

ENSEIGNEMENT AGRICOLE LE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

Une thématique forte dans laquelle l'enseignement agricole est engagé par l'intermédiaire notamment de la loi d'avenir du 13 octobre 2014.



Péd@goTICEA – pédagogie et numérique dans l'Enseignement Agricole

– est une des illustrations de cet investissement : des fiches synthétiques composées de témoignages et d'analyses valorisent l'intégration du numérique dans les pratiques pédagogiques des équipes éducatives.

Ce dispositif est coordonné par une équipe d'AgroSup Dijon-Eduter Ingénierie, chargée de repérer, observer, recueillir et accompagner les enseignants dans la formalisation et l'écriture de ces exemples de pratiques.

UNE DIVERSITÉ D'EXPÉRIENCES

Les témoignages recouvrent tout type de niveaux, disciplines et publics visés comme par exemple :

- une enseignante de physique-chimie qui utilise les fonctions dynamiques du TBI pour visualiser un phénomène scientifique avec une classe de seconde ;
- la collaboration de deux enseignants sur un blog pour capitaliser, mutualiser et produire des ressources avec leurs étudiants de BTS ;
- un enseignant qui utilise *Draw my life* pour travailler les temps du passé.

UNE PLUS-VALUE POUR LES ENSEIGNANTS ET LES ÉLÈVES

Les témoignages de Péd@goTICEA révèlent des améliorations dans les pratiques tant d'enseignement que d'apprentissage grâce à l'intégration du numérique.

De manière non-exhaustive, on peut citer :

- **pour les élèves** : une augmentation de la mémorisation, une implication et une motivation plus importante ; en devenant davantage acteurs de leur apprentissage, ils gagnent en autonomie, en créativité et s'autocorrigent mieux grâce à la technologie numérique ;
- **pour les enseignants** : une meilleure implication de la classe et des interactions avec les élèves plus nombreuses ; l'appropriation des contenus pédagogiques est facilitée grâce au côté ludique de l'outil et la médiation par l'enseignant est immédiate.

Fiche d'usage d'une pratique numérique
Pour et par les élèves : une utilisation de l'application Kahoot en classe de langue vivante.
Une enseignante raconte...

Elisabeth Jendraszcak, enseignante en anglais
LEOTA de Verdons (41) – elisabeth.jendraszcak@agrosup.fr
Septembre 2019

ORIGINE DE CETTE PRATIQUE NUMÉRIQUE ET COLLABORATIONS DANS L'ÉTABLISSEMENT

Depuis le début de ma carrière, j'ai toujours beaucoup réfléchi à mes pratiques pédagogiques. En effet, les élèves changent et il faut sans cesse se renouveler pour susciter leur intérêt ou tenter de les faire s'impliquer davantage en classe.

Dans l'établissement, l'enseignante TIM organise depuis plusieurs années des ateliers de présentation d'outils numériques ou d'activités innovantes (ateliers pluridisciplinaires d'échange de pratiques) auxquels peuvent participer tous ceux qui le souhaitent. C'est lors de l'un de ces ateliers que j'ai découvert l'application Kahoot (application en ligne permettant de générer des QCM interactifs). Je l'ai d'abord utilisée de façon classique sous forme d'un simple QCM réalisé par mes soins sur un thème donné, mais à la rentrée 2018, j'ai décidé de faire réaliser les QCM par les élèves pour le reste de la classe. J'ai tenté l'expérience avec une classe de 1ère bac pro GMNF (Gestion des Milieux Naturels et de la Faune).

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE D'UTILISATION CHOISIE

L'une des difficultés des élèves dans les filières techniques et professionnelles est l'apprentissage du vocabulaire en langue étrangère. J'essaie donc, dans ces classes tout particulièrement, de favoriser les activités ludiques, permettant l'utilisation du lexique en contexte.

La séance, qui a duré 3 heures, a été réalisée fin septembre, à la fin d'une séquence particulièrement dense sur le plan lexical.

La classe comptait 24 élèves que j'ai répartis en 8 groupes de 3 élèves. J'ai veillé à ce que chaque groupe soit constitué d'au moins un élève à l'aise en anglais tout en leur laissant une certaine liberté de compléter les groupes par affinité.

ET SUGGESTIONS

à l'outil numérique

- tablettes très pratiques (matériel nomade et wifi, pour l'occupation des salles isolées et aux éventuels problèmes de connexion)
- est facilitée sur ordinateur fixe
- sur-utiliser l'application pour garder l'effet motivant
- si on n'y a pas de wifi ou suffisamment d'élèves équipés reliés au vidéoprojecteur dans la salle (perte de temps à la fin)
- bruyante car les élèves se prennent facilement au jeu
- un minimum d'équipement : ordinateur avec accès internet et smartphones ou tablettes que l'on utilise en wifi
- si lorsque beaucoup de monde est sur internet en même temps, la connexion peut être lente (vérifier l'installation pour les élèves d'aller voir d'autres sites)
- raisonnablement donc pas de changement.
- rien et à la démarche
- en écriture

Atouts	Travail coopératif Évaluation
	Cela permet de varier les supports et la pédagogie (tous les élèves sont actifs, plus investis dans la séance) Le travail coopératif entre pairs offre une autre façon de comprendre et favorise la médiation (explication par les plus forts...)
Limites/couts	
	Au démarrage, j'ai peu de demandes d'aide mais à mesure que la séance avance, les demandes se font plus nombreuses et sont donc plus difficiles à gérer.
Difficultés éventuelles	Certains groupes sont plus rapides que d'autres (pour ceux qui ont terminé plus vite, leur proposer de perfectionner leurs définitions ou prévoir une autre

DES TÉMOIGNAGES ET ANALYSES DE PRATIQUES PAR ET POUR LES ENSEIGNANTS

Les témoignages sont diffusés sur la page Péd@goTICEA de l'espace web des professionnels de l'enseignement agricole français www.chlorofil.fr/pedagogicea

L'accès aux témoignages de pratiques peut se faire par objectif pédagogique (individualiser les apprentissages, développer le travail collaboratif, acquérir des méthodes de travail, etc.) ou par outil (plateforme d'apprentissage, serious games, tablettes, etc.).

Chaque contribution est organisée en deux principales parties :

1 – Une présentation des éléments qui permettent de comprendre la pratique décrite :

- l'origine de la pratique et les collaborations au sein de l'établissement ;
- le ou les objectifs pédagogiques visés par l'enseignant, le public, le niveau et la discipline ;
- le déroulement de la séquence ou de la séance ;
- les motivations de l'enseignant, son antériorité dans la pratique de l'outil, les éventuelles formations suivies pour arriver à le maîtriser.

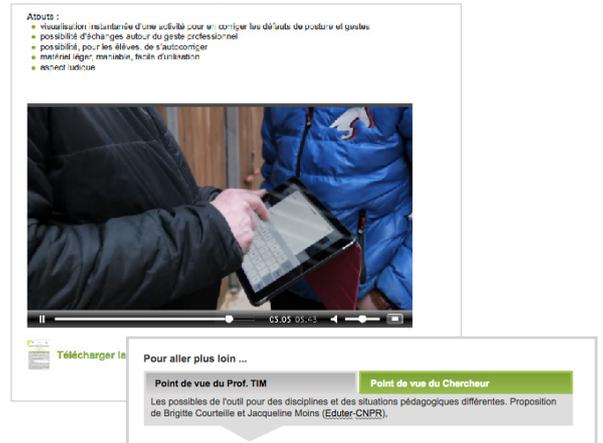
2 – Une analyse de la pratique en question :

- les atouts, les limites, les améliorations relatifs à l'usage de l'outil, au contexte d'utilisation et à la démarche ;

Elle est amendée par des analyses extérieures complémentaires :

- **le point de vue d'un professeur TIM** (Technologies de l'Information et du Multimédia) sur les possibilités de l'outil mobilisé, pour des disciplines et des situations pédagogiques différentes ;
- **le regard d'un chercheur** pour une prise de recul et un éclairage scientifique par la recherche.

Enfin, une courte séquence vidéo réalisée dans la classe concernée et enrichie par l'interview des élèves et de l'enseignant peut compléter l'ensemble.



UNE ACTION NATIONALE PORTÉE PAR UNE STRUCTURE PUBLIQUE D'APPUI

Péd@goTICEA s'inscrit dans les actions d'ingénierie conduites par l'institut Eduter dans le cadre du dispositif national d'appui piloté par la DGER*.

Péd@goTICEA est le fruit d'un travail mené en plusieurs étapes.

1 – Le repérage et la mobilisation des enseignants qui intègrent des outils numériques dans leur pédagogie se fait par :

- une veille permanente ;
- des appels à contribution réguliers par mail via les conférences thématiques ;
- des candidatures spontanées depuis la page web Péd@goTICEA ;
- une mobilisation de relais institutionnels (inspection).

2 – Les volontaires répondent à une courte enquête en ligne (3 écrans) qui permet d'identifier des pratiques innovantes dans des disciplines qui ne sont pas encore référencées dans Péd@goTICEA.

3 – Les entretiens téléphoniques organisés et conduits par l'équipe d'Eduter Ingénierie permettent de recueillir les éléments saillants de la démarche de l'enseignant et sa description.

4 – À l'issue de cet échange, l'intervieweur rédige le témoignage sous la forme d'une fiche d'usage, la soumet à l'enseignant qui la valide.

5 – La mobilisation d'un enseignant en TIM et d'un chercheur en sciences de l'éducation permet d'apporter un éclairage complémentaire.

6 – Lorsque c'est possible, l'équipe d'Eduter se rend dans l'établissement pour réaliser une courte vidéo qui illustre le propos.

Enfin, la mise en ligne des ressources se fait en continu et de nouvelles publications alimentent régulièrement cette banque de témoignages.

*DGER : Direction générale de l'enseignement et de la recherche du ministère de l'Agriculture et de l'Alimentation

Contact : Fatna Ghorzi – fatna.ghorzi@agrosupdijon.fr

AgroSup Dijon-Eduter — 26, bd Docteur Petitjean – 21079 Dijon – www.eduter.fr