

ملتقى التربية والتكوين- الترجي 27 و 28 مارس 2015 - بتعاون مع نيابة أكادير- إداوتنان
Forum de l'Éducation et de la Formation- Attaraji 27 & 28 mars 2015
en collaboration avec la Délégation d'Agadir-Idaoutanane

COLLOQUE : ECOLE NUMERIQUE CONFERENCES ET COMMUNICATIONS

Le numérique au service de l'École

Pr. Mohamed WAKRIM, directeur de l'ENSA Agadir
m.wakrim@uiz.ac.ma

Résumé :

Le numérique prend de plus en plus de place dans notre quotidien. Dans le monde aujourd'hui, l'économie numérique (télécommunications, audiovisuel, logiciel, services informatiques, services en ligne) représente le secteur le plus dynamique de l'économie mondiale. Elle représente désormais plus de 25 % de la croissance mondiale.

L'école doit prendre la place qui lui revient dans l'économie numérique. Par ailleurs, le Maroc accuse un indéniable retard dans le numérique à l'école. Comblé ce retard, c'est accroître l'égalité des chances et favoriser la réussite scolaire des jeunes générations. Ce séminaire essayera d'expliquer les enjeux de l'éducation numérique.

Nous aborderons les thématiques suivantes :

- Comment le numérique peut-il servir la stratégie d'éducation ?
- Les changements dans le métier des enseignants.
- Les ressources numériques.

Des Technologies pour l'Apprentissage

C.Cherkaoui, E.Megder, D.Mammass
Laboratoire IRF-SIC, Faculté des sciences
B.P.28/S – Agadir – Maroc.

ccherkaoui@yahoo.fr, megdrel@yahoo.fr, driss_mammass@yahoo.fr

Résumé :

L'usage de la technologie dans notre quotidien n'a plus rien d'original. IL l'est pourtant moins évident dans les actes d'enseignement et d'apprentissage, malgré les avancées technologiques liées aux nouveaux outils (Tablettes, Smartphones, etc.) et l'accoutumance des apprenants à ces modalités d'accès au savoir. Nous pouvons recenser également le développement rapide des différents logiciels d'apprentissage en ligne appelés communément EIAH (Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain) et notamment les plateformes FOAD et les MOOCs.

Plusieurs recherches montrent que le mouvement EIAH et plus particulièrement les MOOCs promet une réinvention de l'éducation en ligne allant jusqu'à bouleverser la production et la diffusion de la connaissance.

Dans ce sens, différents acteurs multiplient les attentes avec des enjeux divers. Ainsi, pour les **universités et les établissements du secondaire**, les MOOCs offrent des opportunités liées à *l'innovation*, à la *concurrence mondiale*, à la *qualité*; voire même à la *marque des productions*. D'autres acteurs tels que les **entreprises** voient dans ce mouvement différents bénéfices tels que par exemple *la formation massive des salariés* dans un contexte de *réduction des budgets*. Les **éditeurs** perçoivent une nouvelle piste pour *valoriser leurs contenus et développer des services nouveaux*. Les **producteurs de logiciels** attendent des plates-formes MOOC de nouveaux revenus, voire un modèle économique important. Enfin, les **chercheurs** dans le domaine des EIAH, les **éducateurs** et les **analystes** attribuent aux MOOCs des questions nouvelles avec *une intégration importante de la recherche scientifique*. L'objectif de l'intervention consiste à éclairer tout d'abord le lien entre les différents usages quotidiens des apprenants (réseaux sociaux, web - YouTube, tablettes, etc.) et les apprentissages à travers les nouveaux outils désignés par les EIAH. Pour y parvenir, nous présentons un historique de l'évolution de ses systèmes d'apprentissage en ligne. Nous reviendrons ensuite sur les théories de l'apprentissage que nous relierons avec les nouveaux usages des apprenants. Nous présentons par ailleurs quelques études concernant l'impact de ces technologies sur les résultats des élèves et des apprenants en général. Cela nous permettra ensuite de proposer quelques solutions pour les meilleurs usages des technologies pour l'apprentissage.

TIC et Apprentissage collaboratif : l'innovation pour soutenir l'apprentissage.

Mohamed EL HAJJI, Professeur au Centre Régional des Métiers de l'Education et de la Formation (CRMEF) Souss Massa Dra – Maroc

m.elhajji@uiz.ac.ma

Résumé :

La société attend aujourd'hui de l'école qu'elle forme les professionnels et les citoyens de demain. La pénétration rapide de technologies sophistiquées dans toutes les facettes de la société est à l'origine d'importants changements dans la façon de travailler, de s'organiser et de structurer les systèmes d'éducation pour préparer efficacement les élèves pour la vie au 21ème siècle. Les enfants d'âge scolaire grandissent et immergent dans un monde riche en médias "toujours connecté".

Afin de faire avancer la réflexion, notre conférence propose de regarder comment les environnements collaboratifs peuvent être utilisés pour engager et motiver les apprenants tout en évaluant les compétences complexes.

Impact des NTIC

Claude Chatron-Colliet/Fikri

Professeur universitaire Faculté Poly disciplinaire de Safi

chatron.colliet.claude@gmail.com

Résumé :

Le monde du numérique est un monde incertain fait de combinaisons et de tressages entre les mutations économiques, sociales et politiques. Il innove tous les systèmes organisationnels. Son impact devient omniprésent et « perversif ». Le numérique aujourd'hui, a atteint une partie de ses objectifs de communication il nous invite à la recherche de l'information, sa capitalisation, son partage, son analyse et sa diffusion en masse en temps réel tout en créant des réseaux d'influence et de contrôle. Il modifie considérablement la société jusqu'à en transformer les besoins humains alors définis en priorité par notre biologie. : Comment le web nous déshumanise, nous dématérialise, modifie et métamorphose notre façon de penser au travers des processus mentaux qu'il engage dans la transmission des savoirs, de la mémoire, des cultures ? De quelle façon il va engager auprès des utilisateurs apprenants des modifications comportementales et cognitives révolutionnaires au travers des outils

d'enseignement ? Transformations radicales des lieux, des méthodes et des supports, influence sur le contenu des programmes....Une rupture épistémologique avec nos connaissances sur tous les systèmes d'enseignements encadrés par la formation du futur citoyen qui se veut demain dé-virtualisé, hors contexte géographique, dépossédé de sa culture. Qui pilotera et gouvernera l'enseignement ? Cet enseignement de masse ne sera t-il pas le signe d'une hyper sélection mondiale aussi dangereuse que l'eugénisme ? La standardisation du "produit fini" et sa mise en route sur le marché mondial, ne nous montre t-elle pas notre incapacité à transmettre l'instruction et à en accepter sa diversité et sa méthodologie, hors normes ? Recherche de perfection et d'immortalité notre nouveau besoin qui soulèvera deux problématiques essentielles encouragées par les lobbyings économiques : un monde gouverné par des algorithmes est il plus fiable que celui que nous connaissons ? L'humain peut il garder le contrôle sur les ordinateurs ? Et au Maroc, réalisation ou utopie, la tablette qu'en est il ?

Les MOOC: Les apports probables d'une telle invention à l'enseignement et à la formation.

Pr. Hilmi CHAKIR- Classes Préparatoires- Reda Slaoui-Agadir
chakir.hilmi@gmail.com

Résumé :

Les MOOC représentent une nouvelle forme d'éducation à distance, les établissements postsecondaires de partout dans le monde s'engagent dans cette innovation. Ce sont des dizaines de millions d'étudiants d'une centaine de pays qui se sont déjà inscrits à un MOOC, et la tendance demeure exponentielle. Il s'agit de la plus importante expérience jamais réalisée en pédagogie universitaire.

Les trois plus grands acteurs des MOOC sont incontestablement Coursera (coursera.org), edX (edx.com) et Udacity (udacity.com). Ce sont bien plus que de simples plateformes de formation à distance, ce sont des entreprises en éducation.

L'idée du MOOC est d'offrir la possibilité à un supergroupe d'étudiants de participer, de façon supposée interactive, à une forme d'enseignement en ligne. On reprend des méthodes pédagogiques traditionnelles, avec les technologies avancées.

Dans cet exposé, nous aborderons les axes suivants :

- Sensibiliser les participants au phénomène des MOOC/CLOM :
 - ✓ Définition, types, exemples....
 - ✓ Structure d'un MOOC.
 - ✓ Certification.
- Les apports probables des MOOC à l'enseignement et à la formation.
- Débat sur la thématique du titre.

Étonnement et motivation aux apprentissages par les TIC

Salek OUAILAL- Professeur de l'enseignement supérieur- Formateur en Didactique des mathématiques- Centre Régional des Métiers de l'Éducation et de la Formation, Sous-Massa- Daraa, Inzegane (Maroc)
tarikati.math@gmail.com

Résumé :

Dans ce texte, nous présentons une réflexion sur un sentiment universellement partagé qui est l'étonnement, cette étincelle qui déclenche chez les apprenants adolescents, des questionnements pour arriver à la conceptualisation dans l'apprentissage des sciences scolaires. On propose en effet, une situation-problème particulière suscitant l'étonnement, sous le nom de *situation problème étonnante*, nous formulons l'hypothèse que l'outil informatique a un intérêt didactique auxiliaire pour faire penser l'intelligibilité. Ainsi une

action d'ordre expérimentale a été mise en place, abordant les expériences par des supports visuels dans la classe de la première année scientifique du lycée. L'enjeu souhaité ici, est de souligner l'impacte que peut jouer le conflit cognitif issu des paradoxes scientifiques face à des pratiques provenant des habitudes d'apprentissage.

Mots-clés :

Étonnement, adolescence, situation-problème, paradoxes scientifiques, outil informatique.

Le « Flip – Learning » quelle efficacité ?

Hicham El KHALIFI

Chercheur au centre international de gestion et pédagogie universitaire (CIPEGU-Rabat)
Président de l'association Ibn Zohr de la gestion des ressources humaines (AIZGRH-Agadir)
hichamelkhalifi@gmail.com

Résumé :

La finalité de toute pédagogie est de produire des compétences qualitatives égales à celles recommandées par le marché du travail demandeur et les valeurs de la société locale et globale.

Cette finalité demande un recensement précis de ces compétences, concevoir des méthodes pédagogiques fiables et pertinentes, se doter des ressources suffisantes pour atteindre la performance escomptée.

Depuis longtemps plusieurs méthodes pédagogiques ont vu le jour, et ont toutes été présentées au départ comme outil miraculeux qui vient résoudre tous les problèmes de l'humanité, mais après quelques années d'expérimentation on découvre des insuffisances flagrantes de toutes ces méthodes. A titre d'exemple on peut citer la pédagogie par objectifs et la pédagogie par compétences.

La « pédagogie inversée » comme elle se présente dans la littérature, et pour notre époque, a tous les ingrédients pour suivre ses antécédentes. Séduisante, elle parle la langue moderne – la technologie - et utilise toutes les techniques savantes du management : Qualité, Communication, TIC, Coaching...

Mais la question centrale, est-ce la pédagogie inversée possède – t – elle le souffle pour régner plus longtemps ? Et dans ce contexte que sera le sort des autres pédagogies « concurrentes » ?

Dans cette communication nous allons présenter les bases de cette nouvelle pédagogie, en secondes parties nous détaillerons les modes d'usage et quelques expériences phares à l'échelle internationale, et finalement un regard critique sera présenté en guise de conclusion.

Jeux sérieux et apprentissage au primaire

R. DRISSI EL BOUZAI, M. EL HAJJI, E. KHOUYA, A. CHAABA
SADS, CRMEF-smd, Avenue My Abdallah BP N° 106 Inezgane-Maroc
m.elhajji@uiz.ac.ma - drissi.rachid1@hotmail.fr - e.khouya@gmail.com

Résumé :

Il existe une relation ancienne entre jeu et éducation, mais la nature de cette relation a vigoureusement évolué. Après avoir été utilisé comme récréation, le jeu prend place actuellement au centre de la pédagogie surtout avec l'évolution des nouvelles technologies et des jeux vidéo. Les enfants, toujours attirés par les jeux, peuvent être alors facilement préparés dès le plus jeune âge à apprendre par le jeu. C'est dans cette perspective que l'équipe « Systèmes d'apprentissage et Didactique des Sciences SADS » a lancé une étude sur l'intérêt pédagogique de l'utilisation des jeux sérieux « serious games » et leur impact sur l'apprentissage au primaire.

La présente communication résume les premiers résultats de l'étude effectuée dans une école primaire de la province d'Ouarzazate. L'analyse des résultats préliminaires a montré

que l'utilisation de ces jeux dans l'apprentissage d'une leçon d'éveil scientifique a plusieurs avantages. Elle permet en effet :

- de proposer une grande variété de situations motivantes ;
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves ;
- d'améliorer les compétences langagières par une mise en situation ;
- d'intégrer des savoirs ;
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves ;
- de faire participer les élèves timides ou inquiets.

En revanche, l'instauration de ce type d'apprentissage nécessite une forte synergie entre les différents intervenants pour préparer les ressources numériques, assurer une formation adéquate aux personnels et mettre en place les moyens techniques nécessaires.

L'adaptation dans les systèmes d'apprentissage en ligne : de la théorie à la pratique

QAZDAR Aimad¹, CHERKAOUI Chihab-Eddine², Brahim ER-RAHA³, Driss. MAMMASS⁴

^{1,3} Laboratoire LGII, ENSA, Ibn Zohr B.P.1136/S – Agadir – Maroc

¹aimad.qazdar@gmail.com, ³erraha@gmail.com, ²ccherkaoui@yahoo.fr, ⁴driss_mammass@yahoo.fr

^{2,4} IRF-SIC, ENCG/FSA, Ibn Zohr

B.P.37/S – Agadir – Maroc

Résumé :

L'intérêt porté ces dernières années à l'adaptation des contenus dans les apprentissages n'est aujourd'hui plus à démontrer. S'il fallait le faire, un simple examen des moteurs de recherches actuels pourrait témoigner de l'important nombre de publications et d'ouvrages édités.

Le concept d'adaptation constitue probablement une exigence dans l'éducation moderne basée généralement sur des systèmes d'apprentissage en ligne (ou E-éducation). En effet, quelque soit la technologie utilisée (plateformes FOAD tels que Moodle, ou MOOC), les études montrent un grand taux d'abandon des apprenants. Cela est dû, à notre avis, au fait que ces systèmes ne prennent pas forcément en compte les pré-requis, les préférences des apprenants et leurs propres styles et rythmes d'apprentissage.

Nous suggérons donc de montrer à travers l'atelier proposé l'intérêt et l'importance de cette adaptation prise sur toutes ses dimensions, à savoir : l'adaptation des contenus, des présentations, de la navigation ; mais aussi à travers des dimensions individuelles et/ou adaptatives, collaboratives, ludiques et/ou massives.

Nous nous baserons pour argumenter nos propos sur un exposé ainsi qu'un ensemble de démonstrations de systèmes choisis parmi les travaux les plus pertinents dans ce domaine. Ainsi, nous réaliserons deux démonstrations principales : le système ELM-ART d'apprentissage d'un langage de programmation et notre propre système intitulé IAeLF bien qu'il ne soit qu'à tous ses débuts.

La gestion des connaissances et apprentissage collaboratif

El.Megder¹, C.Cherkaoui², D.Mammass³

*1,2.Département d'Informatique, Equipe SIC
Ecole Nationale de Commerce et de Gestion
BP.37/S Hay Essalam, – Agadir – Maroc.
megderel@yahoo.fr, ccherkaoui@yahoo.fr*

*3. Laboratoire IRF-SIC, Faculté des sciences
B.P.28/S – Agadir – Maroc.
Driss_mammass@yahoo.fr*

Résumé :

Cette communication s'intéresse à l'interaction entre la gestion des connaissances et l'apprentissage collaboratif. Dans le domaine de l'apprentissage, la collaboration peut reposer sur un but commun, chaque membre réalisant une part de la tâche globale, en puisant dans les ressources de l'environnement (mémoire organisationnelle), dans ses ressources propres

(compétence individuelle) et dans celles du groupe (constructivisme) ; on parle alors de l'apprentissage collaboratif. La gestion des connaissances permet d'intégrer ces interactions et de produire un nouveau mode de travail dans un esprit collaboratif.

La gestion de connaissances (GC) est la manière de gérer à la fois les flux d'informations, la capitalisation des savoirs et des savoirs-faire par la modélisation des processus. Pour ce faire, elle s'appuie généralement sur l'utilisation des outils technologiques. Elle suppose également l'adhésion des ressources humaines qui constituent la connaissance de l'organisation. Cette connaissance s'exprime sous la forme d'une coopération entre les individus de cette même organisation à l'aide d'outils de travail collaboratif. Cependant, une des problématiques majeures consiste à l'utilisation des outils considérés. Mais quel usage fait-elle de ces outils pour mieux gérer ses connaissances ? L'objectif de ce travail est d'utiliser la théorie de l'activité d'abord pour acquérir des connaissances sur différents pôles de l'entreprise (sujets, objectifs, outils, communautés, règles, ...) ensuite pour permettre une intégration des différents outils technologiques en une seule plate-forme complète de GC.

Mots-clés, Gestion des connaissances, Apprentissage collaboratif, intégration, Collaboration. Outils technologiques, théorie de l'activité.

Abstract,

This communication focuses on the interaction between knowledge management and collaborative learning. In the field of learning, collaboration can be based on a common goal, each member carrying a share of the overall task, drawing on the resources of the environment (organizational memory), its own resources (personal competence) and in those of the group (constructivism); it is called collaborative learning. Knowledge management can integrate these interactions and produce a new way of working in a collaborative spirit

The Knowledge management (KM) is the manner of at the same time flows of information, the capitalization of the knowledge and know-how by modeling of the processes. With this intention, it is generally based on the use of the technological tools. It also supposes the adhesion of human resources which constitute the knowledge of the organization. This knowledge is expressed in the form of a co-operation between the individuals of this same organization using collaborative working tools. However, one of the problems major consists with the use of the tools considered. But which made use it of these tools for better managing its knowledge? The objective of this work is to use the theory of the activity initially to acquire knowledge on various poles of the company (subject, objective, tools, communities, rules, ...) then to allow an integration of the various technological tools in only one platform (KM) supplements

Key words, knowledge management, collaborative learning, Integration, Collaboration, technological tools, theory of the activity.

Les ateliers

Espace Numérique de Travail.

Pr. Mohamed HACHIMI- Faculté des Sciences Economiques et Juridiques- UIZ- Agadir

m.hachimi@uiz.ac.ma

Résumé :

Un espace numérique de travail (ENT) est un ensemble intégré de services numériques, choisi, organisé et mis à disposition de la communauté éducative par l'établissement scolaire. Le ENT constitue le système d'information et de communication de l'établissement, en offrant à chaque usager (enseignant, élève ou étudiant, parent d'élève, personnel administratif,...) un accès simple, dédié et sécurisé aux outils et contenus dont il a besoin pour son activité dans le système éducatif.

Intégration des TICE au secondaire.

Pr. Salek OUAILAL (CRMEF-SMD)

tarikati.math@gmail.com

Résumé :

Il s'agit d'un CD autorun, qui va être partagé avec l'audience à la fin de l'exposé qui abordera des notions du champ de l'intégration des technologies d'informations et de communication dans l'opération de l'enseignement des mathématiques au cycle qualifiant : Salle multimédia (SMM), scénario pédagogique, exemple de charte d'utilisation d'une SMM, logiciels utiles (avec un accent particulier sur le logiciel *Autoplay media studio*, créateur des cd autorun)...

Ce CD contient aussi des situations d'ateliers qui abordent des concepts mathématiques issues des programmes du lycée traité via des logiciels.

Tableau blanc interactif à l'enseignement de sciences physiques au collège : Loi d'ohm.

Pr. Chahid El HADI (CRMEF-SMD)

chahid_2003@yahoo.fr

Résumé :

Ce travail présente l'influence de l'utilisation du tableau blanc interactif (TBI) face à l'apprentissage de sciences physiques au cycle collégial et nous prenons la loi d'ohm comme un exemple pédagogique.

L'impact principal du recours à ce type de matériel du côté des élèves s'avère utile pour le soutien, à la motivation et à la capacité de maintenir une attention soutenue notamment à cause de l'effet "grand écran".

Les résultats de cette étude effectuée au sein de la délégation d'Inzegane montrent bien que le TBI est un moyen pédagogique simple qui facilite bien l'acquisition des concepts physiques relativement au tableau noir. Nous estimons qu'il sera un support d'enseignement de demain puisqu'il constitue un outil moderne de voir le monde de la technologie dans le système éducatif à travers l'utilisation de certaines applications comme utilisation de textes et images et de liens hypertextes entre pages.

L'utilisation pédagogique des ressources numériques (logiciel PREZI comme model).

Brahim LYASSINI- Chercheur aux TIC

lyassinibrahim@gmail.com

Résumé :

PREZI est un nouveau logiciel bureautique qui vous donnera envie de laisser tomber les anciennes diapos ennuyeuses de Power Point, et créer aisément d'incroyables présentations zoomantes, effectives et captivantes.

L'atelier aura pour but l'enrichissement des compétences à travers l'acquis d'un outil favorable qui vous accompagnera à devenir des leaders présentateurs et orateurs.

Géométrie sur Tablettes et Smartphones

Pr. Hilmi CHAKIR- Classes Préparatoires- Reda Slaoui-Agadir

chakir.hilmi@gmail.com

Résumé :

Cet atelier qui intéresserait plus les enseignants de mathématiques vise la création des activités mathématiques sur les supports numériques les plus répandus de notre temps et qui sont souvent à la disposition des élèves. Ainsi, nous aborderons la scénarisation d'une leçon de géométrie dont la réalisation se fait à l'aide d'une tablette ou un smart phone :

- Réalisation des activités pédagogiques pour une leçon de géométrie à l'aide d'une tablette.
- Résolution d'exercices en utilisant une tablette ou un smart phone.

Les jeux mathématiques

Pr. Mohamed SARTI- Didacticien- Taroudant

espacescolaire@yahoo.fr

الفئة المستهدفة : فعاليات ملتقى التربية والتكوين

إشراف الأستاذ محمد سرتي

تقديم :

هل لألعاب الرياضيات دور في ممارستنا التعليمية؟
إن الجواب عن هذا السؤال، يتيح لنا إمكانية الحديث عن ألعاب الرياضيات كمدخل لتحقيق أهداف وجدانية، ومعرفية، ومهاراتية، سواء داخل حجرة الدرس، أو في فضاءات التعلم المتعددة.

- التجديد في مجال الممارسة التربوية؛
 - البحث عن مواقف غنية تسمح لنا بممارسة الرياضيات؛
 - إثارة الحوافز وبالتالي تحقيق عنصر التشويق والمتعة في مجال التعلم؛
 - إبراز دور ألعاب الرياضيات في تعزيز مختلف مراحل الدرس الرياضي؛
 - تحقيق رغبة مدرسين ومهتمين في التعرف على مجال ألعاب الرياضيات.
- هذه بعض الأهداف المتوخاة من تنظيم معرض لألعاب الرياضيات، يهتم أولاً بتقديم هذه الألعاب، والتعريف بها، ويسعى ثانياً إلى البحث عن الخبرات الرياضياتية المتجسدة فيها، كما يمدنا بمشكلات مثيرة للحل، تشرك المتعلمين في بناء تعلماتهم، وتكسيبهم مهارات عددية، وهندسية، وتمكنهم من أدوات كشفية، وتحقق لديهم الرغبة والارتياح في الاستجابة للأنشطة الرياضياتية.

إن درسنا الرياضي اليوم يحتاج إلى دعائم ديداكتيكية تجعل منه درساً مشوقاً، ومحفزاً، ينطلق من أسس ونظريات التعلم الحديثة، ولاشك أن ألعاب الرياضيات، إحدى هذه الدعائم التي تعزز الإقبال على الأنشطة الرياضية، وتجعل المتعلمين في وضعية البحث والإنتاج، وتساهم في إثراء المنهج الدراسي.

لقد أثبت علماء الرياضيات عبر التاريخ، أن الرياضيات لم تكن يوماً ما كئيبة، بل كانت دائماً مصدراً للمتعة والتشويق، وأن ألعاب الرياضيات تكتسي أهمية بالغة في تطوير الأبحاث الرياضية وبلوغ أهداف التعلم.

و لعل الصينيين القدامى أدركوا أهمية هذه الألعاب عندما اعتمدوا المربكات الهندسية، وألغاز القص والطبي، وإعادة مطابقة المقطوعات، في تقريب مبادئ الهندسة للأطفال، فشكّلوا بذلك المنطلقات والبدايات الأولى التي لفتت الانتباه إلى أهمية النقل الديداكتيكي لألعاب الرياضيات لتكون سندا قويا يعطي نفسا جديدا لتدريس و تعلم الرياضيات.

Production des activités d'enseignement à partir du logiciel camtasia

Abderrazak El Graoui & Mohamed Sarti

medamtoul@yahoo.fr

Résumé :

Camtasia est un logiciel simple à utiliser, facile à apprendre et spécialisé dans la capture d'écran et la réalisation de tutoriels vidéo destinés à la formation et l'enseignement. Ainsi, l'utilisation de cette application est tout indiquée et conseillée lorsqu'on désire créer des communications de nature pédagogique.

En quelques mots :

- Enregistrez aisément l'activité qui se déroule sur votre écran d'ordinateur... ainsi que le son et les images enregistrées par Webcam.
- Enregistrez en direct pendant vos cours ou à l'avance.
- Apportez des perfectionnements ou laissez les choses en l'état.

- Ajoutez des auto-quiz et des légendes.
- Produisez et partagez des vidéos de grande qualité auxquelles les étudiants pourront accéder où qu'ils se trouvent.
- Partagez directement votre vidéo sur YouTube, des périphériques portables tels qu'un iPod/iPhone, un blog, etc.

L'apprentissage par ordinateur : tâches et rétroaction

Hicham El Khalifi & Lakhliha Dahmani

Président & vice-président de l'association Ibn Zohr de la gestion des ressources humaines (AIZGRH-Agadir)
hichamelkhalifi@gmail.com

Résumé :

Les premières évaluations par QCM (Questions à choix multiples) ont vu le jour au début de 20^{ème} siècle (Madaus & O'Dwyer, 1999). Utilisés essentiellement pour remédier à la mauvaise validité des essais, les QCM ont tellement évolué parallèlement à l'avancement de la technologie : invention de scanner optique (correction rapide des tests, 1955), arrivée des ordinateurs (1970), ... Ce qui a rendu l'évaluation moins cher et rapide.

Mais dès les années 80, l'usage des QCM va subir d'énormes critiques et particulièrement au niveau de la qualité du QCM comme outil d'évaluation.

Dans ce contexte, notre atelier, vise à présenter des méthodes statistiques pour améliorer la qualité de QCM et assurer son efficacité.

Cet atelier a pour ambition de donner quelques indications pour l'analyse à posteriori des résultats du questionnaire. Une fois le questionnaire passé auprès des apprenants, il est nécessaire d'analyser de plus près les réponses afin de :

- se faire une idée du niveau de connaissances des personnes l'ayant passé, en analysant apprenant par apprenant et question par question leur réussite ou échec ;
- redistribuer l'ordre des questions, de manière, par exemple, à placer les questions faciles au début et les questions plus difficiles vers la fin ;

voir si certains items sont vraiment utiles et considérer leur suppression.

Programme scolaire innovant

Mr Yassine IHBOUS - Directeur Général du AIME FORMATION- Agadir
AL TAFAKKUR CENTER
contact.aimeformation@gmail.com

Résumé :

L'atelier destiné aux: Cadres éducatifs - les parents - intéressés par le domaine de l'éducation

Quel est le programme de TAFAKKUR AVEC ANNOUSS ?

TAFAKKUR AVEC ANNOUSS est un programme éducatif complémentaire, grâce aux travaux de plusieurs chercheurs notamment Dr MAHA SHAHATA pour plus de 17 ans a pu mettre à jour un programme scolaire innovant scientifiquement bien structuré, et prenant en compte toute les dimensions de la vie d'un enfant, les divers types d'intelligences, et les besoins psychologiques spécifiques de cette étape d'âge primordiale pour l'avenir de l'homme.

Le programme est composé de quatre niveaux, chaque niveau contient des outils destinés à la direction pédagogique, aux professeurs, élèves et aux parents.

L'atelier est composé d'une présentation du programme ainsi que des éléments de chaque niveau et les méthodes d'application dans les institutions privées.

Activités au profit des élèves

Intervention de l'école eWA :

www.ewa.ma

Programme :

PARTIE I : LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

Objectif : Informer les futurs bacheliers sur les opportunités professionnelles dans le domaine du Web

Présenter par le fondateur de l'école eWA Mr. IRIZI

PARTIE II : UNE HEURE DE CODE

Objectif : Initier les élèves du primaire à la programmation informatique à l'ère du numérique

Présenter par le bureau des étudiants (BDE) de l'école eWA

Workshop I

- Flappy l'oiseau

Programmer votre propre jeu vidéo en moins de 10 minutes !

Workshop II

- Angry Birds

Apprendre à programmer avec des personnages rigolos.

Intervention du professeur Mohamed AMDAH du Lycée Rahal EL MESKINI-

Taroudant:

Thème 1:

Présentation numérique du patrimoine et son développement

(Leçon 7 au programme de la 3ème année Collégial : H.G matière : Citoyenneté)

- ✓ Introductions générale
- ✓ Diagnostic du patrimoine : motifs et causes.
- ✓ Le patrimoine culturel en ruine : négligence et destruction.
- ✓ Impact de la négligence et de la destruction du patrimoine culturel.
- ✓ Propositions pour le développement du patrimoine matériel et le patrimoine immatériel - cas de la région Souss-massa-Draa.
- ✓ Exposition des photos numériques du patrimoine culturel marocain.
- ✓ Evaluation conclusion

Thème2 :

« L'importance du tourisme environnemental »

- ✓ Introduction général à propos du tourisme culturel
- ✓ Délimitation du concept de tourisme et ses principes
- ✓ Développement du tourisme durable
- ✓ Composantes du tourisme culturel.
- ✓ Insuffisance du tourisme culturel.
- ✓ Mesures pour le développement du remédiassions.
- ✓ Conclusion

Intervention de SOS Village d'enfants- Professeur M'Barèk BOUMOUR

Ateliers de Scrabble sur support numérique pour les élèves de première année collège. Outil d'apprentissage de la langue d'une manière ludique, le Scrabble trouve dans le Forum de l'Education et de la Formation un terrain fertile pour motiver les élèves à pratiquer la langue surtout avec l'usage des supports numériques.