

JBP - ENSFEA 2021

BYOD

BYOD : BRING YOUR OWN DEVICE

- ▶ Utilisation d'équipements personnels (smartphone, tablette, ordinateur) dans un contexte professionnel ou scolaire
- ▶ Apparu dès les premiers ordinateurs portables : gomme la frontière entre le monde personnel et professionnel
- ▶ constitue un Tiers-lieu virtuel et nomade

- ▶ Concerne les élèves...
- ▶ ... et les enseignants !



CONTEXTE SCOLAIRE

- ▶ L'élève utilise un équipement qu'il connaît et maîtrise
- ▶ Permet de répondre à un manque d'équipement du lycée
- ▶ Conforme à la logique des Régions (équipement)
- ▶ Accompagne l'évolution sociétale (hyper-connectivité)

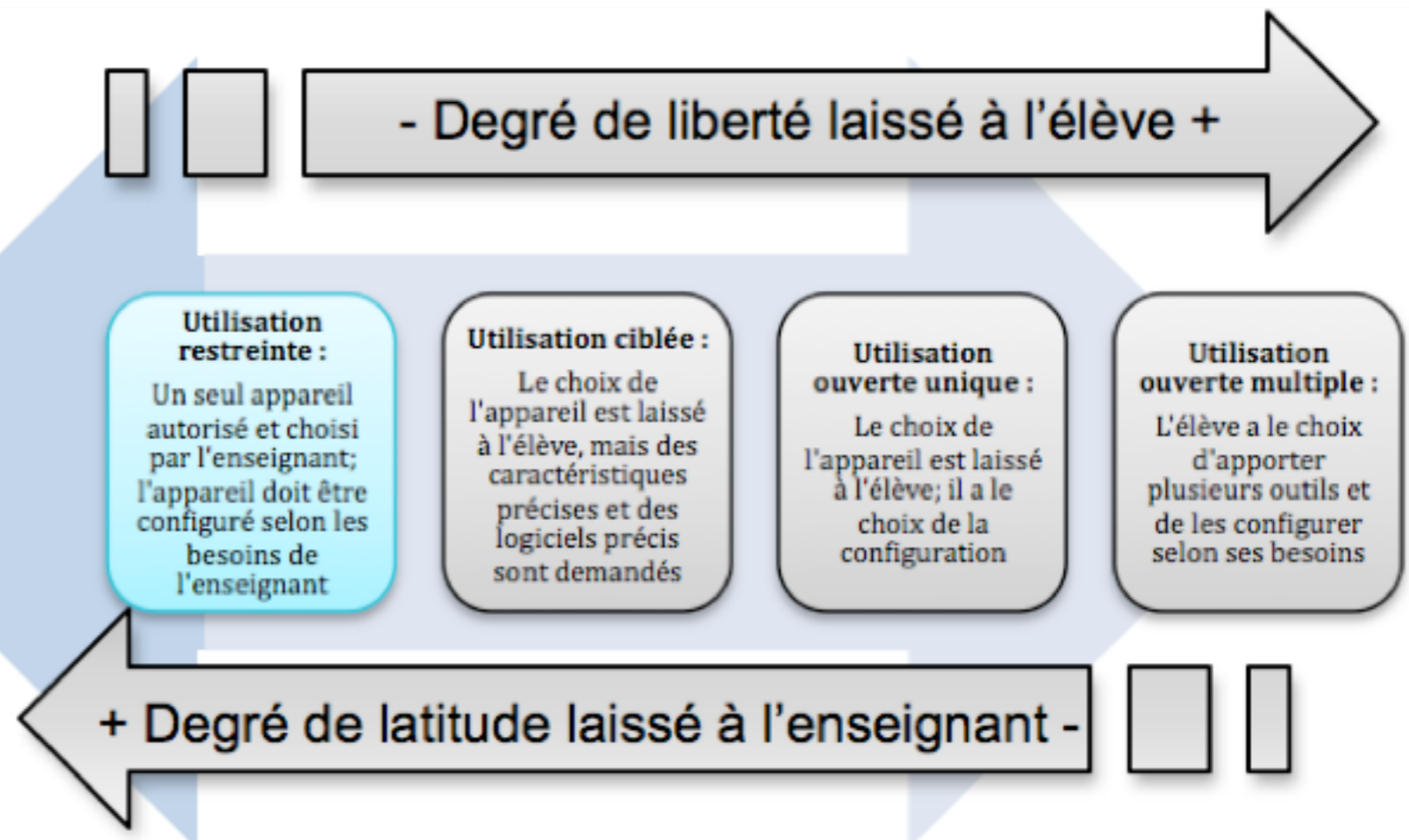
MAIS :

- ▶ Accentue les inégalités sociales
- ▶ Problèmes de sécurité (réseau informatique)
- ▶ Problème d'accompagnement (l'équipe doit être capable de porter assistance sur toutes sortes de matériels)

DIFFÉRENTS MODÈLES

- ▶ Selon l'utilisation choisie, différents scénarii possibles
- ▶ Degré de liberté laissé aux élèves

Facteurs d'influence :
Sécurité des données,
moyens financiers,
moyens techniques,
formation, soutien
technique et
pédagogique,
motivation des élèves,
programme de
formation, objectifs
pédagogiques,
caractéristiques socio-
démographiques, etc.

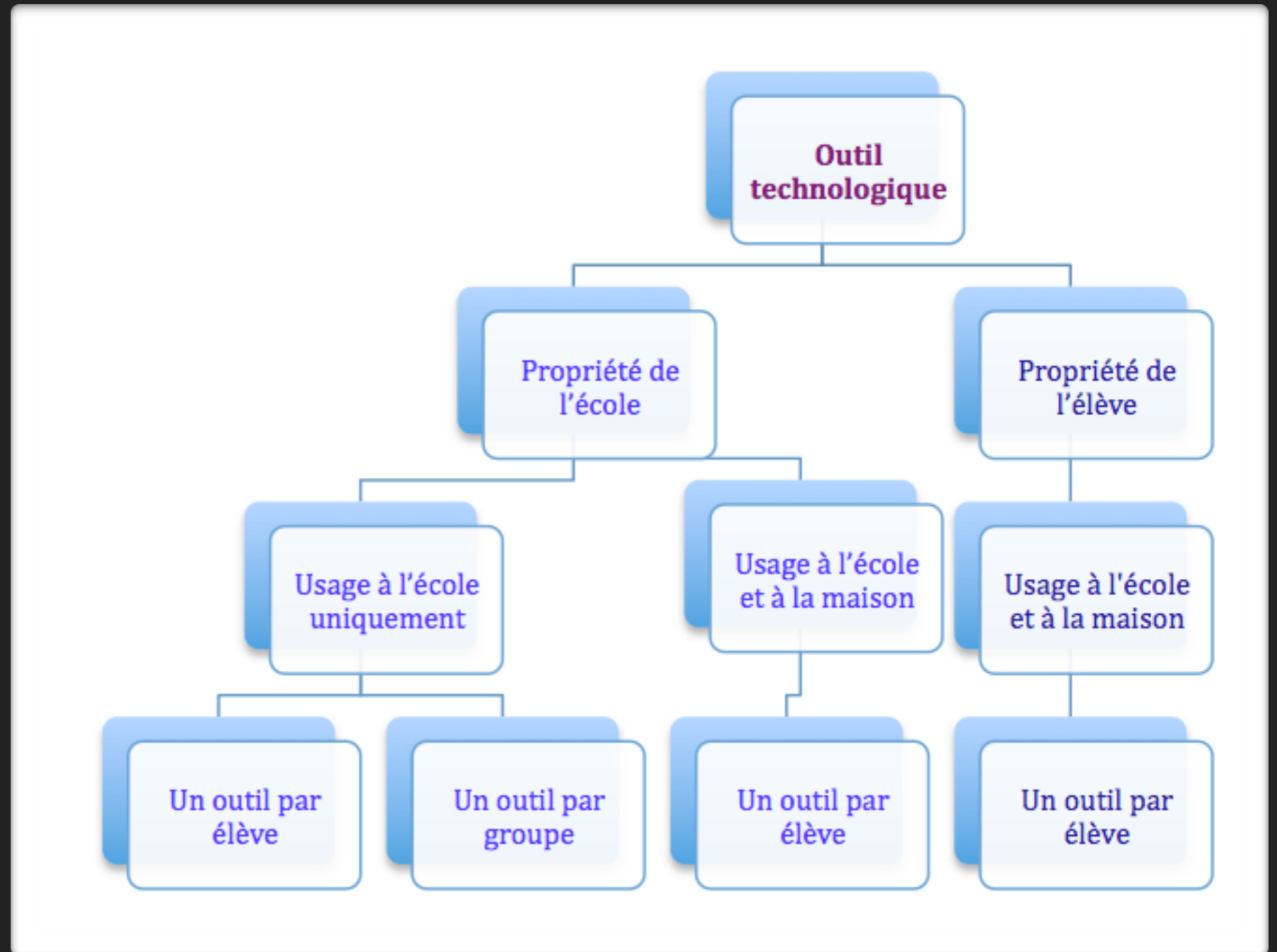


CONFIGURATIONS POSSIBLES

▶ BYOD ou COPE

VS.

▶ classe mobile (charriot de tablettes ou PC)



PAS BYOD

COPE - BYOD

DES QUESTIONS SE POSENT À L'ENSEIGNANT

- ▶ Un outil informatique en classe peut déjà apporter des difficultés à l'enseignant. Alors, une multitude d'outils ?
- ▶ Des questions se posent à l'enseignant :
 - ▶ Par où dois-je commencer ?
 - ▶ Comment le BYOD modifiera-t-il mon enseignement ?
 - ▶ Comment procéder avec ceux qui n'ont pas d'appareil personnel ?
 - ▶ Comment composer avec la variété de plateformes ?

AVANTAGES

- ▶ Collaboration accrue entre les élèves
- ▶ Pensée critique et responsabilisation des élèves
- ▶ Communication accrue entre les élèves et l'enseignant
- ▶ Accès à l'information en tout lieu et en tout temps
- ▶ Continuité entre l'école et le domicile ou l'internat
- ▶ Réduction des coûts pour l'école
- ▶ Préparer les élèves aux réalités professionnelles
- ▶ Apprentissage individualisé

INCONVÉNIENTS

- ▶ Pré-requis techniques : bande passante et infrastructure
- ▶ Manque d'équité entre les élèves, nécessité de matériel supplémentaire à acquérir pour les familles
- ▶ Sécurité du réseau et des données **POINT DE FRICTION !**
- ▶ Gestion de classe plus complexe
- ▶ Nécessite une maîtrise technique supplémentaire pour l'enseignant
- ▶ Scénarisation des séances à revoir
- ▶ Charge de travail supplémentaire (enseignant, équipe informatique)

DES QUESTIONS SE POSENT À L'ÉTABLISSEMENT

- ▶ Permettre un accès fiable et performant au réseau de l'établissement et à internet
- ▶ Gérer la logistique (prises électriques, projecteurs...)
- ▶ Ne pas accentuer les inégalités sociales
Matériel en prêt dans le lycée, aide de la Région
- ▶ Responsabiliser les élèves : canaliser l'utilisation du BYOD
Associer les élèves à la rédaction d'une charte
- ▶ Revoir les règlements intérieurs ! **POINT DE FRICTION !**

- ▶ Développer des compétences disciplinaires et transversales ET développer une culture du numérique
- ▶ Le BYOD contribue à diversifier les situations d'apprentissage, à en créer de nouvelles **DIVERSIFIER !**
- ▶ Intérêt uniquement si apporte une plus-value (contre-exemple : la calculette sur smartphone...)
- ▶ Grand intérêt si l'activité était impossible auparavant (exemple : vidéo, GPS, plickers...) **EXPÉRIMENTER !**

MULTIMÉDIA

Matériel toujours disponible

PLUS VALUE

Géolocalisation

- ▶ Photo : app photo sur smartphone ou tablette
app album
- ▶ Video : app caméra sur smartphone ou tablette
app lecteur vidéo
- ▶ Audio : app enregistreur sur smartphone ou tablette
app lecteur audio, podcast)

LIRE / ÉCRIRE

Matériel toujours disponible

PLUS VALUE

Légèreté, faible encombrement, connexion internet

- ▶ Prise de note (Bloc note, Evernote...)
- ▶ Mindmap
- ▶ Wikipedia
- ▶ Dictionnaire
- ▶ Lecteur de livre (manuels scolaires, livres)

LIVRES AUDIO !

GÉOMATIQUE

GPS et boussole toujours présents dans la poche

PLUS VALUE

- ▶ Manipulation de coordonnées
- ▶ Orientation, cap, azimuth : app boussole
- ▶ Lecture de carte : app cartographique
- ▶ Lecture d'image aérienne : app cartographique
- ▶ Enregistrement de track GPS : app de géolocalisation

VOTE ÉLECTRONIQUE

Ajouter de l'interactivité à une séquence

PLUS VALUE

- ▶ Remplacer les boitiers de vote électronique (chers) par une app
- ▶ Tester le niveau de compréhension du groupe
- ▶ Générer du débat, de l'argumentation
- ▶ Varier les interactions (brainstorm, quizz, sondage...)
- ▶ apps : Socrative, Kahoot, Wooclap

APPLICATIONS DISCIPLINAIRES

Quelques exemples

- ▶ Maths : DragonBox
- ▶ Lettres : app de lecture, lecture audio, presse
- ▶ Langues : podcast, radio, tv
- ▶ Géo, SIG : GPS, cartographie
- ▶ Technique : Pl@ntNet
- ▶ EPS : mesures, plans d'entraînement, coaching...

QUELS PROBLÈMES SE POSENT ?

- ▶ interdiction du smartphone dans la classe
- ▶ nécessite que l'enseignant soit lui-même aguerri !
- ▶ apps gratuites vs payantes ?
- ▶ compte Google ou Apple : accord des parents
- ▶ données dans le nuage, confidentialité
- ▶ l'anglais !