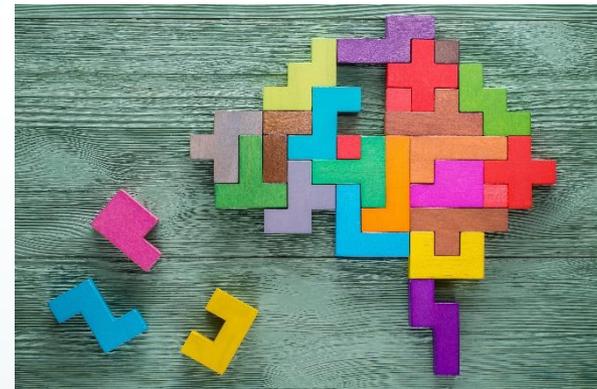


# Atelier 4



## Le numérique au service de la différenciation pédagogique

Katel MARTY



# Résumé



La différenciation pédagogique est un sujet au cœur des préoccupations des enseignants. Elle permet une gestion de l'hétérogénéité en classe en adaptant ou en diversifiant les modalités pour que chaque élève puisse trouver son chemin d'apprentissage tout en restant dans une démarche collective.

Les outils numériques peuvent être une plus-value à la gestion de cette hétérogénéité, c'est ce que nous aborderons dans cet atelier avec la plateforme Moodle Eléa ainsi que Quizinière.

Après une rapide présentation des pistes pour différencier son enseignement à l'aide de ces outils, un temps de prise en mains et de création de ressources sera proposé.

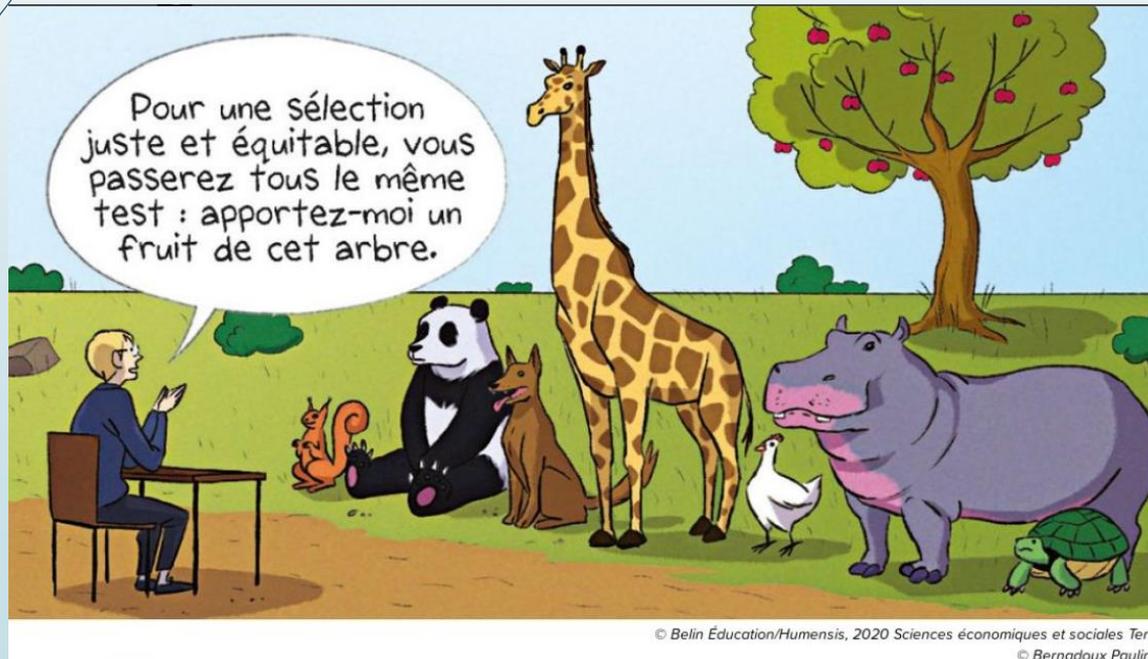
## Programme de l'atelier



- Différencier : premiers échanges
- La différenciation : comment et quand ?
- Des outils pour différencier
- Un choix de stratégie à tester en classe : Construction d'outils
- Bilan

## Premiers échanges

- 1) Que signifie « différencier » pour vous ?
- 2) Quelles hétérogénéités dans vos/les classes ?



« Différencier c'est faire en sorte que chaque apprenant se trouve, le plus souvent possible dans des situations d'apprentissage fécondes pour lui »

*Philippe Perrenoud, 1997*

# La différenciation : comment et quand ?



# Comment différencier ?

## Ce n'est pas ...

- Une finalité mais un moyen
- Une approche individuelle mais une manière d'accompagner l'individu au sein d'un collectif
- Adapter ou baisser le niveau d'exigence
- Une réponse à la seule question de la difficulté scolaire.
- une stratégie réduite à de la remédiation ou de l'AP

## C'est ...

- une stratégie afin que tous les élèves puissent atteindre des objectifs communs définis pas les référentiels des programmes.
- Aussi accompagner les élèves en situation de réussite
- « La différenciation c'est faire jouer la différence et l'unité »
- « enrichir sa boîte à outils » (Perrenoud)

# Quand différencier ?

Les trois phases d'une séquence d'enseignement



## 1) Différencier AVANT l'enseignement

- **Tester** les prérequis de certains élèves pour situer précisément le niveau avant une séquence
- **Réactiver** les notions utiles pour l'enseignement qui va suivre peut constituer une aide efficace pour certains élèves
- **Préparer** certains élèves à une activité en leur fournissant des aides, des repères

## 2) Différencier PENDANT l'enseignement

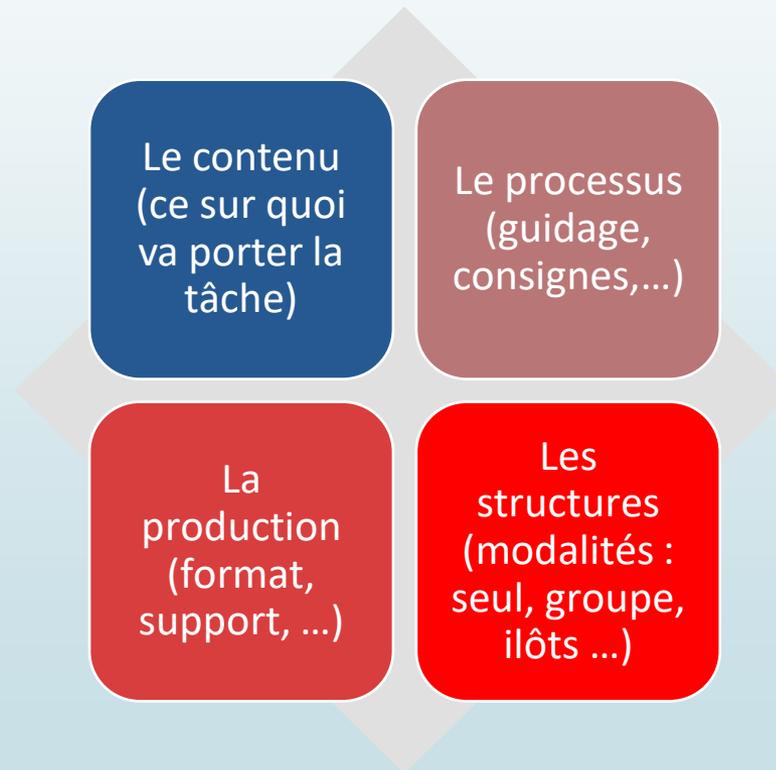
- **Soutenir** les élèves :
  - aide individuelle (adaptations de la tâche : repères complémentaires, consignes reformulées, allégées)
  - interaction guidée (laisser les élèves débiter seuls une tâche individuelle puis regrouper ceux « repérés » en difficultés pour favoriser les échanges, les comparaisons, le débat entre élèves sur la tâche en jeu)
- **Adapter** les supports (matériel), la consigne, les exigences, le temps mis à disposition
- **Evaluer** : il n'est pas toujours nécessaire de recueillir l'information pour chaque élève mais de cibler les élèves dont la progression pose problème

### 3) Différencier APRES l'enseignement

- **Exercer** : pour automatiser les procédures apprises et consolider les connaissances pour tous les élèves
  - ⇒ Plan de travail
- **Revoir** : cibler les révisions de certains éléments non acquis en fonction des élèves (1 compétence précise)
  - ⇒ Groupes de besoins : répartir ponctuellement les élèves en sous-groupes homogènes (mêmes besoins), groupes flexibles, pertinence régulièrement réévaluée en fonction des progrès des élèves.
  - Attention : ne pas affecter durablement un élève pour ne pas stigmatiser et démotiver !

# Que peut-on différencier ?

4 axes de différenciation possibles



A dark grey arrow points to the right from the left edge of the slide. Below it, several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep across the left side of the slide.

# Le numérique au service de la différenciation pédagogique...

- pour **motiver** les élèves (recherche active, impliquante) ;
- pour **individualiser** ;
- pour **améliorer l'autonomie** des élèves ;
- pour **évaluer / s'auto-évaluer**
- pour **prolonger l'espace de travail** en dehors de la classe.



# Les outils numérique pour différencier



# QUIZINIÈRE

# Quizinière présentation :

Quizinière permet aux enseignants de créer, de diffuser à leurs élèves et de corriger des exercices en ligne en toute simplicité.

- Créez vos exercices en quelques clics.
- Visualisez les notions non comprises par activité et par élève.
- Annotez, commentez, encouragez.
- Partagez vos exercices avec la communauté.



Quizinière est un outil numérique simple d'utilisation et gratuit.



Quizinière propose de nombreuses activités, facilitant la différenciation pédagogique : textes à trous, QCM, dessins, enregistrements audios, vidéos, formules mathématiques, etc.



Conformément au RGPD, les données personnelles des élèves sont protégées.



Devenez contributeur ! Un catalogue collaboratif permet aux enseignants de partager les exercices qu'ils ont créés, et de récupérer ceux partagés par la communauté.

# Quizinière : prise en main

Vision élève :

- Aller sur : **quiziniere.com**
- Ecrire le code : N4982X

OU



<https://www.quiziniere.com/diffusions/N4982X>

# Quizinière : prise en main

**Quizinière - Créer un exercice**

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/66fec967c4130>



**Quizinière - Diffuser un exercice et le corriger :**

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/66fec967c4130>



# Quizinière : prise en main

Vision prof :



 katel.marty@ac-versailles.fr

Créez des activités pédagogiques en ligne avec l'exerciseur de Réseau Canopé.

## Élèves

Entrez le code de l'exercice

Ex.: ABCDEF

ACCÉDER À L'EXERCICE

[Code oublié ?](#)

Accéder à une copie corrigée ou enregistrée

ACCÉDER À MA COPIE

## Enseignants

- Créez vos exercices en quelques clics.
- Visualisez les notions non comprises par activité et par élève.
- Annotez, commentez, encouragez.
- Partagez vos exercices avec la communauté.

ACCÉDER À MON ESPACE

Rejoignez la communauté Quizinière.

# Quizinière : prise en main

The screenshot shows the Quizinière interface with a teal header. On the left, there is a search bar with the text "Écrivez le nom de votre modèle ici". The header contains the logo "Quizinière par CANOPÉ" and navigation icons (help, save, close). Below the header are two main toolbars: "Questions/Documents" (light blue) and "Réponse/Activité" (orange). The "Questions/Documents" toolbar includes icons for Text, Son, Image, Dessin, Maths, and Vidéo. The "Réponse/Activité" toolbar includes icons for Text, Son, Image, Dessin, T. à trous, QCM, and Associer. Three red callout boxes provide instructions for each section. A fourth red callout box is located at the bottom left of the main content area.

Écrivez le nom de votre modèle ici

Questions/Documents

Réponse/Activité

Texte Son Image Dessin Maths Vidéo

Texte Son Image Dessin T. à trous QCM Associer

Choisissez un titre précis pour une meilleure compréhension.  
Exemple :  
"Les décompositions de 10" ou  
"Qu'est-ce que manger local ?"  
au lieu de  
"Exercice maths" ou "EDD Cycle 3".

Choisissez ici de quelle façon vous souhaitez formuler votre question à vos élèves :  
textuellement, oralement, visuellement, etc.

Vous pouvez aussi vous servir de ces outils pour inclure des documents ressources dans votre exercice.

Ce sont des éléments que l'élève verra mais sur lesquels il ne pourra pas agir

Choisissez ici de quelle façon vous souhaitez que l'élève vous réponde :  
textuellement, oralement, visuellement, etc.

Ce sont des éléments que l'élève verra et sur lesquels il pourra agir

Cette zone affiche les éléments ajoutés et vous permet de les déplacer, les dupliquer ou les

# Quizinière : conception



30  
minutes

Consigne : Concevoir une évaluation sur Quizinière à destination des élèves.



# Quizinière : manipulation

5  
minutes



Consigne : Vous pouvez aller tester les évaluations réalisées par vos collègues...



# Quizinière : retour d'expérience...

- Quels sont les atouts de ce logiciel ?
- Quels sont les difficultés rencontrées lors de la conception ?
- Quels peuvent-être les limites ?





MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# ÉLÉA

Enseigner et apprendre avec le numérique

Région académique île-de-France

## Moodle de l'académie de Versailles :

# Eléa

# Présentation générale

Depuis 2016, la DANE de l'académie de Versailles s'est lancée dans l'aventure de la e-éducation avec le développement de la plateforme Moodle Éléa qui permet aux enseignants de l'académie de Versailles de concevoir des parcours d'apprentissage.

Elle est disponible pour tous les établissements de l'académie de Versailles depuis septembre 2020 et s'ouvre progressivement à d'autres académies depuis l'année 2022-2023.

D'ici 2025, la plateforme Moodle Éléa sera disponible dans toutes les académies de France.

# Présentation générale



## Un Moodle pour les enseignants et leurs élèves

Éléa est un commun numérique proposé par la DNE. C'est une plateforme numérique d'apprentissage adaptée à l'enseignement primaire et secondaire.



## Accompagner les élèves

La plateforme permet aux enseignants de concevoir aisément des parcours pédagogiques scénarisés, de les mettre en œuvre avec leurs élèves et de suivre leur progression



## Des activités variées

Différents types d'activités pour favoriser l'autonomie, la différenciation et la collaboration

## Eléa : Plateforme en autonomie

Des parcours-ressources validés par les corps d'inspection sont disponibles dans la *Éléathèque*. Les enseignants peuvent se les approprier et les adapter en fonction de leurs besoins.

Possibilité d'intégrer la gamification aux situations d'apprentissage, en reprenant des mécanismes empruntés aux jeux vidéos (carte de progression, défis, obtention de récompenses ou de badges, ...).

### Avantages :

- Création de contenus personnalisés
- Possibilité de varier les supports
- Adaptation au rythme de l'élève
- Ludique

### Points de vigilance :

- Autonomie des élèves
- Modalité de fonctionnement

# Présentation d'un parcours

<https://communaute.elea.ac-versailles.fr/>

## Enseignant :

**EXEMPLE-ACADEMIQUE\_mathématiques\_tous-niveaux\_Programmation : découvrez l'algorithmique !**

### Caché pour les étudiants

L'objectif de ce parcours est d'aborder la notion d'algorithme (très simplement) et de *découvrir le langage Python3*.

L'idée est de créer un parcours permettant le maximum d'interactions entre l'élève et la machine grâce à des [contenus H5P](#) et à l'imbrication d'[un compilateur Python3](#) en ligne (trinket).

Afin de débiter en Python, les notions de fichiers et compilateurs à télécharger ne me semblent pas nécessaires. **Ainsi tout est fait en ligne.**

Ce parcours est pensé pour être réalisé avec **un ordinateur** ou **une tablette** (peut-être un peu plus délicat).

Il peut être réalisé en autonomie ou avec le professeur.

N'hésitez pas à modifier ce parcours comme bon vous semble !

# Présentation d'un parcours

<https://communaute.elea.ac-versailles.fr/>

Elève :

**EXEMPLE-ACADEMIQUE\_mathématiques\_tous-niveaux\_Programmation : découvrez l'algorithmique !**

**Bienvenue sur ce parcours,**

Vous allez découvrir les bases de l'algorithmique.

Pour tout ce cours, nous utiliserons le langage informatique Python.



Logo du langage Python

Non, Python n'est pas un animal dangereux, mais un des langages de programmation les plus utilisés dans le monde en 2020 : **4° le plus utilisé** par les développeurs et **2° préféré** des développeurs (en 2019, d'après le site de programmation : [StackOverflow](https://stackoverflow.com/)).

***Donc apprendre à utiliser Python aujourd'hui c'est être à la pointe des langages de programmation !***

Au collège, vous avez probablement entendu parler de Scratch (peut-être avez-vous eu la chance de coder en Scratch !). Le principe fondamental de ces deux langages (et de tous les langages) est le même, vous utiliserez des **algorithmes** pour réaliser des actions ou tester !

Mais assez parlé ! Il est temps de découvrir ce qu'est **un algorithme** !

# Eléa : prise en main

<https://dne-elearning.gitlab.io/moodle-elea/documentation/docs/Professeurs>

SCAN ME



# Eléa : manipulation /conception

30  
minutes



Consigne :

- Découvrir la plateforme
- Tester un parcours
- Télécharger pour s'approprier un parcours à destination des élèves.



# Eléa : retour d'expérience...

- Quels sont les atouts de cette plateforme ?
- Quels sont les difficultés rencontrées ?
- Quels peuvent-être les limites ?



# Bilan de l'atelier

