

Synthèse du module de formation
« Des outils numériques libres et gratuits pour dynamiser ses cours »
Ce qu'il faut retenir !

Fiche synthèse

Titre du module	Module 04 : Des outils numériques libres et gratuits pour dynamiser ses cours
Objectifs du module	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser des applications numériques pour la classe afin de dynamiser et de maintenir l'attention ;- Intégrer des outils numériques libres et gratuits dans votre pratique pédagogique, en cohérence avec l'éthique du métier.

Dynamiser son enseignement avec le numérique

Mobiliser l'attention

L'attention peut être perturbée par la multiplicité des tâches et par la difficulté à rester concentré longtemps. Les outils numériques offrent alors des possibilités pour mobiliser et remobiliser l'attention des élèves, prendre du recul sur les apprentissages, proposer des espaces de respiration.

Faciliter la mémorisation

La mémoire est complexe et ne se limite pas à un simple stockage des connaissances. Pour apprendre de manière efficace, il faut comprendre et être actif.

La répétition et le « par cœur » ne suffisant pas, il est conseillé de faciliter la mémorisation en passant par les étapes suivantes :

- commencer par une phase de mémorisation initiale soutenue, pendant la séance,
- puis privilégier des moments de reprise espacés dans le temps,
- pratiquer la mémorisation active par l'interrogation et donc par l'effort,
- pratiquer le feedback immédiat.

Des outils au service des pédagogies actives

Les outils numériques constituent un moyen, et non une fin en soi, pour atteindre des objectifs dans le cadre des pédagogies actives. Ils permettent des activités variées, susceptibles de remobiliser l'attention et de renforcer la mémoire, telles que remue-méninges, débats, sondages, autoévaluations, quiz... La pédagogie de projet, l'apprentissage collaboratif, l'apprentissage par l'expérience, l'apprentissage à partir de situations-problèmes sont autant de méthodes susceptibles de s'appuyer sur les outils numériques pour mobiliser les élèves, faciliter les démarches de coopération, travailler sur le retour d'expérience.

Réaliser des sondages et créer des quiz

VotAR (VOTE with Augmented Reality)

VotAR est un outil de sondage ou de vote en réalité augmentée. A la suite de questions posées à un groupe d'élèves, il permet une remontée anonyme des résultats. Cette activité de sondage permet à l'enseignant d'obtenir une image instantanée des connaissances des élèves sur une notion. Elle peut également être utilisée en amont, comme une évaluation diagnostique ou plus tard, pour réviser. Elle permet à l'élève de remobiliser ses connaissances, de mieux mémoriser, de maintenir son attention et lui fournit un feedback immédiat sur la qualité de sa réponse.

Digibuzzer

Digibuzzer est une application de La Digitale qui permet d'animer une activité de quiz autour d'un buzzer connecté, en présence ou à distance. Cette activité de quiz permet aux élèves de remobiliser leurs connaissances de façon ludique. Elle dynamise une séance de révisions et implique les élèves. Le feedback est immédiat, ce qui favorise l'apprentissage.

Digistorm

Digistorm est une application de La Digitale qui permet de créer des sondages, des remue-méninges, des nuages de mots ou des questionnaires. L'activité *questionnaire* de Digistorm permet aux élèves de remobiliser leurs connaissances et de s'auto-évaluer en leur offrant la possibilité de recevoir un feedback immédiat. La fonction *sondage* permet, quant à elle, de collecter des informations, des avis, des opinions. L'enseignant obtient une image instantanée des connaissances des élèves sur une notion.

Animer et scénariser ses cours

Les modules H5P : *Logiquiz* et *Digiquiz*

Les modules (ou plugins) H5P sont des outils permettant la création de contenus interactifs. Il existe plus d'une cinquantaine d'activités pédagogiques différentes. Pour créer ces modules, vous pouvez utiliser le logiciel libre *Logiquiz*. Une fois créés, il est possible de les lire et de les partager grâce à *Digiquiz*. L'utilisation des modules H5P permet de créer des activités d'apprentissage interactives et attrayantes, notamment lors d'un parcours d'apprentissage à distance ou lors d'une séance en classe.

Digisteps

Digisteps permet de créer des parcours pédagogiques (ou des plans de travail). On peut y intégrer du texte, des documents, des images, des liens, des activités H5P... *Digisteps* est particulièrement intéressant à distance pour une séance de révisions, de soutien, d'entraînement.