Journées Départementales du Développement Professionnel 2018

publié le 29/11/2018

Organisées du 12 au 16 novembre par le CARDIE et la DANe - Poitiers

Descriptif :

Déroulé de la journée départementale développement professionnel du 15 novembre 2018.

Sommaire :

- Ouverture de la journée
- Présentation de la Startup Pixis
- Découverte de pratiques innovantes au sein des ateliers

Du 12 au 16 novembre 2018, le **CARDIE (C**entre **A**cadémique pour la **R**echerche, le **D**éveloppement, l'**I**nnovation et l'**E**xpérimentation) de l'Académie de Poitiers et la **DANe** (**D**élégation **A**cadémique au **N**umérique **é**ducatif) ont organisé une **semaine du développement professionnel** dans l'académie de Poitiers.

● Ouverture de la journée

Le jeudi 15 novembre c'est au Canopé de Poitiers que s'est tenue cette troisième journée de rencontre départementale.

Mme Cécile Betermin, IA-IPR (Inspectrice d'Académie-Inspectrice Pédagogique Régionale) d'Histoire-Géographie dans l'académie de Poitiers, et Conseillère Académique au CARDIE et *M. Dominique Quéré*, Inspecteur de l'Éducation Nationale et Délégué Académique au Numérique, ont ouvert cette journée en précisant que

Poitiers est un véritable acteur du numérique, moteur de l'innovation ,

de par la présence, entre autres, sur ce même territoire, de l'ESPE (École Supérieure du Professorat et de l'Éducation), du Canopé, du CERCA (Centre de Recherches sur la Cognition et l'Apprentissage), du lycée Pilote Innovant International, de l'Université et de nombreux laboratoires de recherche et entreprises productrices d'outils.

● Présentation de la Startup Pixis

Pour répondre au marché de l'éducation, et développer des outils numériques innovants, de plus en plus d'entreprises privées s'installent à Poitiers. C'est notamment le cas de la Startup Pixis

qui propose aux futurs citoyens du XXI ème siècle (collégiens, lycéens) de **construire leur orientation étape par étape**.

Comme le précise Alois Gaborit, un des 3 cofondateurs de Pixis,

> *Nous voulons garder intacts les rêves de milliers de jeunes et les aider à trouver leur voie en accord avec leurs valeurs et motivations, pour construire un monde plus inclusif et durable.*

L'entreprise, déjà tournée vers le monde de demain, souhaite **aider les jeunes à s'implanter dans le XXIème siècle** avec ses problématiques (développement durable...) ses spécificités territoriales en matière d'emplois, et leur **proposer un panel de métiers qui pour beaucoup n'existent pas encore**.
À travers la *Galaxie des Métiers*, la StartUp souhaite aider les élèves à identifier et valoriser leurs compétences, leurs valeurs et leurs sources de motivation. En **fonction du métier qu'il choisira, le citoyen de demain se verra ainsi proposer une formation**, ceci dans un objectif d'épanouissement.

Pixis a pour ambition de construire

l'orientation et l'éducation du futur, au service de la jeunesse et de la société.

Pour être un acteur de référence pour le monde de l'éducation, Pixis s'appuie sur des tests de terrain, avec les enseignants, pour développer un projet numérique qui correspond à la réalité. Un lieu hybride destiné à l'accueil des enseignants est aménagé sur leur site de Poitiers.

● Découverte de pratiques innovantes au sein des ateliers

Suite à cette présentation, au programme, un choix d'ateliers présentant des pratiques toutes plus innovantes les unes que les autres. Voici quelques ateliers présentés lors de cette journée :

- **Les ceintures de compétences, atelier présenté par Mme Julie Vigé** : Différencier et individualiser grâce aux ceintures de compétences

Pour élaborer toutes les compétences, *Fernand Oury* s'est inspiré de son expérience de judoka, partant du postulat de départ qu'une classe homogène n'existe pas. Les ceintures de niveau permettent aux élèves d'évaluer leur réussite dans tel ou tel domaine d'activité de la classe : les **élèves travaillent l'ensemble des compétences, à leur rythme**, ce qui leur permet de mieux comprendre une notion qui n'est pas maîtrisée, de suivre leurs progrès... Les élèves sont ainsi réellement acteurs de leurs apprentissages.

Parallèlement, cela offre à l'enseignant l'opportunité d'aider chaque élève, de développer le tutorat, de travailler en petits groupes ou avec un élève seulement...

Présentation du dispositif de ceintures de compétences 2.0 (Video Youtube)

Une pédagogie riche qui ouvre la réflexion quant aux manières d'apprendre et à l'organisation de l'espace de classe.

Nouvelles formes scolaires, atelier présenté par Mr Xavier Garnier = Transformer sa salle de classe. Pourquoi ? Comment ?

Faire collaborer ses élèves ou **s'engager dans une démarche de projet**, miser sur les échanges de compétences et engager les élèves, tout **cela questionne l'environnement d'apprentissage**.

Pour développer les compétences du 21ème siècle l'espace classe est amené à être repensé.
La salle de classe que l'on connaît est-elle vouée à disparaître ? Quel espace pour quel apprentissage ?

L'atelier proposait, à partir d'expériences et de modèles issus de la recherche européenne, de créer ses propres pistes de transformation de sa salle de classe.

Voici à quoi pourrait ressembler la salle de classe du futur selon mon groupe de travail...

Image Thinglink de Christelle SAJUS, présentant la classe du futur. (Thinglink)

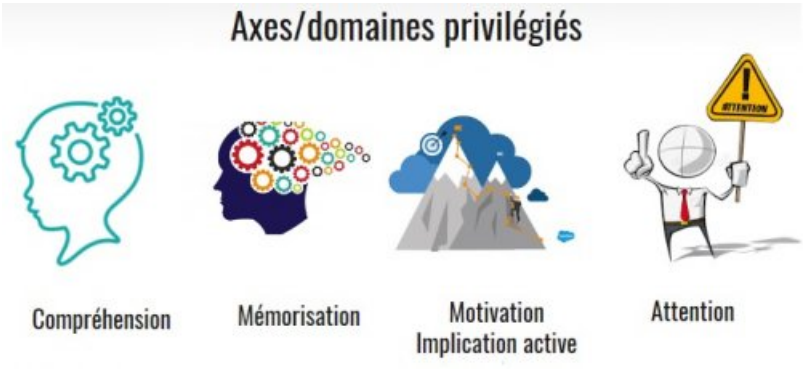
- **Escape game numérique, « Mathématiques : le numérique dans sa pratique », atelier présenté par M.Joan Riguet** : un moyen de ludifier son enseignement.

Un Escape Game mathématique numérique peut exploiter pleinement la puissance d'une tablette et **rendre plus ludique des problèmes mathématiques tout en faisant collaborer les élèves**. On peut ainsi apprendre par le jeu et inclure des notions plus ou moins proches de nos cours.
Au programme de cet atelier, *découverte des outils numériques* pour monter un escape game (Plickers, Evertoon, QR code, Robots pour la programmation...), *découverte du jeu* et motivation pour susciter l'envie de mettre en œuvre cette pratique (comment le concevoir, comment le tester...).

- **Les Cogniclasses, atelier présenté par Mme Laétitia Léraut** : adapter ses pratiques pédagogiques

Terme émanant du collectif "**apprendre et former avec les sciences cognitives**", les Cogniclasses ont pour objectif de mettre en application des pistes pédagogiques préconisées par les neurosciences cognitives dans la classe. Elles permettraient d'améliorer la réussite des élèves, le climat scolaire mais aussi de développer le travail collectif entre collègues autour d'un projet.
Mais le cours n'est pas totalement à exclure : même un élève en difficulté a besoin de l'entendre même s'il ne maitrise pas encore toutes les compétences. Le **feed-back régulier** à travers divers outils numériques (QCM, vidéos interactives, cahier de réactivation numérique...) **serait le premier facteur de réussite des élèves**.

4 piliers sont à privilégier pour apprendre avec les Cogniclasses



Le travail sur l'attention a été testé à grande échelle dans 8 écoles de l'académie de Poitiers à travers des séances de respiration guidée, respiration guidée qui se définit comme un état physiologique de cohérence cardiaque.

Enter Game atelier présenté par Mme Nathalie Noël, : accédez à l'école de vos rêves

Un Enter Game, c'est le contraire d'un Escape Game : il s'agit, ici, non pas de sortir mais d'obtenir un passeport qui permettra d'exercer dans l'établissement idéal. Le sésame est remis aux participants qui font la **preuve de leur esprit de cohésion** et de leur capacité à agir de manière raisonnée sous la pression du chronomètre. Une manière

de découvrir ou retrouver des outils numériques utiles en classe, de construire une équipe, mais aussi (et surtout) de **réfléchir aux effets de la ludification sur les apprentissages**.
On peut l'utiliser pour simuler l'accès à un lieu dont la porte serait fermée. Un temps est ensuite nécessaire pour recueillir le ressenti des participants et faire le point sur les compétences maîtrisées ou en cours d'acquisition des participants.

D'autres ateliers ont été présentés lors de cette journée : le *Bureau d'Aide Rapide*, les *Classes inversées*, *Ambiancer sa classe avec Classcraft*, la *Twictée*...

Cette journée départementale du développement professionnel a permis à tous de vivre un **véritable voyage pédagogique** à la découverte de pratiques éducatives toutes plus innovantes les unes que les autres.

Retrouvez toutes les informations et les conférences sur les pages du CARDIE et suivez son compte twitter : @CARDIE_Poitiers ainsi que les pages de la SRANE (ex DANe) et son compte twitter : @DanePoitiers

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.