

# 15 ENSEIGNANTS ONT TESTÉ DES CONCEPTS DE TECHNOLOGIE DESTINÉS À LIBÉRER LE POTENTIEL CRÉATIF DE LEURS 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 cours.<sup>1</sup>

Si vous cherchez des idées efficaces pour encourager la créativité de vos élèves, notre guide d'utilisation des technologies de l'enseignement (edtechs) 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 de donner vie à leurs cours dans diverses disciplines et à différents niveaux.**

Vous découvrirez qu'ils sont tous inspirés par le même objectif:

**Permettre aux élèves de puiser dans leur potentiel créatif et leur donner la joie 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 leur offrir cette opportunité.<sup>1</sup>



**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.”**

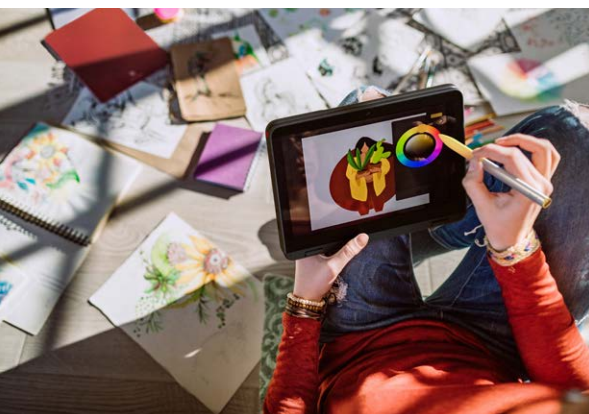


# EXPRESSION

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

L'expression personnelle de l'élève en classe affecte de manière positive l'humeur, la réflexion, la compréhension et le comportement.<sup>2</sup> Le fait de disposer d'une gamme d'outils numériques tels qu'une souris, un pavé tactile, un clavier ou un stylet permet aux élèves de trouver ceux qui fonctionnent le mieux selon leur style et leur niveau d'apprentissage. Avoir le choix est essentiel pour l'expression personnelle créative.

## 5 projets d'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 chemins de connexion dans leurs notes pour leur donner du sens.



### 2 INFOGRAPHIES OU AFFICHES NUMÉRIQUES

Une bonne illustration 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 en 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 font 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 des 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 obtenir des perspectives créatives 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 a eu raison ou tort. En équipant les élèves d'un microphone USB Snowball Ice et de webcams C270, 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. En 2025, la demande d'enseignement et d'évaluation numériques devrait doubler, avec un taux d'augmentation annuel prévu de 17% dans les seuls États-Unis.<sup>3</sup> À l'heure où la demande en edtech est plus importante que jamais, les études montrent que la technologie est la ressource la moins utilisée des budgets. La priorisation de l'edtech et l'intégration de diverses options dans l'équipement d'une classe peut aider les élèves à déployer tout leur potentiel d'apprentissage.

## 5 projets pour l'engagement créatif



### 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 QR CODES

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 QR codes les associant à leurs versions numériques ou audio, permettant ainsi aux enfants de les découvrir. En outre, les enseignants utilisent des QR codes pour créer des postes d'apprentissage interactifs ou des chasses au trésor.

Lorsque les élèves s'engagent de manière créative avec des outils d'apprentissage tels qu'un casque, un stylet, une souris ou un clavier externe, ils peuvent se connecter pour apprendre plus efficacement.<sup>4</sup>

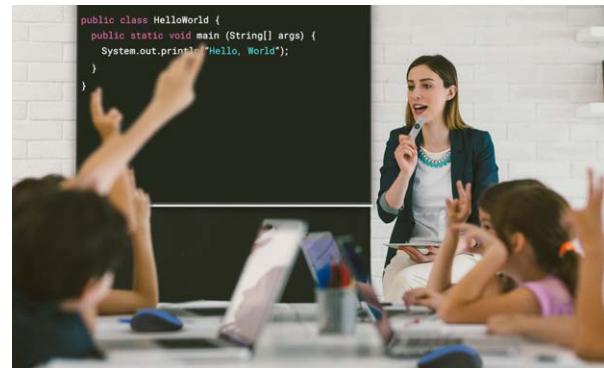
### 3 AMÉLIORER L'APPRENTISSAGE STIM

Il arrive que l'apprentissage soit confus. 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.



### 4 CRÉER UN SITE WEB

Les outils edtech appropriés permettent 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 arrivés 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 Chrome, Apple ou Windows. Peut-être qu'un de leur proche a travaillé aux Nations Unies ou qu'un de leur voisin a voyagé sur tous les continents... Comment était-ce ?

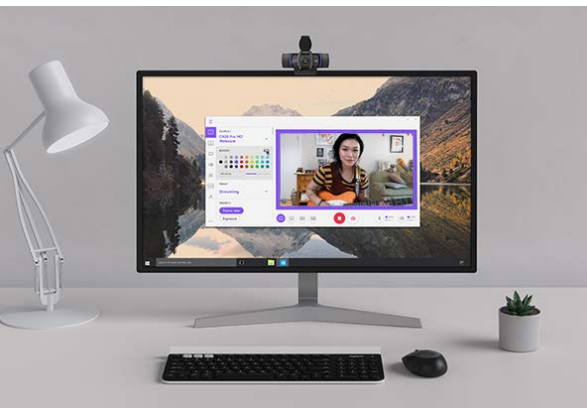


# CONNEXION

**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 de hauts niveaux 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 C920 S, les élèves peuvent répéter, exécuter et enregistrer des scènes et des monologues où qu'ils aillent.



### 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 C270 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. En utilisant un casque H111 et une webcam C270 avec une tablette ou un Chromebook, vous permettrez à des élèves de deux pays différents d'interagir comme s'ils se trouvaient dans la même classe.



### 4 BRAIN SKETCHING

Dans cet exercice de groupe amusant, un élève utilise Logitech Pen avec un Chromebook ou 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, virtuellement ou les deux pour pratiquer 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 ces compétences et renforce la confiance en soi et les résultats scolaires.<sup>5</sup>**

# DES CONCEPTS DE TECHNOLOGIE TESTÉS PAR LES ENSEIGNANTS POUR LIBÉRER LE POTENTIEL CRÉATIF DES ÉLÈVES



IMPRIMEZ CETTE AFFICHE !

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, communicants et collaborateurs créatifs. La créativité qu'offre cette technologie soutient 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 lui permet d'explorer librement de nouveaux moyens créatifs.



### CARTES DE CONCEPT

Les élèves peuvent dessiner, créer des diagrammes et ajouter des liaisons dans leurs notes pour les rendre plus parlantes pour eux.

Outils : **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, les comptines et les contes pour enfants que les natifs d'un autre pays.

Outil : **Casque H111**

### HISTOIRES AUDIO

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

Outils : **Microphone Snowball ICE USB, Rugged Combo 3 Touch**



## TRAVAIL EN PETIT GROUPE

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



### AMÉLIORER LES APPRENTISSAGES STIM

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

Outil : **Rugged Combo 3 Touch**



### 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.

Outils : **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 via des tablettes ou virtuellement.

Outils : **Webcam C270 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.



### DE 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 a eu raison ou tort devant la caméra.

Outils : **Microphone Snowball ICE USB, Webcam C270**



### PARCOURS DE CODE QR

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

Outil : **Rugged Combo 3 Touch**



### LES PERFORMANCES, OÙ QUE VOUS SOYEZ

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 : **C920s**

## PRÊT À COMMENCER?

Contactez le service commercial Logitech Education [Education@Logitech.com](mailto:Education@Logitech.com)

logitech® | for education