Journées nationales de l'innovation pédagogique à Madagascar

Vers une éducation numérique inclusive: leçons et technologie au collège

Andriniaina Safidinandrasana RAZAFIMANANTSOA

Enseignant en Mathématiques Ingénieur en génie civil

CEG Vilanandro- ZAP Andranomavo Ouest- CISCO Soalala- DREN Boeny









apprendre.auf.org









Contexte de l'innovation

Manque d'accès équitable au numérique

Technologie sous utilisée dans les écoles enclavées

Manque d'innovation des méthodes d'enseignement

Problématique

Déséquilibre réel dans l'éducation nationale vu la différence de l'accès au numérique

Technologie mal comprise et voire inconnue des élèves

Taux d'absence et taux d'abandon scolaire élevés et niveau de classe très faible









Influencer dans l'éducation numérique nationale

Mettre en place une éducation avancée et de qualité partout dans l'île

Promouvoir l'éducation numérique à travers les pratiques de l'enseignant

Amélioration des méthodes d'enseignement/apprentissage

Projeter vers une éducation numérique inclusive

Utiliser la technologie de manière simple, efficace et pratique

Technologie connue et utilisée de toutes et tous

Motiver les apprenants dans les pratiques de l'éducation numérique

Renforcement de leurs intérêts dans l'éducation et dans l'enseignement/apprentissage









Démarche adoptée

Étape 1:

Formation des enseignants

Compétence de base en informatique bureautique: branchement des matériels, Microsoft office (Word, Powerpoint, Excel...)

Étape 2:

Acquisition et géstion des équipements

Approvisionnement des équipements au sein de l'établissement: ordinateurs, vidéoprojecteur, tablettes, smartphones

Étape 3:

Numérisation des contenus pédagogiques

Identification d'une leçon/séance à numériser

Étape 4:

Projection du cours

Enseignement utilisant la nouvelle technologie

Étape 5:

Suivi et autoévaluation de l'éfficatité

Observation personnelle et collective sur l'hypothèse, l'expérimentation, le résultat, l'interprétation et la conclusion









Impacts de l'innovation

Impact 1

Manipulation et utilisation de la technologie accessible pour/par toutes et tous

Impact 2

Progression de compétence et culture technologique chez les enseignants ainsi que les apprenants

Impact 3

Développement et renforcement de la collaboration entre les communautés éducatives, les partenaires et les autres

Impact 4

Motivation de l'enseignant et des apprenants vers une pratique éducative plus avancée









Actions à mettre en œuvre pour poursuivre les avancées

Action 1: Utilisation de la technologie quotidienne dans l'enseignement

Meilleure méthode pour avancer dans les méthodes d'OHERIC

Action 2: Incitation des enseignants vers la pratique continue de l'éducation numérique

Amélioration de l'enseignement/apprentissage









Références

- Référence 1: « Apprentissage numérique et transformation de l'éducation » (UNESCO, http://www.unesco.org/fr/digital-education)
- Référence 2: « Prix UNESCO pour l'utilisation des TIC dans l'éducation » (UNESCO, https://www.unesco.org.education.prizes
- Référence 3: « Les technologies dans l'éducation » (Rapport GEM/UNESCO 2023, http://www.unesco.org)
- Référence 4: « Amélioration de niveau de Français des enseignants de collège sur leur pratique pédagogique » (EPIE, concepteur: équipe de SFAP, DREN Boeny 2023)