

Pratiques pédagogiques inclusives en lien avec l'usage des TICE

PEEDOLY Kaviraj Sharma – Senior Lecturer, MIE
k.peedoly@mie.ac.mu



Membres de la CAP

M. M.S. Chamilall (Forest Side SSS)

M. A. Gajadhur (Forest Side SSS)

M. A.K. Rajub (Forest Side SSS/E. Anquetil SSS)

M. Reechaye (Forest Side SSS)

Mme S. Geneviève (Candos GS)

Mme D. Bucktowar (Candos GS)

Mme M. Gojadhur (Candos GS)

M. To (Candos GS)

Mme Rajcoomar (Candos GS)





La problématique

- Utilisation des logiciels d'apprentissage ludiques et intégration du visuel/de l'interaction dans le processus d'apprentissage dans toutes les matières.

Problématique FS SSS

- Comment motiver et engager les élèves à besoins spécifiques dans l'acquisition de vocabulaire nouveau et abstrait, tout en favorisant leur autonomie ?
- Les méthodes traditionnelles (texte, répétition) montrent leurs limites.
- Le manque de motivation et de concentration entrave les apprentissages fondamentaux.
- Un faible vocabulaire limite l'autonomie dans la vie quotidienne et les interactions sociales.

Je ne sais pas lire, je n'aime pas lire, c'est trop difficile – Citation des élèves.

Problématique CGS

- Comment renforcer l'engagement et la participation active des élèves en classe?
- Il est important, dans une école ZEP, de diversifier les méthodes d'enseignement pour mieux capter l'attention des apprenants, encourager leur autonomie et répondre à des profils variés.
- L'intégration des TICE permet la collaboration entre enseignants et le partage de bonnes pratiques.

Analyse et préparation (SoTL – étape 1 & 2)

2

- Va-et-vient techniques entre expert local et international
- Crystallisation du processus
- Tutoriels, essais, séquences, production (Substitution, Augmentation, Modification, Redéfinition)



Analyse et préparation CGS

Observations:

- *Réactions des élèves aux méthodes traditionnelles;*
Identifier les moments de désengagement, les difficultés de compréhension, le manque d'interaction et de motivation.
- Recueillir l'avis des élèves sur leurs préférences d'apprentissage. ("Mo pli kontan servi tablet ki kreyon ek papie")
- Interroger les enseignants sur leur usage des outils numériques et leurs besoins.

"Ce que l'enfant peut faire aujourd'hui en coopération, il pourra le faire seul demain"
(Lev Vygotsky, 1978)

Pistes d'actions envisagées:

- Intégrer des outils interactifs (H5P) pour rendre les leçons plus visuelles, favoriser l'autonomie des élèves, encourager le travail collaboratif (entre élèves et élèves, élèves et enseignants, enseignants et enseignants)
- Créer une banque de ressources pour partager entre collègues.

Analyse et préparation FSSSS

- **Observation en classe** : Identification des signes de frustration et de décrochage chez les élèves.
Diagnostic : Analyse des travaux pour identifier les blocages spécifiques. Exploration : Recherche d'outils numériques pour trouver des solutions adaptées.
- **Fondements scientifiques de notre approche** :
 - **Pédagogie universelle (UDL)** : S'inspirer des principes pour concevoir des leçons accessibles à tous.
 - **Impact du visuel** : Utiliser des recherches prouvant que les images et l'interactivité améliorent la mémoire de travail.
 - **Gamification** : S'appuyer sur des études montrant que le jeu augmente l'engagement des élèves.
- **Pistes d'action envisagées** :
 - **Quiz visuels** : Intégrer des outils interactifs comme Logiquiz et les images H5P.
 - **Activités ciblées** : Remplacer les longues leçons par des séquences courtes et précises.
 - **Supports concrets** : Utiliser des images authentiques pour rendre le vocabulaire abstrait plus tangible.

3

Plan d'action et expérimentations (SoTL – étape 3)

- Appropriation inclusive contextualisée



Plan d'action et expérimentations CGS

Mises en place:

- Création d'activités interactives (utilisation de Logiquiz; fichier H5P, d'un ordinateur et d'un projecteur)
- Vidéo interactive avec quiz, image hotspot avec puce cliquable, DialogCards avec audio, Exercice de glisser-déposer et Single choice set
- Suivi individualisé grâce au numérique
- Rendre la classe plus centrée sur les élèves
- Parcours d'apprentissage différencié, chacun avance à son rythme selon ses besoins.

Rôles des élèves:

- Participer activement aux activités, Donner un retour, Développer leur autonomie, collaboration et esprit critique

Rôles des enseignants:

- Identifier les besoins pédagogiques, Concevoir et tester les activités numériques, Adapter les contenus aux niveaux des élèves, Observer, évaluer et ajuster les pratiques, Partager les retours d'expérience avec l'équipe.

Administration:

- Facilite l'accès aux équipements et ressources, Soutenir l'organisation

Coordinateur pédagogique:

Former et accompagner les enseignants, Assurer la cohérence des outils utilisés, Veiller au bon déroulement technique et pédagogique.

Plan d'action et expérimentations CGS

Consent form

Candos Govt School
Ave, Tolerance, Residence Kennedy ,
Quatre- Bornes

Consent Form for Student Participation and Photography

Dear Parent/Guardian,

As part of *Project Apprendre* – a partnership between AUF, AFP, MIE, and MOE – your child may participate in classroom activities using ICT tools and software to experience innovative methods of teaching and learning. During these activities, photos and videos may be taken to document the project.

We kindly request your consent for your child's participation.

☐ I consent to my child, _____, of Grade _____, being photographed/video-recorded for this project.

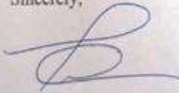
☐ I do not consent.

Responsible party's name:

Signature:

We thank you for your support in promoting healthy ICT practices among our students.

Sincerely,



Mr. T. F. L. Chun Chong
Headmaster



Création d'activités interactives



Implémentation



Réactions

"Top Net!!"

"Amusant"

"Lí plí fasíl"

"Monn konpran pli vit ar zimaz"

C'était très intéressant



Plan d'action et expérimentations FSSSS

- Conception et test de deux séquences prototypes : « L'Athlétisme » et « Le Shopping » du programme FPLNS.
- Création de quiz visuels avec annotation d'images et questions intégrées.
- Mise à disposition des activités sur ordinateurs pour un travail en autonomie et en binôme.

Rôles des membres :

- **Enseignants** : Conception des scénarios pédagogiques, invitation à participer, motivation à participer, consentement des parents des élèves, remue-ménages, téléchargement/mise à disposition du logiciel LOGIQUIZ et H5P, entretien après l'implémentation, écriture et présentation du document d'accompagnement.
- **Conseillers pédagogiques** : Expertise sur l'accessibilité et l'adaptation des supports.
- **Chef d'établissement** : Soutien logistique (mise à disposition du laboratoire informatique de l'école/disposition administrative - créneau horaire & ressources humaines).

Plan d'action et expérimentations FSSSS



FOREST SIDE SSS BOYS
Idary Road – Forest Side
Tel No 6700609 / 6700614 / Fax No 6706375

Date:

Consent Form

Activity: Project ~~Apprendre la~~ partnership AFP, MIE & ~~MIE~~

Venue: Forest Side SSS – Computer Lab

Date & Time: Thursday 12th June 2025 @ 10 am

Grade: 8 FPLNS

Note:

1. Students have to be in school uniform and they are expected to behave properly.
2. Students will be under the supervision of educators during this educational session for the implementation of the project using ICT tools.
3. Student's photographs/videos may be taken and used for educational purposes or social media.
4. Students Full name would be used alongside their photographs for this project.

Please sign acknowledgement receipt below to give your consent.

D. Bessyve

Rector

Acknowledgement Receipt

Activity: AFP Project ~~Apprendre sur la~~ plateforme Lactical –HSP ~~lopiQuiz~~

I give/do not give consent for my ward to participate in the activity and photographs/videos to be taken and used for educational or promotional purposes.

I authorise educators to take actions regarding my ward as it may deem appropriate if I cannot be contacted at the telephone number listed below.

Pupil: Grade:

Name of Responsible Party: Signature:

Date: Mobile Number:

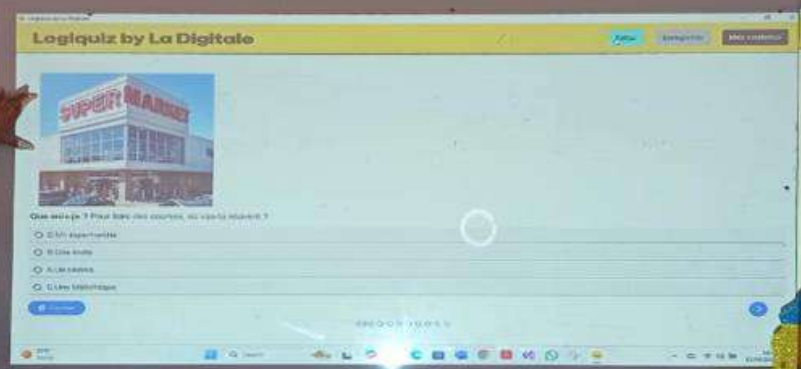
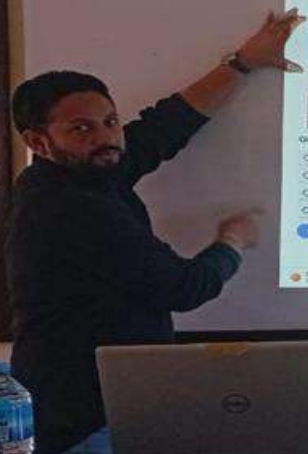
Session d'introduction

- Explication de h5p et Logiquiz : utilisation pratique
- Démonstration d'une activité par un éducateur (exemple de quiz simple)
- Les étudiants sont guidés pas à pas dans la navigation



STUDENTS ARE NOT ALLOWED TO WRITE ON TABLES OR ANY COMPUTER SETS. STRICT ACTIONS WILL BE TAKEN FOR ANY MISDEEDS.

PLEASE DON'T USE BLANCO IN COMPUTER ROOM.



12 June 2025 10:42

Descriptif

- Les étudiants ont travaillé tant individuellement qu'en binômes
- Mise au point sur les visuels interactifs et les exercices de quiz
- Les activités comprenaient des questions à choix multiples et de la mise en séquence



Logiquiz by La Digitale



Que suis-je ? Pour faire des courses, où vas-tu souvent ?

- D. Un supermarché
- B. Une école
- A. Un cinéma
- C. Une bibliothèque

10



0 / 1

➔ Afficher la solution

🔄 Recommencer



Q Search





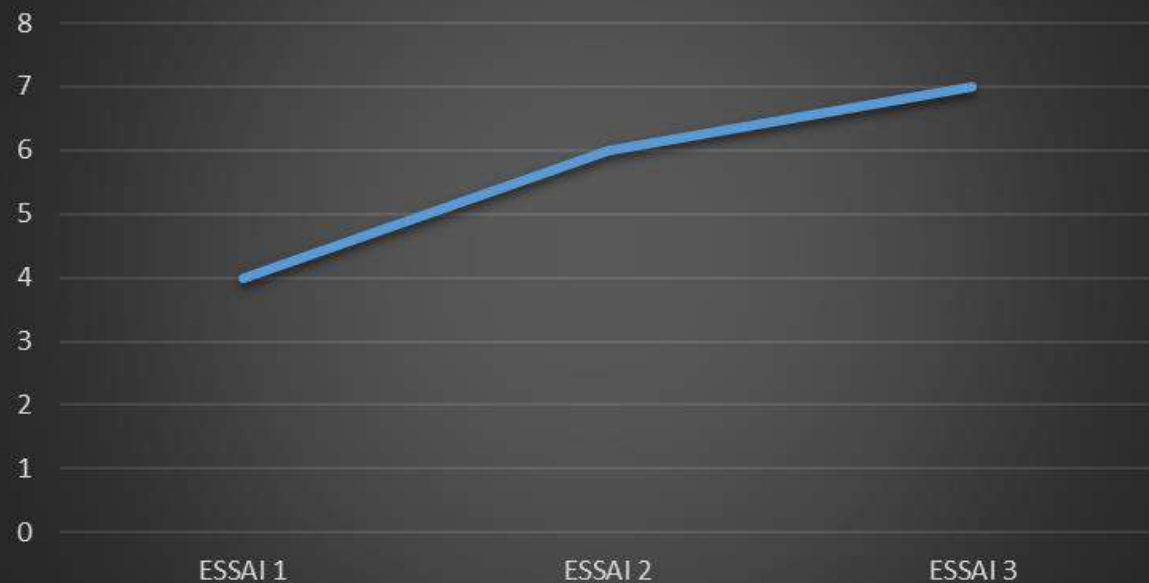
LogiQuiz by La Digitale

Max points

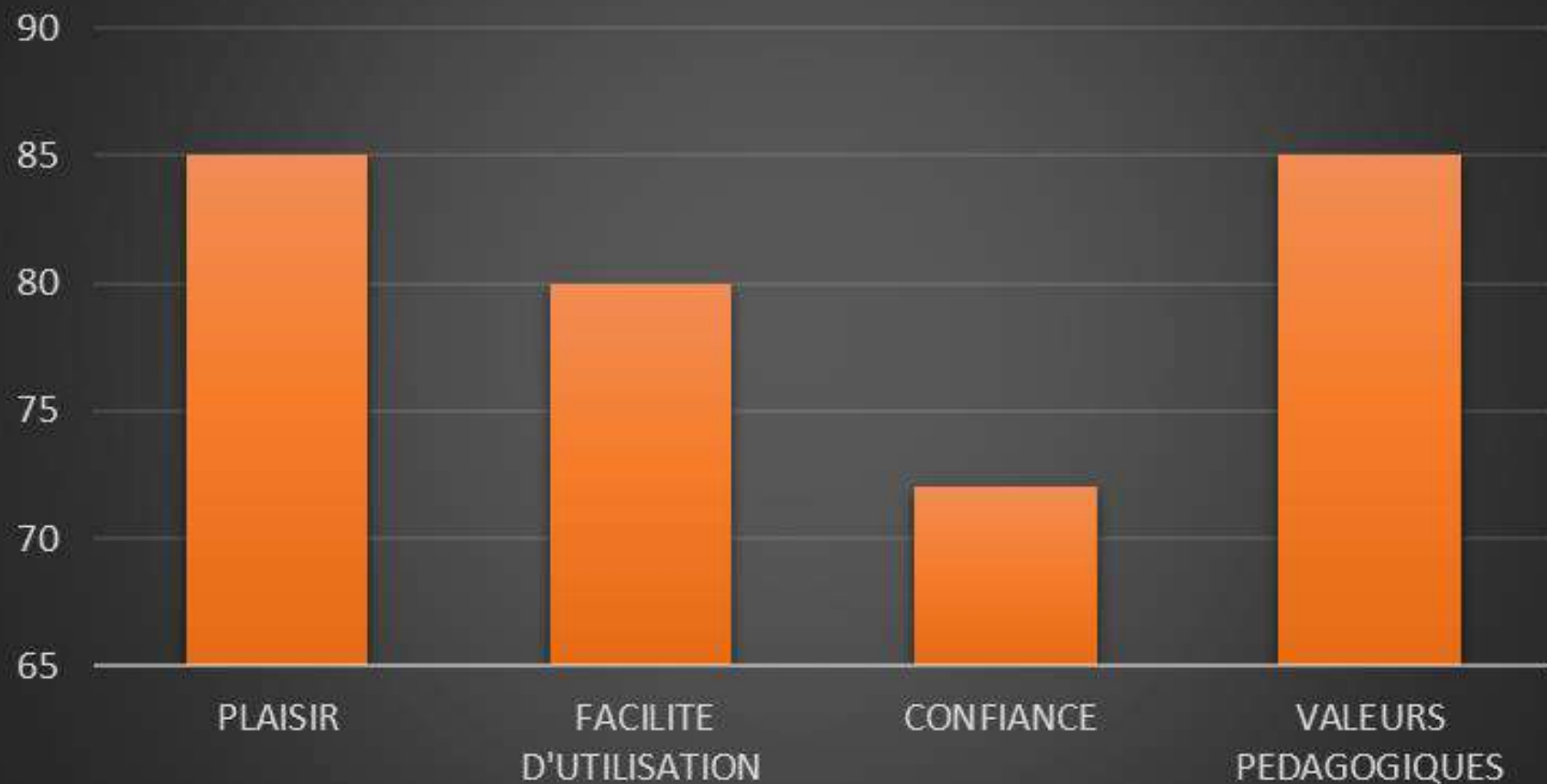


12 June 2025 10:18

SCORES MOYENS



SCORES MOYENS



Réactions



*Li ti amizan ek fasil pou re-esey ankor.
Mo kontan ki mo gagn repons vit-vit.
Bann zimaz inn ed mwa konpran pli vit.
Mo anvi servi li dan bann lezot klas.*

- Les élèves ont exprimé de la curiosité et de l'enthousiasme pour la plateforme.
- Remarques positives sur le retour d'information instantané.
- Ils ont trouvé l'option de réessayer motivante.
- Ils ont suggéré d'utiliser plus de visuels et de tâches courtes.



Résultats et observations (SoTL – étape 4)

- Résultats probants
- Possibilités de pérenniser?
- Appareils utilisés uniquement pour APPRENDRE?
- Étendre à plus de partenaires?



Résultats et observations CGS

- **Impacts** : Motivation et engagement accru; Les élèves trouvent l'apprentissage plus intéressant et dynamique (aspect interactif et ludique) ; Autonomie et responsabilisation ; Ils apprennent à chercher l'information, organiser leur travail (développement de nouvelles compétences numériques utiles)
- **Difficultés rencontrées** : Stress technique (pannes de connexion internet ou bugs qui créent de la frustration); Les élèves moins à l'aise avec l'informatique peuvent se sentir perdus ou en retard.
- **Distraction possible** : Certains élèves utilisent l'ordinateur pour des activités non scolaires.
- **Ajustements effectués** : Établir des règles d'utilisation (expliquer aux élèves que la technologie est un outil, pas un jouet), encourager l'engagement, valoriser les bons comportements, proposer des tâches courtes et variées pour éviter l'ennui, gérer les distractions directement, se déplacer régulièrement dans la classe. Appliquer une sanction éducative (enlever l'ordinateur temporairement et donner une activité papier).

Résultats et observations FSSSS

- **Engagement accru** : Les élèves sont plus concentrés et volontaires pour participer.
- **Meilleure rétention** : Le vocabulaire est mieux mémorisé grâce à l'association image-mot.
- **Autonomie favorisée** : Le format interactif permet à chacun d'avancer à son rythme.
- **Impacts sur les pratiques** :
 - Collaboration interdépartementale renforcée entre enseignants pour créer des ressources (informatique, physique et français).
 - Développement de compétences numériques chez les professeurs.
 - Changement de posture : l'enseignant devient guide plutôt que lecteur.
 - Potentiel de réutilisation dans d'autres matières.
- **Difficultés et ajustements** :
 - Temps de conception initial long.
 - Équipement dédié/connectivité pour la mise en place du programme.
 - Calendrier d'implémentation/charge de travail.

Retours d'expérience et enseignements

5



Retours d'expérience et enseignements CGS

Interactivité élevée ;

- Les élèves ne se contentent pas de lire ou d'écouter, ils interagissent avec le contenu acquis, favorise la mémorisation et l'engagement
- Polyvalence; H5P propose plus de 40 types d'activités, adaptées à plusieurs disciplines et niveaux scolaires.
- Les enseignants peuvent partager et réutiliser des activités déjà créées par d'autres, ce qui fait gagner du temps et favorise l'échange de bonnes pratiques.

Recommandations;

- Formation des enseignants (Proposer des formations continues et accessible en présentiel ou en ligne), Intégrer les TICE dans les projets d'école (Inscrire l'usage des outils numériques dans le plan d'action pédagogique)
- Évaluer régulièrement les pratiques (mesurer l'impact pédagogique, ajuster selon les résultats et besoins)
- Créer une équipe de référents TICE avec les outils numériques nécessaires (au moins 2 ordinateurs dédiés pour les activités H5P)

Retours d'expérience et enseignements FSSSS

- **Points forts :**

- La multimodalité (image + interaction) répond aux besoins de tous les profils d'apprenants.
- L'aspect « jeu » réduit l'anxiété et encourage les essais-erreurs sans crainte de se tromper et de pouvoir revenir en arrière.

- **Bonnes pratiques à partager :**

- ***Keep it simple*** : Une image, un concept, une question.
- **Tester impérativement** l'activité sur l'équipement cible avant la classe.
- Toujours prévoir **une alternative non numérique** (affiche de vocabulaire, objets réels) pour la remédiation.
- Innovation/diversité des activités par discipline d'enseignement.

- **Recommandations pour pérenniser :**

- Intégrer la création d'une activité interactive par trimestre dans le plan de travail d'équipe.

6

Perspectives et prochaines étapes

Perspectives et prochaines étapes CGS

Étapes suivantes;

- Développer la culture numérique;
- Former les élèves à un usage responsable et critique des outils numériques;
- Accompagner les enseignants dans la maîtrise des ressources.

Collaborations

- Partager nos connaissances des outils H5P avec d'autres communautés de pratiques (exemple: pour créer des exercices d'évaluation pour les langues, l'histoire, la géographie, les sciences et les mathématiques)

Besoins pour la suite

- L'administration des écoles devrait solliciter le Ministère de l'Éducation afin d'obtenir des ressources adéquates pour les TICE, et faire une demande d'exception pour certains sites éducationnels.
- La coopération entre le ministère et les administrateurs de l'école est essentielle à la réussite du projet TICE.
- Certification des participants.
- Mise à disposition de la plateforme APPRENDRE.

Perspectives et prochaines étapes FSSSS

- **Prochaines étapes pour la communauté :**

- Élargir la banque de ressources à d'autres thèmes de la vie quotidienne (les transports, les métiers).
- Expérimenter d'autres formats d'activités interactives (mots croisés, audio).

- **Collaborations :**

- Présenter notre démarche à d'autres communautés de pratiques.
- Partager nos ressources via une plateforme académique commune.

- **Besoins pour la suite :**

- Pourvoir des équipements dédiés pour le projet.
- Dégager du temps institutionnalisé pour la co-conception.
- Certifier les participants.
- Accréditer des compétences développées chez les enseignants.
- Partenariat étroit entre les acteurs.
- Plateforme pour rester en communication.
- Accès à la plateforme APPRENDRE.



Message clé



Message clé

Les TICE facilitent une évaluation ludique et différenciée à l'école primaire.

L'innovation pédagogique n'est pas une question de technologie complexe, mais de conception intentionnelle d'activités qui donnent du sens et du pouvoir d'agir à tous les élèves.