

# Intégrer les TICE

eduLAB 2019-2020



# TICE



# TICE

Les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) recouvrent les outils et produits numériques pouvant être utilisés dans le cadre de l'éducation et de l'enseignement (TICE = TIC + Enseignement)



# Un nombre infini d'outils !

La clef : la plus-value pédagogique



Padlet : Récolter et collaborer

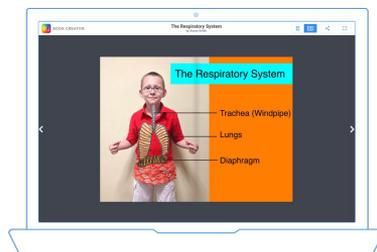


LearningApps : Construire apprentissage

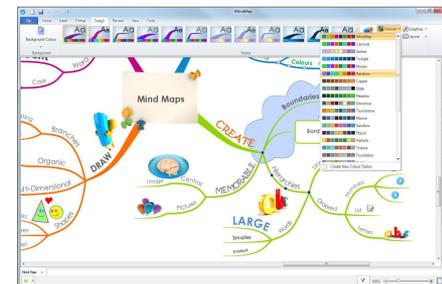


Wooclap et Kahoot : Questionner

iMindMap : Synthétiser - Organiser



BookCreator : Créer un livre numérique



# Modèle SAMR

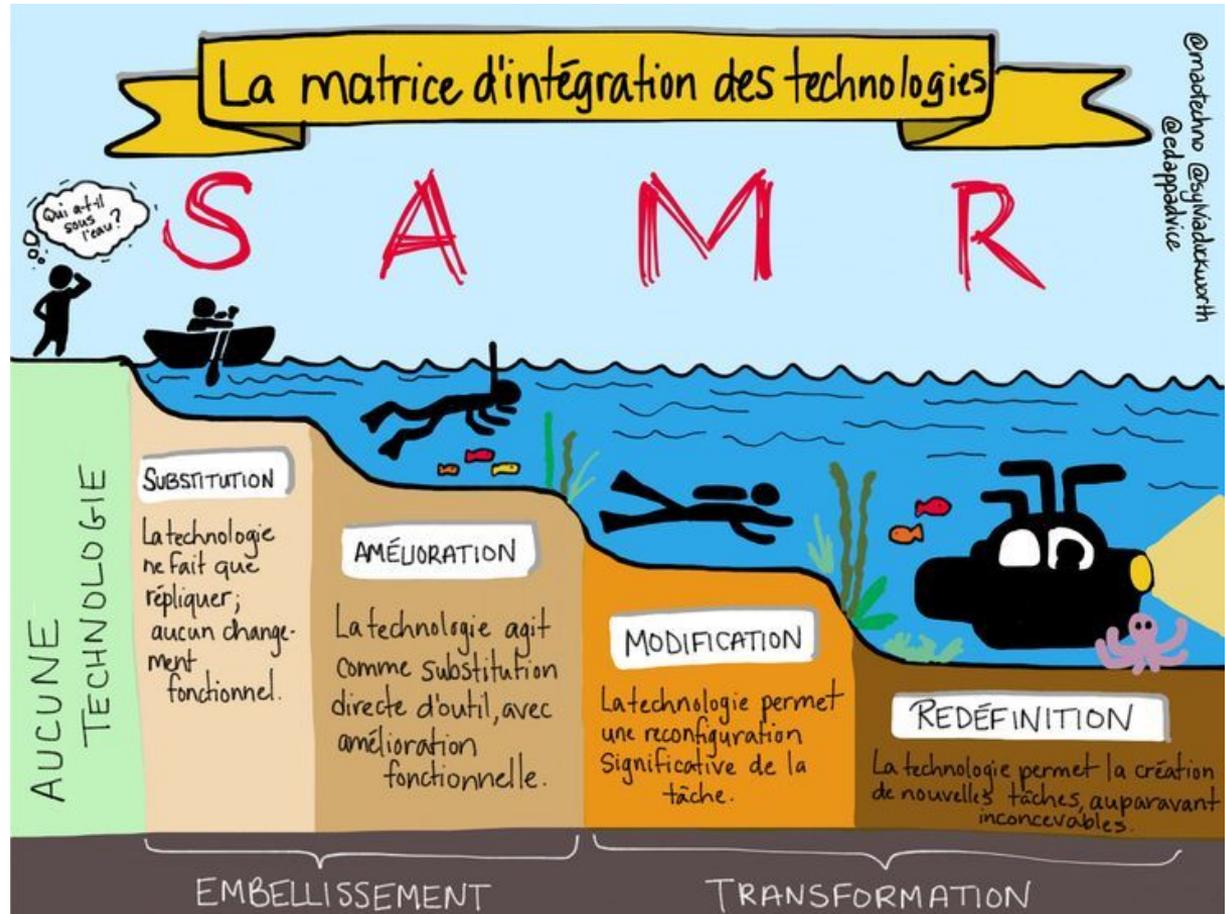


S : un traitement de texte au lieu d'un crayon pour écrire un texte.

A : classer ses notes dans un cartable numérique

M : utiliser un outil pour commenter des documents

R : Utiliser un document partagé pour prendre des notes collaboratives

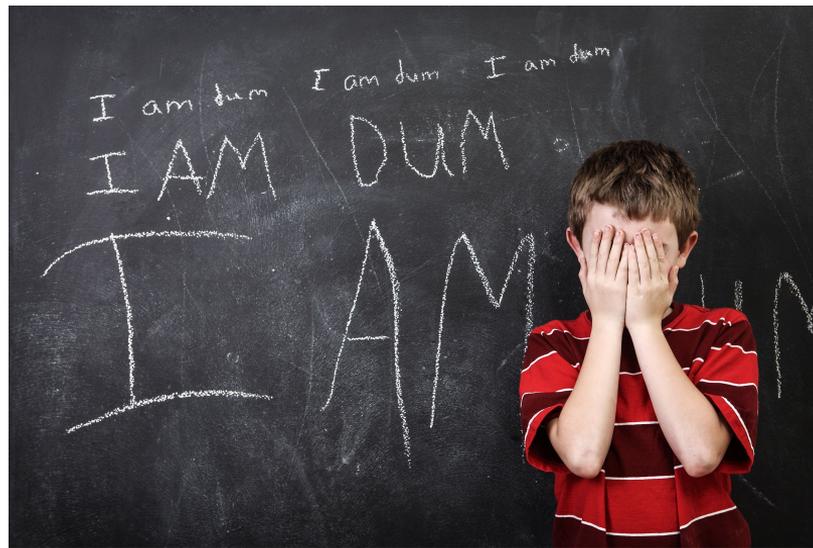


PLUS VALEURS

# Jonathan Ponsard

50% Instituteur primaire  
50% Technopédagogue

## Classe d'élèves à besoin spécifique



Projet 1.0 → Classe



D'un changement de regard...



Vers un changement de pédagogie...

Une pédagogie coopérative

+ Une psychologie positive

+ Une pédagogie active

+ Une pédagogie ludique et créative

+ Une pédagogie des I.M

= Une pédagogie du Plaisir d'apprendre

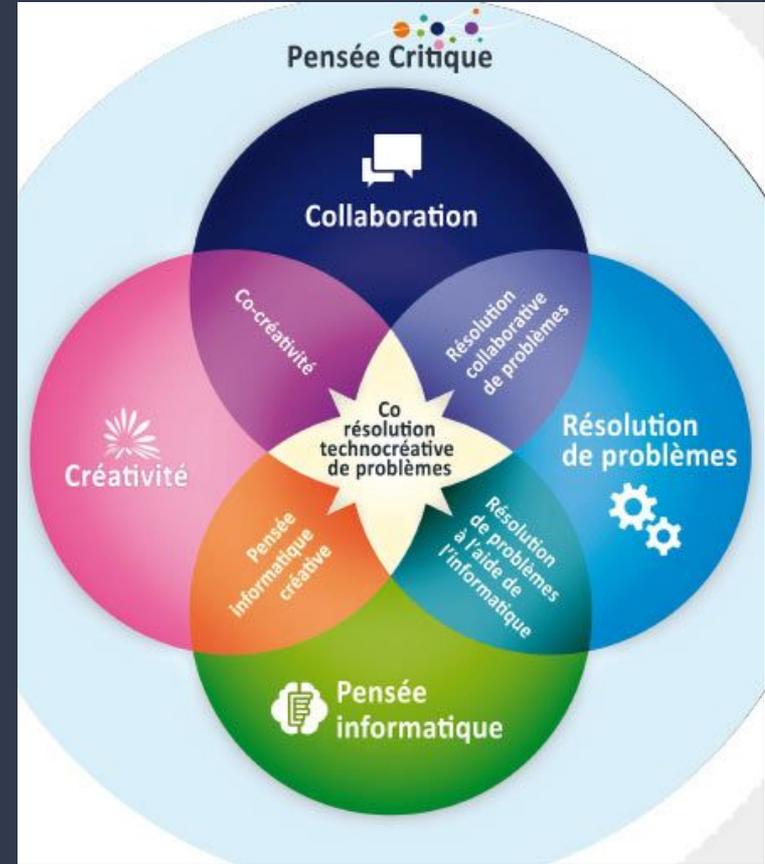


# Projet 2.0 → Ecole



# Activités Technocréatives

Margarida Romero



# Pédagogie

Plus-values



# La lecture + la collaboration



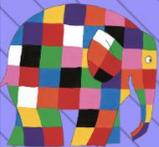
# Affiche en AR

Réalité augmentée

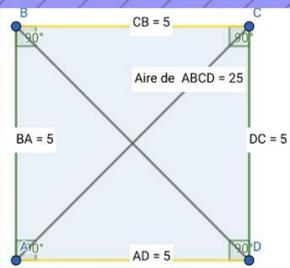


REVEAL

 **Le carré**  
quadrilatère



**4 angles droits**  
**4 côtés isométriques**  
**// 2 à 2**  
**2 diagonales qui se coupent en leur milieu**  
**4 axes de symétrie**



**$P = C \times 4$**   
 **$A = C \times C$**



Ecrire  
Structurer l'espace  
Parler  
Mémoriser  
Synthétiser



# Réalité Virtuelle



Google Expeditions

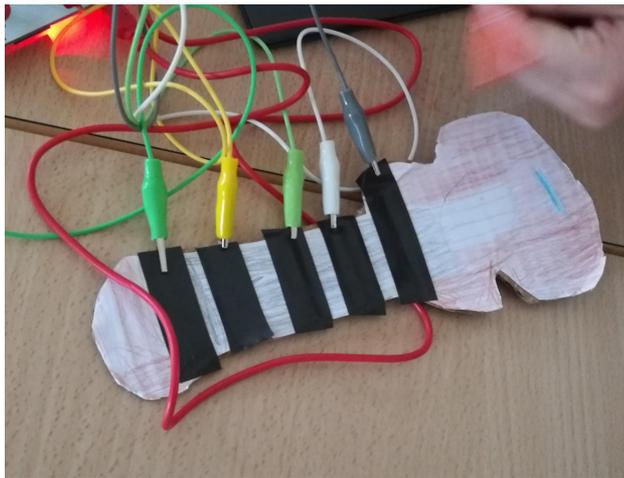


# Impression 3D

Réalité augmentée



# Robotique et programmation



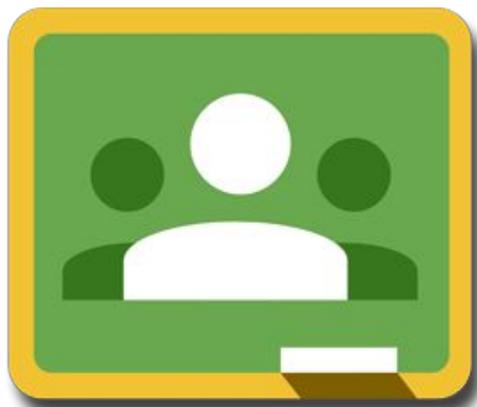


# Skype Mystère

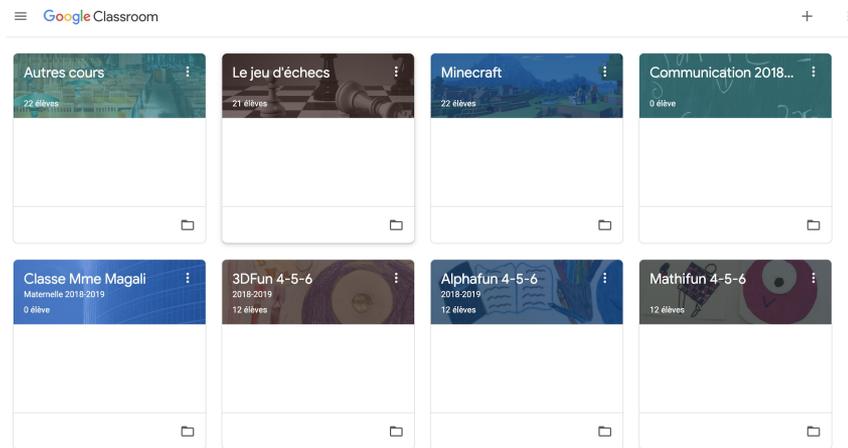
## Geocaching



# ENT Espace Numérique de Travail



## Classroom



# Devices



Plus values ?



# Elèves



Motivation et plaisir

Confiance en soi + Fierté

Autonomie dans les apprentissages

Créativité

Outils pour la vie

Compétences plus rapidement acquises

# Profs



Gain de temps

Plaisir d'enseigner

Confiance en soi

Collaboration positive

Volonté d'innovation accrue

Expertise dans la différenciation

Dans la vie de tous les  
jours ?





**CE JOURNAL EST EN RÉALITÉ AUGMENTÉE**

Exclusif  
Mpoku: "Mon but, c'est le titre"

Zetterberg: "Trop de joueurs à Anderlecht"

NOS INTERVIEWS  
Hockey: les champions du monde sont déjà de retour

**DH**  
LES SPORTS

JUSTICE  
La maman de Joe Van Holsbeek visite des meurtriers EN PRISON  
PAGES 10 ET 11

NAMUR - LUXEMBOURG  
Demain Heure - Les Sports | www.dh.lu | Samedi 19 et Dimanche 20 janvier 2019

**DH MAG**  
VOTRE DH MAG GRATUIT  
88 PAGES  
AU CENTRE DU JOURNAL

**SALON DE L'AUTO 2019**  
COMMENT ACHETER SA VOITURE AU MEILLEUR PRIX

Leasing  
Prêts  
Remise

ESSENTIELLE AUTO  
Notre supplément

**Toujours**



Accueil Plus Actualités

article précédent  
L'armistice du 11 novembre 1918 et les lendemains de guerre  
Sept anecdotes méconnues

**# 11.11.18 en réalité virtuelle**

11.11.18 360° est une expérience immersive de réalité virtuelle. Le 11 Novembre 1918, au cœur d'une tranchée, le sergent BROULARD est grièvement blessé. Sous ses yeux, l'histoire va peut-être basculer. Un sapeur télégraphiste, de retour du front, a juste eu le temps de capturer un message: un traité de paix aurait été signé dans la matinée. Un assaut doit être lancé mais la rumeur se répand et c'est désormais aux soldats de prendre la décision finale. Celle qui les mènera peut-être sur le chemin de la

**#11.11.18 en réalité virtuelle**  
Comment regarder la vidéo de réalité virtuelle chez soi ?

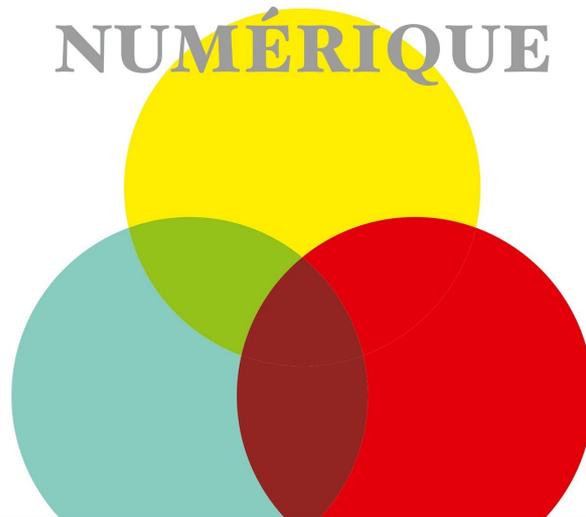
11.11.18  
12min 20s  
Video VR

## 2 possibilités



Emmanuel Davidenkoff

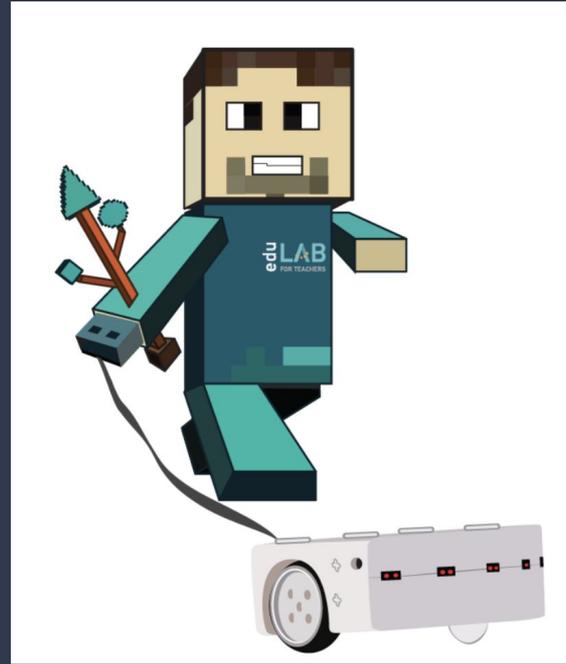
# LE TSUNAMI NUMÉRIQUE



ÉDUCATION  
Tout va changer !  
Êtes-vous prêts ?

Stock

# eduLAB



# ESPACE DE FORMATIONS, PARTAGES, D'EXPÉRIMENTATIONS NUMÉRIQUES ET PÉDAGOGIQUES

Accompagner et former les acteurs de l'enseignement dans leur transformation pédagogique et numérique.





[www.edu-lab.be](http://www.edu-lab.be)



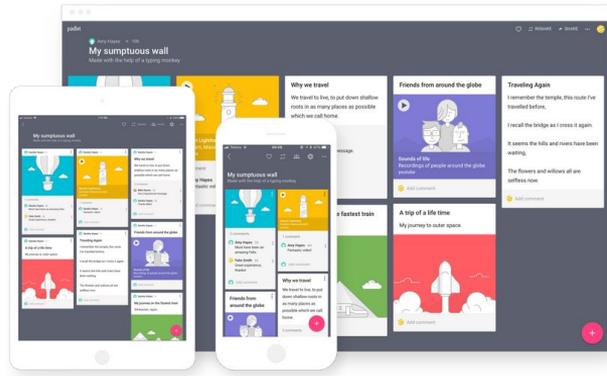
[www.facebook.com/edulabtftic](http://www.facebook.com/edulabtftic)



[www.pearltrees.com/jponsard](http://www.pearltrees.com/jponsard)



[jonathan.ponsard@technofuturtic.be](mailto:jonathan.ponsard@technofuturtic.be)



[Exemple 1](#)

[Exemple 2](#)

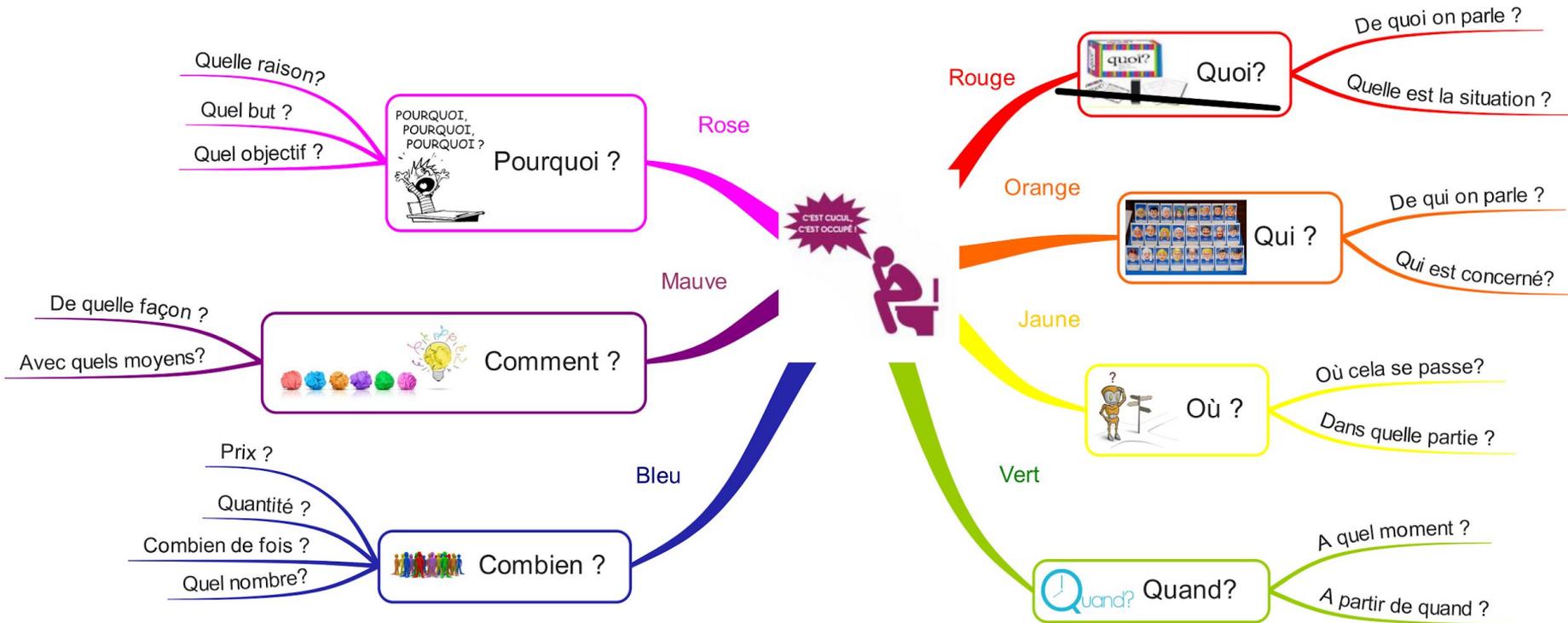
[Exemple 3](#)

[Exemple 4](#)



# Créer un quizz

<https://kahoot.com/>



# Créer une application de votre choix

<https://learningapps.org/>



The logo for Wooclap, featuring the word "wooclap" in a lowercase, sans-serif font. The "wooc" part is white and the "lap" part is green. The logo is centered on a dark blue square background.

wooclap

Créer un Quizz à partir du powerpoint suivant :

[https://drive.google.com/file/d/1q3UjOZGRM7q6QwPpQtX9AbB\\_mlzRS1tA/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1q3UjOZGRM7q6QwPpQtX9AbB_mlzRS1tA/view?usp=sharing)