



**Promouvoir la transition vers la vie active à  
travers la gamification et l'apprentissage par  
le jeu**

# Module de formation : **Technologie et innovation dans l'éducation** *de Quarter Mediation*

## JOUR 5:

- **Activité 5 : Innovations technologiques pour l'autonomisation des apprenants.** *Outils de technologie éducative*

## *Outils de technologie éducative*



- L'adaptation de la technologie pour répondre aux besoins d'apprentissage divers (30 min)
- Outils et plateformes de technologie éducative (60 min)
- Exercice d'apprentissage par problème : Concevoir un plan de leçon intégrant la technologie (60 min)
- Exercice de réflexion : Reconnaître les avantages de la technologie pour les apprenants (15 min)
- Activité autonome : Tester et évaluer des applications ou plateformes éducatives (60 min)

## L'adaptation de la technologie pour répondre aux besoins d'apprentissage divers

- Défis rencontrés par les apprenants divers
- Limites des approches traditionnelles
- Nécessité d'adaptation



## L'adaptation de la technologie pour répondre aux besoins d'apprentissage divers.

Défis rencontrés par les apprenants divers



- Variabilité des styles d'apprentissage :
  - *Visuel, auditif, kinesthésique, etc.*
- Différents rythmes d'apprentissage :
  - *Certains étudiants peuvent apprendre plus vite ou plus lentement que le rythme moyen.*
- Niveaux variés de connaissances antérieures :
  - *Les étudiants viennent de milieux différents et peuvent avoir des niveaux de connaissances préalables variés.*
- Besoins éducatifs particuliers :
  - *Les étudiants ayant des handicaps ou des besoins spécifiques nécessitent un soutien personnalisé.*

## L'adaptation de la technologie pour répondre aux besoins d'apprentissage divers.

Limites des approches traditionnelles

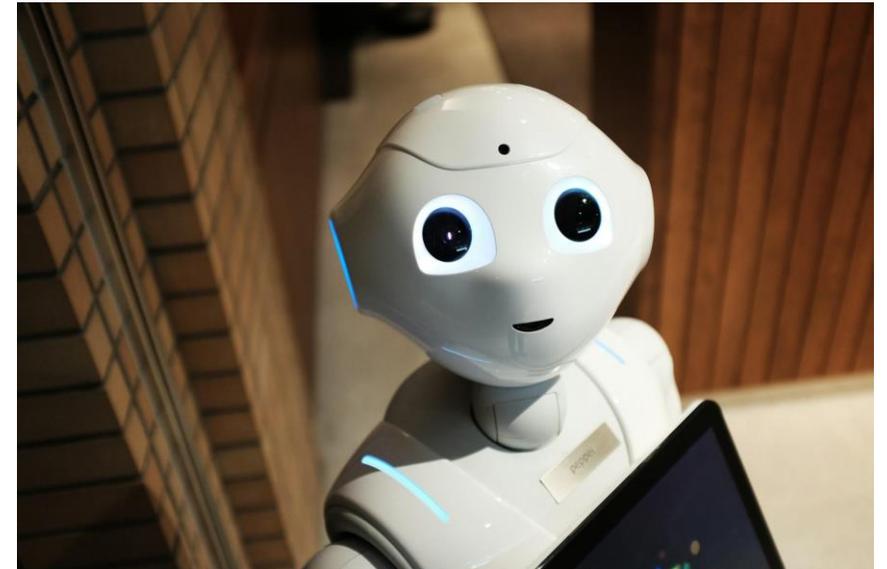
- Les méthodes d'enseignement uniformes peuvent ne pas répondre efficacement aux différences d'apprentissage individuelles.
- Ressources et soutien limités pour répondre aux besoins d'apprentissage divers.



## L'adaptation de la technologie pour répondre aux besoins d'apprentissage divers.

### Nécessité d'adaptation

- La nécessité d'adapter les pratiques éducatives pour répondre aux besoins uniques de chaque apprenant.
- Le rôle de la technologie pour surmonter ces défis et faciliter les expériences d'apprentissage personnalisées.



## Outils et plateformes de technologie éducative

- Introduction à la technologie éducative
- Types d'outils de technologie éducative
- Avantages de la technologie éducative



## Outils et plateformes de technologie éducative. Introduction à la technologie éducative

- La technologie éducative se réfère à l'utilisation d'outils numériques, de ressources et de plateformes pour faciliter et améliorer les processus d'enseignement et d'apprentissage.
- Importance de la technologie éducative :
  - Améliore l'accessibilité aux ressources éducatives.
  - Renforce l'engagement et l'interactivité dans l'apprentissage.
  - Soutient les expériences d'apprentissage personnalisées et adaptatives.
  - Favorise la collaboration et la communication entre les étudiants et les éducateurs.



## Outils et plateformes de technologie éducative. Types d'outils de technologie éducative

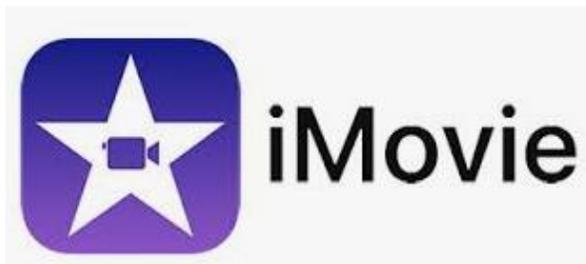
Systèmes de gestion de l'apprentissage :

- Exemples : Canvas, Moodle, Google Classroom
- Utilisés pour la gestion des cours, la diffusion de contenu et l'évaluation.



Outils de création de contenu numérique :

- Exemples : Adobe Spark, Canva, iMovie
- Permettent aux étudiants et aux éducateurs de créer du contenu multimédia tel que des présentations, des vidéos et des infographies.



## Outils et plateformes de technologie éducative. Types d'outils de technologie éducative

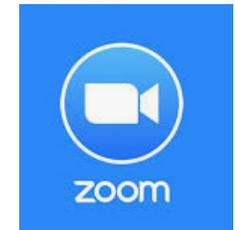
Plateformes de collaboration :

- Exemples : Microsoft Teams, Zoom, Slack
- Facilitent la collaboration en ligne, la communication et l'apprentissage par projet.



Logiciels d'apprentissage adaptatif :

- Exemples : Khan Academy, Duolingo, DreamBox
- Fournissent des parcours d'apprentissage personnalisés en fonction des besoins et des progrès individuels des étudiants.



## Outils et plateformes de technologie éducative. Avantages de la technologie éducative

- Renforce l'engagement et la motivation des étudiants.
- Facilite les expériences d'apprentissage autonome et personnalisées.
- Permet l'accès à une large gamme de ressources et de matériaux éducatifs.
- Soutient les environnements d'apprentissage hybride et à distance.
- Favorise les compétences en collaboration et en communication.



## Exercice d'apprentissage par problèmes : Conception d'un plan de cours intégrant la technologie

### Description de l'exercice:

À travers cet exercice d'apprentissage par problème, les participants acquerront une expérience pratique dans la conception de plans de leçon intégrant la technologie, visant à optimiser l'engagement des étudiants, favoriser la collaboration et tirer parti des outils numériques pour un enseignement et un apprentissage efficaces. L'exercice encourage la créativité, la collaboration et la pensée critique dans l'intégration de la technologie éducative pour répondre aux besoins divers des étudiants et améliorer les pratiques pédagogiques.

### Scénario:

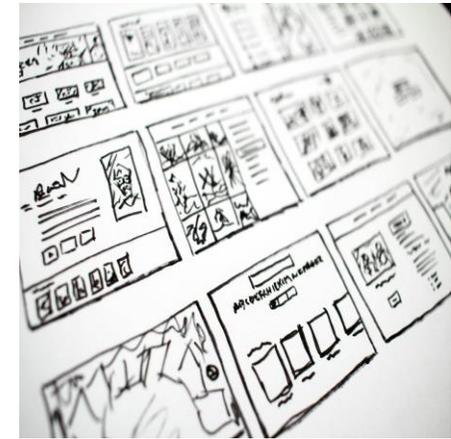
Vous êtes un groupe d'éducateurs chargé de concevoir un plan de leçon intégrant la technologie pour améliorer les résultats d'apprentissage des étudiants. L'objectif est de créer une leçon engageante et efficace qui utilise les outils et les plateformes de technologie éducative pour soutenir l'engagement des étudiants, la collaboration et l'atteinte des objectifs d'apprentissage.



## Exercice d'apprentissage par problèmes : Conception d'un plan de cours intégrant la technologie

### *Instructions pour les participants :*

1. Formez de petits groupes composés d'éducateurs ayant une expertise diversifiée en matière de matières et d'expérience dans l'intégration de la technologie.
2. Familiarisez-vous avec un ensemble d'objectifs d'apprentissage qui doivent guider la conception de votre plan de leçon intégrant la technologie.
3. Explorez une liste sélectionnée d'outils et de plateformes de technologie éducative (par exemple, LMS, outils de création de contenu numérique, plateformes de collaboration) et choisissez au moins un outil technologique qui correspond à vos objectifs d'apprentissage et à votre approche pédagogique.
4. Réfléchissez et élaborer un plan de leçon détaillé intégrant les outils technologiques sélectionnés pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage. Définissez la structure de la leçon, y compris les stratégies pédagogiques, les activités, les évaluations et les interactions des étudiants facilitées par les outils technologiques.
5. Assurez-vous que les outils technologiques sélectionnés soutiennent l'atteinte des objectifs d'apprentissage et répondent aux besoins divers des étudiants. Prenez en compte les considérations logistiques telles que l'accès à la technologie, les niveaux de compétence des étudiants et les stratégies de gestion de classe.
6. Développez les matériaux de soutien nécessaires (par exemple, contenu numérique, instructions pour les étudiants, rubriques d'évaluation) pour accompagner le plan de leçon intégrant la technologie.
7. Chaque groupe présentera son plan de leçon intégrant la technologie au groupe plus large. Partagez le raisonnement derrière le choix de la technologie, la conception pédagogique et les résultats d'apprentissage anticipés. Invitez les pairs à fournir des retours constructifs sur l'efficacité, la faisabilité et la créativité du plan de leçon.



## Exercice d'apprentissage par problèmes : Conception d'un plan de cours intégrant la technologie

### *Questions d'exploration :*

1. En quoi les outils technologiques sélectionnés renforcent-ils l'engagement et la participation des étudiants pendant la leçon ?
2. De quelles manières la technologie soutient-elle l'atteinte des objectifs d'apprentissage spécifiques et des résultats pour les étudiants ?
3. Comment aborderez-vous les défis ou obstacles potentiels à l'intégration de la technologie en classe ?
4. En quoi le plan de leçon favorise-t-il la collaboration, la pensée critique ou la créativité grâce à l'utilisation de la technologie ?
5. Réfléchissez à l'alignement entre les stratégies pédagogiques, l'utilisation de la technologie et les méthodes d'évaluation dans le plan de leçon.



## Exercice de réflexion : Reconnaître les avantages de la technologie pour les apprenants

*Prenez un moment pour réfléchir individuellement à vos expériences avec la technologie dans l'éducation. Considérez comment la technologie vous a bénéficié en tant qu'apprenant, que ce soit en tant qu'étudiant, éducateur ou apprenant tout au long de la vie. Pensez à des instances spécifiques où la technologie a positivement influencé votre processus d'apprentissage, telles que l'amélioration de l'accès aux ressources, l'enrichissement de la communication ou la facilitation d'expériences d'apprentissage interactives et personnalisées.*

*Considérez les questions suivantes :*

- Comment la technologie a-t-elle amélioré votre capacité à accéder aux ressources et informations éducatives ?*
- De quelles manières la technologie a-t-elle amélioré votre engagement et votre motivation dans les activités d'apprentissage ?*
- Qu'est-ce qui a rendu cette expérience impactante ?*
- Comment la technologie a-t-elle soutenu les environnements d'apprentissage collaboratifs ?*
- Réfléchissez à des compétences ou des compétences spécifiques que vous avez développées ou renforcées grâce à l'utilisation de la technologie dans l'éducation (par exemple, l'alphabétisation numérique, la résolution de problèmes, la créativité).*

*En groupe, identifiez les thèmes et les motifs communs qui émergent de la discussion. Mettez en évidence les principaux avantages de la technologie identifiés par les participants et explorez leurs implications pour les pratiques éducatives. Considérez la signification de ces avantages pour promouvoir l'accès équitable à l'éducation, améliorer les résultats des étudiants et préparer les apprenants à réussir dans un monde numérique.*

*Partagez vos réflexions et vos idées avec vos pairs lors des prochaines leçons, et engagez-vous dans des discussions sur la façon dont vos expériences et stratégies s'alignent ou diffèrent de celles des autres.*

## Activité autonome : *Tester et évaluer des applications ou plateformes éducatives*

### Description:

À travers cette activité autonome, les participants acquerront une expérience pratique dans le test, l'évaluation et la sélection d'applications ou de plateformes éducatives, les préparant à utiliser efficacement la technologie pour améliorer les expériences d'enseignement et d'apprentissage.

Cette activité autonome permet aux participants de tester et d'évaluer des applications ou des plateformes éducatives pour évaluer leur efficacité à soutenir les objectifs d'apprentissage. En s'engageant dans une exploration pratique et une évaluation critique, les participants développeront des compétences dans l'évaluation des outils de technologie éducative et prendront des décisions éclairées sur leur utilisation dans les contextes éducatifs.



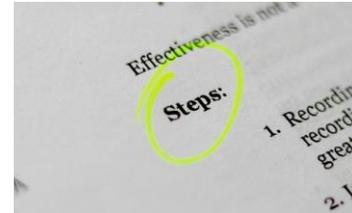
### Liste de lecture :

- [Examining Preservice Teachers' Criteria for Evaluating Educational Mobile Apps](#), article in the Journal of Educational Computing Research, 0(0) 1-25, 2016
- [Creating a framework for selecting and evaluating educational apps](#), 12th International Technology, Education and Development Conference, 2018
- [Evaluating Educational Apps](#), YouTube video
- [Impact of use of technology on student learning outcomes: Evidence from a large-scale experiment in India](#), scientific article in "World Development", Volume 127, March 2020
- [How Does Technology Impact Student Learning?](#), YouTube video
- [A Systematic Review of Systematic Reviews on Blended Learning: Trends, Gaps and Future Directions](#), scientific article in "Psychology Research and Behavior Management", 2021

## Activité autonome : *Tester et évaluer des applications ou plateformes éducatives*

### Instructions pour les participants :

1. Choisissez au moins deux applications ou plateformes éducatives à partir de la liste de lecture fournie ou effectuez une recherche indépendante pour identifier des outils adaptés en fonction de vos intérêts et de vos objectifs d'apprentissage.
2. Définissez les objectifs d'apprentissage ou les sujets spécifiques que vous souhaitez aborder en utilisant les applications ou plateformes sélectionnées. Assurez-vous que les outils sont alignés avec vos objectifs pédagogiques et les besoins de vos apprenants cibles.
3. Téléchargez ou accédez aux applications ou plateformes sélectionnées et explorez leurs fonctionnalités, leurs contenus et leurs options. Testez les outils en vous engageant avec les leçons interactives, les activités, les quiz ou les ressources fournies.
4. Utilisez les critères décrits dans les articles ou ressources fournis pour évaluer les applications ou plateformes éducatives. Considérez des facteurs tels que l'ergonomie, la qualité du contenu, l'interactivité, l'engagement, l'accessibilité et l'alignement avec les objectifs d'apprentissage. Prenez des notes sur vos observations, les points forts, les faiblesses et vos impressions générales sur chaque outil.
5. Réfléchissez à l'expérience utilisateur des applications ou plateformes éducatives du point de vue des apprenants et des éducateurs. Identifiez les problèmes d'ergonomie, l'intuitivité de la navigation et la facilité d'utilisation globale.
6. Évaluez l'impact potentiel des applications ou plateformes éducatives sur les résultats d'apprentissage des étudiants. Considérez des aspects tels que la rétention des connaissances, le développement des compétences, la motivation et l'engagement.
7. Comparez les points forts et les faiblesses des applications ou plateformes éducatives testées. Identifiez quels outils répondent le mieux aux objectifs d'apprentissage définis et aux critères d'efficacité.



## Activité autonome : *Tester et évaluer des applications ou plateformes éducatives*

### Résultats d'apprentissage :

- Développement des compétences d'évaluation critique pour juger de la qualité, de la pertinence et de l'efficacité des applications ou plateformes éducatives.
- Capacité à prendre des décisions éclairées sur la sélection et l'adoption des outils de technologie éducative basées sur une évaluation rigoureuse.
- Acquisition d'insights sur les considérations liées à l'expérience utilisateur et les facteurs d'ergonomie lors de l'utilisation des outils de technologie éducative dans l'enseignement et l'apprentissage.
- Capacité à aligner les applications ou plateformes éducatives avec des objectifs d'apprentissage spécifiques et des buts pédagogiques.
- Capacité à appliquer les résultats de l'évaluation pour optimiser l'intégration de la technologie éducative dans les contextes éducatifs, favorisant ainsi un engagement accru des étudiants et des résultats d'apprentissage améliorés.





Conclusion



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education

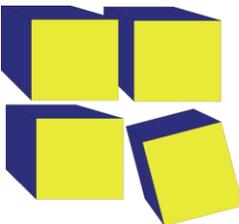
**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union