

L'école du 21^e siècle

Réalisée par : Najah DAOUES



Plan

- La Carte mentale un nouveau outil pédagogique
 - Définition
 - Exemples
 - Présentation de ma carte mentale
- Les programmes de l'informatique du la 7^e année du collège
- Programme du 2006
 - Analyse critique
 - Nouvelles idées pour l'amélioration de ce programme



Programme du 2016

Découverte du nouveau
programme

Définition du mot
compétence

découverte de quelques
compétences du 21^e siècle

Jeux des compétences



I. La Carte mentale un nouveau outil pédagogique

1. Définition

Activité : La définition de la carte mentale

en se basant sur la séquence vidéo et vos connaissances antérieurs, donner une définition de la carte mentale





Au début des années 70, Tony Buzan, un psychologue britannique, à la suite de ses recherches sur l'apprentissage et le cerveau humain, a donné naissance à une méthode d'organisation des idées, sous forme de dessin ou d'arborescence, d'où découle son concept de carte heuristique (ou Mind Map en anglais).

C'est un **Outil de créativité** hautement structure, la carte mentale permet d'**organiser** intuitivement les informations et de les **partager**.



Une carte mentale est un schéma arborescent qui :

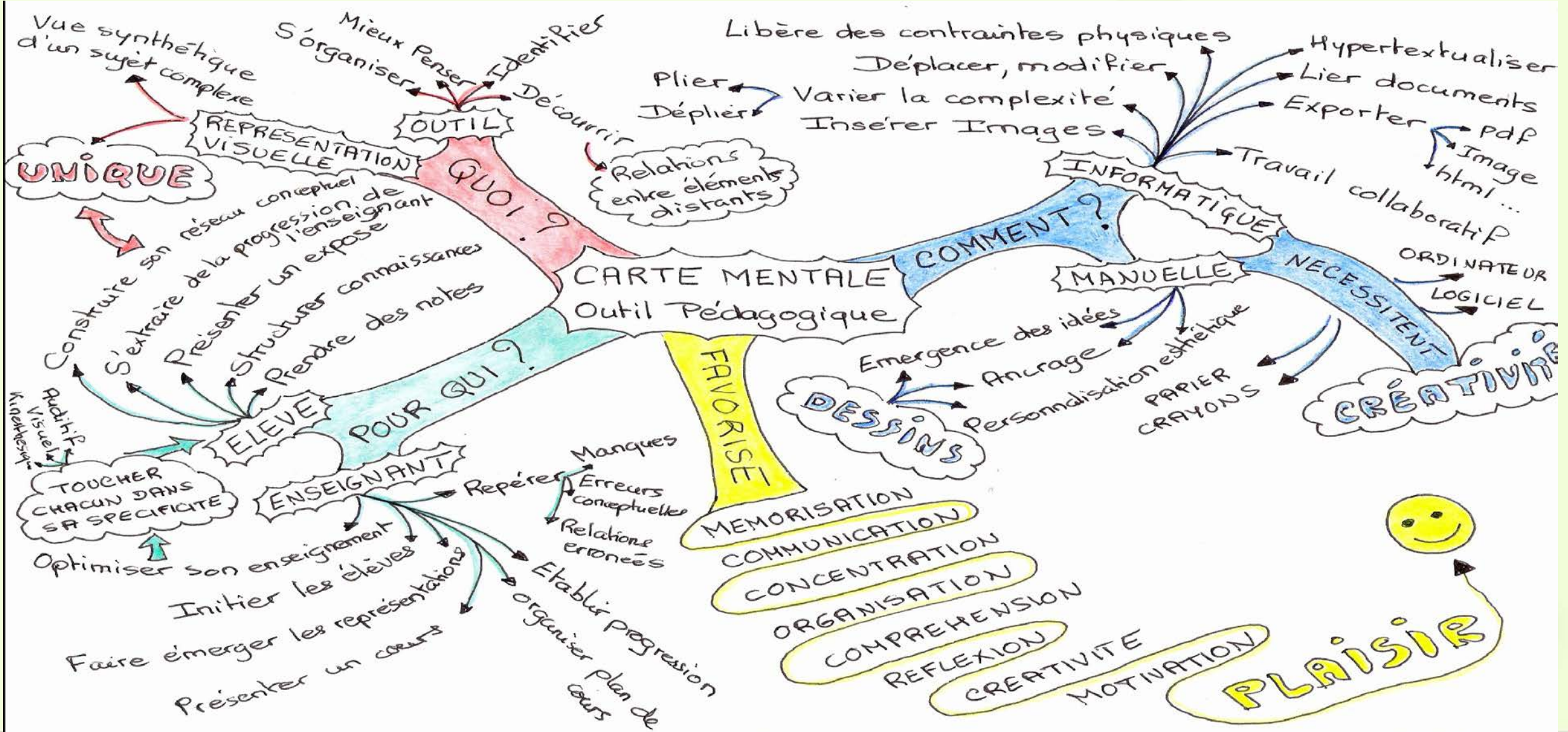
- offre une représentation visuelle personnelle,
- donne une vue synthétique d'un sujet complexe.

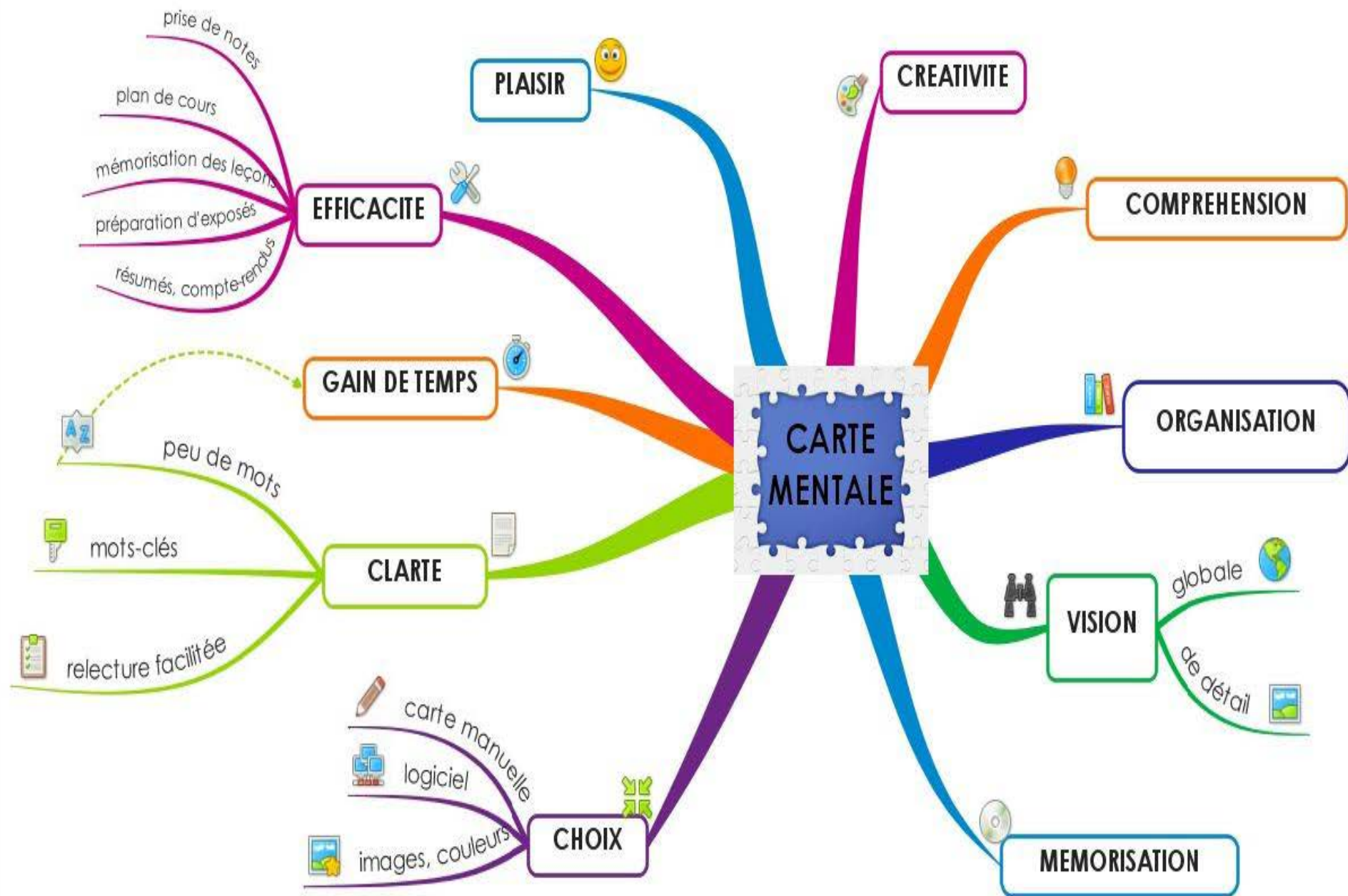
Une carte mentale est un outil qui permet :

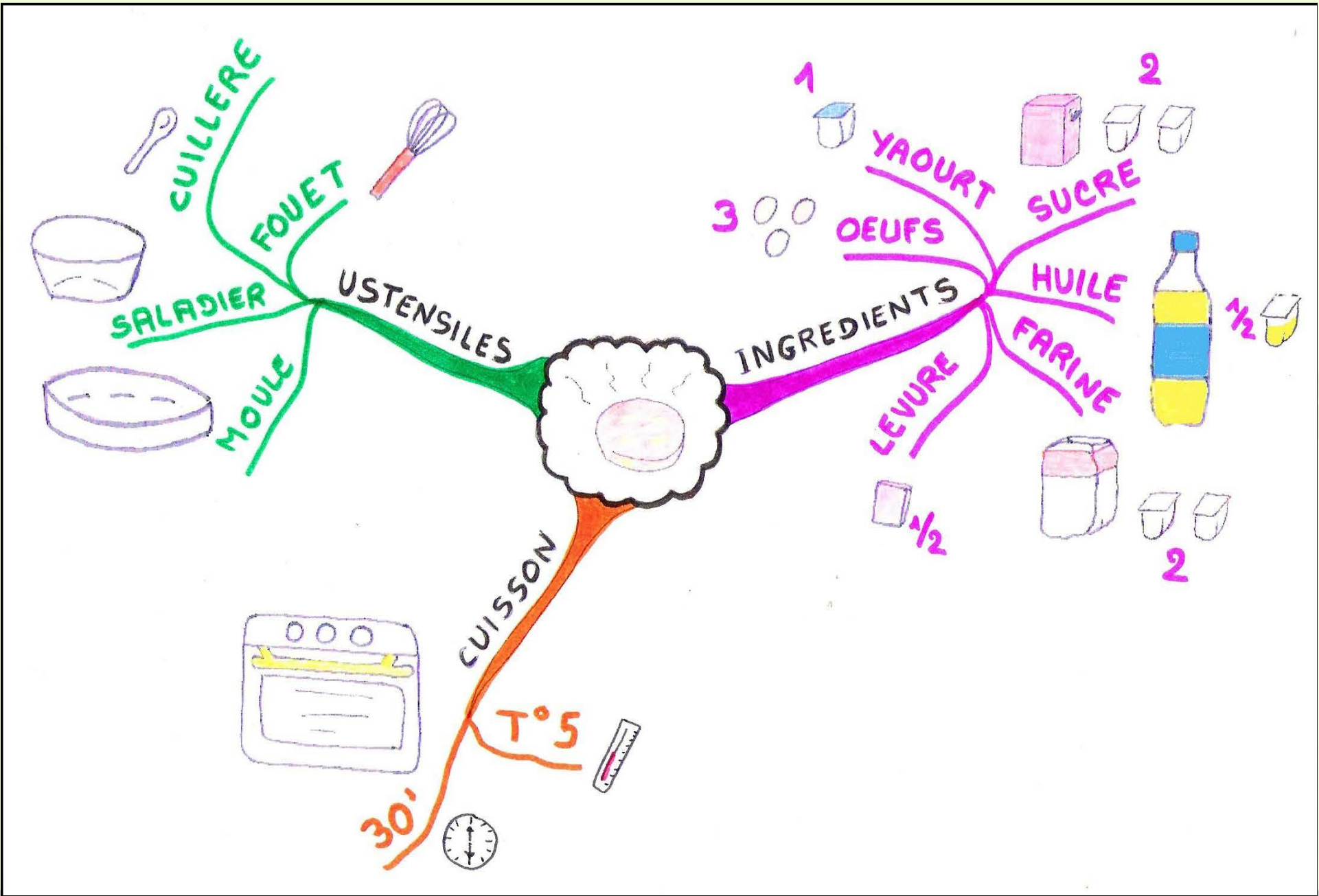
- de créer,
- de s'organiser et de mémoriser,
- de penser et se concentrer,
- d'identifier les points importants,
- de découvrir des relations entre des éléments distants.

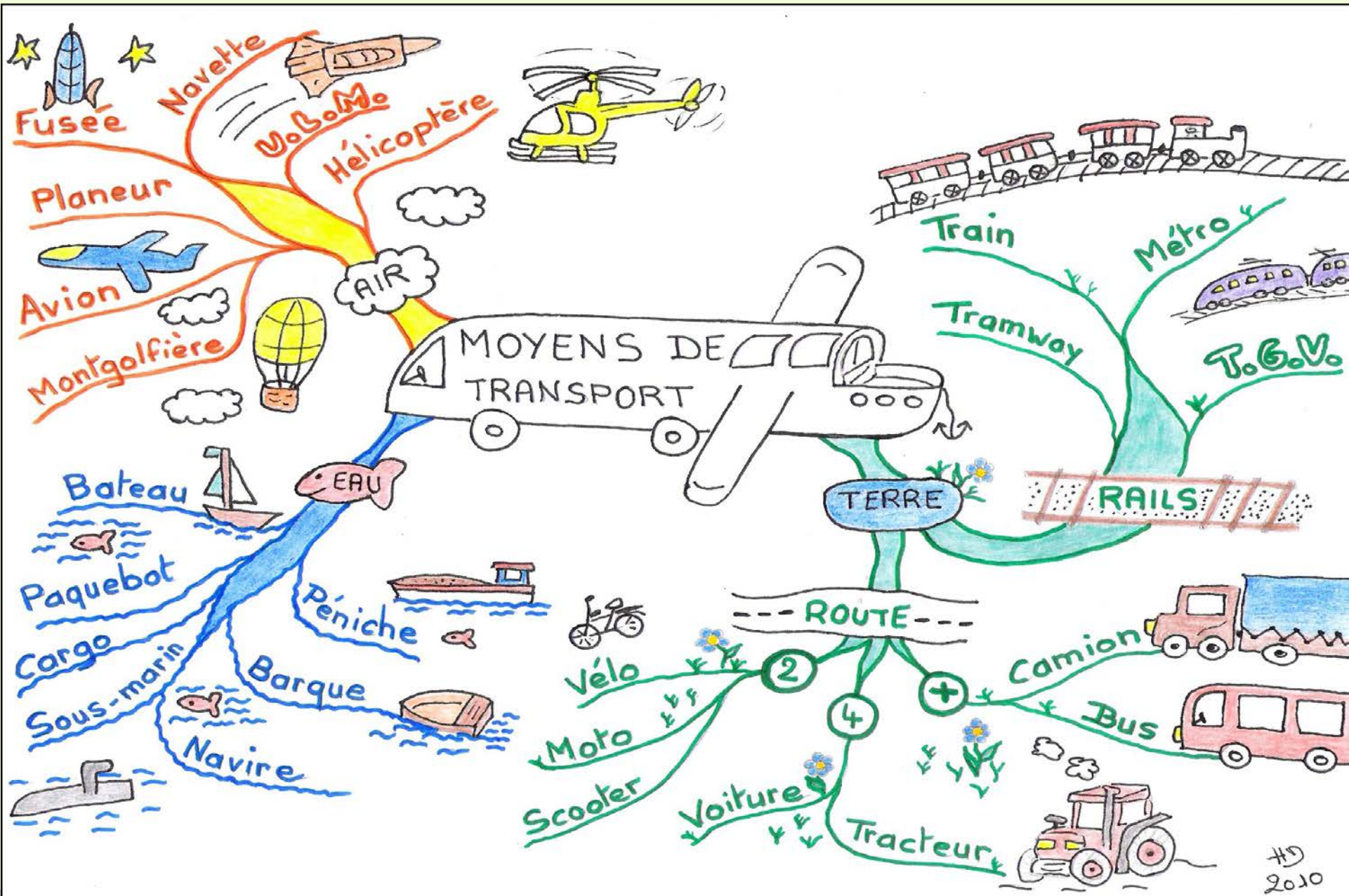


2. Exemples









#9
2010

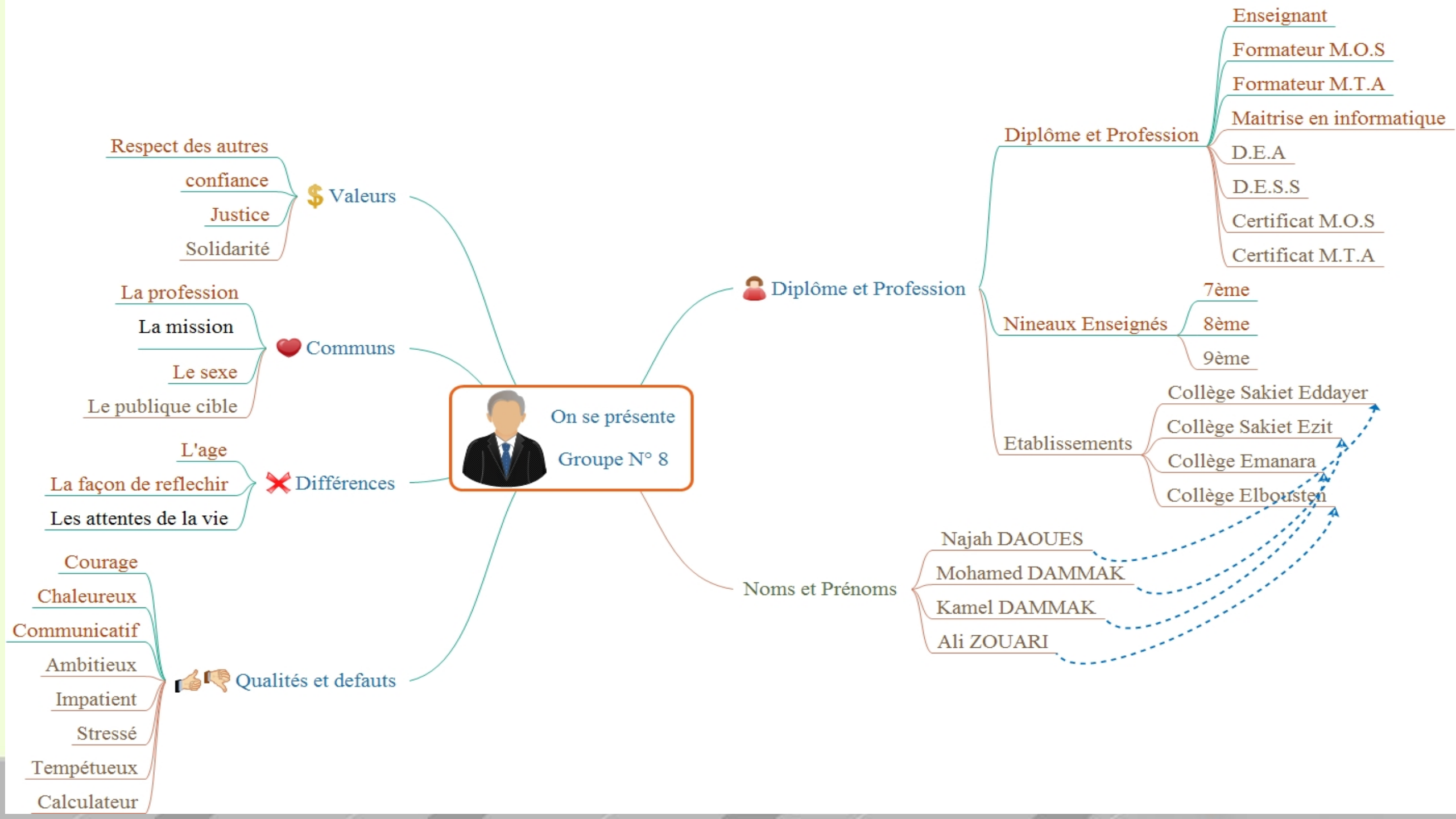


3) Présentation de ma carte mentale

Activité : Présentation de ma carte mentale

Sur une feuille blanche se présenter sous la forme d'une la carte mentale





II. Les programmes de l'informatique du la 7^e année du collège

Activité : Critiquer le programme officiel du collège (septembre 2006)

En groupe de 6 enseignants, en utilisant les ressources du programme de l'informatique du septembre 2006, critiquer ce programme et citer les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'application de ce programme?



- ✓ L'ancien programme (2006) est basé sur la pédagogie par objectif
 - La pédagogie par objectif consiste à répondre à la question : que doit savoir, ou savoir-faire l'apprenant à la fin d'une activité donnée ? Grâce à des évaluations, on peut vérifier si un objet bien précis est atteint par l'élève.
 - L'élève apprend des morceaux sans en comprendre le sens et sans savoir quel lien a son apprentissage avec la vie de tous les jours.
- ✓ Dès l'entrée en 7e base pas mal d'élèves ont une bonne idée sur l'utilisation de l'ordinateur, son fonctionnement, ses périphériques... ce qui explique le problème de motivation chez certains élèves puisque ce cours ne leur apporte rien sur le plan apprentissage.



- ✓ Les pratiques de certains professeurs lors de l'enseignement des chapitres ne favorisent l'autonomie dans la construction des savoirs et des savoir-faire.
- ✓ Certains professeurs favorisent l'approche transmissive,
- ✓ Les élèves ne sentent pas l'utilité des activités proposés par l'enseignant et ceci est dû à l'absence de la démarche de résolution de problèmes.
- ✓ Les élèves se sont des exécutants des activités proposées par l'enseignant.
- ✓ Le projet est considéré comme un produit final et il ne provoque pas des situations d'apprentissage.
- ✓ Certains élèves ont des difficultés de langue (orale et écrite).



Activité : Amélioration du programme de l'informatique

En groupe de 6 enseignants, en se basant sur les critiques du programme (2006) et les difficultés rencontrées par les enseignants dans leurs applications. Proposer une amélioration de ce programme ?



L'informatique dans le collège

(Phase d'expérimentation Septembre 2016)

Activité : Découverte des nouveautés du Curriculum d'Informatique 2016 par rapport le programme officiel du collège (septembre 2006)

En groupe de 6 enseignants, en utilisant les ressources du programme de l'informatique du septembre 2006 et les ressources du programme de l'informatique du septembre 2016, dégager les nouveautés du nouveau programme par rapport à l'ancien programme.



Dans le curriculum de 2016 on parle de :

- futurs citoyens.
- Inculquer des compétences permettant de chercher, sélectionner, trier, évaluer, partager et organiser les informations d'une manière efficace et rapide.
- Cyber citoyens actifs, éclairés, responsables
- Six compétences du 21^{ème} siècle.
 1. Créativité, innovation et esprit d'initiative
 2. Pensée critique, résolution de problèmes et prise de décisions
 3. Communication et collaboration
 4. Technologies informatiques et numériques
 5. Civisme culturel et citoyenneté
 6. Développement personnel



- la pédagogie par projet
 - Méthode active à travers l'apprentissage par projet.
 - La collaboration et la coopération des apprenants.
 - Inciter l'élève à être créatif, productif et innovant,
 - préparer l'élève à la vie active,
 - développer chez l'élève l'autonomie, l'esprit critique et le respect de l'éthique et de la citoyenneté,
 - préparer les élèves à des métiers futurs.
- ✓ Le nouveau programme (2016) est basé sur l'approche par compétences et la pédagogie du projet



Marc Romainville, professeur au département Education et Technologie de l'université de Namur(Belgique) estime qu'«une compétence est un ensemble intégré et fonctionnel de savoirs, savoir-faire, savoir-être et savoir-devenir, qui permettront, face à une catégorie de situations, de s'adapter, de résoudre des problèmes et de réaliser des projets ».



Quelques compétences du 21^{ème} siècle



Analyse / Prise de décision /
pensée critique / Apprentissage
adaptatif/ Résolution de problèmes/

Domaine cognitif

Ecoute active / Innovation /Créativité
/ TIC / Interprétation
/ Raisonnement / fonction exécutive

Communication

Influence sociales sur les autres/
Responsabilité/ leadership/
Présentation de soi / Coordination des
perspectives/

Domaine Interpersonnel

confiance Collaboration/
Compétences interpersonnelles/
résolution de conflit / Travail en
équipe/négociation / Coopération

Intégrité /
Apprentissage contenu /
appréciation de la diversité/ auto- surveillance /
initiative / productivité /

Domaine Intra-personnel

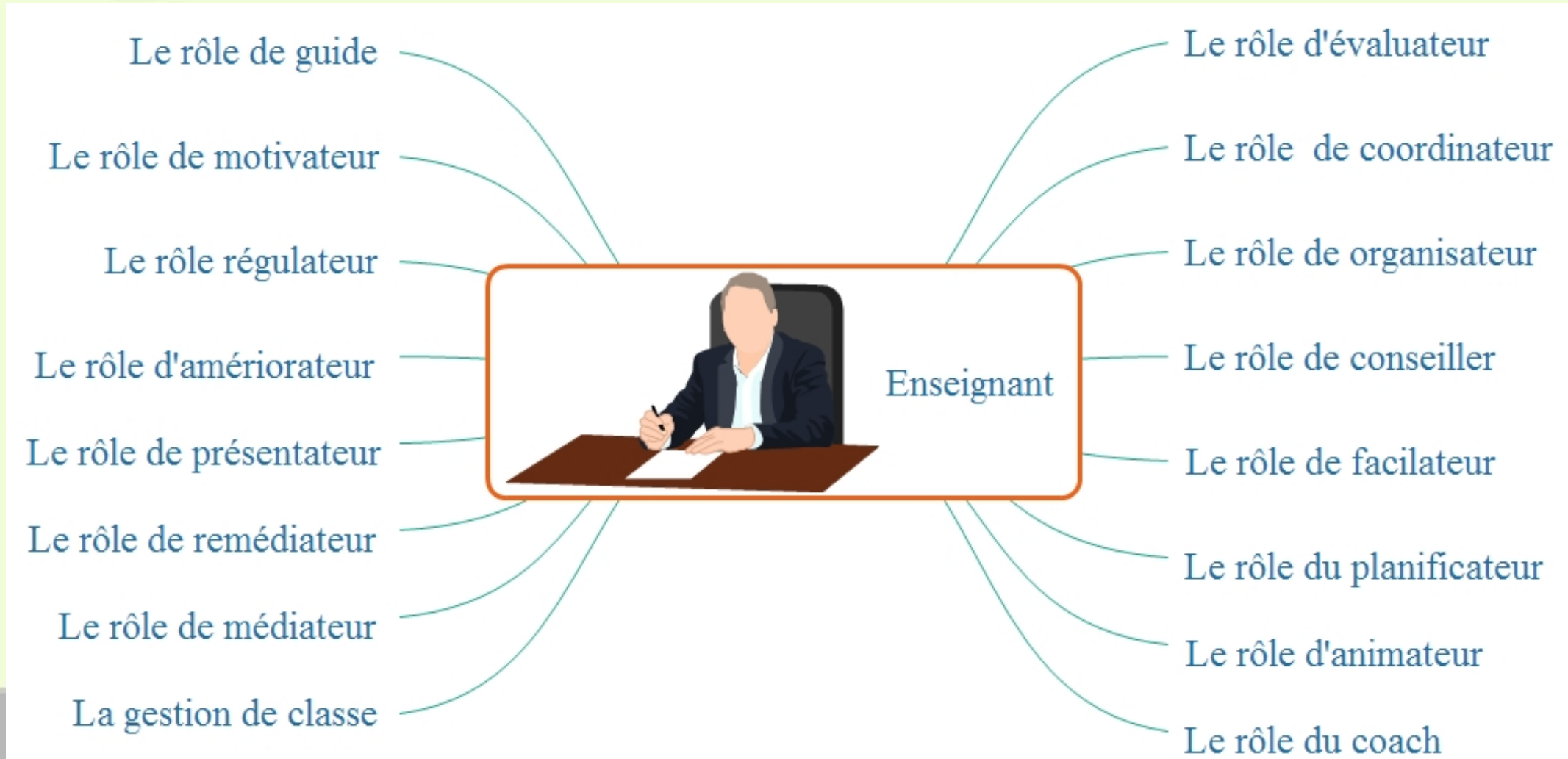
autonomie / courage / citoyenneté /
auto-renforcement / responsabilité/ éthique du
travail/ professionnalisme / éthique / santé
physique et mentale



Jeux des compétences



L'enseignant du 21^e siècle



L'élève du 21^e Siècle

