

15 concepts de technologie
testés par les enseignants
pour libérer le potentiel
créatif des élèves

logitech®



La créativité est la base de notre avenir

À l'ère du numérique, les outils technologiques peuvent jouer un rôle clé dans la satisfaction des besoins en apprentissage, en permettant aux élèves de mettre à profit leur créativité. Et les résultats sont exceptionnels.

Dans les faits, des études ont montré que les élèves acquièrent beaucoup en termes de compétences cognitives lorsque les enseignants associent technologie et créativité pendant leurs cours¹.

Si vous cherchez des idées efficaces pour encourager la créativité de vos élèves, notre guide d'utilisation des technologies de l'enseignement (edtech) en classe propose de nombreux projets susceptibles de stimuler et développer leur imagination. Aujourd'hui, dans les classes, la technologie est aussi importante que les fondamentaux de l'enseignement (lecture, écriture, calcul) et nous offrons une structure permettant de réfléchir à la façon de tirer parti des opportunités qu'offre l'edtech:

EXPRESSION

de la connaissance

ENGAGEMENT

dans le contenu

CONNEXION

avec les autres

Découvrez ces concepts testés par les enseignants qui permettent d'utiliser la technologie dans différentes disciplines et à différents niveaux. Vous constaterez qu'ils sont tous inspirés par un objectif global:

Aidez les élèves à exploiter leur propre créativité et à découvrir le plaisir d'apprendre.

L'utilisation du pouvoir de transformation de la technologie peut ouvrir la voie à la créativité en classe. Les enseignants et les responsables pédagogiques savent que la créativité est une compétence indispensable que les élèves devront développer d'abord à l'école et par la suite dans leur travail. Une utilisation transformative de la technologie peut déboucher sur cette opportunité.

 **87 %**
des enseignants



SONT D'ACCORD >>>

 **77 %**
des parents

« Les approches pédagogiques qui favorisent la créativité dans les processus d'apprentissage demandent plus de travail, mais paient davantage. »

Les enseignants et les responsables pédagogiques savent que la créativité est une compétence indispensable que les élèves devront développer d'abord à l'école et par la suite dans leur travail. Une utilisation transformative de la technologie peut leur offrir cette opportunité¹.



Expression

Favorisez la créativité en offrant aux élèves différents moyens de s'exprimer et de communiquer ce qu'ils apprennent.

L'expression personnelle des élèves en classe affecte positivement l'humeur, la fonction, la cognition et le comportement². Le fait de disposer d'une gamme d'outils numériques, comme une souris, un pavé tactile, un clavier ou un stylet, permet aux élèves de trouver ceux qui conviennent le mieux à leur propre style et à leur stade d'apprentissage. Avoir le choix est essentiel pour l'expression personnelle créative.

5 projets pour l'expression créative

1 SCHÉMAS CONCEPTUELS

L'apprentissage de la prise de notes est une compétence importante, mais rien n'oblige les élèves à s'appuyer uniquement sur des mots. Ils peuvent utiliser les stylets Logitech Pen ou Crayon pour organiser visuellement leurs connaissances et réflexions. Ils peuvent dessiner, créer des diagrammes et ajouter des connexions dans leurs notes pour leur donner du sens.

2 INFOGRAPHIES OU AFFICHES NUMÉRIQUES

Une bonne infographie vaut mille mots! Faites en sorte que vos élèves conçoivent une affiche numérique ou une infographie présentant des données, des dates et d'autres faits de manière amusante et expressive. Pour les élèves, il s'agit d'une bonne occasion de mettre en pratique un certain nombre de compétences technologiques, notamment le redimensionnement et la création d'hyperliens, ou un codage et une conception sophistiqués avec HTML, en exprimant au final leur connaissance d'un sujet de manières innovantes et créatives. Une souris et un clavier externes permettent aux élèves de travailler plus vite, de manière plus précise, ce qui en fait les outils idéaux pour le développement d'infographies.

3 ROMANS GRAPHIQUES

Isaac Newton ou Albert Einstein en super héros: pourquoi pas?! La combinaison de texte et d'images est une excellente façon d'ajouter de la fantaisie à une biographie historique ou à une fiche de lecture. Les élèves peuvent utiliser une souris pour une navigation plus simple, Logitech Pen ou Crayon pour les lignes précises et un clavier pour saisir du texte afin de créer une bande dessinée ou un roman graphique tiré de l'histoire d'un personnage célèbre.

4 GRANDS DÉBATS

Aidez les élèves à se positionner de manière créative sur un événement ou une histoire. Après avoir lu un livre mentionnant plusieurs points de vue, les élèves peuvent faire des jeux de rôle pour déterminer qui avait raison ou tort. En équipant les élèves d'un microphone USB Snowball ICE et d'une webcam C920S, on peut s'assurer qu'ils sont entendus et vus clairement, qu'ils débattent en classe ou virtuellement.

5 DIORAMAS NUMÉRIQUES

Encouragez vos concepteurs et vos architectes en herbe à mettre en place un scénario créatif avec Logitech Pen ou Crayon. Les élèves peuvent créer un diorama représentant le décor d'une nouvelle, d'une pièce ou d'un roman. Ils peuvent également utiliser le stylet pour créer un diorama représentant la flore et la faune d'une région dans le cadre d'un projet de géographie ou de science naturelle.



Engagement

Soutenez la créativité et l'esprit critique en permettant aux élèves de s'engager avec du contenu d'un nouveau type.

La demande globale de formation et d'évaluation numériques dans l'enseignement primaire et secondaire augmente rapidement. En 2020, les dépenses dans les edtech des écoles et des gouvernements ont atteint 19,4 milliards de dollars, soit une augmentation de 21 % par rapport à 2019. D'ici 2025, la demande de formation et d'évaluation numériques devrait doubler, avec un taux de croissance annuel prévu de 17 % rien qu'aux États-Unis. Si la demande en technologie est plus forte que jamais, les enquêtes montrent que la technologie est la ressource la plus sous-utilisée dans les budgets. La priorisation de l'edtech et l'intégration de diverses options dans l'équipement d'une classe peuvent aider les élèves à exprimer tout leur potentiel d'apprentissage³.

5 projets pour l'expression créative



1 IMMERSION LINGUISTIQUE

Des casques exceptionnels, notamment le casque pour élèves H111, constituent les meilleurs outils pour l'enseignement d'une langue étrangère. Ils peuvent entendre clairement les cours, sans être distraits par des bruits de fond. Mieux encore, ils peuvent écouter les chansons, les comptines et les contes pour enfants avec lesquels les natifs d'un pays apprennent leur langue.



2 PARCOURS DE CODES QR

Lorsque les iPads sont protégés par les étuis claviers robustes Rugged Combo 3 Touch, les élèves peuvent apprendre pendant leurs déplacements. Les enseignants et les bibliothécaires peuvent placer à proximité de livres des codes QR les associant à leurs versions numériques ou audio, permettant ainsi aux enfants de les découvrir. En outre, les enseignants peuvent utiliser des codes QR pour créer des postes d'apprentissage interactifs ou des chasses au trésor.

Lorsque les élèves s'engagent de manière créative avec des outils tels qu'un casque, un stylet, une souris ou un clavier externe, ils peuvent se connecter pour apprendre plus efficacement⁴.

3 AMÉLIORER LES APPRENTISSAGES STIM (SCIENCE, TECHNOLOGIE, INGÉNIERIE ET MATHÉMATIQUES)

Parfois, l'apprentissage est compliqué. Utilisez l'étui Rugged Combo 3 Touch pour les expériences scientifiques, pour enregistrer et revoir les réactions chimiques tout en protégeant l'iPad contre les éclaboussures. Tirez le meilleur parti des cours de biologie avec une webcam Mevo et observez la croissance des plantes sur la durée.



4 CRÉER UN SITE WEB

Les bons outils edtech appropriés aux élèves de créer un site Web bien plus facilement. Un clavier externe comme celui qui est fourni avec l'étui Rugged Combo 3 Touch pour les iPads permet l'utilisation d'applications de sites Web sans bloquer l'écran principal. Si des élèves travaillent sur un Chromebook, une souris externe facilite la navigation et un clavier externe tel que le dispositif K120 offre davantage de confort de codage sur la durée.



5 PETITES HISTOIRES

Les cours d'histoire sont bien plus passionnants lorsque les élèves se rendent compte qu'il ne s'agit pas seulement d'événements qui se sont produits il y a longtemps. Un microphone prêt à l'emploi tel que Snowball ICE permet aux élèves d'interviewer leurs familles, leurs voisins ou leurs amis sur leurs propres expériences historiques, même pendant leurs déplacements, avec tout dispositif Chrome, Apple ou Windows équipé de l'étui Rugged Combo 3 Touch. Peut-être qu'un de leurs proches a travaillé aux Nations Unies ou qu'un de leurs voisins a voyagé sur tous les continents... Comment était-ce?



Connexion

Favorisez la créativité en offrant aux élèves la possibilité de se connecter et de collaborer avec d'autres élèves et des enseignants.

L'utilisation d'outils numériques pour les projets de groupe créatifs a le pouvoir d'intensifier la collaboration et favorise les connexions des élèves avec leurs camarades ou d'autres enseignants. À l'heure où de nombreux élèves sont soumis à un haut niveau de stress, ces connexions créatives sont plus qu'importantes pour donner aux élèves de la confiance dans différents environnements et besoins d'apprentissage.

5 projets pour des connexions créatives



1 TRAVAIL PENDANT LES SORTIES

Pourquoi ne pas jouer une version locale de Shakespeare au parc ou au terrain de jeu? Avec une caméra Mevo, les élèves peuvent répéter, jouer et enregistrer des scènes où qu'ils soient.



2 ÉTUDES ET RESSOURCES

Favorisez la collaboration en affectant des rôles et des responsabilités pour rechercher et créer des documents pour un projet de groupe. Encouragez les élèves à collaborer virtuellement en temps réel en utilisant une webcam C920 S et un casque H111.

3 CORRESPONDANTS

Mettez en relation vos élèves avec de nouveaux amis grâce à des programmes scolaires de correspondants et invitez-les pour des échanges linguistiques. Équipés d'un casque H111 et d'une webcam C920 S sur une tablette ou un Chromebook, les élèves de deux pays peuvent interagir comme s'ils se trouvaient dans la même classe.



4 DESSIN COLLABORATIF

Dans cet exercice de groupe, un élève utilise le Logitech Pen avec un Chromebook ou le Crayon sur un iPad pour commencer un dessin et le passe à la personne suivante, qui ajoute un autre élément. Les élèves apprennent à travailler ensemble et s'appuient intuitivement sur les contributions de l'autre. Une fois le dessin terminé, chaque groupe peut montrer son travail, soit en se connectant à un écran de classe de grande taille, soit en utilisant une application telle que Zoom pour partager cet écran sur plusieurs dispositifs.




5 PRÉSENTATION À LEURS CAMARADES

Les élèves peuvent utiliser des outils tels que le dispositif de présentation Spotlight ou la caméra pour tableau blanc Scribe pour réunir tout un groupe de personnes en présentiel, en virtuel ou les deux à la fois pour exercer leurs compétences de présentation. En combinant Spotlight et technologie, ils apprennent également à travailler ensemble et à s'aider les uns les autres.



L'apprentissage collaboratif en petits groupes a prouvé qu'il améliore les compétences interpersonnelles et renforce la confiance en soi et les résultats scolaires⁵.

Des concepts de technologie testés par les enseignants pour libérer le potentiel créatif des élèves


**IMPRIMEZ
CETTE PAGE!**

Les inventeurs et les dirigeants de demain sont ceux qui fréquentent nos écoles aujourd'hui. L'edtech leur offre de nouveaux outils pour favoriser leurs réussites de penseurs, communicateurs et collaborateurs créatifs. La créativité qu'offre cette technologie favorise directement les résultats pédagogiques, en préparant les élèves d'aujourd'hui à réussir à l'ère numérique.



TRAVAIL EN AUTONOMIE

Chaque élève a sa propre approche de l'apprentissage et le travail en autonomie permet d'explorer librement de nouveaux modes d'expression.



SCHÉMAS CONCEPTUELS

Les élèves peuvent **dessiner, créer des diagrammes et ajouter des connexions** dans leurs notes pour les rendre plus claires pour eux.

Outil: Logitech Pen ou Crayon

IMMERSION LINGUISTIQUE

Avec des casques exceptionnels, les élèves peuvent entendre clairement, sans être distraits. Mieux encore, ils peuvent **écouter les mêmes chansons, comptines et contes pour enfants** que les natifs d'un autre pays.

Outil: Casque H111

HISTOIRES AUDIO

L'histoire ne se borne pas à des événements qui se sont produits il y a longtemps. **Interviewez vos proches, vos voisins et vos amis** sur leurs propres expériences historiques, même pendant vos déplacements.

Outil: Microphone USB Snowball ICE, iPad + Rugged Combo 3 Touch



TRAVAIL EN PETIT GROUPE

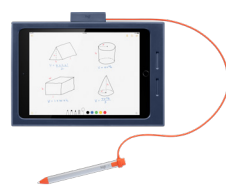
L'apprentissage en groupe assisté par la technologie offre plus d'opportunités pour les élèves d'apprendre la communication, la collaboration et la créativité.



AMÉLIORER LES APPRENTISSAGES STIM (SCIENCE, TECHNOLOGIE, INGÉNIERIE ET MATHÉMATIQUES)

Des expériences scientifiques pratiques! **Enregistrez et revoyez les réactions chimiques**, ou observez la croissance des plantes sur la durée.

Outil: Rugged Combo 3 Touch et Mevo



DIORAMAS NUMÉRIQUES

Encouragez vos concepteurs et vos architectes en herbe à collaborer et mettre en place un scénario créatif avec Logitech Pen ou Crayon. Les élèves peuvent **créer un diorama** représentant le décor d'une nouvelle, d'une pièce ou d'un roman.

Outil: Logitech Pen ou Crayon



ÉTUDES ET RESSOURCES

Favorisez la collaboration en affectant des rôles et des responsabilités pour rechercher et créer des documents pour un projet de groupe. Incitez les élèves à **collaborer en temps réel sur des tablettes ou bien virtuellement**.

Outil: webcam C920 S et casque H111



TRAVAIL EN GRAND GROUPE

Lorsque les élèves collaborent au sein d'un grand groupe, les opportunités d'apprentissage créatif sont innombrables. Utilisez les technologies en présentiel, à distance et dans des environnements hybrides pour permettre aux élèves de s'exprimer, de s'engager et de communiquer.



GRANDS DÉBATS

Prenez position grâce à la technologie! Aidez les élèves à se positionner de manière créative sur un événement ou une histoire. Après avoir lu un livre comportant plusieurs points de vue, **les élèves peuvent recourir à des jeux de rôle pour débattre** de qui avait raison ou tort devant la caméra.

Outil: microphone USB Snowball ICE et webcam C920 S



PARCOURS DE CODES QR

Apprenez pendant les sorties. Les enseignants et les bibliothécaires peuvent placer à proximité de livres des codes QR les associant à leurs versions numériques ou audio, permettant ainsi aux enfants de les découvrir. Ou bien **créez des postes d'apprentissage interactifs ou des chasses au trésor**.

Outil: Rugged Combo 3 Touch



TRAVAIL PENDANT LES SORTIES

Shakespeare au parc ou au terrain de jeu? Avec une caméra Mevo, les élèves peuvent répéter, exécuter et enregistrer des scènes et des monologues où qu'ils aillent.

Outil: Mevo

PRÊT À VOUS LANCER?

Contactez le service commercial Logitech Education Education@Logitech.com

logitech for education