

# Journées nationales de l'innovation pédagogique à Madagascar

**Intégrer le programme « Teknolojia Indroa Isambolana ou TI2.0 : Technologie – Information – Intelligence » au primaire et au collège**

**Hasina Zarazo Heritiana ANDRIARISON**  
Professeur de Sciences de la Vie et de la Terre

**Lycée Privé « Gabrielle » - Morondava-Menabe**



[apprendre.auf.org](http://apprendre.auf.org)

## Contexte de l'innovation

Accessibilité et Disponibilité des Outils Technologiques

Manipulation de la Technologie dans l'Enseignement et l'Apprentissage

Gestion et Organisation du Capital Humain et des Matériels

## Problématique

Comment surmonter les limitations de connaissances causées par le manque d'accès et de diversité en matière de matériel technologique et de connectivité ?

Comment remédier à l'incompétence des enseignants en matière de technologie grâce à une meilleure formation ?

Comment assurer une utilisation responsable et équitable des ressources technologiques, sans qu'aucun individu ne se dérobe à ses responsabilités ?

## Objectif général

Enrichir l'enseignement/apprentissage avec la technologie à travers le programme « Teknolojia Indroa Isam-bolana ou TI2.0 : Technologie – Information – Intelligence »

## Objectif spécifique 2

Élaborer un Calendrier d'Intégration Technologique permettant l'objectif « TI2.0 »

Vers une Éducation 2.0 :  
Intégrer la Technologie  
au primaire et au collège

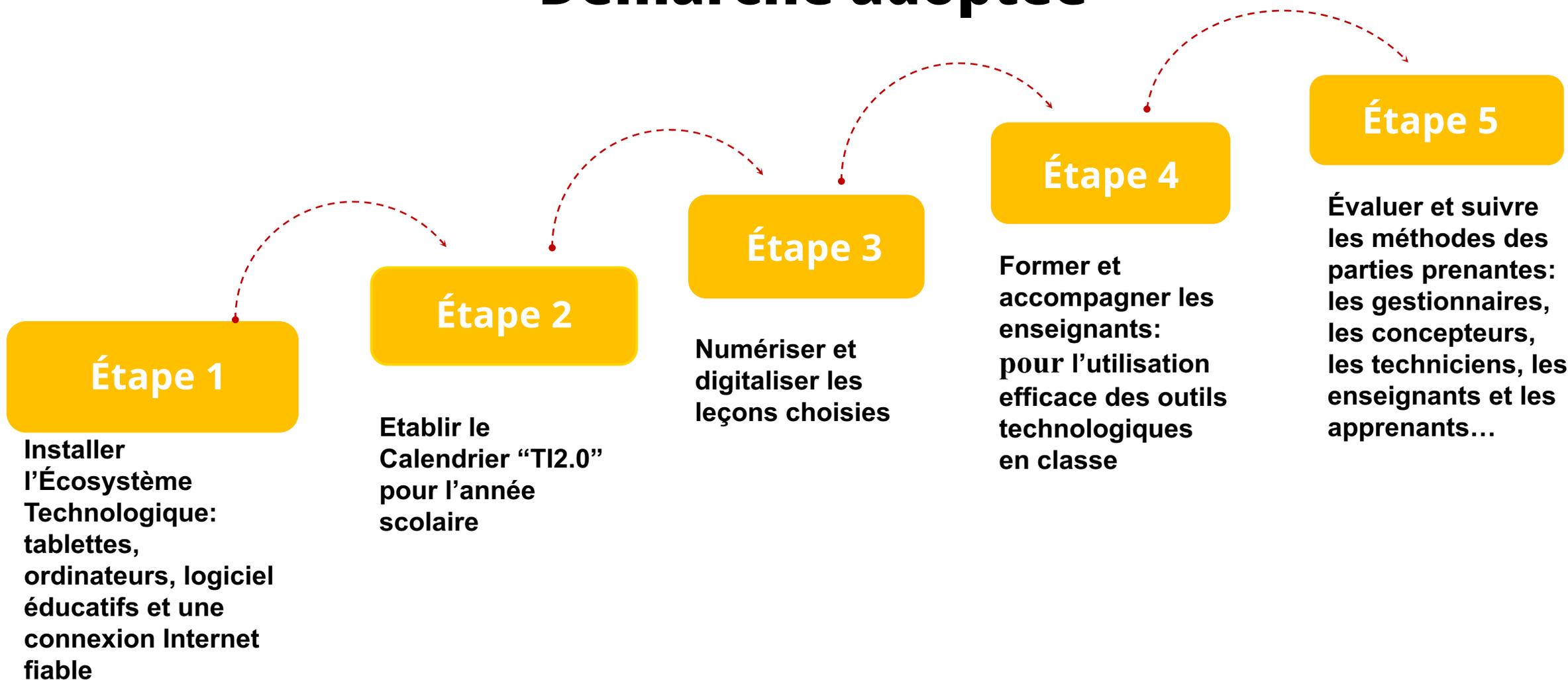
## Objectif spécifique 1

1. Identifier les Contenus Pédagogiques Numérisables par matière

## Objectif spécifique 3

Nommer un responsable de la gestion des matériels technologiques)

## Démarche adoptée



# Impacts de l'innovation

## Impact 1

**Amélioration de la Qualité et de la Performance des Enseignants: ressources pédagogiques plus riches et variées; efficacité dans la transmission des connaissances.**

## Impact 2

**Stimulation de l'Intérêt des Apprenants grâce à des matériels innovants: plus engagés, motivés, curieux**

## Impact 3

**Facilitation de la maîtrise de la technologie en tant qu'outil et culture moderne**

## Impact 4

**Renforcement de la communauté éducative grâce à la collaboration et à la dynamique d'équipe: communication et cohésion entre les enseignants, les élèves, les parents, les administrateurs, et tous les acteurs de l'éducation.**

## Actions à mettre en œuvre pour poursuivre les avancées

### Action 1: Formation des parties prenantes

Former les concepteurs, les réalisateurs, les techniciens et les opérateurs pour harmoniser les actions concrètes à mener en vue d'une meilleure utilisation des technologies.

### Action 2: Suivi continu du capital humain et des matériels

Surveiller de manière continue le capital humain (compétences, connaissances, etc.) et les matériels (équipements, infrastructures, etc.) afin d'identifier les besoins en formation, les éventuelles défaillances et les opportunités d'amélioration.



## Références

- Référence 1: « *Les technologies dans l'éducation* » (Rapport GEM/UNESCO 2023).
- Référence 2: « *Les Nouvelles technologies de l'information et de la communication pour l'éducation* » (UNESCO, 2021)
- Référence 3: Vidéo intitulée « *Apprendre avec des vidéos sur YouTube, une révolution pour l'éducation ?* »
- Référence 4: « *Un manuel sur la technologie éducative* » (Global Education- UNESCO)