



Le site **Customlogocases** propose un article intéressant sur les apports de la technologie dans la salle de classe.

L'article (en anglais) est disponible via le lien

<https://www.customlogocases.com/blog/edtech-benefits/>

Cet article est intéressant car il propose de nombreuses pistes et outils pour intégrer le numérique en classe, tout en pointant les atouts et les limites de cette pratique. Je vous en conseille vivement sa lecture.

Votre maîtrise de l'anglais n'est pas suffisante pour comprendre l'article ? ... Pas de problème, je vous propose un résumé succinct ci-dessous.

Bonne découverte !

---



## EdTech: Les avantages de la technologie dans la salle de classe



## Les avantages de la technologie dans la salle de classe

Apprendre avec davantage de plaisir



Favoriser la différenciation pédagogique

Un accès instantané à la connaissance



Renforcer la collaboration entre pairs

Un reflet du monde réel du travail



## Comment introduire la technologie dans votre salle de classe ?

Utiliser des sites interactifs comme BrainPOP



Proposer des activités avec des sites comme Scholastic

Utiliser des outils de visioconférence comme Skype



Permettre aux étudiants de créer et de publier du travail avec Kidblog, Wix ou Weebly

Gérer du contenu ainsi que des évaluations et des projets avec Edmodo ou Moodle



Demander aux élèves de créer leurs propres vidéos avec Animoto

## A quoi ressemblerait la salle de classe du futur?

Une salle **connectée** où la **réalité virtuelle** permettra d'appréhender les savoirs de manière interactive

Une éducation **différenciée**, s'appuyant sur des capsules vidéos permettant à chacun d'avancer à son **rythme**

Mais **TOUJOURS** avec un **enseignant** pour accompagner, expliquer et encadrer l'apprentissage

<https://www.customlogocases.com/blog/edtech-benefits>

Cette infographie propose un résumé de l'article précité  
Maxime Duquesnoy – PortailEduc – Juillet 2018



Dans cet article, les auteurs posent une question fondamentale : L'usage de technologie en classe, est-elle une formidable opportunité d'apprentissage ou une distraction inutile ?

## **Apprendre avec davantage de plaisir**

La technologie peut rendre l'apprentissage plus intéressant et motivant pour les apprenants. De nombreuses plateformes permettent d'organiser des sondages en direct, des questionnaires, d'encourager l'interaction des étudiants et de maintenir l'engagement en classe. De fait, cet usage rend l'enseignement plus dynamique. Au lieu de lire des manuels ou d'écouter leur professeur, les élèves sont encouragés à apprendre de manière proactive, à participer davantage aux leçons et à collaborer avec leurs pairs.

## **Favoriser la différenciation pédagogique**

Le numérique peut donner aux apprenants le contrôle de leur expérience d'apprentissage en offrant des opportunités pour de nouvelles méthodes d'enseignement. Apprentissage par la création de sites Web, recherche individualisée et création de vidéos peuvent permettre aux élèves d'apprendre librement et au rythme qui leur convient le mieux.

## **Un accès instantané à la connaissance**

L'usage des moteurs de recherche et l'accès à internet facilite l'accès aux contenus et aux savoirs.

## **Renforcer la collaboration entre pairs**

La technologie est un excellent moyen d'encourager les étudiants à collaborer et à communiquer les uns avec les autres.

Certaines études sur les effets de la technologie et de la communication sur l'interaction en classe ont montré que les étudiants étaient plus enclins à travailler en coopération et à aider leurs pairs par ce biais.

Comme tous les étudiants n'avaient pas la même expérience technologique, le tutorat s'est mis en place et les plus compétents ont aidé leurs pairs qui comprenaient moins la



technologie. Les projets de groupe comme les espaces de blogs de classe entière ou la création de sites Web produisent un effet similaire.

## Un reflet du monde réel du travail

Le monde du travail moderne repose de plus en plus sur la technologie.

## Avantages pour les enseignants

Le numérique peut également faciliter les choses pour les enseignants. Il existe d'innombrables ressources en ligne qui peuvent faciliter le processus d'enseignement. Les planificateurs de cours virtuels, les logiciels de notation et les outils de construction de cours sont tous facilement accessibles.

Les connaissances des étudiants peuvent être rapidement évaluées en utilisant des logiciels de sondage en ligne comme **Poll Everywhere**. Ceux-ci permettent aux enseignants de poser des questions aux élèves, que ce soit via un smartphone, un ordinateur portable ou une tablette. Les réponses peuvent être recueillies en quelques minutes et le pourcentage de bonnes réponses automatiquement calculé.

---

## Comment introduire la technologie dans votre salle de classe

Il existe plusieurs façons d'intégrer la technologie dans la salle de classe.

Si votre salle de classe dispose déjà d'un tableau interactif et/ou d'un projecteur, de nombreuses applications en ligne peuvent être utilisées pour faciliter le processus d'apprentissage.

Voici un certain nombre d'outils à utiliser avec les TBI:

- Des sites interactifs comme **BrainPOP** offrent des clips vidéo divertissants et des activités auxquelles les élèves peuvent participer.
- **Scholastic** a également une gamme d'activités à partir d'exercices de lecture pour les étudiants plus jeunes à des quiz interactifs et des visites guidées.
- Utiliser des outils de visioconférence comme **Skype** pour vous connecter avec des



intervenants en dehors de la salle de classe.

Si les apprenants disposent de leur propre matériel, d'autres pistes sont à découvrir comme, par exemple,

- **Kidblog** permet aux étudiants de créer et de publier du travail dans un espace connecté, en encourageant la collaboration entre pairs.
- **Edmodo** ou **Moodle** pour gérer le contenu des leçons ainsi que les évaluations et les projets.
- **Animoto** pour demander aux élèves de créer leurs propres vidéos.
- **Wix** ou **Weebly** pour créer des sites Web.

---

## A quoi ressemblerait la salle de classe du futur?

L'introduction des casques de réalité virtuelle recèle un immense potentiel pour l'avenir de l'apprentissage.

Auparavant, les étudiants avaient été limités à regarder des images dans les manuels scolaires - un schéma du cœur, par exemple. A terme, ils pourront voir le cœur et d'autres images en utilisant un casque de réalité augmentée. Ils pourront l'examiner sous tous les angles; ils pourront se rapprocher, en regardant chaque ventricule et chaque vaisseau avec un nouveau sens de profondeur et de clarté. Leur visite pourra être guidée par une assistance vocale, un guide numérique les guidant dans les moindres détails.

## La fin de l'éducation formelle?

Les plates-formes de cours comme Udemy et Khan Academy permettent aux étudiants d'apprendre une multitude de choses.

Ce qui nécessitait, auparavant, de se déplacer dans une salle de classe et de suivre un rythme et un horaire défini évolue et l'essor de la technologie pourrait faciliter la refonte de l'éducation formelle.



## Envie de découvrir les outils proposés dans cet article ?

Voici quelques liens pour aller plus loin :

- **Udemy** : plate-forme d'apprentissage et d'enseignement en ligne qui propose plus de 65 000 cours à plus de 15 millions de participants - <https://www.udemy.com/fr/>
- **Khan Academy** : Sur le principe de « fournir un enseignement de grande qualité à tous, partout », le site web publie plus de 2200 mini-leçons, via des tutoriels vidéo, abordant les mathématiques, l'informatique, l'histoire, la finance, la physique, la chimie, la biologie, l'astronomie, la musique, l'art pictural et l'économie.  
<https://fr.khanacademy.org>
- **Kidblog** : outil permettant aux enseignants de mettre à la disposition des élèves un espace de blogue tout en conservant le contrôle des paramètres de confidentialité  
<https://kidblog.org/home/> (Présentation de Kidblog sur [http://moodle.frab.ca/pluginfile.php/409853/mod\\_resource/content/1/Kidblog.pdf](http://moodle.frab.ca/pluginfile.php/409853/mod_resource/content/1/Kidblog.pdf))
- **Edmodo** : plate-forme pour dialoguer avec des personnes œuvrant dans le domaine de l'éducation. On y retrouve aussi une banque de ressources partagées par des enseignants. <https://www.edmodo.com/?language=fr>
- **Moodle** : plateforme d'apprentissage en ligne libre - <https://moodle.com>
- **Animoto** : service de montage vidéo en ligne; cet outil de mashup (le mélange de l'image et du son) permet en fait de créer une vidéo, simplement à partir de quelques images et de musique. <https://animoto.com/>
- **Wix** : plateforme en ligne qui permet de créer des sites web en HTML5 et leur version mobile
- **Weebly** : plateforme de création et gestion de présence en ligne, doté d'un logiciel de création de site web et de gestion de contenu web, basé sur le principe du glisser-déposer.
- **BrainPOP** site éducatif réunissant plusieurs centaines de films d'animation en ligne  
<https://fr.brainpop.com/>
- **Poll Everywhere** : site permettant de proposer, en live, des questionnaires pour interagir avec les apprenants (Réponse ouverte, QCM ou même image cliquable, ...)  
<https://www.polleverywhere.com/>

