

L'utilisation des méthodologies novatrices TIC Production intellectuelle 2, UNITE VII



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien apporté par la Commission européenne à la production de la présente publication ne vaut en rien approbation de son contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs; la Commission ne peut être tenue responsable d'une quelconque utilisation qui serait faite des informations contenues dans la présente publication.

No. version	Auteur, institution	Date/dernière mise à jour
1.0	<i>García-Holgado, A., University of Salamanca</i>	17/09/2018
2.0	<i>Zangrando, V., University of Salamanca</i>	19/12/2018

7.1. Introduction

Les projets IERS (<https://iers.unive.it/>, 2013-2016) et SORAPS (<https://soraps.unive.it/>, 2016-2019) proposent aux enseignants un vaste répertoire de matériaux sur l'histoire des religions, le pluralisme religieux contemporain et le dialogue interculturel, y compris surtout des contributions récentes sur les stéréotypes et les préjugés concernant les religions. Le contenu est composé de textes, d'études et de matériaux multimédias dans le but de promouvoir diverses utilisations éducatives. Même si ces matériaux comprennent des lignes directrices pour les enseignants et des suggestions d'utilisation, ils ne sont pas destinés à être utilisés directement dans la salle de classe. L'enseignant peut les adapter en fonction du contexte (l'âge des élèves, le sujet, les méthodes de travail, les compétences à acquérir par les élèves ...). L'infographie ci-dessous présente un résumé du processus pour la mise en œuvre afin de faire la transition des contenus à l'utilisation en salle de classe. Il y a trois étapes (MATIERES, SUJETS et ACTIVITES) qui sont préalables au travail dans la classe qui sont utilisées pour planifier les unités d'apprentissage. Il y a aussi trois étapes (EN CLASSE, PREUVES et EVALUATION) dans la planification et la mise en pratique didactique, de la mise en œuvre des activités en classe jusqu'à l'évaluation finale de l'expérience d'apprentissage et les résultats.

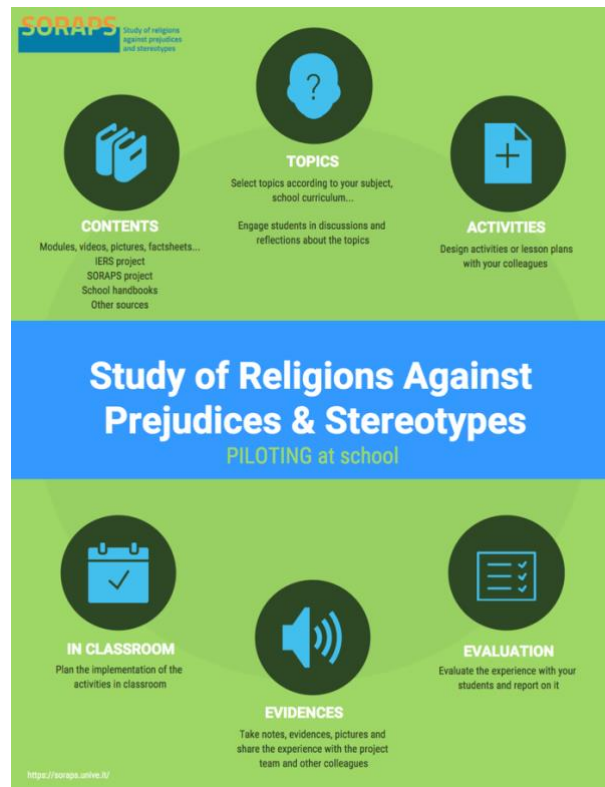


Photo 1. Comment travailler avec IERS et SORAPS dans la salle de classe

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans ce contexte - comme en général dans le domaine d'éducation - contribuent à l'amélioration de l'enseignement et de l'apprentissage. Elles sont considérées comme un instrument transversal au travers des niveaux scolaires, des sujets et des approches d'enseignement et d'apprentissage qui est indispensable pour la construction des sociétés du savoir. Cela implique que non seulement les écoles sont tenues d'investir dans les outils technologiques, mais aussi que les modèles d'enseignement doivent évoluer: le rôle de l'enseignant, l'organisation de la classe, les

processus d'enseignement et d'apprentissage, ainsi que les mécanismes d'interaction.¹ Donc, lorsque les TIC sont intégrées dans l'apprentissage, un effort est attendu tant par les enseignants afin de faire face à ce nouveau rôle de l'enseignement, que par les élèves en ce qui concerne l'intégration des TIC dans l'apprentissage.

Pour faciliter le travail de l'enseignant et proposer quelques suggestions sur la façon de combiner l'utilisation des contenus de IERS et de SORAPS avec les outils des TIC, on a sélectionné certaines applications (logiciels) parmi nombreuses ressources disponibles gratuitement sur le web. Dans les parties suivantes, ces applications sont mises en rapport avec les différentes méthodes d'enseignement et d'apprentissage, parce qu'il ne faut pas oublier que pour atteindre une efficacité dans l'enseignement et l'apprentissage, le choix des ressources technologiques dépend de la conception méthodologique de l'activité.

7.2. L'apprentissage à la base de la découverte

L'apprentissage au travers de la découverte est une technique basée sur la découverte faite par les élèves eux-mêmes, l'exploration des problèmes et la pose des questions. L'appui de l'enseignant est centré sur la proposition des conseils aux élèves au moment de la discussion, ainsi encourageant le dialogue et le partage des expériences.



Il existe différents outils du web 2.0 qui offrent des moyens novateurs pour appuyer ce genre d'approche. *Padlet*, par exemple, est un outil qui propose un tableau blanc pour afficher le contenu (photos, documents, liens, musique...) sur un mur collaboratif. L'organisation et la présentation du contenu est possible par des différents modèles et son utilisation est très intuitive. Il est possible de créer des tableaux collaboratifs sur lesquels les élèves peuvent ajouter des matières ou des commentaires, ou interagir avec les matières qui existent déjà, ce

qui facilite la discussion et le partage des résultats et des conclusions.

Padlet peut être utilisé pour plusieurs activités. Par exemple, pour une chasse au trésor comme moyen de recueillir des informations liées à un sujet particulier. L'enseignant crée un tableau blanc qui est accessible au travers d'un lien situé à la page *Padlet* pour que les élèves puissent y accéder afin d'ajouter du contenu sur le tableau. Le tableau est la métaphore d'un tableau blanc avec des notes "post-it".

Ceci est un exemple utilisé pour recueillir des informations relatives aux faits religieux pendant une session de formation des enseignants de SORAPS:

<https://padlet.com/aliciagh/soraps>.

Un autre exemple, produit lors des Olympiades internationales de Philosophie de 2018 avec des élèves de l'école secondaire, est disponible dans la vidéo suivante:

<https://youtu.be/WTpqpFrLRiY?t=1h38m56s>.

¹ Albert Sangrà & Mercedes González-Sanmamed (2010) "The role of information and communication technologies in improving teaching and learning processes in primary and secondary schools", *ALT-J*, 18:3, 207-220, DOI: [10.1080/09687769.2010.529108](https://doi.org/10.1080/09687769.2010.529108).

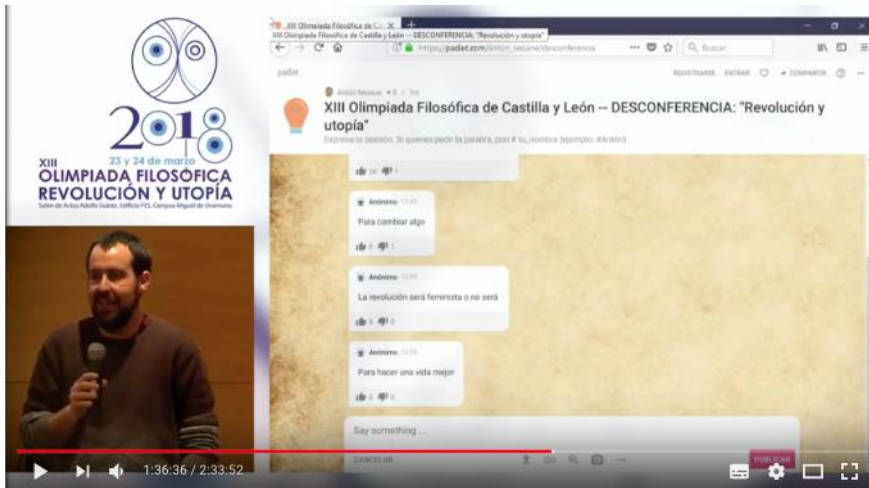


Photo 2. L'utilisation de Padlet dans la modération d'un débat avec les élèves pendant une conférence

Lorsque l'activité est terminée, il est possible de modifier la configuration du tableau afin de partager les résultats mais sans permettre aux utilisateurs d'ajouter de nouveaux contenus.

7.3. Discussion ouverte

Pendant les cours, tant en face-à-face qu'en ligne, la participation des élèves dans le processus d'enseignement et d'apprentissage est très importante, en particulier lorsqu'il est nécessaire de partager leurs opinions et d'aborder un problème à partir de différentes perspectives. Des techniques comme le lancement d'idées ("brainstorming") peuvent être efficaces dans ces cas.

Après quelques activités qui permettent aux élèves d'apprendre davantage sur le sujet choisi - par exemple, sur les préjugés et les stéréotypes au sein d'une tradition religieuse -, une discussion ouverte et centrée sur cette question peut être initiée. Il est aussi possible d'initier un lancement d'idées ("brainstorming") afin d'identifier et de choisir un stéréotype concernant les religions et de l'examiner avec les élèves dans une deuxième phase ou de continuer un débat organisé sur un stéréotype préalablement identifié et de distinguer les avantages et les inconvénients des différentes réactions.



Il existe plusieurs outils web 2.0

qui sont compatibles avec le lancement d'idées ("brainstorming") et les questions lancées à la volée ("on-the-fly questioning"), par exemple, *Kahoot* (<https://kahoot.it>), *Tricider* (<http://tricider.com>) ou *Socrative* (<https://www.socrative.com>), et aussi *Padlet*,

qui proposent des outils pour les activités du type "brainstorming". Pour cet exemple, l'outil sélectionné est *Tricider*. La première partie de cette activité est centrée sur le partage des stéréotypes concernant les religions. Ensuite, les élèves peuvent voter sur un stéréotype et ensuite en proposer les pour et les contre.

Voir cette activité ici: <http://www.tricider.com/brainstorming/2SZkhHG8f0N>

7.4. L'apprentissage sur la base des problèmes

L'apprentissage sur la base des problèmes est une pédagogie centrée sur l'idée que les élèves apprennent un sujet à partir d'une analyse d'un problème donné en tant que point de départ pour l'acquisition de nouvelles connaissances.

Les élèves sont activement encouragés à raisonner et à résoudre le problème en s'appuyant de façon indépendante sur plusieurs sources d'information nécessaires à cet effet.

Afin de recueillir des informations sur le problème à explorer et les organiser dans un document final, les élèves sont répartis en groupes et encouragés à travailler de manière coopérative.



Les outils pour la rédaction coopérative peuvent être utilisés à cette fin. Le logiciel *Wiki* est l'outil le plus connu qui permet aux utilisateurs de travailler en coopération sur un document, de modifier le contenu et la structure, d'ajouter des commentaires et de revoir l'historique de la page sur laquelle ils/elles travaillent. Le résultat est un contenu en ligne organisé par pages et, dans certains cas enrichi par des graphiques, des tableaux et des éléments interactifs.

Pour une première approche de ce type de travail avec la coopération des élèves, l'utilisation de *Google Docs* est recommandée. Il s'agit d'une application en ligne où des documents peuvent être créés, modifiés et partagés avec d'autres utilisateurs en temps réel. Il est possible de faire des corrections et le document

peut être facilement téléchargé pour l'imprimer ou pour l'utiliser individuellement hors-ligne. Voici un exemple d'une unité d'apprentissage élaborée par des enseignants pendant leur formation pour le projet SORAPS:

https://docs.google.com/document/d/1OhXcbnxQcn0qlh_zSofM0v9QKKxql8Am8h6FHR94Wt8/edit?usp=sharing

7.5 . L'apprentissage sur la base des projets

L'apprentissage sur la base d'un projet est une méthode d'enseignement selon laquelle les élèves acquièrent des connaissances et des compétences en travaillant pendant une longue période afin d'examiner et de répondre à une question, un problème ou un défi.

Les élèves doivent utiliser d'une manière significative la technologie susceptible de les aider à enquêter, collaborer, analyser, synthétiser et présenter leur formation. Plusieurs outils peuvent être utilisés selon la phase de la mise en œuvre du projet de sorte que ce type d'activité peut être une très bonne occasion tant pour l'enseignant que pour les élèves à tester les différents outils TIC utilisés jusqu'à présent dans des activités spécifiques pour la mise en œuvre d'un projet plus vaste.

Un tableau blanc collaboratif et en ligne ou des outils pour le lancement d'idées ("brainstorming") sont utiles dans la phase initiale afin de faire le point sur la question, échanger des informations et prendre des décisions. La rédaction coopérative fonctionne bien dans l'organisation de contenu.

En ce qui concerne la présentation du résultat final, la création d'une vidéo peut être un moyen efficace pour présenter les résultats.

Comment préparer une vidéo de manière facile?

Il existe différents outils en ligne pour créer des vidéos. En particulier, *Powtoon* propose une immense bibliothèque de styles, de personnages, de fonds et de vidéo, ou on peut télécharger les siens. Voici les premières étapes dans la création d'une vidéo avec cet outil:

1. Visiter: <https://www.powtoon.com>
2. Créer un compte ou s'identifier en utilisant un compte Facebook
3. Créer sa première vidéo. Même si on peut créer une vidéo et définir chaque détail par soi-même (mise en page, personnages ...), il est recommandé de commencer avec un modèle prédéfini ou un scénario. Exemple.

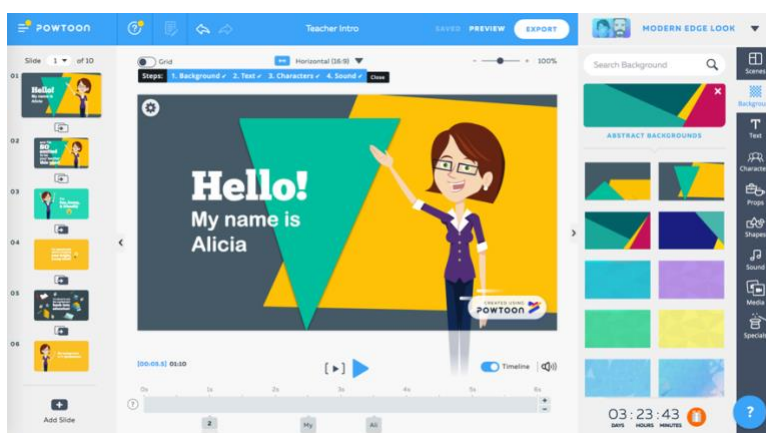


Photo 3. L'interface Powtoon pour le montage vidéo

Outre le défi technique dans la préparation de la vidéo, la création du scénario par les élèves est un exercice excellent pour résumer les résultats de leur recherche et sélectionner les points les plus importants sur lesquels mettre l'accent. De cette façon, grâce à l'utilisation des outils de communication autres que le langage écrit, on peut encourager également le développement des compétences créatives.

Une autre possibilité dans la présentation du résultat final est de préparer le contenu en ligne dans le but de faciliter la diffusion des résultats.

Comment préparer le contenu en ligne de manière facile?

En ce qui concerne le contenu en ligne, il y a une énorme quantité d'outils qui peuvent aider à sa création.

Nous recommandons *eXeLearning*, un logiciel libre (du type "open source") et gratuit pour créer des ressources pédagogiques.

Il permet de créer facilement des pages web avec des textes, des cartes et des images navigables.



eXeLearning est une application de bureau, donc on doit la télécharger et l'installer sur un ordinateur personnel.

On peut télécharger *eXeLearning* ici:

<http://exelearning.net/en/>.

Le didacticiel proposé par *eXeLearning* est disponible en plusieurs langues et aide l'utilisateur pendant les premières étapes de la création de contenu:

http://exelearning.net/html_manual/exe20_en/

Si on souhaite développer de contenu selon le format du projet SORAPS, on peut installer le format SORAPS qu'on a créé pour *eXeLearning*.

Télécharger le format SORAPS pour *eXeLearning* ici :

<https://soraps.unive.it/files/2018/09/SORAPS.zip>

Pour faire installer le logiciel ouvrir l'outil *eXeLearning* et cliquer sur le menu: "Tools - > Style Manager - > Import style" et sélectionner le fichier SORAPS.zip.

Voici des exemples de contenu créés avec *eXeLearning* pour donner d'inspiration dans la création d'un plan de cours, des matériaux d'enseignement ou d'un guide de voyage scolaire:

- Plan du cours: <http://guiasdidacticas.grial.eu/sorapsguidelines/>
- Matériaux pour l'enseignement: <http://guiasdidacticas.grial.eu/evalintocourseweb/>
- Info pour les élèves: <http://antia.fis.usal.es/sharedir/venancio/florenzia/>