# IPEFP 05 - Pratique réflexive pour l'intégration pédagogique des outils numériques

|  |  |
| --- | --- |
| Nom |  |
| Centre |  |
| Date |  |

## Contexte de réalisation

10 points - Voir grille d’évaluation en annexe.

Décrivez votre contexte d’enseignement actuel en remplissant les sections suivantes :

|  |  |
| --- | --- |
| **Élément** | **Votre contexte** |
| **Programme d'études** |  |
| **Numéro et nom de la compétence ciblée** |  |
| **Modalité éducative** | En groupe (dirigée par enseignant·e)  Individualisée  Alternance travail-études |
| **Environnement d'apprentissage** | En classe  À distance  En atelier  Milieu clinique (SASI / APED)  À l'extérieur  Mixte (précisez) : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **Nombres d’élèves qui vivront votre activité** |  |

## https://pedagogie.uquebec.ca/sites/default/files/images/numeros-tableau/tableau_v5_n2_tpack_0.pngScénario général de l’activité pédagonumérique - [TPACK (Mishra et Koehler, 2016)](https://fad.csdm.ca/mod/page/view.php?id=88340)

20 points - Voir grille d’évaluation en annexe.

En vous appuyant sur le modèle TPACK, vous vous assurerez d’une synergie efficace et pertinente entre vos contenus d'enseignement (C), vos méthodes pédagogiques (P) et vos outils technologiques utilisés (T).

**Répondez aux questions suivantes sous forme de texte continu** **pour procéder à l’élaboration de votre scénario général d’activité pédagonumérique (TPACK).**

**2.1 CONTENU (C)**  
Quels sont le ou les critères de performance du programme d’études que je souhaite enseigner ?  
Quelles sont les connaissances préalables que les élèves doivent avoir pour réussir cette activité ? Comment saurais-je que les élèves ont appris ?  
Expliquez vos réponses. (min. 100 mots)

|  |
| --- |
|  |

**2.2 PÉDAGOGIE (P)**  
Quels sont les meilleurs moyens d'enseignement pour ce contenu et ce groupe d'élèves ?  
Comment puis-je organiser la classe et gérer le temps pour que l'activité se déroule efficacement ?   
Expliquez vos réponses. (min. 100 mots)

|  |
| --- |
|  |

**2.3 TECHNOLOGIE (T)**  
Quel(s) outil(s) numérique(s) sont les plus adapté(s) à cette activité ?  
Quelles sont les compétences technologiques que les élèves doivent avoir pour utiliser cet ou ces outils ? Expliquez vos réponses. (min. 100 mots)

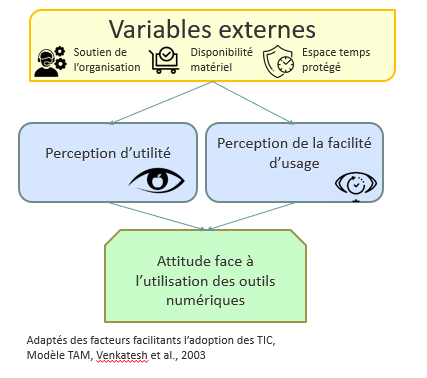
|  |
| --- |
|  |

**2.4 TPACK**

En une (1) phrase, formulez ce que sera votre scénario général d’activité pédagonumérique. Votre scénario général doit intégrer les dimensions C + P + T (TPACK en anglais) . Voir [exemples de formulation TPACK pour la formation professionnelle](https://fad.csdm.ca/mod/page/view.php?id=88340#exemples-tpack-formation) sur Moodle.

|  |
| --- |
|  |

## Faisabilité et bénéfices perçus - [TAM (Venkatesh, 2003)](https://fad.csdm.ca/mod/page/view.php?id=88339)

20 points - Voir grille d’évaluation en annexe.

Avant de vous lancer dans la construction et la planification détaillée de votre activité pédagogique, il est primordial d’évaluer sa faisabilité et l'intérêt de votre scénario d’activité, en utilisant les critères d'analyse fournis par le modèle TAM. Cette étape cruciale vous permettra de vérifier le potentiel de bénéfice perçu tant pour vous-même que pour vos élèves, confirmant ainsi la pertinence de la mise en œuvre de l'activité que vous aurez imaginée.

**Répondez aux questions suivantes sous forme de texte continu afin de procéder à l’analyse préalable de votre scénario général d’activité pédagonumérique selon le modèle TAM.**

**3.1 Variables externes**  
Le matériel technologique nécessaire à mon activité est-il disponible dans mon établissement?   
Quelles sont les ressources humaines qui peuvent m’aider dans mon appropriation des outils ciblés?   
Est-ce que du soutien technique est disponible?   
Combien de temps devrais-je allouer à mon propre développement professionnel pour apprendre à utiliser le ou les outils ciblés? Expliquez vos réponses. (min. 100 mots)

|  |
| --- |
|  |

**3.2 Perception d’utilité**Les étudiants trouveront-ils l'activité utile dans leur apprentissage ?  
L’activité permettra-t-elle aux élèves d'améliorer leurs performances et leur motivation ?  
L'activité contribuera-t-elle à une meilleure compréhension des concepts enseignés ?   
Expliquez vos réponses. (min. 100 mots)

|  |
| --- |
|  |

**3.3 Perception de la facilité d'usage**

Est-ce que l’outil numérique est facile à utiliser pour les élèves?   
Le temps d'apprentissage nécessaire à la prise en main par les élèves est-il raisonnable ?  
Quelles ressources seront nécessaires pour soutenir les élèves en cas de difficulté technique avec l’outil?  
Expliquez vos réponses. (min. 100 mots)

|  |
| --- |
|  |

## Planification et animation

15 points - Voir grille d’évaluation en annexe.

Ça y est, vous êtes prêt à vous lancer dans la planification et l’animation de votre activité pédagonumérique.

|  |  |
| --- | --- |
| **Lien vers votre activité numérique** | *[Si votre activité est un fichier, déposez-le avec votre canevas de travail dans Moodle.* [*IPEFP-05-Dépôt- Travail réflexion TIC*](https://fad.csdm.ca/mod/assign/view.php?id=51439)*]* |
| **Description du déroulement de l’activité pédagonumérique** (min. 100 mots) |  |

1. **Impact de votre activité numérique -** [**ASPID (Karsenti, 2015)**](https://fad.csdm.ca/mod/page/view.php?id=87464)

25 points - Voir grille d’évaluation en annexe.

**Après** avoir vécu votre activité pédagonumérique en classe, effectuez un retour réflexif en vous appuyant sur les questionnements liés au le modèle ASPID. Vous pouvez vous référer au tableau en annexe 1 afin de vous donner des pistes de réflexion ou consulter [le modèle ASPID (Karsenti, 2015)](https://fad.csdm.ca/mod/page/view.php?id=87464).

**5.1** Mon activité pédagonumériquea-t-elle constitué en une ADOPTION, une SUBSTITUTION, un PROGRÈS, une INNOVATION ou une DÉTÉRIORATION par rapport à une activité équivalente plus traditionnelle. Justifiez votre réponse en **200 mots**.

Adoption Substitution Progrès Innovation Détérioration

|  |
| --- |
|  |

## Annexe 1 - Tableau des impacts de l’activité selon le modèle ASPID, le processus d’adoption et d’intégration pédagogique des technologies en contexte éducatif.

(<http://www.karsenti.ca/aspid/> <https://integrationnumerique.weebly.com/aspid.html> )

|  |  |
| --- | --- |
| **Impact de l’activité Moodle (ASPID)** | **Pistes possibles et exemples** |
| Adoption | * L’apprentissage de l’outil lui-même est difficile, nécessite beaucoup de temps (élève et/ou enseignant) * Les élèves n’ont pas encore les prérequis techniques pour effectuer l’activité * Éléments techniques à faire apprendre avant que l’élève puisse utiliser l’outil pour apprendre les savoirs liés à la compétence * Exemple : Un formulaire à remplir en PDF qui nécessite que l’élève télécharge le document, l’enregistre sans le perdre et le dépose dans un devoir sur Moodle. |
| Régression | * L’élève ou l’enseignant n’a pas accès facilement à l’outil (Accès internet, ordinateur, tablette...) * L’outil contient des éléments distrayants (publicité...) * L'exécution de l’outil comporte des erreurs * Exemple : Une application de quiz en ligne comportant des publicités et nécessitant un compte Facebook |
| Substitution | * L’outil se compare à une activité traditionnelle de type papier-crayon ou de groupe * Il n’y a pas d’avantage pédagogique à l’activité numérique * Exemple : Une activité Kahoot permettant d’animer un quiz de manière synchrone |
| Progrès | * L’outil présente un ou des avantages par rapport à une activité traditionnelle * Certains avantages peuvent être indirects : potentiel de réutilisation ou de partage, disponibilité, développement de compétences numériques transversales pertinentes au métier… * Exemple : Un TEST d’entraînement Moodle autocorrigé comportant des rétroactions spécifiques à chacun des choix et une banque de question aléatoire. |
| Innovation | * L’outil permet quelque chose qu’il serait impossible d’accomplir de manière traditionnelle * Exemple : Une vidéo interactive avec H5P permettant un visionnement actif et une approche de type classe inversée. |

## Annexe 2 — Grille d’évaluation — IP05

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Critères** | **Très bien** | **Bien** | **En apprentissage** | **Échec** | **Note** |
| **1. Clarté et pertinence de la description du contexte :**  La description du contexte de réalisation présente le cadre d'enseignement de façon claire et détaillée, incluant le programme d'études, la compétence ciblée, la formule éducative, l'environnement d'apprentissage, et le nombre d'élèves. | Présentation exhaustive du cadre d'enseignement, intégrant tous les éléments demandés avec une clarté exceptionnelle, permettant une compréhension immédiate et approfondie du contexte. | Description très détaillée du cadre d'enseignement, incluant presque tous les éléments requis, avec une grande clarté et quelques détails enrichissants. | Description correcte du cadre d'enseignement, couvrant la majorité des éléments demandés, mais pouvant manquer de certains détails ou de clarté par moments. | Description vague ou incomplète du cadre d'enseignement, manquant de plusieurs éléments clés, et ne permettant pas une compréhension claire du contexte. |  |
|  | (10…9) | (8, 7) | (6) | (5…0) | /10 |
| **2. Scénario général de l’activité (TPACK)**  Le scénario général de l'activité pédagonumérique intègre de manière cohérente les contenus d'enseignement, les méthodes pédagogiques adaptées, et les outils technologiques pertinents, afin de créer une expérience d'apprentissage enrichissante et engageante pour les élèves. | Intégration exemplaire et innovante des contenus, méthodes pédagogiques, et outils technologiques, créant une expérience d'apprentissage exceptionnellement riche et motivante. | Bonne intégration des éléments C, P, T, offrant une expérience d'apprentissage très enrichissante et engageante, avec des idées novatrices. | Intégration adéquate des éléments C, P, T, avec une expérience d'apprentissage satisfaisante et quelques tentatives d'engagement innovant. | Intégration insuffisante des éléments requis, n'offrant qu'une expérience d'apprentissage de base, peu engageante ou peu innovante. |  |
|  | (20… 17) | (16… 14) | (13… 12) | (11… 0) | /20 |
| **3. Faisabilité et bénéfices perçus (TAM)**  L'analyse permet efficacement d’évaluer la disponibilité des ressources, l'accessibilité et l'utilité de l'outil numérique choisi, ainsi que son impact potentiel sur la motivation et la performance des élèves | Analyse approfondie et critique, démontrant une compréhension parfaite de la disponibilité des ressources, de l'utilité et de l'accessibilité de l'outil, avec une anticipation claire de son impact positif sur l'apprentissage. | Bonne analyse qui identifie clairement la plupart des aspects critiques concernant les ressources et l'outil, avec une bonne perception de l'impact sur l'apprentissage. | Analyse satisfaisante qui couvre les bases nécessaires concernant les ressources et l'outil, avec une compréhension générale de leur impact sur l'apprentissage. | Analyse superficielle ou incomplète, manquant de détails critiques sur les ressources et l'outil, avec peu ou pas d'insight sur l'impact sur l'apprentissage. |  |
|  | (20… 17) | (16… 14) | (13… 12) | (11… 0) | /20 |
| **4. Planification et animation**  Présence de documentation liée à la planification et à l’animation de l’activité ainsi que son déroulement. | Documentation complète et extrêmement détaillée, couvrant exhaustivement tous les aspects de la planification et de l'animation, avec des directives claires et précises pour le déroulement. | Documentation bien élaborée qui couvre la plupart des aspects de la planification et de l'animation, offrant des directives claires avec quelques détails manquants. | Documentation adéquate qui traite les éléments principaux de la planification et de l'animation, mais qui peut manquer de détails ou de précision dans certaines parties. | Documentation insuffisante ou incomplète, manquant de nombreux détails essentiels sur la planification et l'animation, avec des directives floues ou ambiguës. |  |
|  | (15…13) | (12… 11) | (10… 9) | (8…0) | /15 |
| **5. Analyse de l’impact pédagogique (ASPID)**  Qualité de la réflexion critique quant à son niveau (adoption, substitution, progrès, innovation, ou détérioration) par rapport aux méthodes d'enseignement traditionnelles. | Réflexion exceptionnellement critique et nuancée, offrant une analyse profonde de l'impact de l'activité avec des justifications claires et des exemples pertinents. | Bonne réflexion critique qui analyse de manière efficace l'impact de l'activité, avec des justifications solides et quelques exemples. | Réflexion critique adéquate, offrant une analyse générale de l'impact avec des justifications de base et peu d'exemples. | Réflexion critique superficielle ou absente, manquant d'analyse significative de l'impact, sans justifications solides ni exemples. |  |
|  | (25… 23) | (22… 19) | (18… 15) | (14… 0) | /25 |
| **Normes de présentation**  L’apprenant respecte les normes de présentation pour le travail. | Le texte respecte les normes de présentation et/ou le gabarit présenté. | | | Le texte est très difficile à lire et/ou plusieurs éléments sont manquants. |  |
|  | 10 | | | (9… 0) | /10 |
| **Qualité de la langue**  (Syntaxe, orthographe, ponctuation) | Nombre d’erreurs : | x0.25 |  | Nombre de points retranchés |  |
| **Plagiat**  Respect des règles concernant les citations, les références et le plagiat. | Le texte constitue une réflexion qui est propre à l’apprenant et toute référence ou citation sont dûment attribuées. | | | Plagiat |  |
|  | Aucun point retranché | | | -100 |  |
|  |  | | | **Note totale** | /100 |