

5 IDÉES...

... et exemples pour l'apprentissage mixte à l'aide du modèle 5E



Qu'est-ce que « l'apprentissage hybride » ?

L'apprentissage hybride combine l'enseignement en présentiel et l'apprentissage asynchrone qui a lieu en dehors de la salle de classe, avant et après les séances en présentiel. Ce modèle d'enseignement offre une flexibilité dans la prestation des leçons avec un enseignement et un rythme différenciés. Il favorise l'égalité d'accès en gardant la partie pratique de chaque leçon en personne.

L'apprentissage mixte et le modèle 5E

Le modèle d'enseignement 5E (*Engager, Explorer, Expliquer, Élaborer, Évaluer*) peut être mis en œuvre dans un environnement d'apprentissage mixte, puisque certaines étapes du modèle fonctionnent mieux dans un contexte en personne, tandis que d'autres peuvent facilement être accomplies de façon asynchrone. Les plans de cours® LEGO suivent le modèle 5E, ce qui facilite la transition rapide vers un format d'apprentissage mixte. Suivez ces conseils pour préparer n'importe quelle leçon LEGO Education à une situation d'apprentissage hybride.

ÉTAPE D'APPRENTISSAGE



IDÉES DE LEÇON



EXEMPLES

1

Engager : Asynchrone

Suscitez la curiosité de vos élèves à propos du projet et exploitez leurs connaissances et conceptions antérieures.

Grâce aux cours en ligne et dans l'appli de LEGO Education, les élèves peuvent prendre un bon départ à la maison.

- Préparez vos élèves à collaborer et à construire en toute confiance dans votre classe, en tirant le meilleur parti de votre disponibilité en personne.
- Utilisez le contenu « Lancer une discussion » dans le plan de cours LEGO Education afin de susciter l'intérêt de vos élèves et d'exploiter leurs connaissances existantes.

- Demandez à vos élèves de répondre aux invitations dans les forums de discussion en ligne, les blogs personnels ou les journaux, ou en vous envoyant des messages directs.

- Donnez à vos élèves des options pour l'apprentissage à domicile (p. ex. regarder une vidéo, écouter une conférence enregistrée, lire un article ou participer à une démonstration interactive en ligne).

- Demandez à vos élèves de prévisualiser les conseils de construction et de codage du cours afin de gagner du temps par la suite. S'ils écrivent leur propre code, demandez-leur de terminer leur première version avant de vous rencontrer en face-à-face.

- Conservez un système de stockage de fichiers où les élèves peuvent facilement télécharger le code qu'ils ont écrit à la maison pour l'utiliser sur les ordinateurs scolaires de votre classe.

- Encouragez vos élèves à réfléchir à plusieurs solutions créatives pour résoudre le défi de création. Rappelez-leur qu'il peut y avoir plusieurs créations réussies dans les projets STEAM.

ÉTAPE
D'APPRENTISSAGE

IDÉES DE LEÇON



EXEMPLES

2

Explorer :
En personne

Demandez aux élèves de travailler avec un partenaire ou en petit groupe. Les élèves construisent, écrivent et testent le code en classe.

Les enseignants veulent toujours avoir plus de temps pour faire des choses avec leurs élèves.

- Optimisez le temps de classe en personne pour que les élèves créent, collaborent, résolvent des problèmes, expérimentent au fur et à mesure qu'ils construisent et répètent les créations.

- Concentrez-vous sur la résolution pratique des problèmes et l'analyse de la création – qu'est-ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas et ce qui pourrait être modifié pour que cela fonctionne mieux ?

- Demandez à vos élèves d'utiliser des photos et des vidéos pour sauvegarder leurs explorations en personne en vue d'une utilisation ultérieure dans la documentation et la présentation de leurs projets.

3

Expliquer :
En personne

Demandez aux élèves de prouver leur compréhension des concepts en question pendant que vous donnez un feedback en encourageant la collaboration et la résolution de problèmes.

- Utilisez des discussions de groupe et des démonstrations pratiques pour donner à vos élèves l'occasion de mettre en valeur leurs connaissances actuelles et de demander des éclaircissements.

- Cherchez des moyens de déclencher la réflexion et d'alimenter la pensée critique.

- Suscitez des questions et répondez-y.

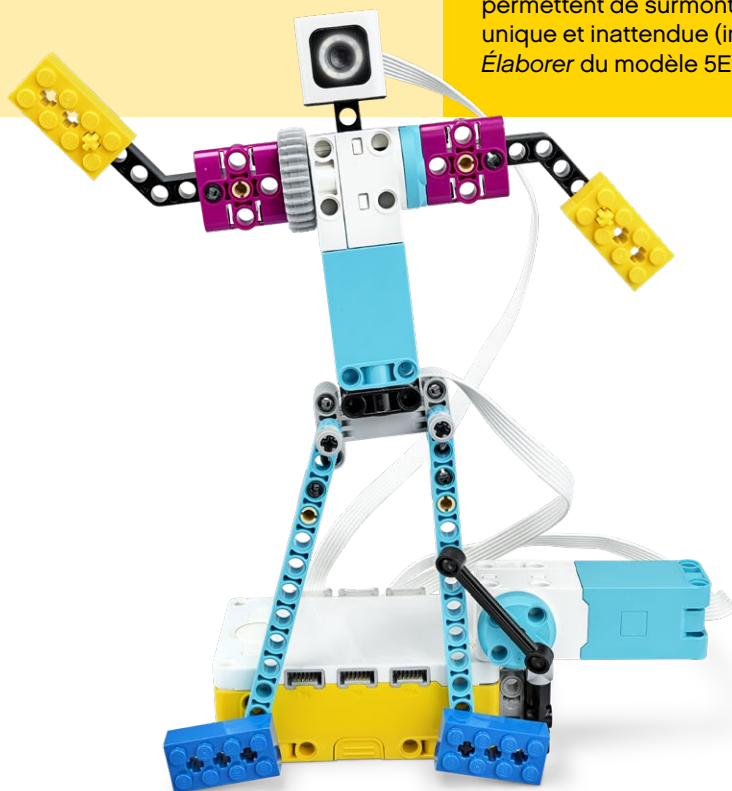
- Vérifiez la compréhension des élèves en demandant à chaque groupe de démontrer et d'expliquer le fonctionnement de leur appareil.


- Répondez aux questions de vos élèves et abordez directement les idées fausses afin qu'ils comprennent mieux le concept en question.

- Créez un plan pour favoriser le feedback des camarades.

- Modélisez et demandez à vos élèves de montrer leurs meilleures techniques de codage et de construction afin d'aider les élèves en difficulté.

- Demandez à vos élèves de modifier leurs créations et d'explorer des variantes qui permettent de surmonter la difficulté de manière unique et inattendue (introduction à la phase *Élaborer* du modèle 5E).



ÉTAPE D'APPRENTISSAGE	 IDÉES DE LEÇON	 EXEMPLES
<p>4</p> <p>Élaborer : Asynchrone</p> <p>Testez et approfondissez l'apprentissage des élèves grâce à de nouvelles expériences.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Une fois que vos élèves ont travaillé sur leurs projets en classe, demandez-leur de prendre le temps à la maison de réfléchir à leur travail et de le synthétiser en une présentation cohérente. • Formulez de nouvelles idées ou étapes pour que les élèves aillent au-delà du projet de base et explorent de façon créative de nouvelles idées 	<ul style="list-style-type: none"> • Encouragez vos élèves à utiliser différents outils en ligne pour collaborer à distance sur une présentation de projet partagée afin de mettre en valeur leurs connaissances. • Donnez à vos élèves des opportunités de mettre en valeur leurs points forts au niveau scolaire et de démontrer la maîtrise du contenu (p. ex. soumettre une mission écrite, enregistrer un rapport oral, dessiner une bande dessinée explicative, faire une vidéo image par image). • Demandez à vos élèves d'aller au-delà du projet de base et d'imaginer/explore des possibilités avancées de modifications de la création et du programme. • Envisagez d'utiliser le contenu « Extensions » dans les plans de cours LEGO® Education en ligne pour intégrer le travail scolaire interdisciplinaire et approfondir certains sujets spécifiques.
<p>5</p> <p>Évaluer : Asynchrone</p> <p>Évaluer la compréhension des élèves et la réalisation des objectifs d'apprentissage et émettre des commentaires sur leur travail.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organisez une présentation en ligne du travail de vos élèves. • Encouragez les critiques constructives des autres élèves. • Simplifiez votre processus d'évaluation. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettez l'accent sur les pratiques d'évaluation formative qui se développent tout au long d'un projet, plutôt que sur une évaluation récapitulative finale. • Organisez une galerie en ligne ou un diaporama où les élèves peuvent télécharger leurs présentations finales et participer à une visite virtuelle de la galerie. Veillez à suivre et à modérer les commentaires. • Conseillez les élèves sur la façon de donner et de recevoir des commentaires constructifs, directs, utiles et respectueux. • Suggérez aux élèves de s'évaluer eux-mêmes afin de développer leur pouvoir d'agir et leur indépendance. • Consultez les « Opportunités d'évaluation » dans les plans de cours LEGO Education en ligne pour obtenir des instructions sur l'élaboration d'outils et de rubriques d'évaluation.

