

APO253 – TABLETTE ÉLECTRONIQUE ET ENSEIGNEMENT COLLÉGIAL – PERSPECTIVES PÉDAGOGIQUES POUR L'ENSEIGNANT ET L'ÉTUDIANT (2 crédits)

Personne-ressource : Eric Tremblay

Courriel : Eric.T.Tremblay@usherbrooke.ca

Dates : 30 septembre au 20 décembre 2019

Présentation de l'activité

Le cours *Tablette électronique et enseignement collégial – Perspectives pédagogiques pour l'enseignant et l'étudiant* se veut une exploration approfondie des nouvelles stratégies pédagogiques qui peuvent être adoptées avec l'utilisation d'une tablette électronique. L'usage sera décrit autant dans le contexte de l'utilisation simple par l'enseignante ou l'enseignant que dans celui de l'utilisation par la clientèle étudiante. Il sera démontré que l'utilisation de la tablette peut se faire de façon ponctuelle sans nécessiter l'adoption (achat) systématique de cet outil par tous les étudiantes et étudiants. Le haut niveau d'interaction « enseignant(e)-étudiant(e) » sera souligné. Les fondements théoriques qui supportent l'utilisation pédagogique des nouvelles technologies éducatives seront rappelés tout au long du processus d'apprentissage. Plusieurs stratégies novatrices et stimulantes seront démontrées à l'aide d'applications ayant fait l'objet d'une sélection basée sur leur facilité d'utilisation, sur leurs bases pédagogiques et sur la diversité des stratégies éducatives qu'elles permettent d'explorer. Ce cours d'adresse à tout le personnel enseignant du milieu collégial. Au courant de la session, la participante ou le participant sera invité à écouter des exposés formateurs, à réaliser des lectures et activités en lien avec les cadres de référence et à répondre à divers sondages. Les travaux sommatifs exigés permettront à la participante ou au participant de découvrir de nouveaux axes technologiques éducatifs et de les lier à des buts pédagogiques spécifiques.

Cible de formation

À la fin de ce cours, la participante et le participant pourra suggérer et développer des méthodes pédagogiques nouvelles, stimulantes et adaptées à la discipline enseignée à l'aide de l'utilisation de la tablette électronique. Pour atteindre cette cible de formation, la participante ou le participant sera appelé à développer les compétences suivantes :

- Explorer de nouvelles astuces didactiques permettant de stimuler l'étudiant dans son apprentissage.
- Engager l'étudiant dans son parcours d'acquisition de compétences à l'aide d'applications au fort potentiel pédagogique.
- Développer ses compétences de synthèse et de présentation originale/engageante de contenu en utilisant efficacement la techno-pédagogie.
- Décrire des utilisations techno-éducatives (ex. : carte conceptuelle, analyse vidéo) adaptées à son champ d'enseignement.
- Saisir les principaux avantages et inconvénients associés à l'utilisation de la tablette électronique en classe.
- Analyser la logistique d'une potentielle utilisation de la tablette dans son établissement respectif.

Déroulement de l'activité

Ce cours est offert en ligne, de façon asynchrone, sur la plateforme Moodle. L'exploration se fera sous 4 grands modules;

1- Utilisation de la technologie en éducation (2 sem.) : Permet d'explorer différentes avenues pédagogiques que l'utilisation active d'une technologie par tablette peut apporter.

2- *Stratégies d'apprentissage novatrices* (3 sem.) : Vise à explorer des avenues pédagogiques dans lesquelles les étudiantes et les étudiants peuvent s'engager afin de profiter d'une acquisition de connaissances adaptées à la réalité technologique actuelle.

3- *Avancements en techno-didactique* (6 sem.) : Permettra à l'enseignante et à l'enseignant de découvrir des approches nouvelles et stimulantes pour son enseignement et les apprentissages.

4- *Contexte et logistique d'utilisation* (1 sem.) : Consiste à réfléchir sur l'utilisation potentielle de la tablette en tenant compte de la réalité locale de la participante ou du participant (chariot, utilisation ponctuelle, adoption systématique, etc.).

Indications méthodologiques

Ce cours sera présenté obligatoirement avec la plateforme Moodle, principalement en mode asynchrone. Un accès optionnel sera également fourni avec le système iTunes U afin de faciliter le partage des applications suggérées. Tout le matériel pédagogique (textes, documents, capsules vidéo, hyperliens) sera disponible en ligne. Chacun des 4 modules du cours sera présenté sous forme d'une série de capsules vidéo éducatives visant à décrire les principaux points clés des utilisations pédagogiques suggérées. Des sondages, des forums, des lectures et des activités spécifiques viseront à engager la participante ou le participant dans son apprentissage. Des travaux synthèses réalisés dans le contexte du cours devront être remis avec la plateforme Moodle. Tout au long du cours, la personne-ressource sera disponible pour répondre aux interrogations des participantes et participants par courriel ou, au besoin, par vidéo-conférence.

Évaluation des apprentissages

L'activité comporte 3 modalités d'évaluation :

Intérêts et stratégies en techno-pédagogie (20%)

Travail écrit dans lequel la participante ou le participant doit réaliser un exercice réflexif sur le contenu et la livraison actuelle de ses propres cours, et sur les modifications potentielles que la techno-pédagogie par tablette pourrait apporter. Elle ou il doit décrire pourquoi l'utilisation de la tablette pourrait être pertinente et quels impacts cette technologie pourrait avoir sur ses cours. Les concepts cités dans le Module 1 doivent être utilisés par la participante ou le participant pour identifier de façon précoce des critères à utiliser lors de la sélection de stratégies ou applications spécifiques.

Description détaillé de 2 activités de cours (50%)

Travail écrit dans lequel la participante ou le participant doit décrire en détails 2 activités qu'il pourrait réaliser avec ses étudiantes et étudiants. Les activités doivent se baser sur les applications suggérées dans le cours. Elles peuvent être nouvelles ou anciennes à condition que l'utilisation de la technologie apporte une bonification pédagogique que la participante ou le participant devra lier aux concepts exposés dans le présent cours. Les activités devront se baser sur un engagement actif de la part des étudiantes et des étudiants. L'analyse doit inclure un descriptif détaillé de l'activité, une justification de l'utilisation en fonction des buts pédagogiques visés et les avantages et inconvénients de « l'aspect technologique » des activités suggérées.

Utilisation concrète d'une application suggérée (30%)

Utilisation, au choix, de *Explain Everything*, de *Coach's eye* ou de *Inspiration* pour créer une activité pédagogique. La participante ou le participant devra créer une carte conceptuelle OU un document audio-vidéo OU une activité d'analyse de mouvements/procédures à l'aide de l'application concernée. L'activité doit refléter un besoin spécifique au cours enseigné par la participante ou le participant. Elle ou il devra démontrer qu'elle ou il est en mesure d'utiliser efficacement l'application choisi pour créer l'activité. Elle ou il devra également citer et exposer les fondements pédagogiques justes et pertinents qui ont précédé le choix de l'application.

Préalables

- Posséder une connexion à internet et avoir accès à la plateforme Moodle
- Avoir accès à une tablette électronique
- La démonstration des applications se fera avec la plateforme *iOS*. Parmi les outils suggérés, certains (ou des produits équivalents) sont également disponibles sous les plateformes *Android* et *Windows*.