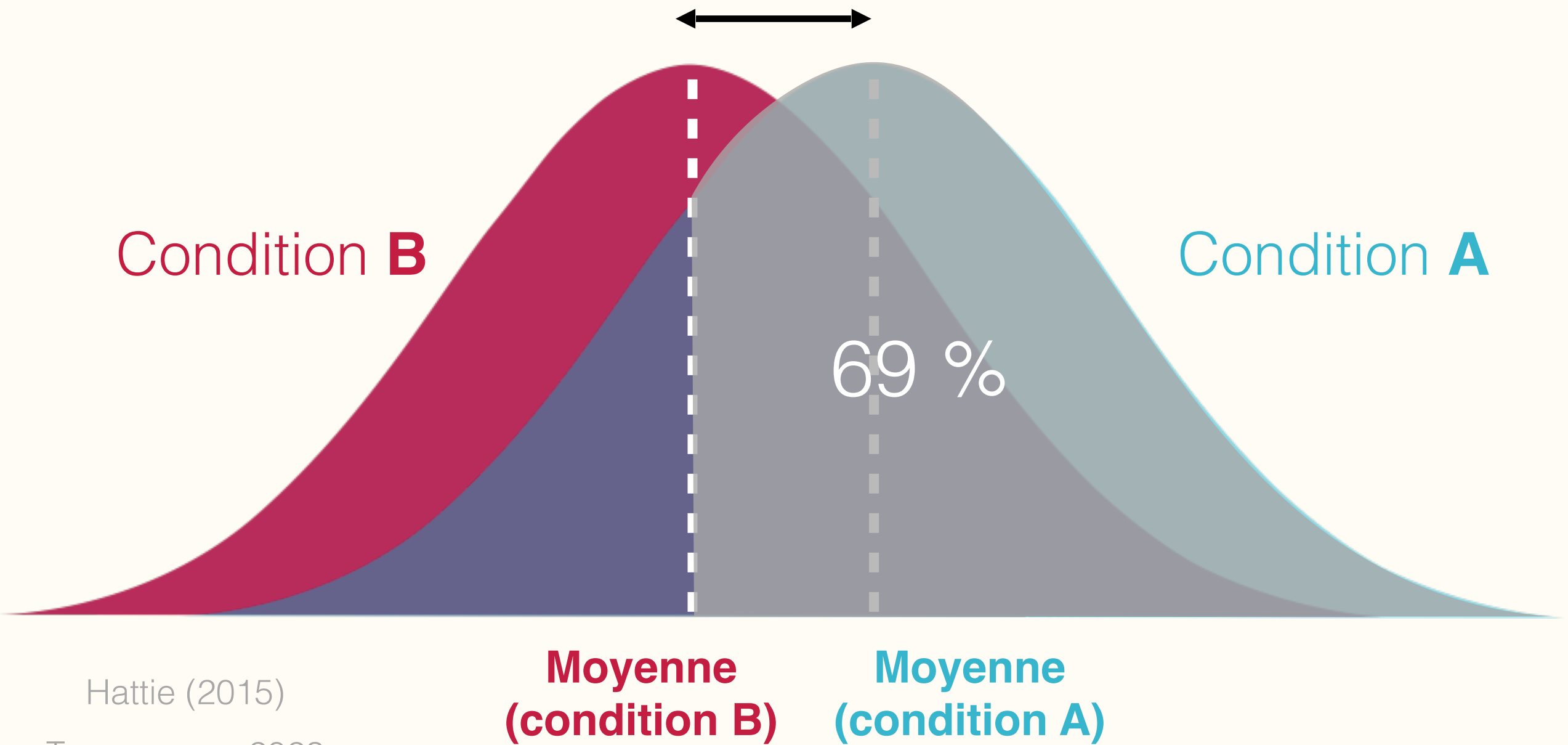


Temperman, 2023

3

Efficacité ?

Taille de l'effet (**d**) = 0.5



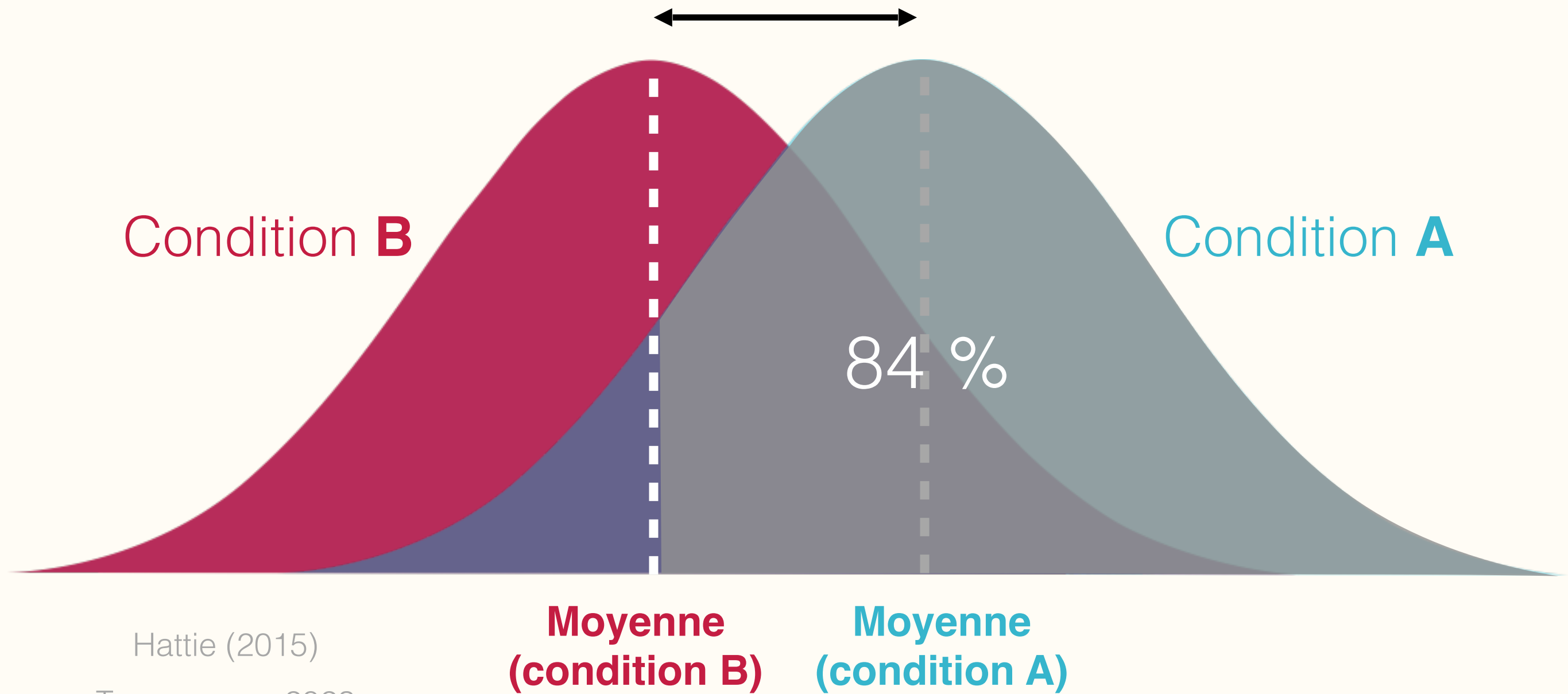
Hattie (2015)

Temperman, 2023

3

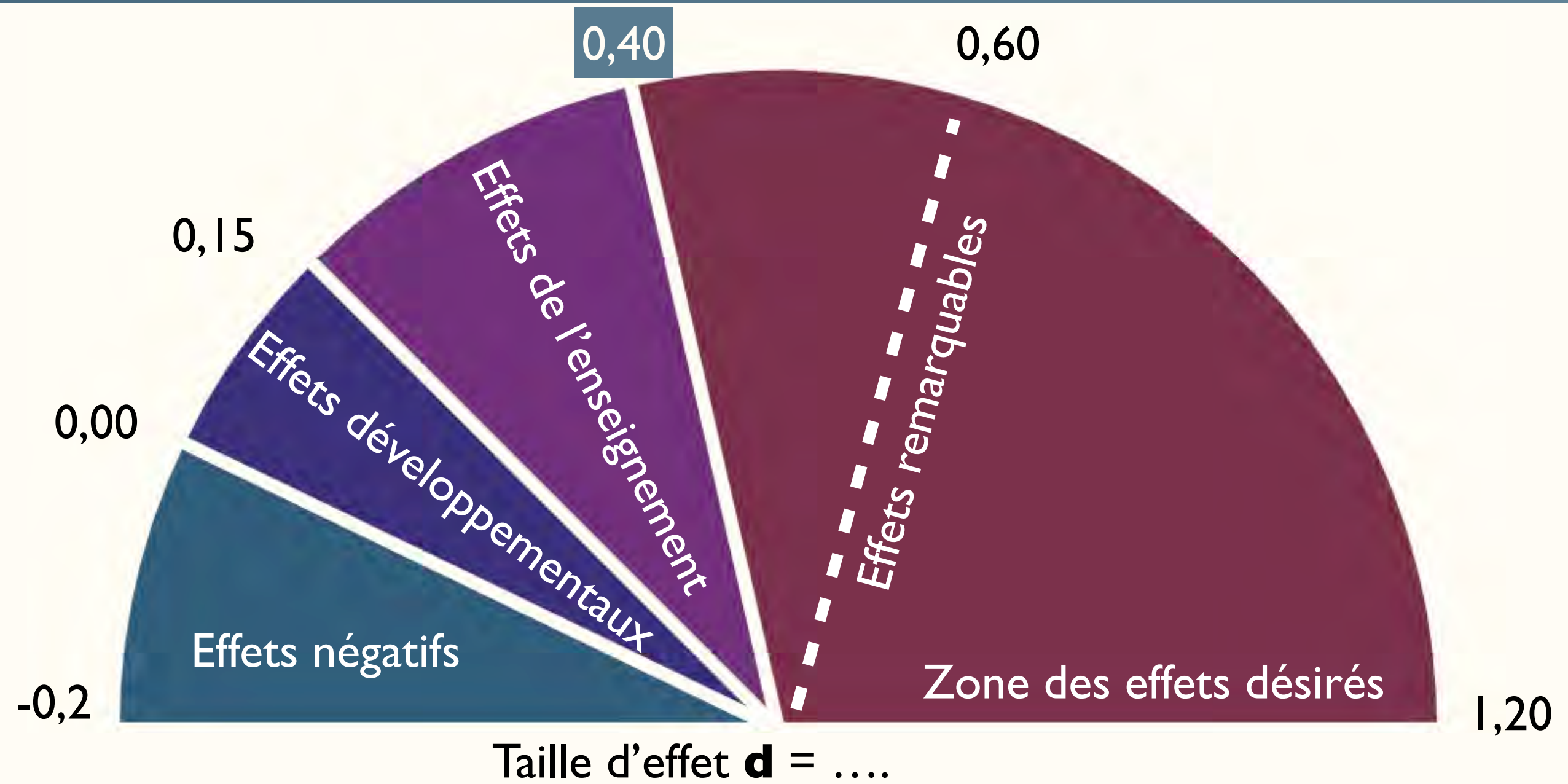
Efficacité ?

Taille de l'effet (**d**) = 1



Hattie (2015)

Temperman, 2023



Hattie (2015)



L'impact de la technologie sur l'apprentissage ?

Une analyse de plus de 300 méta-analyses sur l'utilisation de la technologie dans l'éducation, couvrant 50 ans de recherche et plus de 3,3 millions d'étudiants.

3

Efficacité de la technologie ?

L'effet moyen de la technologie



Pour les analyses entre 1977 et 2023

La taille d'effet moyenne de la technologie sur l'apprentissage est restée stable à environ 0,34 depuis 1977, malgré les promesses de révolution.

Un ordinateur par enfant

1

Promesses

Éliminer la pauvreté, créer la paix, travailler sur l'environnement.

2

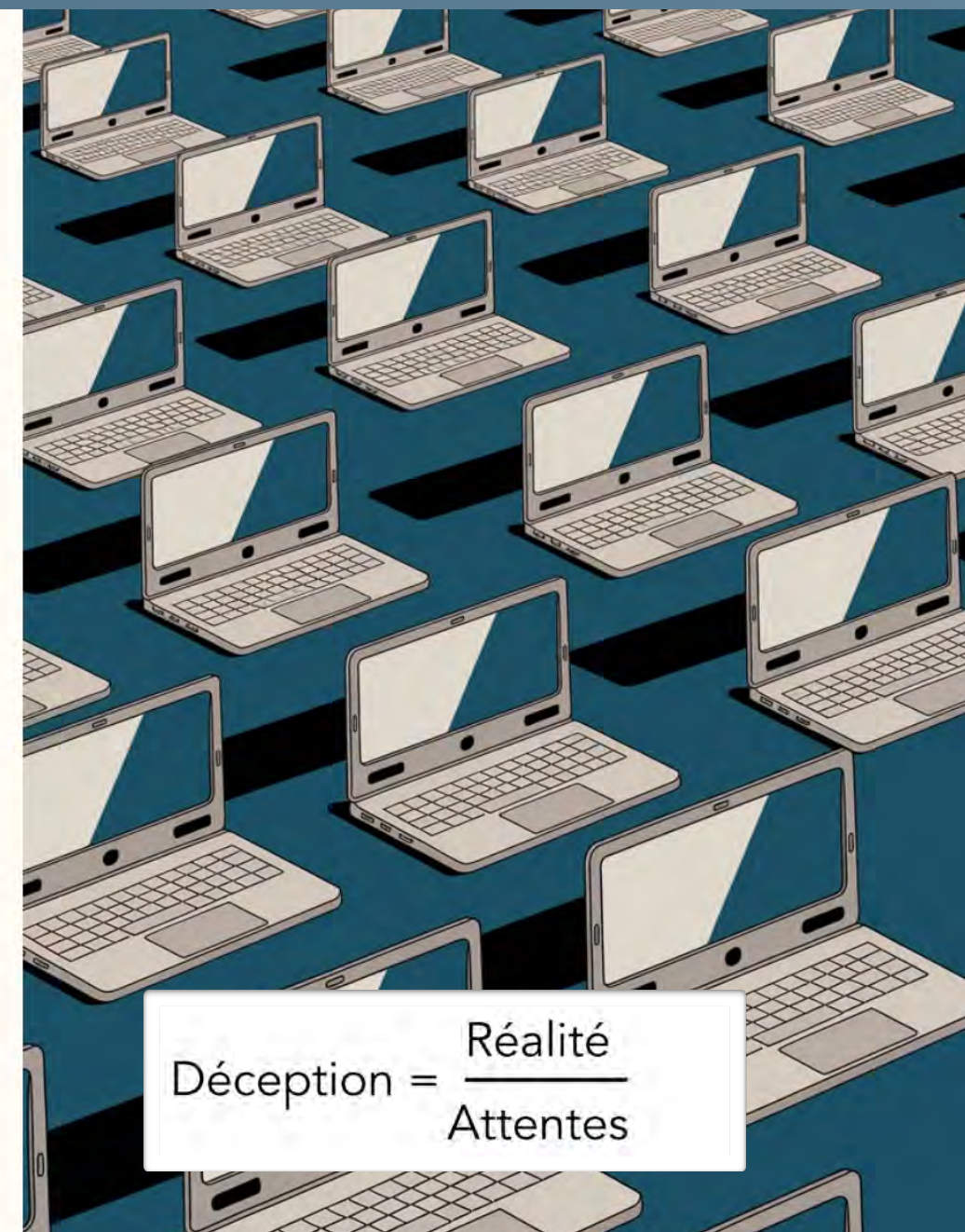
Réalité

Peu de pays ont adopté les ordinateurs à 185\$.
Peu d'enfants les ont utilisés.

3

Résultat

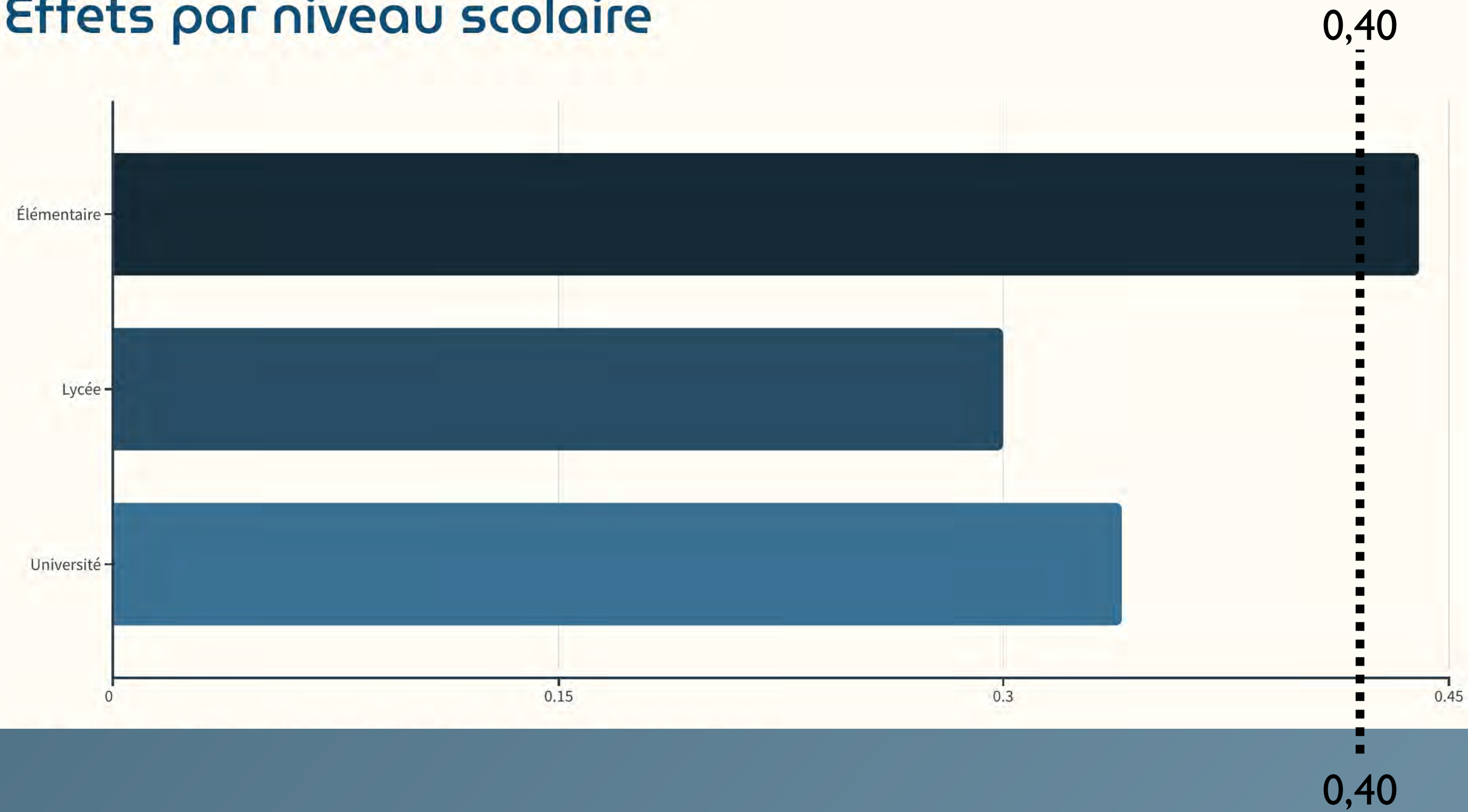
Effet moyen de 0,16 sur l'apprentissage.



$$\text{Déception} = \frac{\text{Réalité}}{\text{Attentes}}$$

Des promesses non tenues ?

Effets par niveau scolaire



1 Effet constant

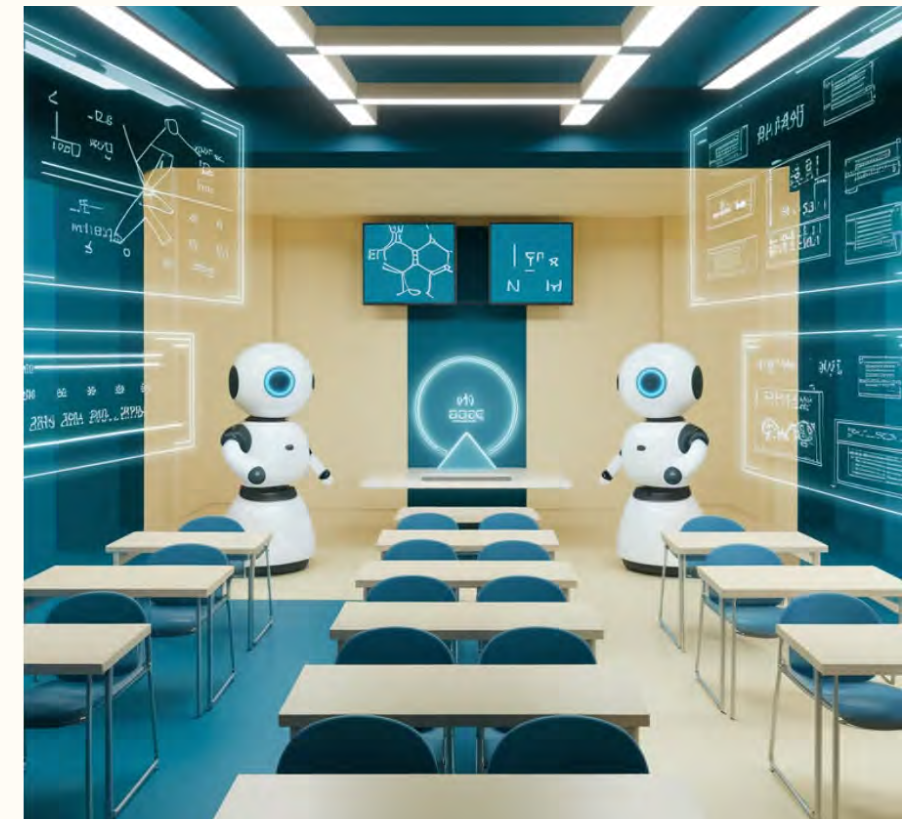
La technologie a un effet positif modéré sur l'apprentissage depuis 50 ans.

2 Intégration cruciale

L'efficacité dépend de l'intégration avec les méthodes d'enseignement.

3 Potentiel inexploité

La révolution technologique en éducation reste à venir.



Pas beaucoup d'effet quand on regarde globalement



Technologies spécifiques

Réalité virtuelle

$d = 0,57$

Robotique

$d = 0,57$

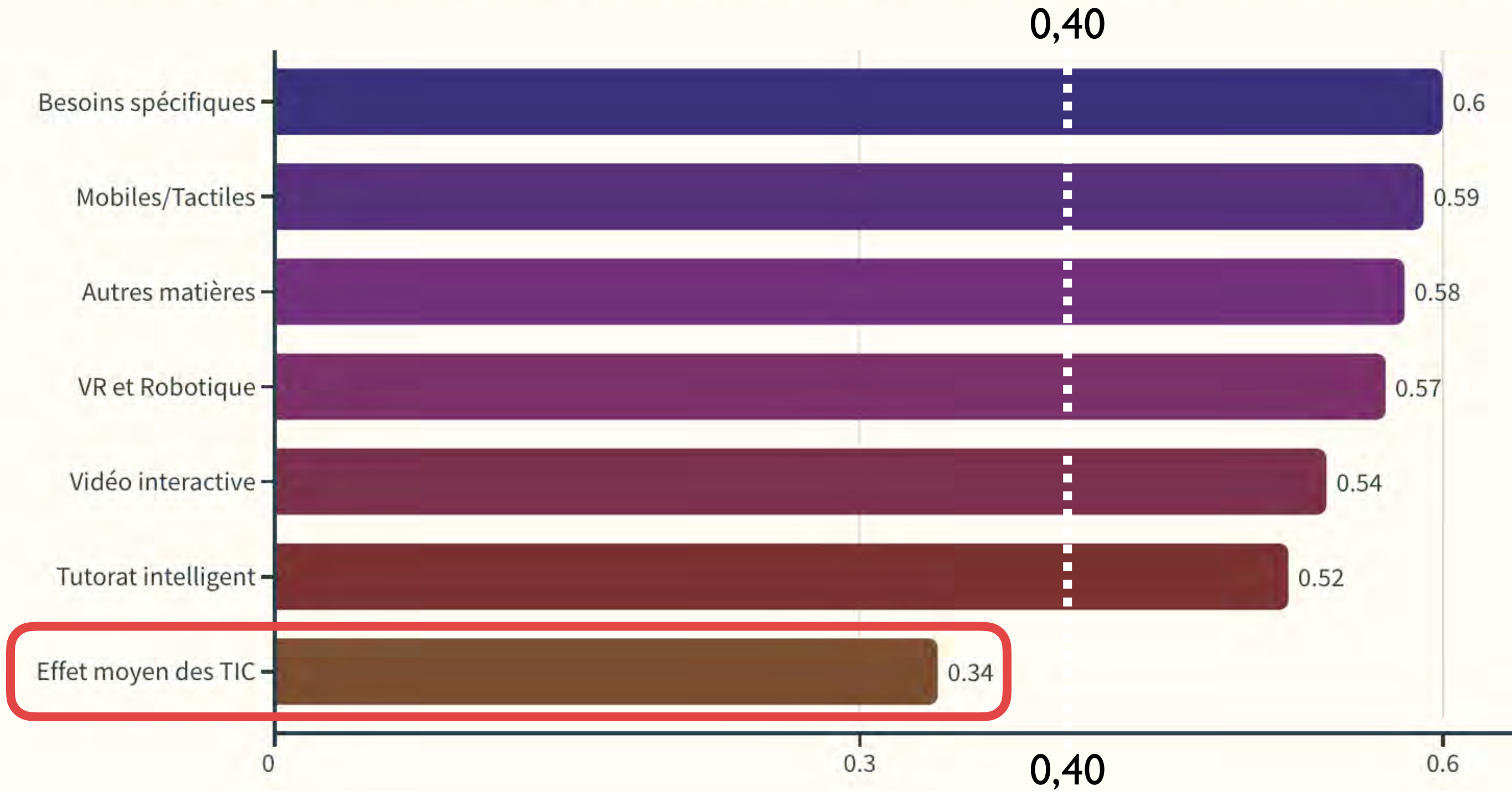
Vidéo interactive

$d = 0,54$

Simulations

$d = 0,53$

Efficacité des technologies numériques (Hattie, 2023)





Le numérique : un outil pédagogique ?

Médias sociaux

Apprentissage à distance

Réalité Virtuelle - Augmentée

Les applications mobiles



Le numérique : un outil pédagogique ?

4

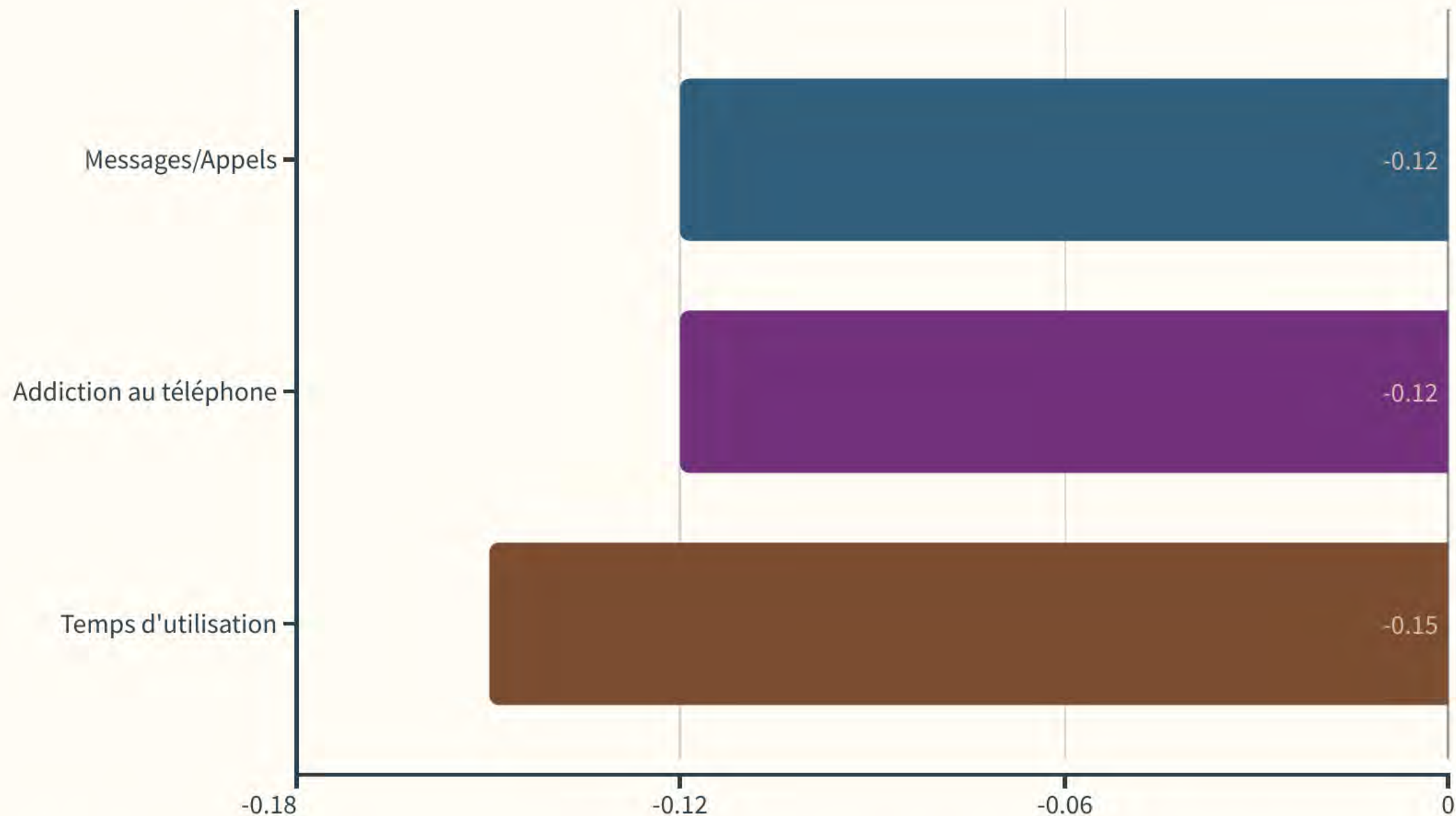
Le numérique : un outil pédagogique ?

Médias sociaux

L'impact des médias sociaux sur l'éducation



Effets sur la performance académique



4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Médias sociaux



Avantages des médias sociaux

Engagement accru

Les étudiants sont plus engagés avec les outils de médias sociaux.

Discussions ouvertes

Les forums en ligne favorisent des conversations actives.

Participation élargie

Certains étudiants contribuent plus en ligne qu'en classe.

4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Médias sociaux

Temps d'écran excessif



Performance académique

Corrélation négative globale de $r = -0.15$ entre le temps d'écran et les résultats scolaires



Impact sur l'apprentissage des langues

Impact négatif de -0.18 sur les compétences linguistiques



Performance en mathématiques

Impact négatif plus important de -0.25 sur les compétences mathématiques

L'Impact de la Réalité Virtuelle et des Technologies Immersives sur l'Apprentissage

La Transformation Éducative

Découvrez comment les technologies de réalité virtuelle et d'interactivité révolutionnent l'éducation moderne.

Résultats Transformatifs

Impact significatif sur les attentes et les résultats éducatifs dans l'environnement d'apprentissage moderne.

Du Jeu à l'Apprentissage

L'évolution remarquable des outils initialement conçus pour le divertissement vers des applications pédagogiques innovantes.



4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Réalité virtuelle - augmentée

L'Essor de la Réalité Augmentée

Effets par Niveau Scolaire



Primaire

Effet positif de 0,65



Secondaire Inférieur

Effet positif de 0,60



Secondaire Supérieur

Effet positif de 0,70



Universitaire

Effet positif de 0,62

Effets par Discipline



Sciences Naturelles

Effet positif de 0,69



Sciences Sociales

Effet positif de 0,71



Santé

Effet positif de 0,81



Effets sur les Compétences Linguistiques

Réalité Augmentée : Efficacité et Applications

Effet Global

Ozdemir et al. (2018) ont rapporté un effet de $d = 0,52$ pour les interventions de réalité augmentée.

Dispositifs

Effets plus élevés avec les appareils mobiles (0,69) et les tablettes (0,67) qu'avec les dispositifs basés sur webcam (0,16).



Différences Curriculaires

Pas de différences significatives entre les sciences naturelles (0,56) et les sciences sociales (0,41).

Niveaux d'Éducation

Effets plus élevés dans l'enseignement supérieur (0,84) et le lycée (0,62) que dans le primaire (0,30).

La réalité augmentée permet aux étudiants de pratiquer ce qu'ils apprennent dans un environnement divertissant, favorisant la consolidation de l'apprentissage et l'engagement dans la pratique délibérée.

4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Apprentissage à distance

L'impact de l'apprentissage à distance sur l'éducation

L'utilisation de la technologie pour l'enseignement à distance peut améliorer l'apprentissage. Examinons les preuves et les meilleures pratiques.



4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Apprentissage à distance

Facteurs d'amélioration de l'impact

1

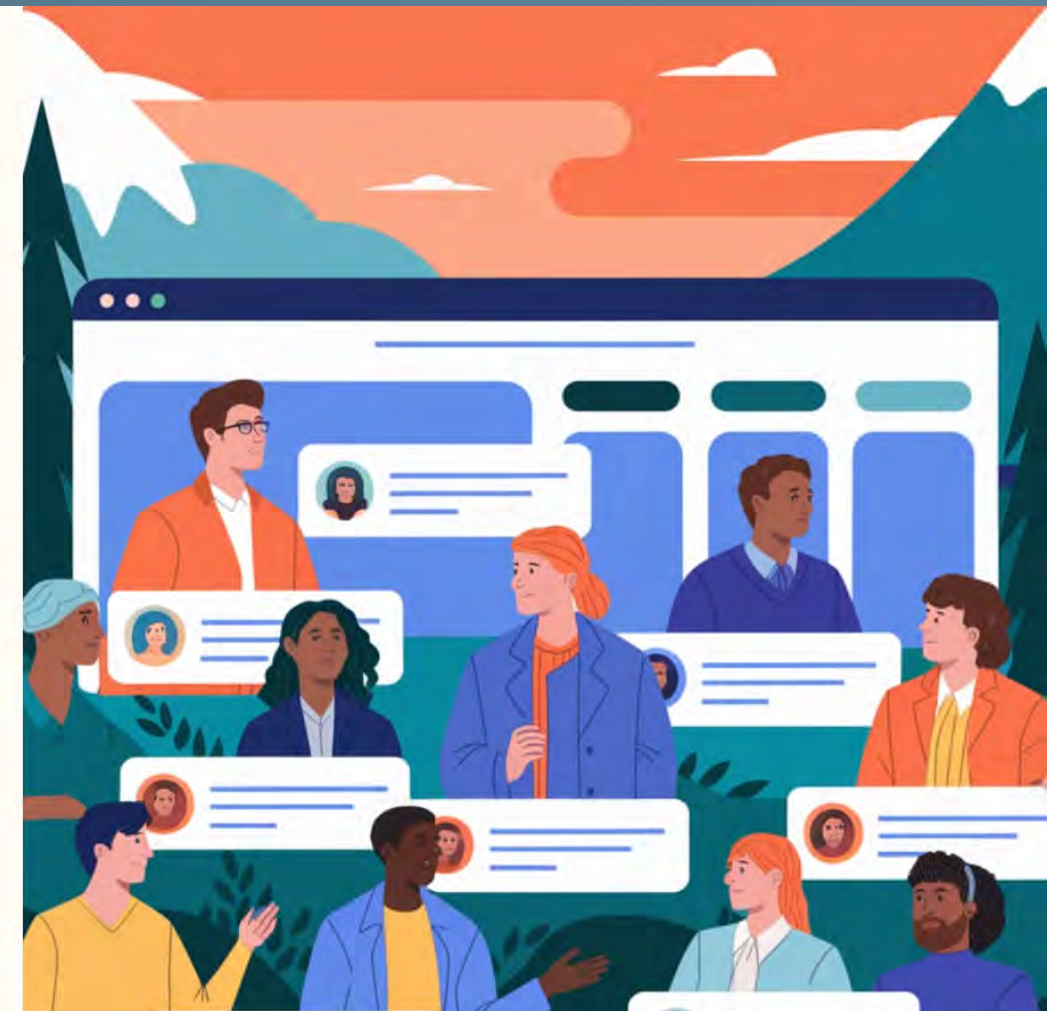
Interactions entre étudiants

Bernard et al. (2009) : effet plus élevé (0,49) pour la communication entre étudiants.

2

Interaction avec le contenu

Effet de 0,46 pour l'interaction en ligne avec le contenu.



4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Applications mobiles



L'impact des applications sur l'apprentissage

Bienvenue à cette présentation sur l'utilisation récente des applications dans l'éducation. Nous explorerons leur impact sur l'apprentissage et les défis de la recherche dans ce domaine.

4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Applications mobiles



Potentiel des technologies mobiles

1

Amélioration globale

$d = 0.30$, plus élevé pour les groupes à faibles compétences

L'utilisation des technologies mobiles montre un effet positif modéré sur l'apprentissage, avec un impact marqué chez les élèves en difficulté. Se manifeste dans la motivation, l'engagement et la compréhension des concepts.

2

Applications liées à l'apprentissage

$d = 0.63$

L'utilisation d'applications éducatives spécialisées présente l'impact le plus important. Ces outils offrent des expériences d'apprentissage personnalisées, interactives et adaptatives, permettant aux élèves de progresser à leur propre rythme.

Apprentissage par pairs et technologie

1

Pairs

Plus efficace ($d = 0.54$)

2

Individuel

Moins efficace ($d = 0.25$)

3

Groupes

Moins efficace que les pairs

4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Applications mobiles

Applications prometteuses



Logiciel de géométrie dynamique

Effet de 1,02 (Chan & Leung, 2014)



Vidéo sous-titrée

Effet de 0,99 (Perez et al., 2013)



Jeu vidéo de vocabulaire

Effet de 0,70 (Thompson, 2020)



Kahoot!

Effet de 0,65 (Yu, 2021)



4

Le numérique : un outil pédagogique ?

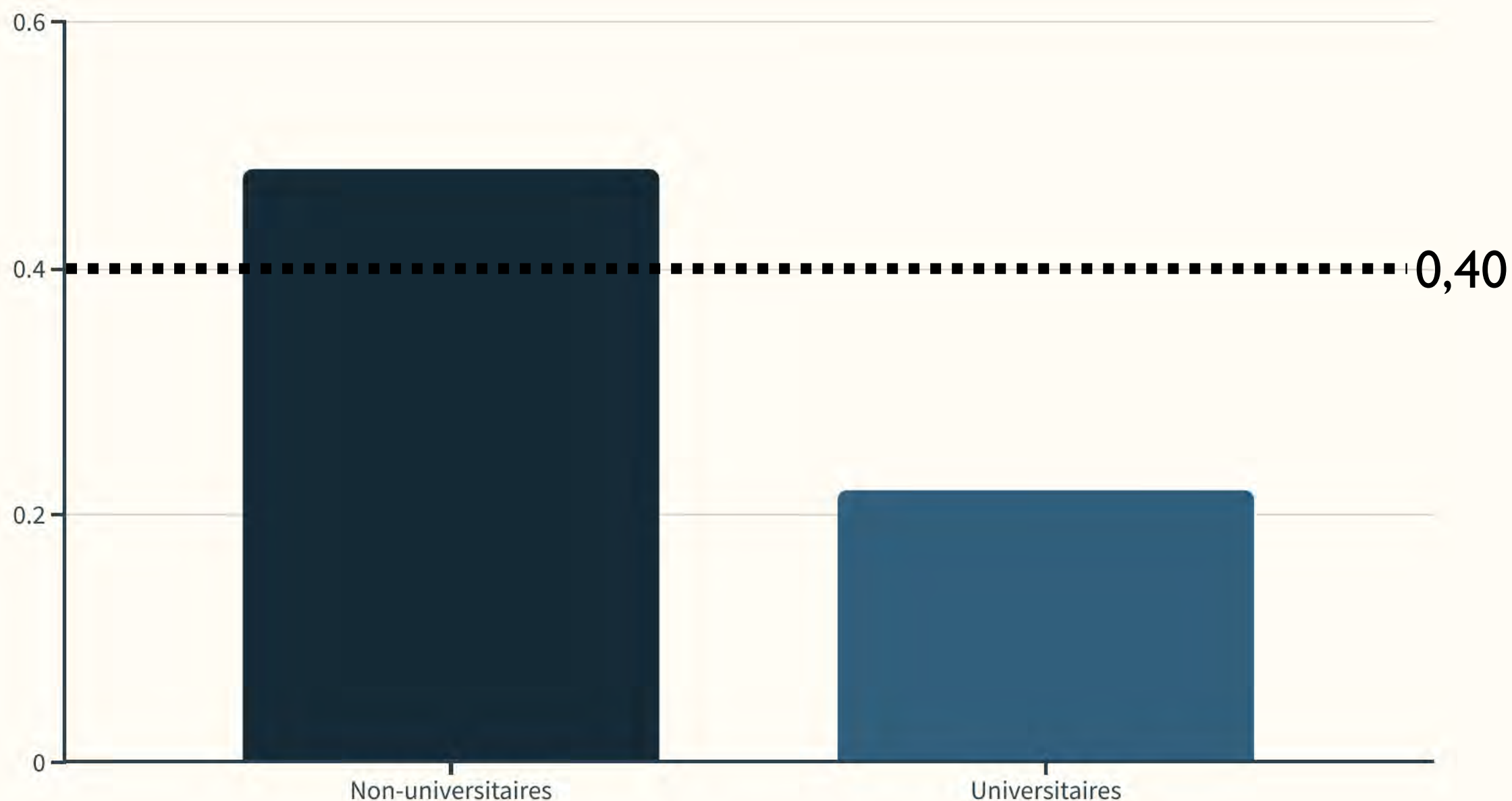
Applications mobiles



Techniques de rétroaction

- 1 — Clickers (style Woodlap)
Permettent aux enseignants de poser des questions et aux élèves de répondre instantanément.
- 2 — Effet immédiat
0,49 sur les post-tests immédiats (Chien et al., 2016)
- 3 — Effet à) moyen terme
0,34 sur les post-tests à moyen terme (Chien et al., 2016)
- 4 — Discussion entre pairs
Effet plus important (1,09) lorsque suivi de discussions entre pairs.

Effets des TRC selon le niveau d'études



4

Le numérique : un outil pédagogique ?

Au service de principes pédagogiques !!

Consolidation
Renforcer l'apprentissage

Discussions
Favoriser les échanges

Feedback
Optimiser le suivi

Réflexion
Stimuler la pensée



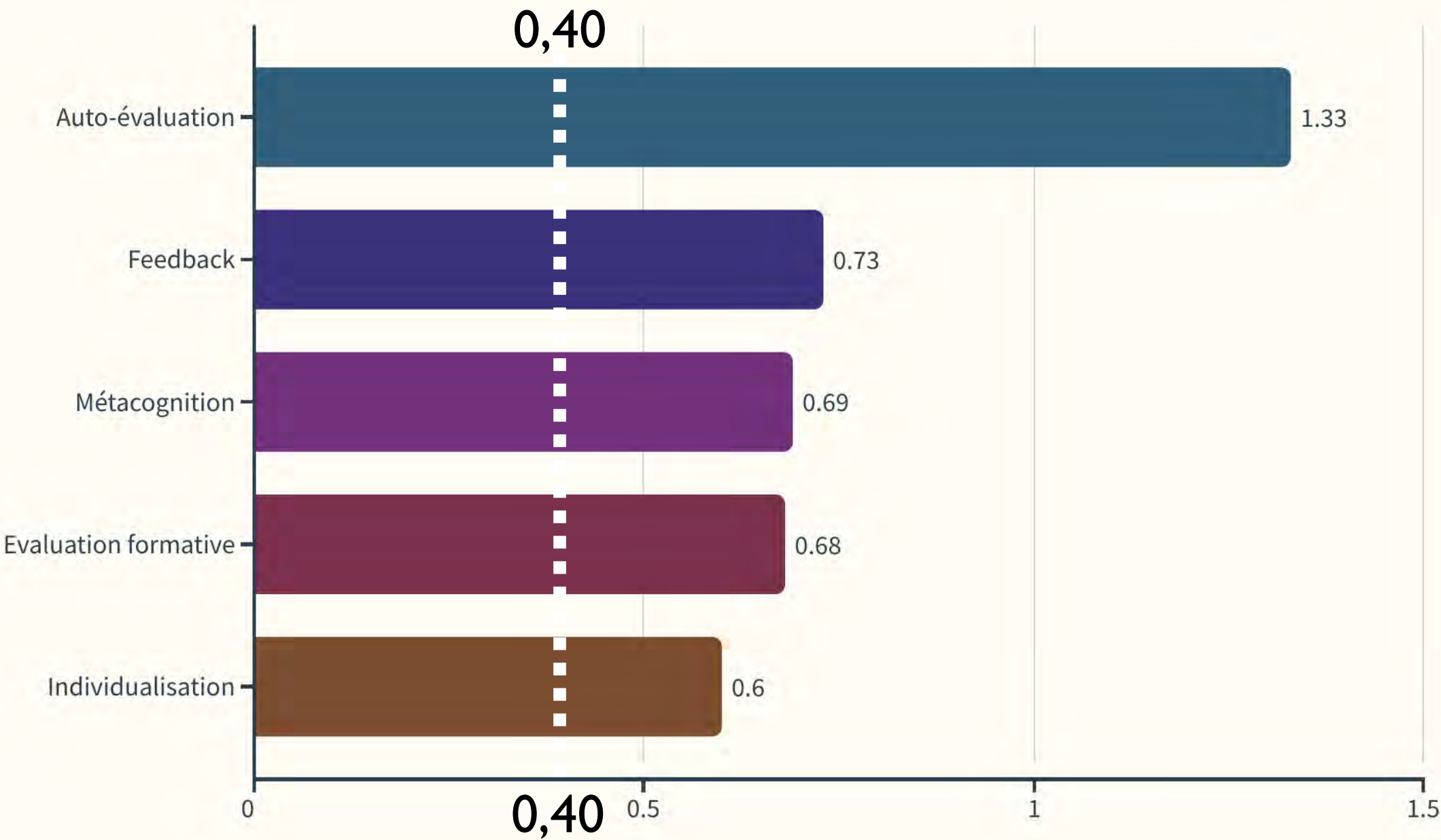


Les principes d'abord !



**Les principes
d'abord !**

Principes pédagogiques efficaces Hattie (2023)



Auto-évaluation et numérique (Hattie : 1.33)

1 Définition

Capacité des élèves à juger leur propre apprentissage.

2 Outils numériques

Quiz en ligne (Wooclap, Quizizz), portfolios numériques.

3 Alignement avec Hattie

Le numérique permet un retour immédiat et une analyse des erreurs.



5

Les principes d'abord !

Auto-évaluation avec IA

🔮 GPT-4



je voudrais converser avec toi en anglais et que tu corriges mes erreurs suite à mon texte et après tes questions



Absolutely, feel free to write something in English, and I will correct any mistakes and ask you questions afterward.



I'm Bruno I'm 60 years old



Your sentence is correct. Here's a follow-up question for you:

What do you enjoy doing in your free time, Bruno?



I enjoy reading, watching tv, playing football



Your sentence is almost correct. You just need to add "and" before the last item in your list. Here's the corrected version:

ChatGPT can make mistakes. Consider checking important information.

Khan (2023)

Auto-évaluation avec IA

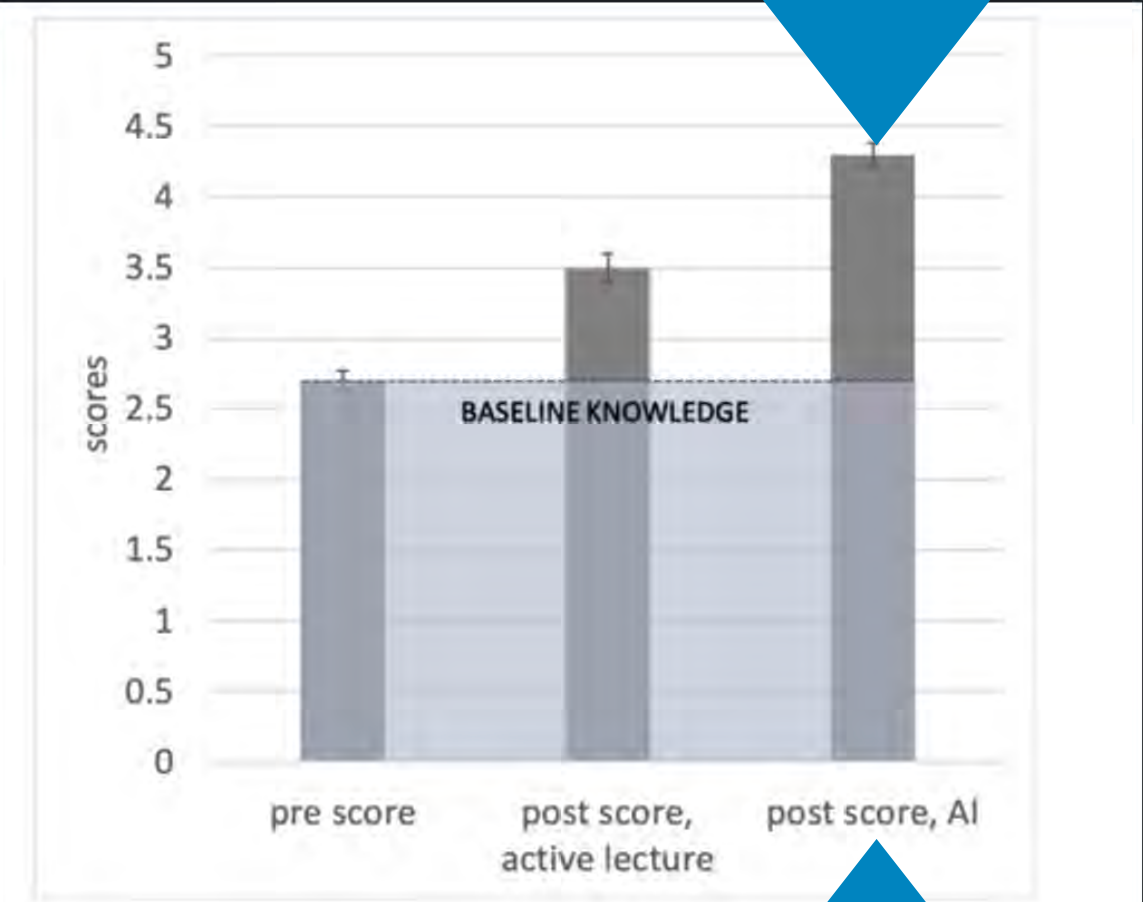
Research Square

Search preprints

Social Sciences - Article

AI Tutoring Outperforms Active Learning

Gregory Kestin*, Kelly Miller*, Anna Kiales, Timothy M... and 1 more



Ethan Mollick

Associate Professor at The Wharton

Abonné

11 h

More evidence that a well prompted LLM can help learning from a randomized controlled trial at Harvard: "here we show that students learn more than twice as much in less time with an AI tutor compared to an active learning classroom, while also being more engaged and motivated."

Paper: <https://lnkd.in/eeV9hm3m>

Afficher la traduction

521

36 commentaires

J'aime

Commenter

Republier

Envoyer

Wharton

UNIVERSITY of PENNSYLVANIA

Ethan Mollick

Associate Professor of Management & Bestselling Author

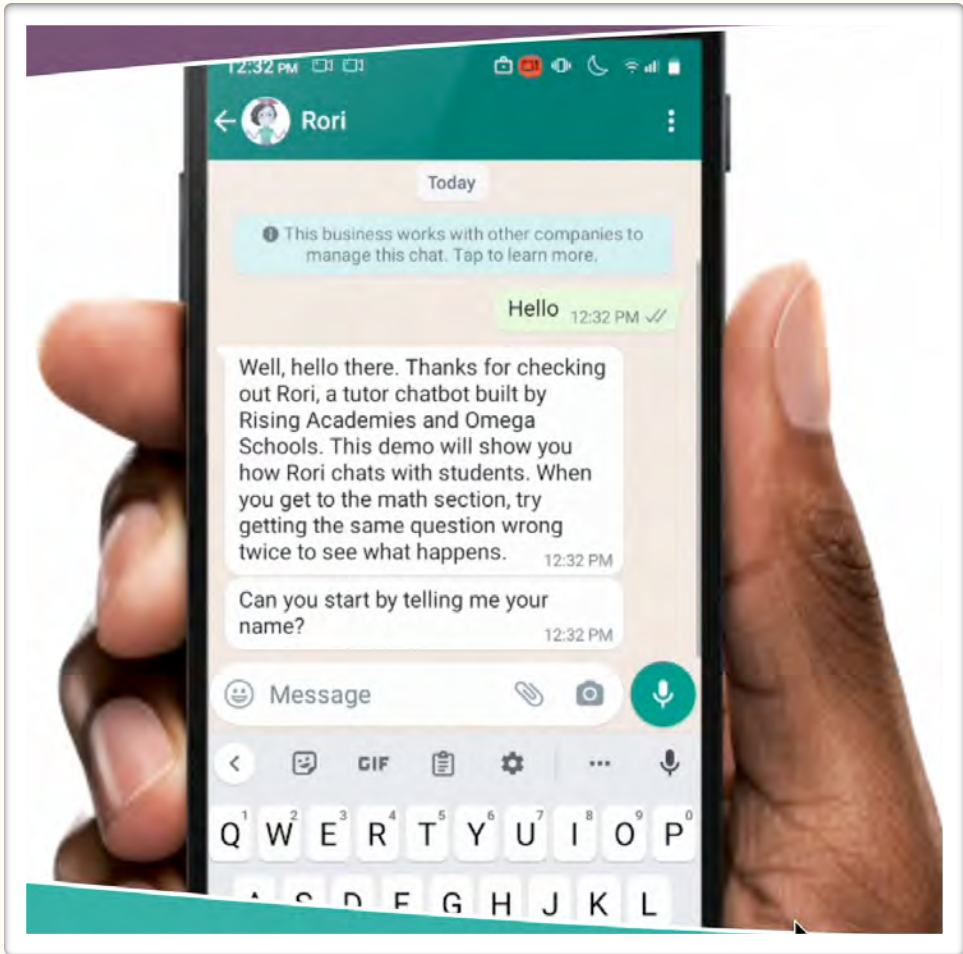
Auto-évaluation avec IA

Rori is a virtual math tutor making the AI revolution accessible and inclusive.

Effective and Scalable Math Support: Experimental Evidence on the Impact of an AI- Math Tutor in Ghana

Owen Henkel¹, Hannah Horne-Robinson², Nessie Kozhakhmetova, Amanda Lee³

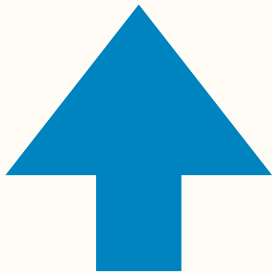
¹ University of Oxford Taille d'effet d=0,36
² Rising Academies
³ J-PAL North America 1 année d'avance



Condition	Control (N=241)		Treatment (N=237)	
	Baseline	Endline	Baseline	Endline
Test				
Mean	20.20	22.32	20.29	25.42
St Dev	8.81	8.06	8.72	7.25
Growth	2.12		5.13	



Différence significative
 $p < 0.001$



Khan (2023)

Auto-évaluation avec IA

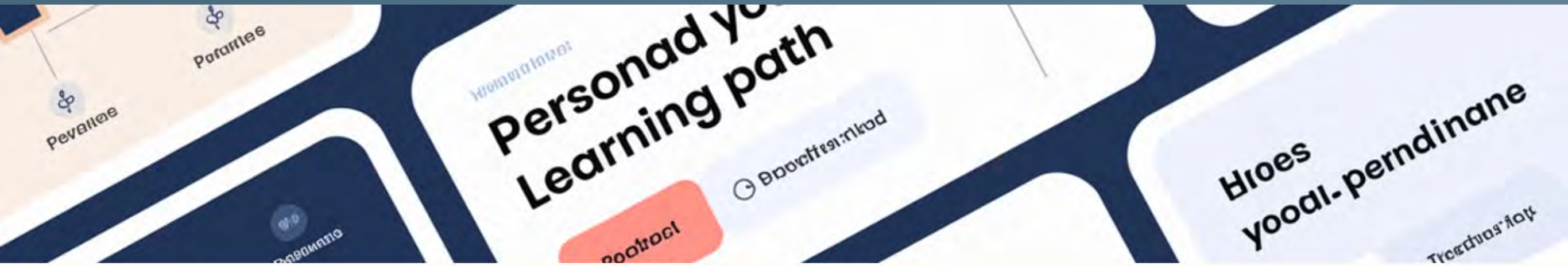


Libère du temps
pour l'enseignant
qui peut expliquer
à ceux qui en ont
besoin

Khan (2023)

5

Les principes d'abord !



Les Systèmes de Tutorat Intelligent (STI)

1 Fonctions de Tutorat

Présentation d'informations, questions, tâches d'apprentissage, feedback, indices, et réponses aux questions des étudiants.

2 Adaptabilité

Calcul d'inférences à partir des réponses des étudiants pour adapter les fonctions de tutorat et offrir un feedback personnalisé.

3 Recommandations

Suggestion des prochaines étapes d'apprentissage basées sur la comparaison avec des trajectoires d'étudiants similaires.

Comparaison des Systèmes de Tutorat



Instruction régulière sans tutorat

L'enseignement traditionnel en classe montre un effet modéré sur l'apprentissage.

Effet : 0.30



Systèmes de tutorat intelligent

Les STI offrent une approche personnalisée et hautement efficace.

Effet : 0.76



Tutorat humain

Le tutorat individuel reste très efficace pour l'apprentissage.

Effet : 0.79

Optimisation du Feedback dans les Systèmes Informatiques

Environnement de confiance

Les systèmes informatiques créent un environnement moins menaçant pour les étudiants, facilitant la reconnaissance des erreurs.

Feedback programmé

Le feedback informatique peut être fourni de manière plus systématique et équitable que le feedback humain.

Types de feedback efficaces

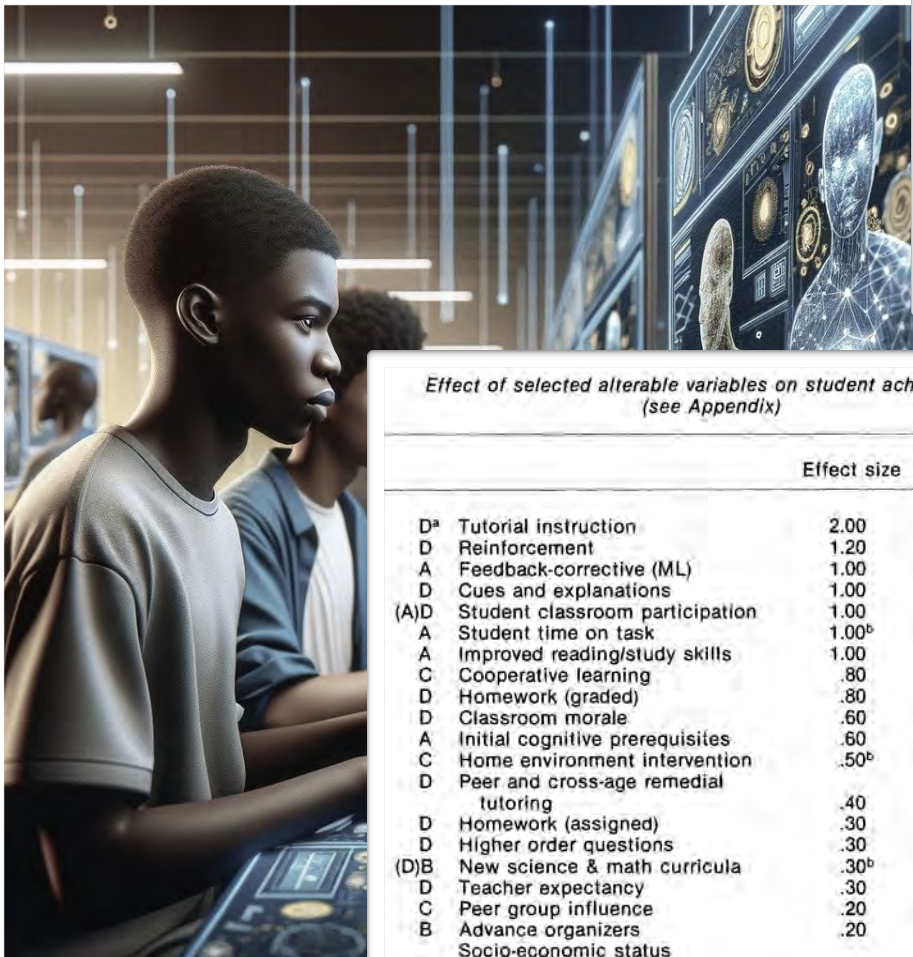
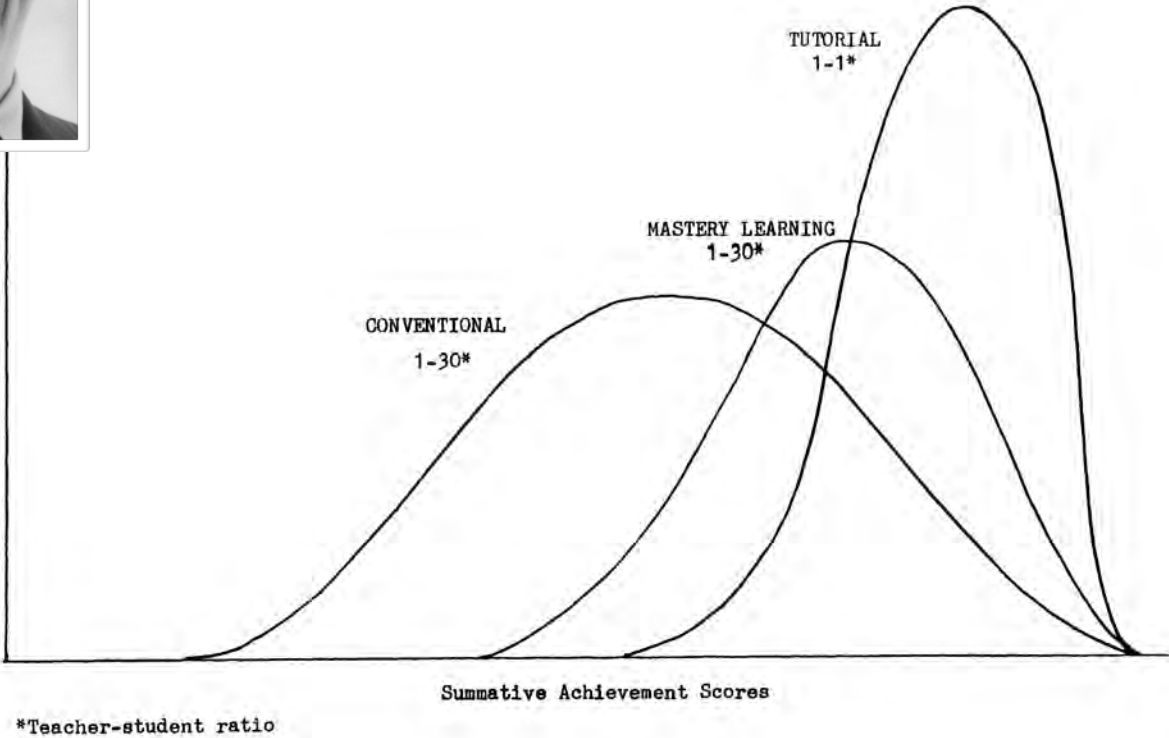
Les explications ($d = 0,66$) et la remédiation ($d = 0,73$) se révèlent être des outils puissants, dépassant de loin la simple fourniture de la réponse correcte ($d = -0,11$).

IA permet le 1-to-1

The 2 Sigma Problem: The Search for Methods of Group Instruction as Effective as One-to-One Tutoring

Benjamin S. Bloom

Educational Researcher, Vol. 13, No. 6. (Jun. - Jul., 1984), pp. 4-16.

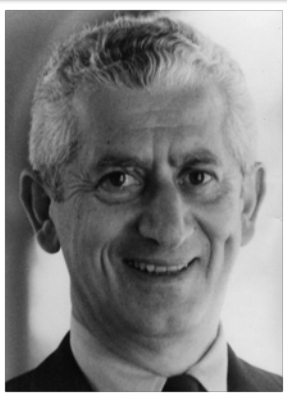
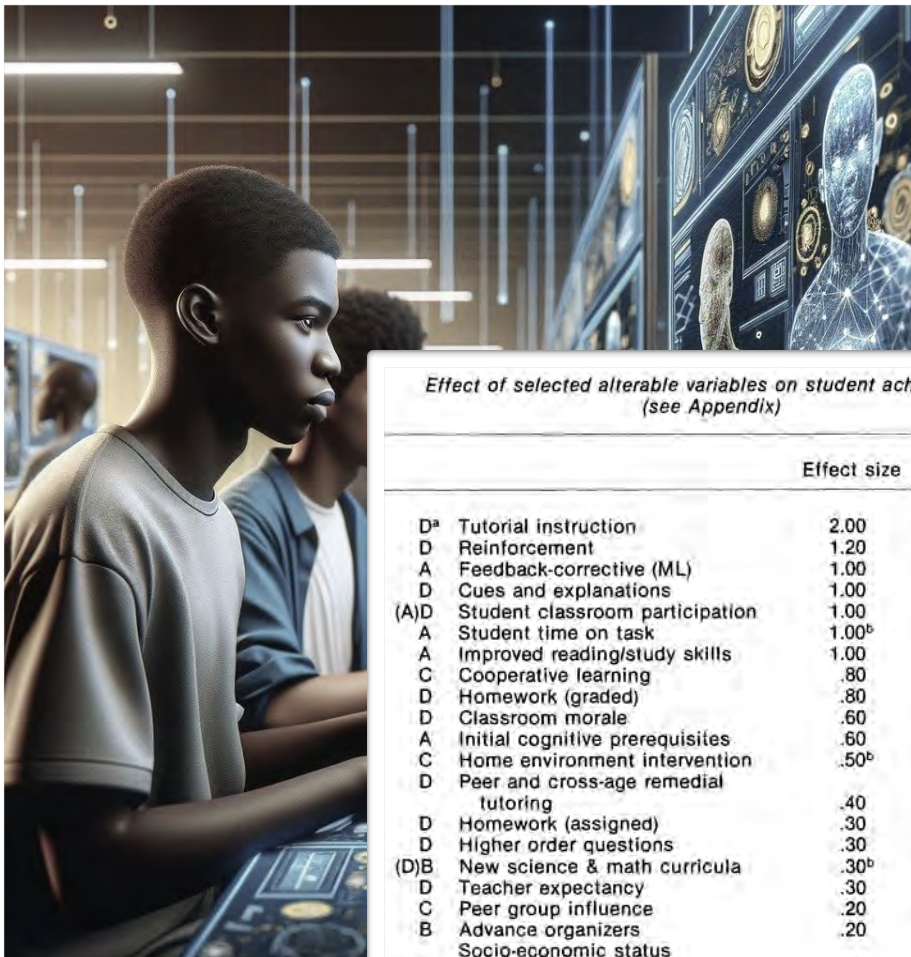


Effect of selected alterable variables on student achievement (see Appendix)

	Effect size	Percentile equivalent
D ^a Tutorial instruction	2.00	98
D Reinforcement	1.20	
A Feedback-corrective (ML)	1.00	84
D Cues and explanations	1.00	
(A)D Student classroom participation	1.00	
A Student time on task	1.00 ^b	
A Improved reading/study skills	1.00	
C Cooperative learning	.80	79
D Homework (graded)	.80	
D Classroom morale	.60	73
A Initial cognitive prerequisites	.60	
C Home environment intervention	.50 ^b	69
D Peer and cross-age remedial tutoring	.40	66
D Homework (assigned)	.30	62
D Higher order questions	.30	
(D)B New science & math curricula	.30 ^b	
D Teacher expectancy	.30	
C Peer group influence	.20	58
B Advance organizers	.20	
Socio-economic status (for contrast)	.25	60

IA permet le 1-to-1

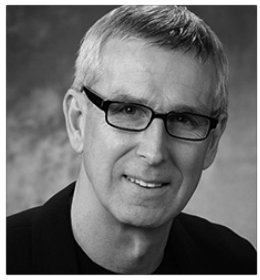
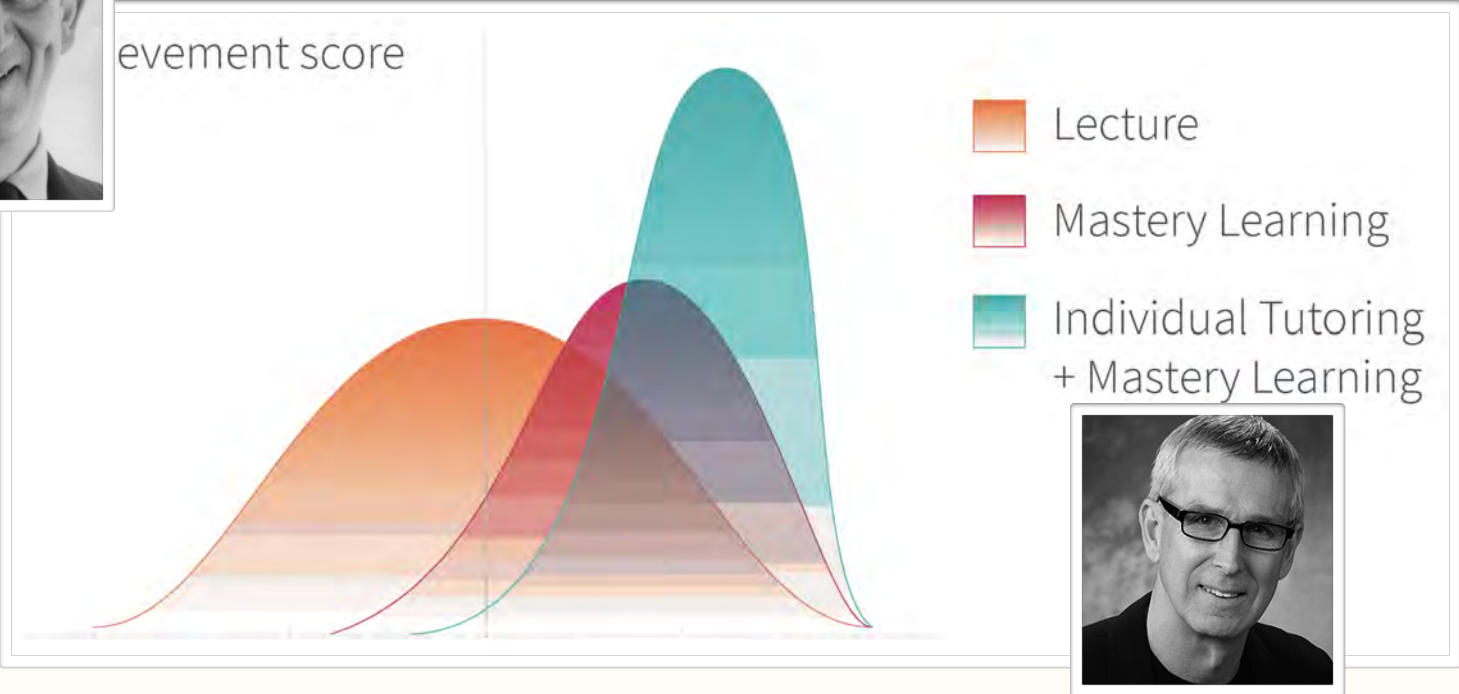
Parcours personnalisés



Effect of selected alterable variables on student achievement
(see Appendix)

	Effect size	Percentile equivalent
D ^a Tutorial instruction	2.00	98
D Reinforcement	1.20	
A Feedback-corrective (ML)	1.00	84
D Cues and explanations	1.00	
(A)D Student classroom participation	1.00	
A Student time on task	1.00 ^b	
A Improved reading/study skills	1.00	
C Cooperative learning	.80	79
D Homework (graded)	.80	
D Classroom morale	.60	73
A Initial cognitive prerequisites	.60	
C Home environment intervention	.50 ^b	69
D Peer and cross-age remedial tutoring	.40	66
D Homework (assigned)	.30	62
D Higher order questions	.30	
(D)B New science & math curricula	.30 ^b	
D Teacher expectancy	.30	
C Peer group influence	.20	58
B Advance organizers	.20	
Socio-economic status (for contrast)	.25	60

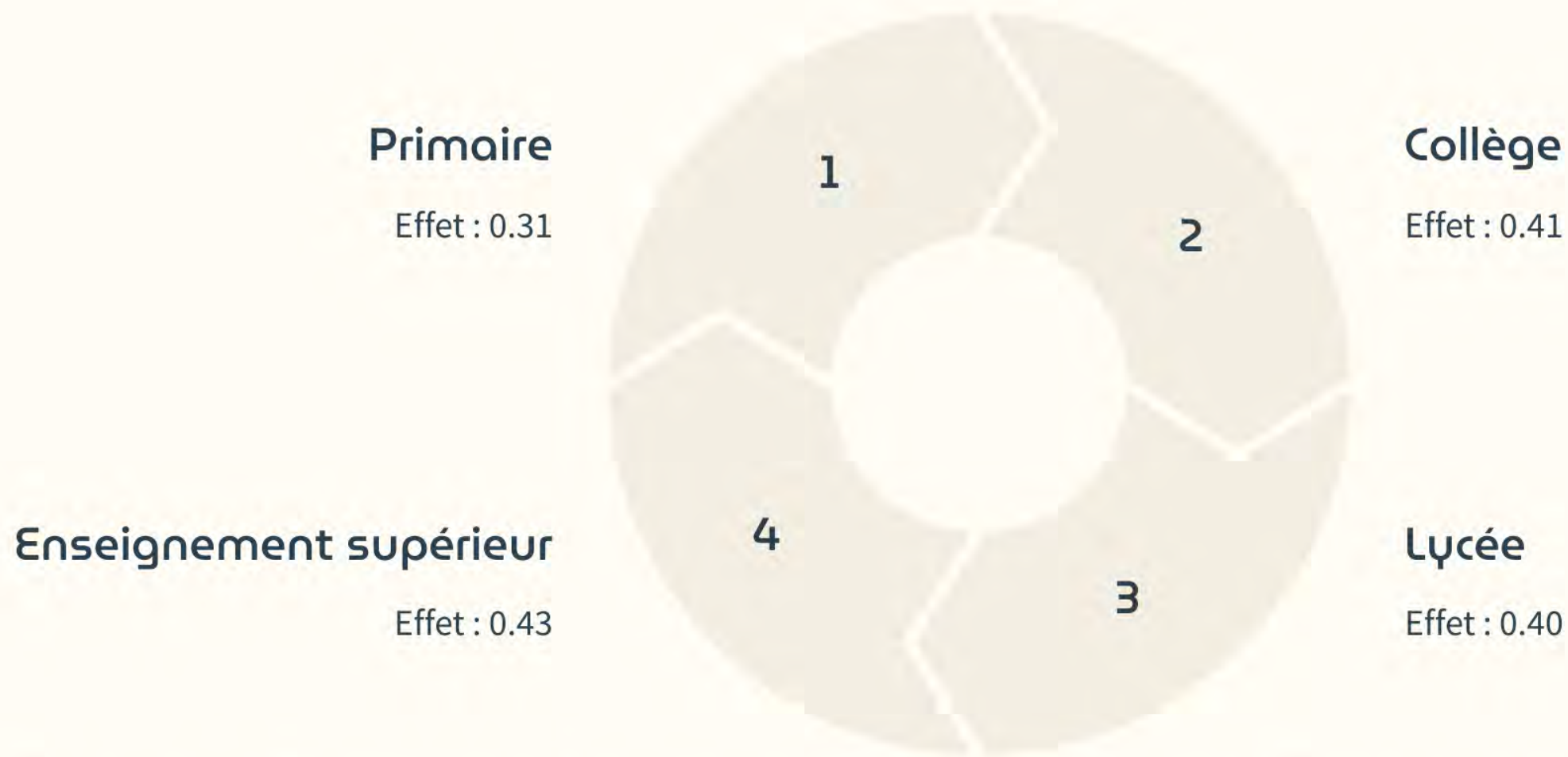
event score



Guité, 2021

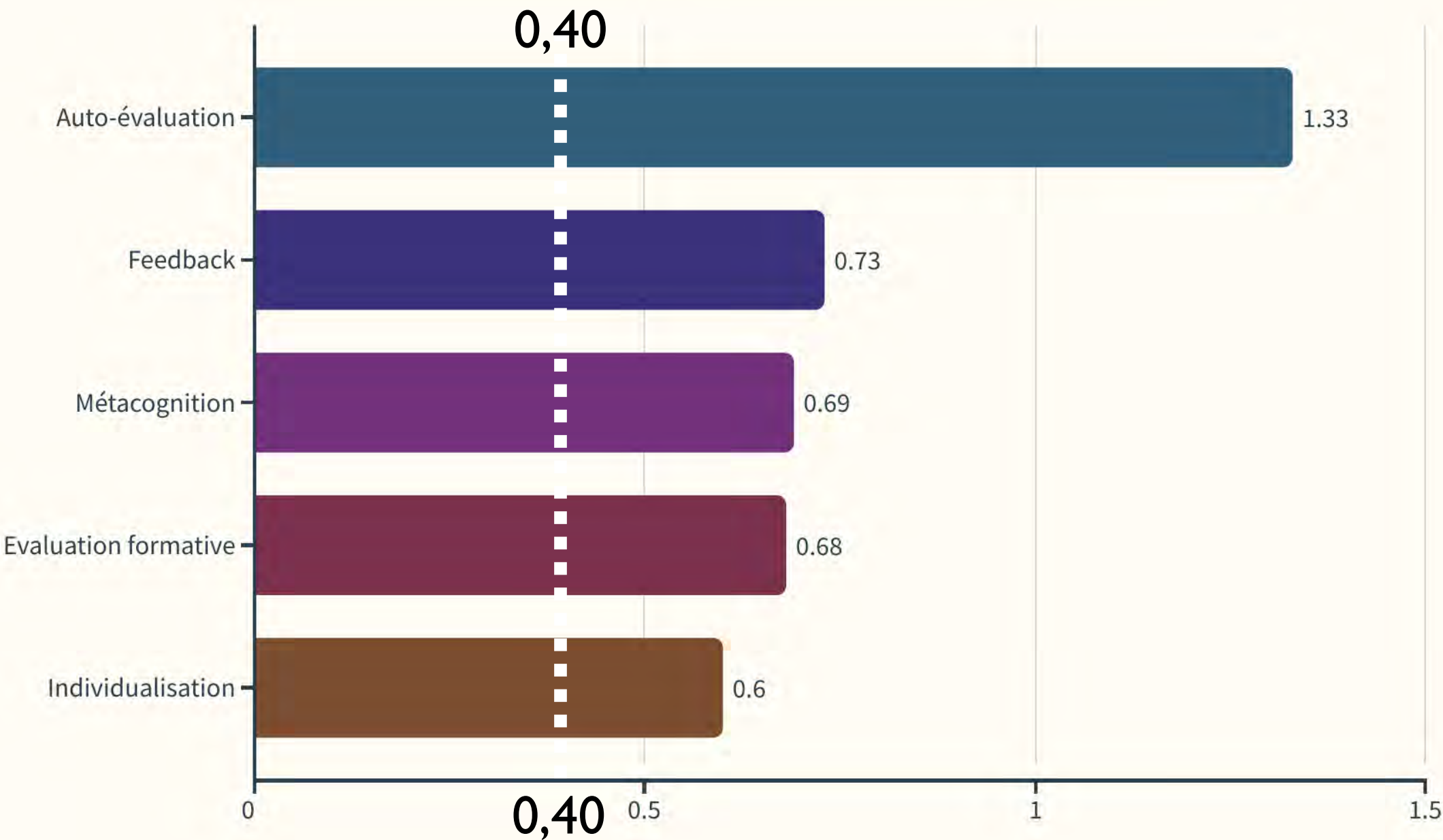
Khan (2023)

Efficacité des STI selon le Niveau Scolaire



Les STI montrent une efficacité constante à travers tous les niveaux scolaires, avec des effets légèrement plus élevés dans l'enseignement secondaire et supérieur. Cette constance suggère que les STI peuvent être bénéfiques tout au long du parcours éducatif d'un étudiant.

Principes pédagogiques efficaces Hattie (2023)



5

Les principes d'abord !

Individualisation - Exemples résolus

I	V	X	L	C	D	M
1	5	10	50	100	500	1000

4 IV 40 XL
9 IX 90 XC

79 → ~~50~~ + 29
↓
LXXIX
20 + 9

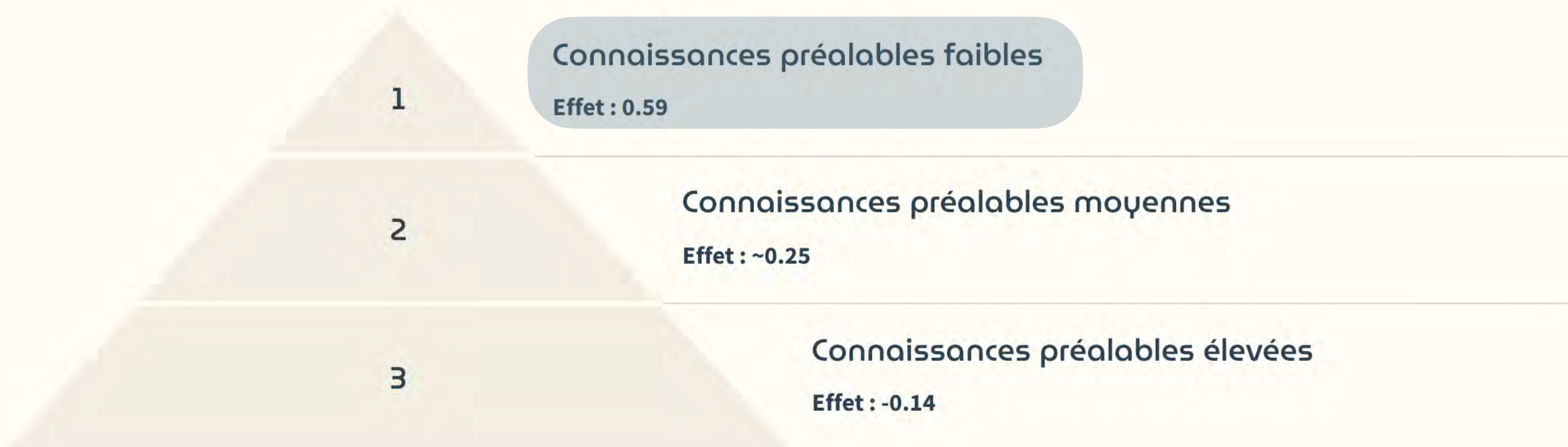
49

Khan (2023)

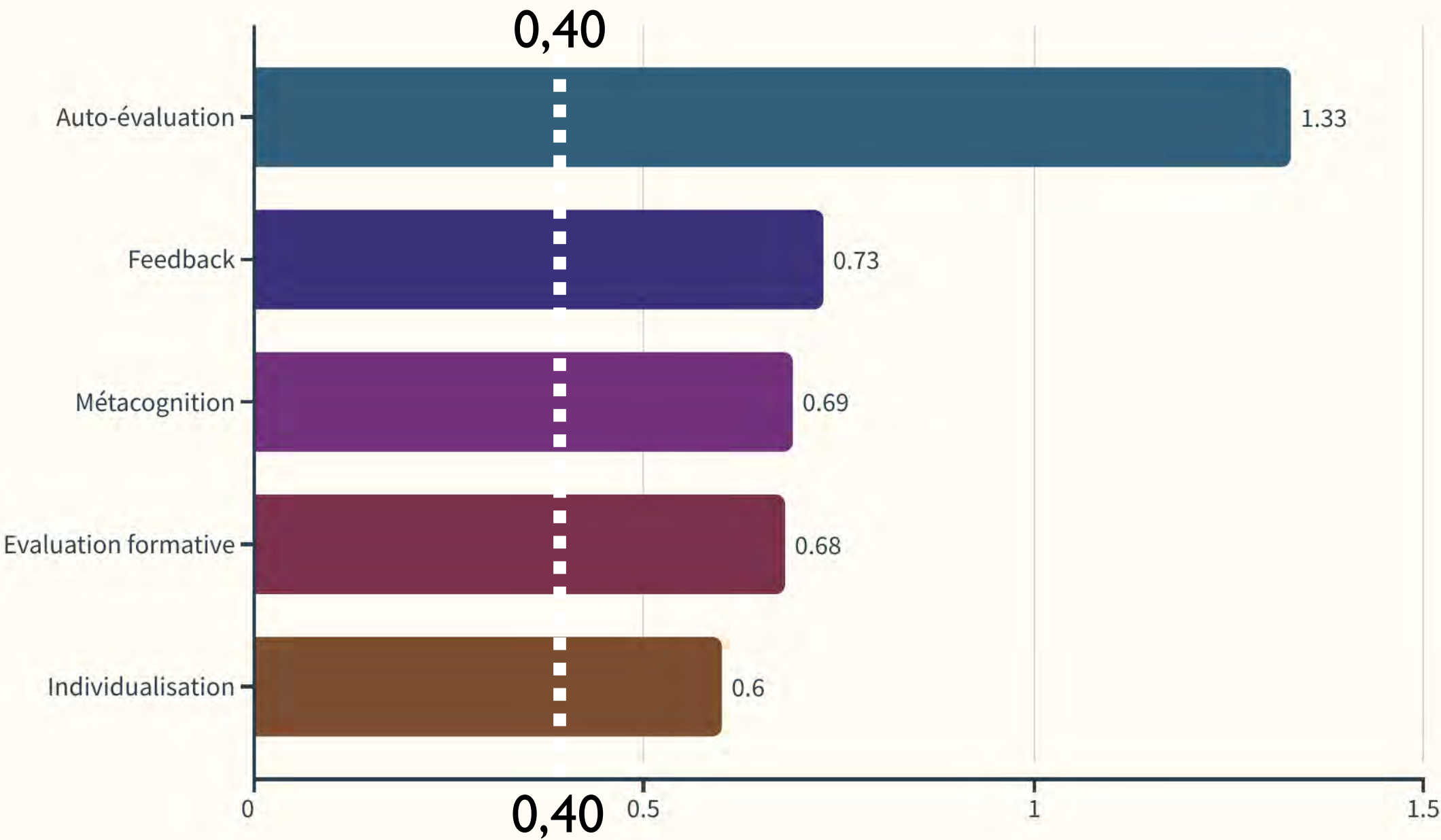
5

Les principes d'abord !

Impact de la Guidage Automatisée selon le Niveau de Connaissances Préalables



Principes pédagogiques efficaces Hattie (2023)



Métacognition et numérique (Hattie : >0.60)

Mind mapping

Coggle pour organiser les idées



e-Portfolios

Suivi du progrès personnel

Journaux de bord

Padlet ou blog pour la réflexion

Trois outils numériques essentiels pour développer la métacognition



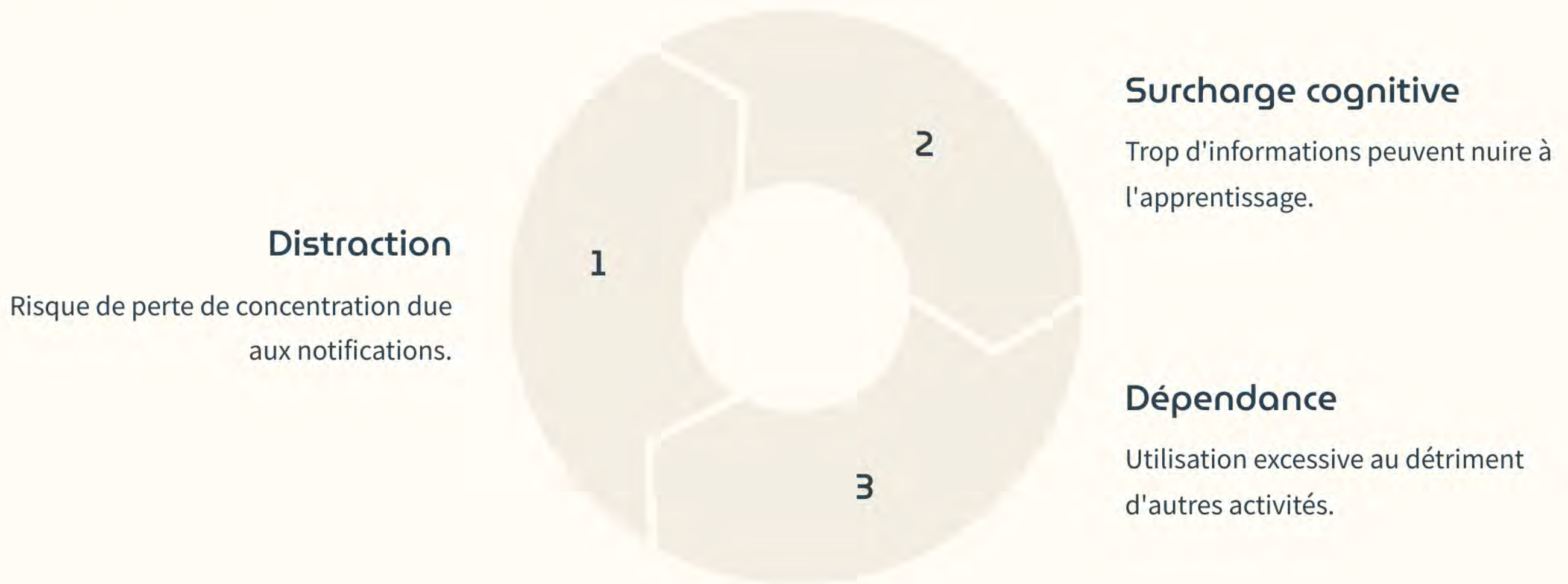


5 Les principes d'abord ! Et attention aux risques...



**Attention aux
risques**

Risques liés aux usages du numérique





Risques du numérique : Usages (suite)



Dépendance

Usage excessif, fatigue numérique.



Cyberharcèlement

Violence en ligne.



Désinformation

Fake news, bulles de filtres.

Enjeux éthiques du numérique en éducation

- 1 Protection des données**
Garantir la confidentialité des informations des élèves.
- 2 Équité d'accès**
Assurer que tous les élèves ont un accès égal aux ressources numériques.
- 3 Biais algorithmiques**
Être vigilant quant aux biais potentiels dans les systèmes d'IA éducatifs.



Risques : Valeurs et éthique

Enjeux éthiques

Les mythes sur l'efficacité du numérique soulèvent des questions éthiques et politiques majeures.

Questionnement nécessaire

Il est essentiel d'évaluer la valeur éducative des outils, leur modèle économique et de préserver notre liberté pédagogique.





Conclusions et Recommandations

6

Conclusions - Recommendations

Efficace si moyen au service des principes pédagogiques



L'Efficacité du numérique
pour l'Apprentissage

Pas d'efficacité !! INTRINSEQUE
Pas de la MAGIE !!

6

Conclusions - Recommendations

Conclusion : Une Intégration Réfléchie pour une Éducation Transformée



L'Alignement Pédagogique : La Clé de l'Efficacité

- 1** Primordial pour l'efficacité
L'efficacité ne réside **pas dans la technologie elle-même, mais dans son utilisation** pour soutenir l'enseignement et l'apprentissage, en accord avec les objectifs pédagogiques.
- 2** Principe pédagogique
Conception pédagogique rigoureuse, où la technologie sert les objectifs d'apprentissage. Cuban (2003) souligne que la technologie ne transformera pas l'enseignement sans un changement des méthodes pédagogiques.
- 3** Exemple concret
Utiliser une application de simulation en sciences pour permettre aux étudiants d'expérimenter des concepts difficiles à observer directement, en alignant l'activité sur les objectifs du curriculum scientifique.



Les Enseignants : Acteurs Clés de l'Innovation Pédagogique

Formation essentielle

La formation des enseignants à l'utilisation pédagogique des technologies est essentielle.

Principe pédagogique

Rôle central de l'enseignant

en tant que concepteur pédagogique, facilitateur et guide. Abrami et al. (2006) soulignent que de nombreux enseignants doivent encore apprendre à concevoir des cours pour maximiser le potentiel de la technologie.

Ateliers de formation

Exemple concret : Organiser des ateliers de formation continue pour les enseignants, axés sur l'intégration des outils numériques dans leurs pratiques pédagogiques.

La Consolidation de l'Apprentissage : Un Atout Majeur

1

Aide au rythme

Les technologies aident les élèves à suivre le rythme et à maîtriser les connaissances.

2

Principe pédagogique

Structuration de l'apprentissage et répétition espacée pour renforcer les compétences.

Les jeux et simulations rendent cette pratique plus attrayante.

3

Quiz adaptatifs

Exemple concret : Utiliser des plateformes de quiz adaptatifs pour aider les élèves à réviser et à renforcer leurs connaissances en mathématiques, en ajustant la difficulté des questions en fonction de leurs performances.



L'Interaction et la Collaboration entre Pairs

Apprentissage en groupe

L'apprentissage **en binôme ou en petits groupes**, facilité par la technologie, est **plus efficace** que l'apprentissage **individuel**.

Forums de discussion

Exemple concret : Mettre en place des forums de discussion en ligne où les étudiants peuvent collaborer, poser des questions et s'entraider.



Médias sociaux

Les médias sociaux peuvent **encourager les discussions** et l'expression des difficultés.

Principe pédagogique.

Apprentissage social et constructivisme : les élèves construisent leur compréhension par l'interaction, le partage d'idées.

6

Conclusions - Recommendations

La rétroaction, le feedback optimisés => Progrès

1

Personnalisation

La technologie peut offrir un retour d'information personnalisé et immédiat, en se concentrant sur les erreurs et en offrant des explications détaillées.

2

Principe pédagogique

Évaluation formative et rétroaction pour aider les élèves à comprendre leurs erreurs et à progresser.

3

Feedback informatif

Timmerman et Kruepke (2006) ont montré que les explications et la remédiation sont plus efficaces que la simple fourniture de la bonne réponse.

4

Logiciels d'évaluation

Exemple concret : Utiliser des logiciels d'évaluation automatique qui fournissent un retour d'information instantané sur les exercices de grammaire, avec des explications et des exercices de remédiation ciblés.

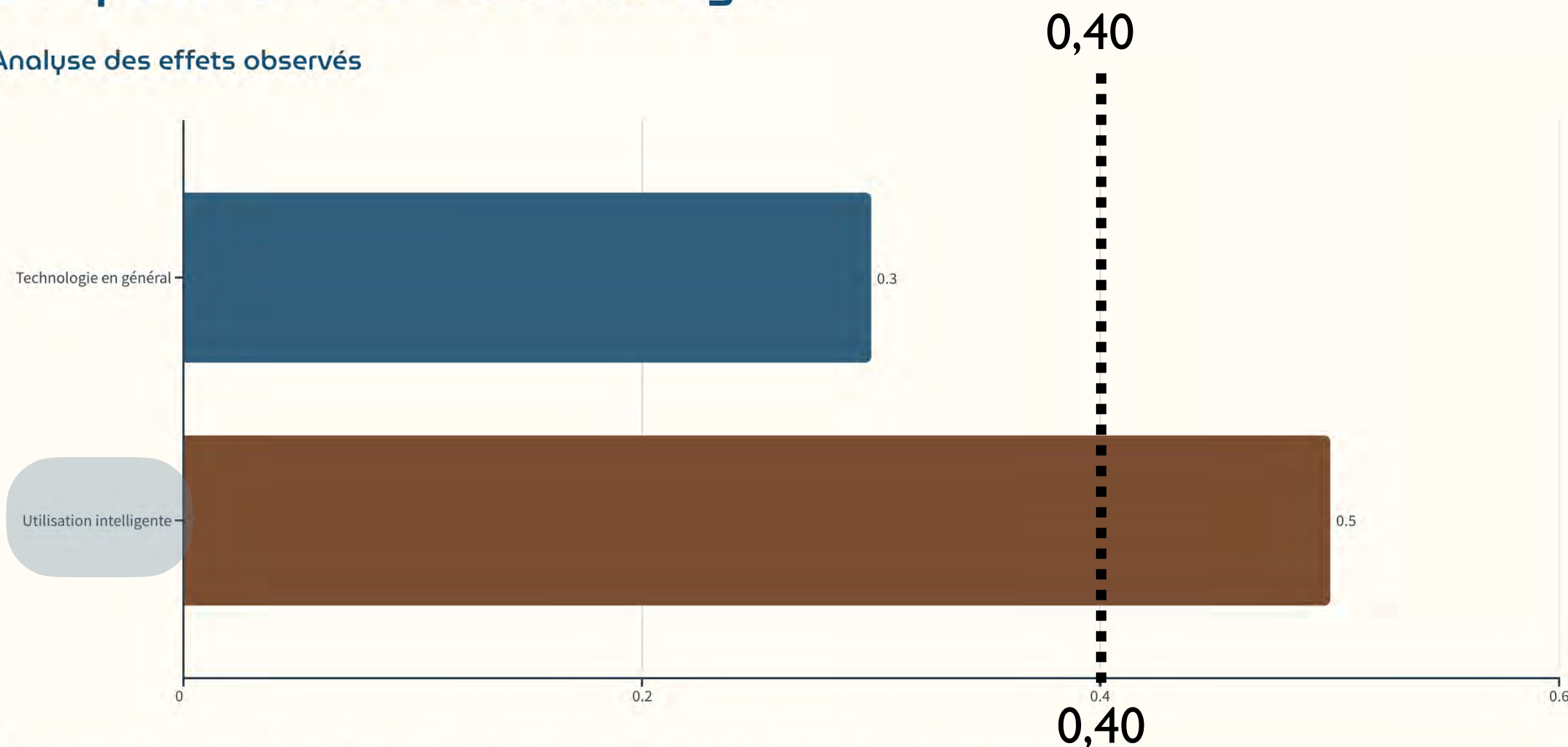


6

Conclusions - Recommandations

L'impact réel de la technologie

Analyse des effets observés



La technologie a fait une différence, avec un effet de 0,3 à 0,5. Son utilisation intelligente offre le plus de promesses.

Conclusion : ITT - C'est l'enseignement



Recommandations pour les enseignants

Évaluation critique

Analyser l'utilité pédagogique avant d'adopter un outil.

1

Formation continue

Se tenir informé des dernières avancées en technologie éducative.

2

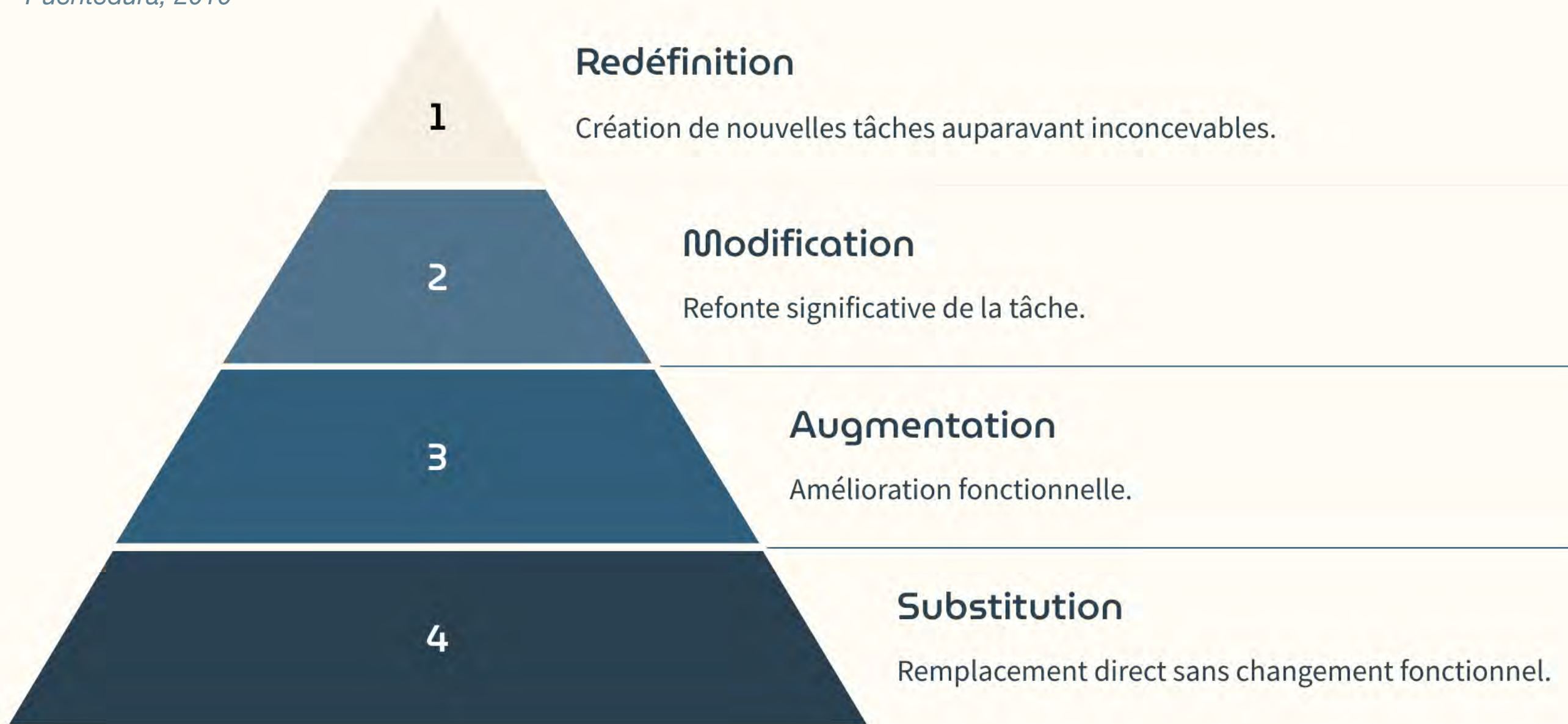
Intégration réfléchie

Aligner l'utilisation du numérique avec les objectifs pédagogiques.

3

Le modèle SAMR

Puentedura, 2010

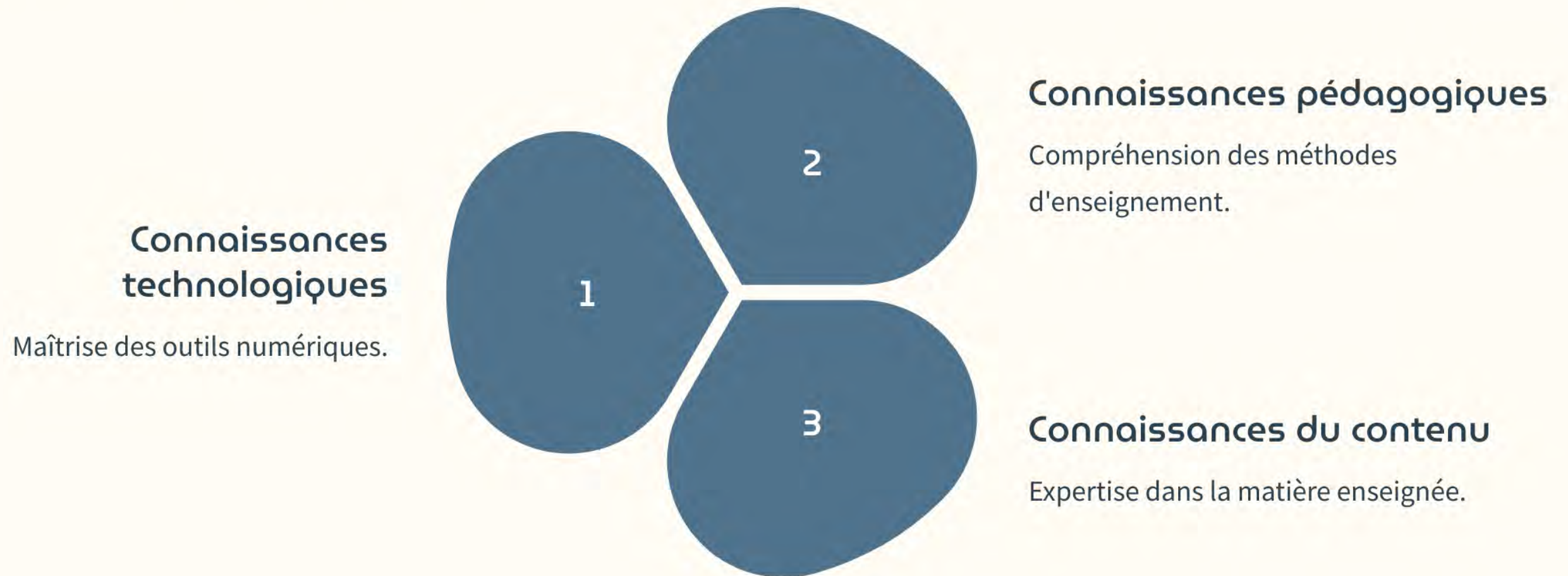


6

Conclusions - Recommendations

Le modèle TPACK

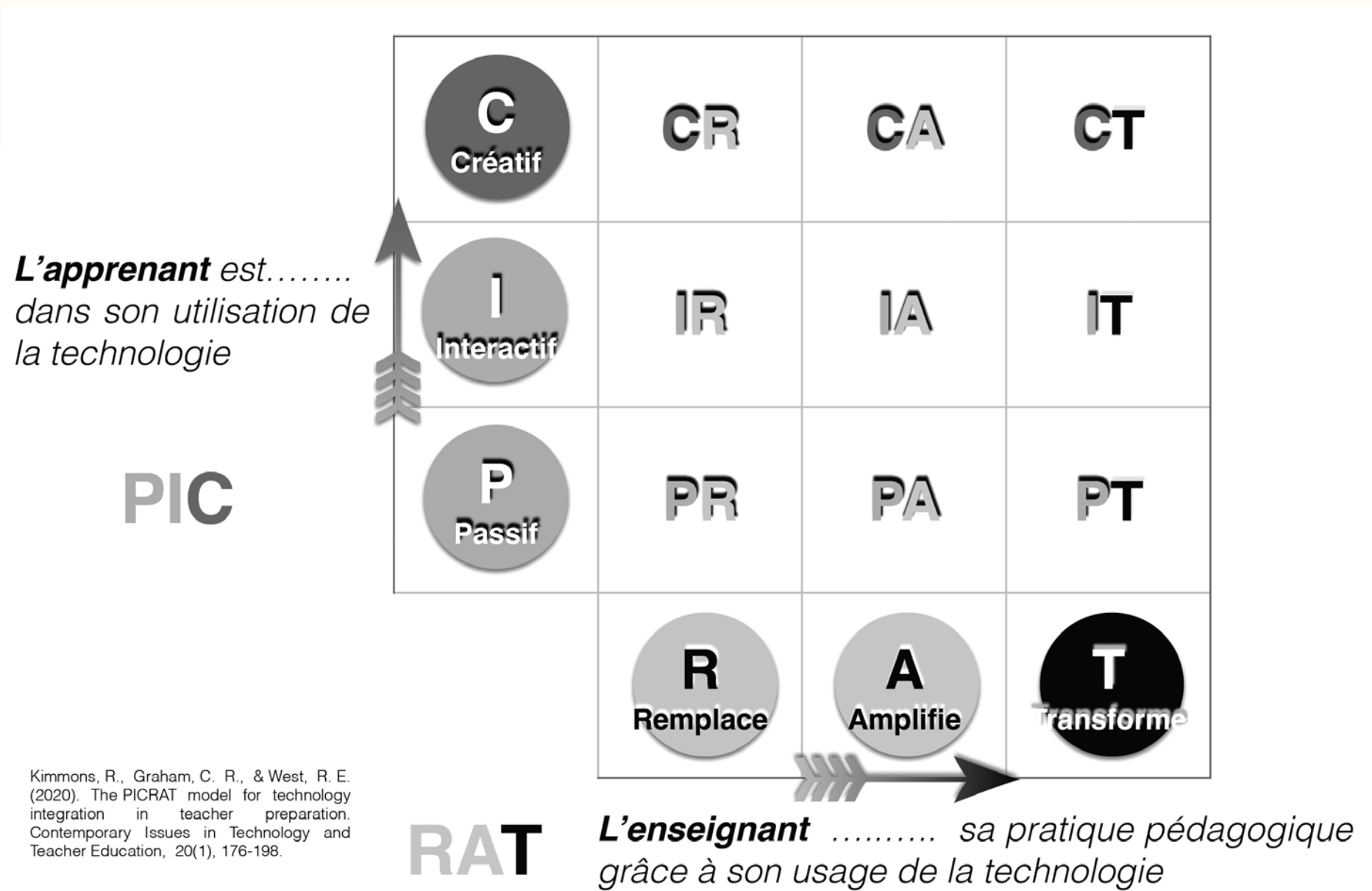
Mishra & Koelher 2006



6

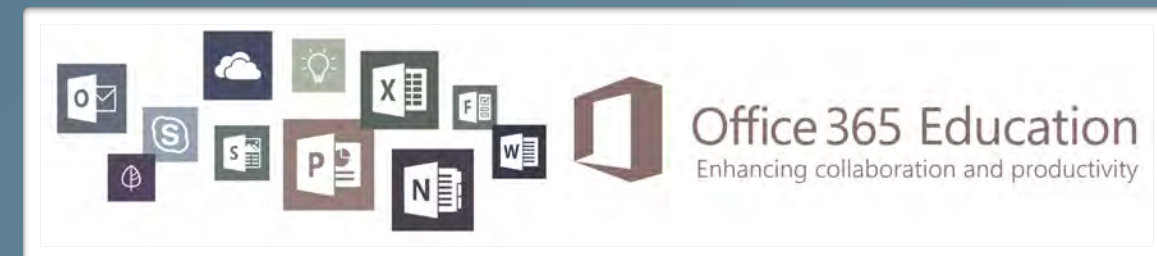
Conclusions - Recommendations

Le modèle PICRAT



L'Education **DOIT** s'emparer de la question du numérique

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



The End

Merci





Questions et discussion

Merci pour votre attention.

Avez-vous des questions ou des réflexions à partager sur l'utilisation efficace du numérique dans l'enseignement ?



Toutes les illustrations
proviennent de Dall.e,
Midjourney, Napkin, et
Gamma
(programmes d'IA générative d'illustration)



Toutes les icônes
proviennent de
thenounproject.com
(programme de création
d'icônes sans IA)



Certaines propositions ont
été générées par ChatGPT4,
Perplexity, Claude, Mistral et
Gemini (modèles de langage
IA)

L'ensemble a été
vérifié, reformulé,
complété, mis en
forme, assumé et
présenté par

Bruno DE LIEVRE

Université de Mons

