

L'intégration du numérique en classe, modèle SAMR

Laurent Lanneau, Neuf-Brisach

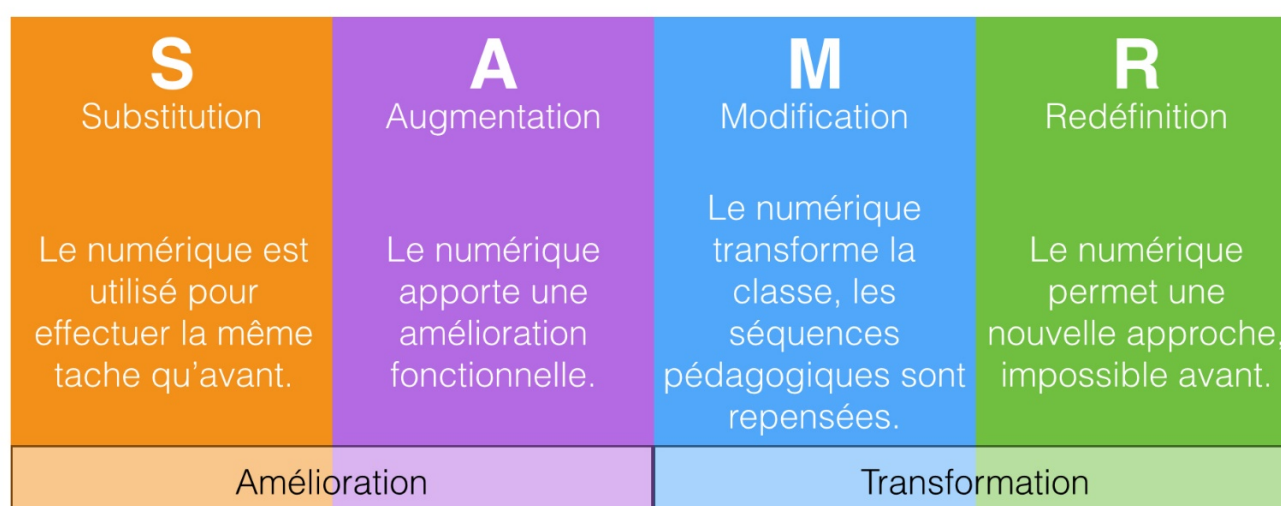
Suite à l'article de Romain Bernaud dans le *Chantiers n°54*, j'ai pris un petit temps de réflexion sur ma pratique du numérique en classe. Comme l'explique Romain, la dynamique institutionnelle est lancée, les textes, les outils, les propositions existent mais la mise en pratique en classe n'est pas très évidente. Bien sûr que l'outil numérique n'est plus un sujet d'apprentissage mais bien un outil d'aide à l'apprentissage ! Mais dans les faits ? De nombreux obstacles et de nombreux écueils viennent gêner la mise en pratique et ceux-ci peuvent alors occasionner la résignation et l'abandon.

L'outil numérique est passionnant et son apport pédagogique est immense mais seulement pour l'enseignant qui va prendre le temps, beaucoup de temps, pour bidouiller, fouiller, tester, sélectionner et enfin réussir à inscrire ce qu'il a trouvé dans la réalité de sa pratique de classe.

Mes recherches m'ont amené à prendre connaissance d'un modèle de référence en matière d'intégration du numérique dans l'éducation. Ce modèle conçu par le chercheur américain Ruben Puentedura spécialisé en éducation, décrit des étapes pour l'utilisation du numérique dans une classe. La prise de conscience de ces paliers permet d'avoir un retour construit sur ses pratiques en classe du numérique mais surtout de tenter de monter les paliers afin de gagner en efficacité dans l'intégration du numérique.

Le modèle s'appelle SAMR : Substitution, Augmentation, Modification, Redéfinition.

Le modèle SAMR



R. Puentedura

Je me suis donc amusé, pour chaque palier, à piocher dans mes pratiques numériques pour réaliser si l'utilisation du numérique que je faisais en classe était la plus efficace possible pour mes élèves. Je suis bien conscient que le numérique prend une place de plus en plus importante dans nos sociétés... Mais au lieu de se dire que les élèves sont suffisamment sur les écrans sans en rajouter à l'école, il vaut mieux réaliser que nous avons un rôle essentiel pour éduquer nos élèves à une utilisation réfléchie et responsable de cet outil qui est, quoi qu'on en dise ou qu'on souhaite, un outil incontournable de l'avenir.

Les objectifs de ce modèle sont multiples.

- Évaluer sa pratique en se situant dans les différents stades du modèle ;
- projeter de nouveaux objectifs afin de franchir un nouveau palier d'intégration ;
- échanger entre professeurs afin de décrire sa pratique selon des représentations théoriques similaires ;
- modéliser les usages pour mieux les communiquer en situation de formation ;
- prendre du recul sur sa pratique et produire une analyse réflexive.

Je me propose donc, dans cet article, de prendre du recul sur ma pratique du numérique, de produire une analyse réflexive pour identifier à quel palier appartiennent mes utilisations du numérique en classe et de la partager avec vous, lecteurs avertis, dans *Chantiers*.

Le numérique pour améliorer les pratiques de classe

Niveau 1 : Substitution

C'est le palier où le numérique n'est pas essentiel car il est simplement utilisé comme outil pour en remplacer un autre.

Situations de classe :

- Les élèves trouvent les documents de classe (leçons, devoirs, lectures...) sur le blog au lieu de téléphoner au copain pour avoir les devoirs non copiés ou la leçon oubliée. Tous les vendredis soir, je poste donc sur le blog, en plus de textes libres écrits par les élèves, tous les documents conçus ou travaillés et j'inscris le programme et les devoirs de la semaine suivante. C'est un blog WordPress créé avec l'ERUN (enseignant référent aux usages du numérique) de ma circonscription mais il existe des outils clef-en-main du type Beneylu.
- Les élèves corrigent leur dictée en visualisant la correction collective qui est projetée sur le mur blanc au lieu qu'elle soit écrite sur un tableau.

Cela permet d'effacer plus facilement, d'écrire les différentes propositions, de changer de couleur... Avec le vidéoprojecteur, c'est toutes les séances qui peuvent être projetées, les traces écrites conçues collectivement, les exercices et les corrections. Ce qui n'empêche pas bien sûr d'utiliser aussi d'autres supports !

Niveau 2 : Augmentation

C'est le palier où le numérique va apporter un élément supplémentaire à l'outil classique.

Situations de classe :

- Les élèves recopient leurs textes libres sur un traitement de texte qui va leur signaler des erreurs orthographiques et grammaticales sur lesquelles ils peuvent réagir grâce à un correcteur, à un dictionnaire numérique ou à Internet. Cela permet d'éditer les textes sur le blog avec moins de fautes. Lors des ateliers de l'après-midi, les élèves peuvent descendre à la BCD avec l'emploi civique pour écrire directement sur le blog les textes qu'ils ont déjà une première fois corrigés avec moi grâce à un code de correction.
- Les élèves font un exercice sur jeuxpédago qui va leur donner la correction immédiatement après chaque exercice au lieu de prendre un manuel de classe sans autocorrection. Cela permet de prendre conscience de ses erreurs et d'avoir la possibilité de mieux réussir l'exercice suivant. C'est une activité essentiellement de remédiation ou de réinvestissement que les élèves peuvent faire en classe durant un temps consacré l'après-midi où ils peuvent également travailler sur des fichiers autocorrectifs papier pour atteindre des ceintures de compétences.

Le numérique pour transformer les pratiques de classe

Niveau 3 : Modification

C'est le palier où la salle de classe change et les élèves travaillent avec l'outil numérique pour réaliser les tâches demandées.

- Les élèves répondent à une question de recherche en histoire sur un support numérique du type Padlet avec texte, images, vidéos, sons... pour le présenter à la classe au lieu d'écrire leur présentation sur une feuille. Cela permet de dynamiser une présentation. Depuis 3 semaines, nous avons le matériel numérique de notre espace expérimental de classe du futur qui fonctionne. Ainsi, les élèves peuvent se répartir plus facilement les tâches avec des élèves qui vont faire des recherches sur les tablettes ou d'autres qui vont rédiger le texte de présentation sur un traitement de texte classique.

- Les élèves créent un jeu avec le logiciel de programmation Scratch pour le déposer sur la plateforme de projet eTwinning pour les correspondants au lieu de faire un jeu sur papier à envoyer par courrier. Cela permet d'enrichir les échanges. Nous allions une fois par semaine par binômes sur les ordinateurs pour apprendre à programmer avec Scratch et créer des jeux qui nous envoyions à nos correspondants portugais pour qu'ils puissent jouer et améliorer nos jeux et inversement. Cela donnait du sens à nos créations et nous permettait d'aller plus loin dans nos apprentissages et notre maîtrise de la programmation.

Niveau 4 : Redéfinition

C'est le palier où il est possible de réaliser des tâches impossibles avant.

Situations de classe :

Ben... aucune pour le moment...

Mais l'exemple donné dans le modèle SAMR me fait bien réfléchir et même réagir :

Produire à plusieurs mains un document collaboratif à l'aide d'un service en ligne. L'entraide, la collaboration et les interactions sont plus importantes.

Quelles sont les tâches où je peux proposer l'outil numérique pour favoriser la coopération ? C'est exactement mon sujet de réflexion principal dans l'expérimentation de notre espace de classe du futur à l'école de Neuf-Brisach.

Ainsi la réflexion se poursuit et j'espère bien m'engager dans une recherche d'intégration du numérique dans mes pratiques de classe pour atteindre les paliers de transformation afin de la rendre plus efficace. La route est longue mais la révolution numérique est déjà là.

<https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-que-le-modele-samr>

Quelques liens envoyés par Alexandre

Plan de travail en ligne : *<http://www.classe-numerique.fr/>*

Le dictionnaire de l'Académie française nouvellement publié qui permet de rendre l'enfant acteur de sa recherche : *<https://www.dictionnaire-academie.fr/>*

Géotortue pour les recherches mathématiques dites géométriques : *<http://geotortue.free.fr/>*