



LA PÉDAGOGIE INVERSÉE

EN COURS DE FLE

SILVIA GONZÁLEZ RAMOS

Philologie Française

2017-2018

Tuteur : Frederik Verbeke

Département de Philologie Française

RÉSUMÉ

Ce travail se penche sur la pédagogie inversée (surtout sur les travaux de Marcel Lebrun) et sur son utilisation en cours de français langue étrangère (FLE). Cette méthodologie a eu un succès croissant ces dernières années grâce à la révolution numérique et à l'intérêt d'introduire le numérique dans les salles de classe.

La classe inversée consiste à engager plus les élèves dans leur apprentissage. Pour arriver à ce but, on leur demande de faire les activités de bas niveau cognitif à la maison (apprentissage à distance) et ainsi, profiter de l'heure de classe pour apprendre les contenus plus complexes à l'aide de l'enseignant et en mettant l'accent sur le travail en groupe et l'apprentissage collaboratif.

Ce travail se divise en deux grandes parties. Dans la première partie, je vais analyser les particularités de cette stratégie d'enseignement/apprentissage, aussi bien du point de vue de l'apprenant que du point de vue de l'enseignant. Une attention particulière sera portée sur l'utilisation des outils numériques pour coordonner les activités faites en présence et à distance, pour laisser des traces de l'apprentissage, pour faciliter l'interaction entre les apprenants et l'enseignant et pour partager et valoriser les contenus créés. Il existe aujourd'hui de nombreuses applications qui permettent d'élargir nos connaissances et de mettre en pratique ce que l'on vient d'apprendre à travers des questionnaires ou d'autres activités. En plus, les capsules vidéo sont la nouvelle invention pour expliquer la leçon et que les élèves connaissent le matériel avant le cours.

Dans la deuxième partie, pour illustrer cette approche pédagogique, on propose un exemple de classe inversée en cours de français langue étrangère, notamment deux séquences pour un niveau A2 autour du passé composé et des activités quotidiennes. Une feuille de route a été créée pour chacune des séquences. À la fin du travail, on analysera en guise de conclusion les avantages et les inconvénients de cette méthodologie en recueillant les points de vue de différentes personnes.

INDEX

1. Introduction
2. La pédagogie inversée
 - 2.1. La pédagogie inversée en quelques mots
 - 2.2. Une pédagogie en plein essor
 - 2.3. Les caractéristiques de la classe inversée
 - 2.4. Les outils numériques
 - 2.5. L'évaluation des compétences acquises
3. Inverser un cours de langue : un exemple
4. Conclusion : avantages et inconvénients de la pédagogie inversée
5. Bibliographie/Sitographie
 - 5.1. Bibliographie
 - 5.2. Sitographie

1. INTRODUCTION

La pédagogie inversée est une stratégie d'enseignement et d'apprentissage qui a connu un succès croissant ces dernières années sous l'impulsion du développement des nouvelles technologies et l'intégration du numériques dans les salles de classe. Il s'agit d'un modèle pédagogique qui, aidé par la technologie, met à profit l'apprentissage à distance (hors classe) pour renforcer l'engagement, l'implication et l'apprentissage des étudiants en classe. Les activités qui réclament des habiletés cognitives de haut niveau, c'est-à-dire les objectifs d'apprentissage plus complexes, sont réalisées en classe, en mettant l'accent sur le travail en groupe et l'apprentissage collaboratif, alors que les activités sollicitant des habiletés de bas niveau cognitif sont réalisées à distance, en dehors de la classe. Le nombre d'enseignants qui ont recours à ce modèle ne cesse de croître.

Dans ce travail, je vais présenter, d'une part, quelques particularités de la pédagogie inversée et, d'autre part, la façon dont ce modèle pédagogique peut être utilisé en cours de FLE (français langue étrangère), à travers un exemple concret, pour terminer ensuite avec quelques observations sur les avantages et les inconvénients de cette méthode. Pour élaborer ce travail, je me suis basée surtout sur les études et œuvres de Marcel Lebrun, professeur à l'Université Catholique de Louvain (UCL) et considéré comme un des principaux spécialistes en pédagogie inversée.

Dans la première partie du travail, nous verrons les caractéristiques de ce modèle pédagogique, la façon dont il entraîne un changement des rôles de l'enseignant et de l'apprenant, l'intérêt des outils numériques et l'adaptation des lieux d'apprentissage. Les outils numériques peuvent faciliter la coordination entre les activités à distance et celles réalisées en classe, le travail en équipe, le partage de contenus, la valorisation des créations, la communication, l'interaction, etc. Outre les capsules vidéo, qui occupent une place importante dans la pédagogie inversée, je présenterai plusieurs exemples d'outils et d'applications illustrant ces fonctions et montrant l'importance du numérique dans la classe inversée. En plus, on verra qu'il y a différentes façons d'évaluer les élèves dans les classes inversées pour faire l'évaluation plus dynamique et moins frustrante par rapport aux examens des cours traditionnels.

Dans la deuxième partie, après l'explication de cette approche pédagogique, je proposerai un exemple de classe inversée en cours de français langue étrangère. Ce cours, conçu pour un niveau de langue A2, est divisé en deux séquences, chacune avec une feuille de route (voir annexes 1 et 2) comprenant une série d'activités qui mettent en pratique cette méthodologie et qui aboutissent à la réalisation d'une tâche finale. Ces séquences prévoient l'utilisation de ressources numériques, comme des capsules vidéo, des applications et des questionnaires en ligne (*Kahoot*, voir annexe 3). Au menu du cours se trouvent des points de grammaire comme le passé composé et le vocabulaire lié aux activités quotidiennes, mais aussi des activités pour développer les quatre compétences communicatives (compréhension orale/écrite et expression orale/écrite). J'expliquerai la scénarisation des activités, les compétences que les élèves vont travailler et les objectifs visés.

Finalement, je me pencherai dans la conclusion sur les avantages et les inconvénients de la pédagogie inversée, en recueillant des points de vue plus critiques à l'égard de ce modèle. Du côté des avantages, on a l'utilisation des outils numériques qui permettent aux élèves d'apprendre à leur rythme et de collaborer avec leurs camarades. La société actuelle est toujours connectée à Internet avec plusieurs dispositifs et les élèves se montrent plus motivés en utilisant ces dispositifs pour leur apprentissage. En revanche, le besoin d'une connexion Internet et de dispositifs pour se connecter est un des inconvénients pour le développement de la classe inversée liée au numérique, qui est au centre de ce travail.

2. LA PÉDAGOGIE INVERSÉE

2.1. La pédagogie inversée en quelques mots

La pédagogie de la classe inversée est une stratégie d'enseignement/apprentissage où la transmission du savoir (la partie magistrale du cours « traditionnel ») est faite à distance, en dehors de la classe, alors que les activités plus complexes, celles de haut niveau cognitif, ont lieu en classe en compagnie du professeur.

2.2. Une pédagogie en plein essor

Même si la pédagogie inversée n'est pas nouvelle, elle a connu un grand essor ces dernières années, surtout depuis la révolution numérique. Comme dit Michel Serres (2015), autrefois les étudiants devaient attendre l'enseignant pour apprendre quelque chose sur un sujet, mais aujourd'hui, ils ont la possibilité de taper sur Internet le sujet du cours avant d'y aller. Le numérique a bouleversé de nombreux secteurs de la société à tel point que l'on est obligé à repenser leurs structures et leurs modèles: de l'économie collaborative à l'impact des réseaux sociaux sur la configuration du paysage politique, en passant par la presse numérique, pour ne citer que quelques exemples. Le secteur de l'éducation n'échappe pas à la règle: le numérique oblige à repenser l'éducation et nos rapports au savoir. Dans l'introduction à son rapport « Repenser la forme scolaire à l'heure du numérique » de mai 2017, Catherine Becchetti-Bizot, inspectrice générale de l'Éducation nationale, résume clairement l'enjeu:

« [...] développer de nouvelles technologies pour instruire, éduquer et préparer tous les élèves à devenir des citoyens libres de la société numérique, poursuivre leur formation et progresser tout au long de leur vie dans un monde incertain, complexe et hyper-connecté, représentent des défis majeurs pour l'École du XXI^e siècle. Ils impliquent de renouveler et de revivifier les modes d'enseignement et les processus d'apprentissage, en tirant parti au maximum des nouvelles possibilités d'accès à l'information et aux savoirs, tout en conservant à l'École son rôle de point de repère stable et sécurisant pour la construction de l'individu et du futur citoyen » (Becchetti-Bizot 2017: 1).

Pour faire face à ces défis, la pédagogie inversée s'impose de plus en plus comme une des solutions. Parmi les pionniers de cet essor, il faut sans doute retenir les noms de Eric Mazur et de Jonathan Bergmann et Aaron Sams, ces deux derniers étant à l'origine de l'appellation *flipped classroom*. Eric Mazur est un physicien et enseignant à l'université de Harvard connu pour avoir développé une méthode d'enseignement interactif (*Peer instruction*, apprentissage par les pairs) qui rend l'apprenant plus actif dans son apprentissage. Jonathan Bergmann et Aaron Sams, de leur côté, sont deux enseignants en chimie américains qui ont commencé à utiliser la méthode de la pédagogie inversée lorsqu'ils ont découvert que les séances des cours devenaient plus dynamiques et les élèves plus motivés à apprendre, quand ils avaient regardé chez eux des capsules vidéo ou des présentations PowerPoint sur le contenu de la matière. Bergmann et Sams ont lancé le slogan *Lecture at home, homework in class* (« La leçon à la maison, les devoirs en classe »).

« Il s'agissait donc pour Bergmann et Sams de motiver leurs élèves à préparer (à domicile, hors classe, ou sans la présence physique ou la supervision de l'enseignant) les leçons traditionnellement données en classe afin de rendre ces dernières plus interactives. » (Lebrun/Lecoq 2015 : 12).

En Europe, mentionnons les noms de Raul Santiago (en Espagne) et de Marcel Lebrun (en Belgique) comme références de la pédagogie inversée. Pour ce travail, je me suis appuyée surtout sur ce dernier et ses publications sur cette méthodologie. À cela il faut ajouter les nombreux réseaux qui ont vu le jour dans le monde entier et qui réunissent des enseignants qui pratiquent la classe inversée. Par exemple, le *Flipped Learning Network* (<https://flippedlearning.org/>), fondé par Bergmann et Sams, ou *Inversons la classe* (<http://www.laclasseninversee.com/>), dans le monde francophone. Le professeur de mathématiques Salman Khan, de son côté, a créé une banque de vidéos éducatives pour les classes inversées connue comme la *Khan Academy* (<https://www.khanacademy.org/>).

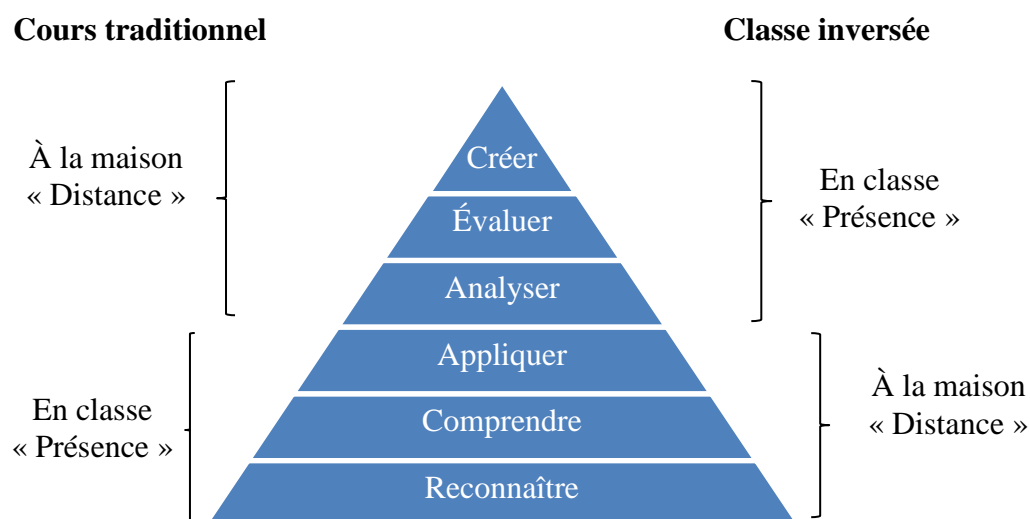
L'importance croissante de la pédagogie inversée et des méthodes actives se reflète aussi dans les programmes de formation organisés par les services universitaires d'ingénierie et d'innovation pédagogique. À l'Université du Pays Basque, par exemple, les services pédagogiques promeuvent le modèle IKD (Ikaskuntza Kooperatibo eta Dinamikoa, apprentissage coopératif et dynamique) et offrent à leurs professeurs des

cours de formation en pédagogie active, alors que le nouveau décret du Gouvernement basque concernant les études universitaires (Decreto 274/2017), approuvé fin décembre 2017, accorde une place importante aux méthodes actives.

2.3. Les caractéristiques de la classe inversée

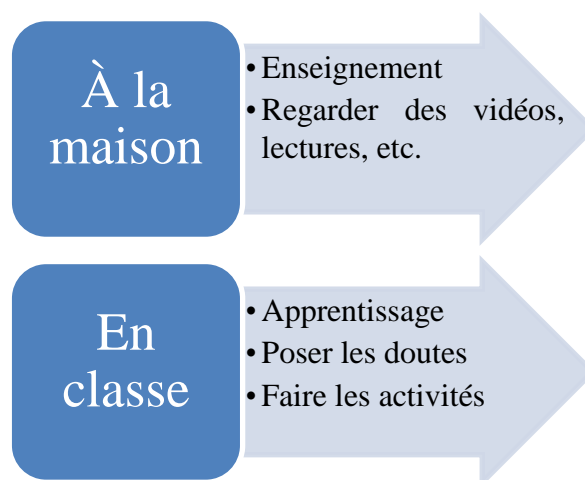
Une *flipped classroom*, ou « classe inversée », est une méthode (ou une stratégie) pédagogique où la partie transmissive de l'enseignement (exposé, consignes, protocole, etc.) se fait « à distance » en préalable à une séance en présence, notamment à l'aide des technologies (vidéo en ligne du cours, lecture de documents papier, préparation d'exercice, etc.) et où l'apprentissage fondé sur les activités et les interactions se fait « en présence ». (Lebrun/Lecoq 2015 : 16).

Selon cette définition, la classe inversée est un modèle pédagogique qui met à profit en classe l'apprentissage réalisé à distance. La façon « traditionnelle » de donner des cours magistraux en classe suivis par des devoirs à la maison est inversée. Ainsi, l'enseignant propose d'abord aux élèves de se familiariser avec le contenu du cours chez eux (à travers des vidéos, des lectures, des questionnaires...), c'est-à-dire, la transmission se fait à distance, et ensuite, en classe, les élèves profitent du temps gagné pour éclaircir leurs doutes et pour réinvestir leurs acquis en participant à des activités interactives. Si nous reprenons la taxonomie de Bloom, qui propose une classification par niveaux en pyramide de chaque objectif d'apprentissage, la classe inversée travaille les compétences les plus difficiles, celles à haut niveau cognitif, en classe, alors que les niveaux inférieurs, les compétences considérées plus faciles, sont réalisés à distance. Dans l'enseignement « traditionnel », par contre, on fait les niveaux supérieurs à la maison et les niveaux inférieurs en classe. Voici la taxonomie de Bloom avec le classement des objectifs d'apprentissage en six niveaux allant du plus simple (le bas de la pyramide), au plus complexe (le haut de la pyramide), et avec les différences entre le cours traditionnel et la classe inversée:



1. Pyramide de Bloom (Adapté de Lebrun/Lecoq 2015 : 80)

La pédagogie inversée met l'élève au centre de son processus d'apprentissage et cherche à le rendre plus actif et motivé dans les cours et à créer une ambiance collaborative où les élèves peuvent interagir entre eux et s'aider mutuellement. Quand les élèves arrivent en classe, ils connaissent déjà le contenu de la leçon du jour et ils se sentent plus à l'aise pour participer aux activités de l'enseignant et pour aider aux camarades qui ont des difficultés. Par conséquent, cette méthodologie vise à établir l'enseignement « à distance » et l'apprentissage « en présence » comme on observe dans le tableau ci-dessous.



2. Tableau sur la distribution des tâches dans la pédagogie inversée

Dans la version originelle des classes inversées (Lebrun/Lecoq 2015 : 9), les capsules vidéo occupent une place importante pour la transmission des savoirs. Or, ce serait une erreur de réduire la classe inversée à la simple utilisation de capsules vidéo. D'un côté, ces capsules ne sont pas indispensables: on peut aussi donner aux élèves des lectures ou des activités à préparer chez eux avant la leçon. De l'autre côté, les activités prévues en classe sont tout aussi importantes. Elles cherchent à impliquer l'apprenant activement dans son apprentissage, à mettre en place des conditions d'apprentissage stimulantes et des activités interactives d'accompagnement des apprentissages.

En plus, il existe plusieurs types de classes inversées. Marcel Lebrun en distingue trois (2017 : 7) :

- Le premier, c'est le plus « classique », consistant à faire la leçon à la maison et les devoirs en classe. Le « savoir » est externalisé à l'aide du numérique, alors que des activités pour accompagner l'apprentissage sont prévues en classe.
- Dans le deuxième, l'apprenant et l'enseignant changent de rôle. Les élèves cherchent eux-mêmes les savoirs et, de retour en classe, ils présentent les résultats de leur recherche ou préparent une activité avec leurs camarades.
- Le troisième combine les deux types précédents en alternant différents types d'activités.

Dans les méthodologies « traditionnelles », l'enseignant est considéré l'autorité de la classe et celui qui dirige tout l'apprentissage des élèves. En revanche, dans la pédagogie inversée, l'enseignant permet que les élèves soient ceux qui dirigent leur propre apprentissage. « Renoncer au statut de maître instruit pour se consacrer à l'apprentissage de l'étudiant est le premier stade du développement professionnel de l'enseignant. » (Lebrun/Lecoq 2015 : 91).

Avec l'essor de cette « nouvelle » méthodologie d'enseignement/apprentissage, les rôles des participants du cours, aussi bien l'enseignant que l'apprenant, ont changé pour s'adapter au développement des activités.

➤ Le rôle de l'enseignant :

L'enseignant prépare les activités, les débats et les quiz (à travers les applications que l'on expliquera dans le point suivant) pour que les élèves fassent preuve de leurs connaissances apprises préalablement à la maison. Il est le responsable de contrôler le déroulement du cours et se montrer toujours disponible pour dissiper les doutes des élèves, clarifier les concepts et fournir les explications nécessaires¹. « La classe inversée implique, par conséquent, de la part des enseignants, un travail de programmation, de scénarisation et d'explicitation assez précis. » (Becchetti-Bizot 2017 : 27).

Avec ce rôle d'accompagnement pédagogique, l'enseignant doit apporter aussi les outils nécessaires pour la réalisation de ces activités et s'assurer que tous les points de la leçon ont été traités avant de continuer. « Dans la classe inversée, l'enseignant n'est plus un expert sur son estrade (*sage on the stage*), mais un coach, un facilitateur d'apprentissage (*guide on the side*). » (Lebrun/Lecoq 2015 : 74). L'enseignant n'est pas l'unique responsable de transmettre le savoir, il doit fournir aux élèves les matériels nécessaires pour qu'ils développent leur propre savoir.

Comme disent Lebrun et Lecoq (2015 : 74), « la possibilité pour l'enseignant d'amorcer l'apprentissage avant le cours lui offre du temps et, par conséquent, la possibilité d'intervenir de manière directe et en temps réel dans le processus d'apprentissage [...] » en donnant aux élèves un feedback plus rapide et complet et être plus attentif aux élèves qui ont des difficultés pour comprendre le contenu enseigné.

➤ Le rôle de l'apprenant :

L'apprenant est le responsable de son apprentissage et il doit préparer chez lui le matériel envoyé par l'enseignant concernant le contenu du cours du lendemain. Ensuite, s'il y a quelques concepts à propos de l'explication qu'il n'a pas compris, il peut poser ses doutes à l'enseignant dans la classe ; et en plus, aider d'autres camarades avec ce

¹ L'enseignant peut donner de petites explications magistrales quand elles sont nécessaires mais sans que cela fasse que les élèves se démotivent dans les cours, puisque ce n'est pas le but des classes inversées.

qu'il connaît déjà. L'apprenant se montre plus motivé et disposé à apprendre² puisqu'il fait le travail de haut niveau cognitif³ en classe en travaillant de façon collaborative avec ses camarades et à l'aide de l'enseignant ; et pour le travail le plus facile (regarder des vidéos, etc.), il le fait à la maison à son rythme.

« L'étudiant n'est plus désigné comme le réceptacle d'un savoir transmis, mais comme un partenaire actif dans la construction de ce savoir. Il est ainsi propulsé au rang de protagoniste de son apprentissage. » (Lebrun/Lecoq 2015 : 74). On attend que l'apprenant développe lui-même les nouvelles compétences et qu'il devient le chercheur de l'information, le participant dans un débat et le gestionnaire de son propre projet.

Ces changements dans les rôles visent à la création d'un espace d'apprentissage plus interactif en mettant en pratique les contenus de la matière. « Le but est de créer un climat où le besoin de savoir est continuellement stimulé et renforcé. » (Lebrun/Lecoq 2015 : 74). Le modèle des classes inversées permet une interaction davantage plus grande entre professeur-élève mais aussi entre les élèves eux-mêmes avec les activités en groupes et les échanges des connaissances. La classe inversée vise à créer une communauté de pairs enseignant/apprenant dans un système où ils peuvent interagir les uns avec les autres, elle « ouvre la relation pédagogique à bien d'autres acteurs, à l'intérieur de la classe, mais également à l'extérieur. » (Lebrun/Lecoq 2015 : 74).

De plus, il faut remarquer que ce changement de rôles implique aussi un changement du lieu d'apprentissage. On n'organise plus les salles de classes avec la table de l'enseignant devant les élèves et ceux-ci disposés dans des files les uns derrière les autres (ce qui fait que parfois les élèves de la dernière file ne participent pas dans le cours). On crée une salle de classe où le professeur se situe au milieu des élèves et ceux-ci forment des groupes de travail les uns autour des autres pour travailler de façon collaborative.

² L'expression « apprendre à apprendre » que l'on trouve souvent dans les discours pédagogique de nos jours.

³ Voir la pyramide de Bloom expliquée plus haut.

Conseils pour la mise en place :

Sur le site *Inversons la classe*⁴, on trouve des conseils pour les enseignants qui pourraient être utiles à l'heure de mettre en pratique la classe inversée dans leurs cours. Au début de l'année scolaire, il est mieux de présenter la classe inversée en leur montrant les avantages de cette méthode pour leur apprentissage, et on peut faire cela en utilisant une capsule vidéo pour les mettre en situation. On doit aussi amener les élèves à regarder des vidéos en s'assurant que tous auront accès aux vidéos, bien sur Internet ou bien en offrant d'autres possibilités à ceux qui n'ont pas d'Internet (USB, DVDs, ordinateurs de l'école...). Il faut leur expliquer le but de regarder ces vidéos et de remplir la feuille de route ou les tâches proposées par l'enseignant ; et les guider pour le faire correctement. En plus, comme on expliquera plus tard, les vidéos doivent être courtes et disposer d'un questionnaire d'évaluation à remplir pour que les élèves soient attentifs en les regardant. Aux enseignants qui veulent se lancer dans la classe inversée, on conseille qu'ils commencent petit à petit et inversent premièrement un seul chapitre au lieu d'inverser toute la programmation du cours d'un seul coup. Le travail en collaboration avec d'autres enseignants qui pratiquent cette méthode est utile pour échanger des idées et partager les vidéos qui prennent plus de temps. L'évaluation toujours présente à l'aide de questionnaires permet de connaître mieux l'apprentissage des élèves à tout moment et, de cette façon, améliorer l'apprentissage et motiver les élèves à faire le travail préalable.

Pour que la classe inversée soit une réussite, les enseignants impliqués dans le réseau *Flipped Learning Network* (2014), fondé par Bergmann et Sams, ont identifié 4 piliers, connus avec les sigles FLIP⁵ :

Flexibilité de l'environnement (*Flexible environment*) : l'enseignant organise l'espace et le temps d'apprentissage pour que les apprenants puissent interagir entre eux et faire les activités. Les élèves peuvent aussi choisir le moment et la façon pour réaliser l'apprentissage et pour l'évaluation.

⁴ *Inversons la classe* : <http://www.laclasseninversee.com/la-classe-inversee/comment-faire/> [Consulté le 04/04/2018]

⁵ Ces sigles correspondent aux noms des piliers en anglais, qui sont entre parenthèses.

La culture d'apprentissage (*Learning culture*): la classe inversée met l'apprenant au centre de son apprentissage, au lieu d'être l'enseignant celui qui porte tous les savoirs. Les élèves sont plus motivés à apprendre des contenus qui leur intéressent et deviennent plus autonomes et responsables.

Intention pédagogique (*Intentional content*): Les enseignants proposent les ressources et les activités d'apprentissage et guident les élèves dans leurs explorations des connaissances pour qu'ils restent plus actifs.

Professionnalisation de l'enseignement (*Professional Educator*): le rôle de l'enseignant dans les classes inversées est plus exigeant que dans un cours traditionnel. Il doit être disponible pour résoudre les doutes des étudiants et observer leurs progrès pour leur donner un feedback dans le cours et collaborer dans leur apprentissage. En plus, l'enseignant doit collaborer avec d'autres enseignants pour remettre en question ses pratiques, et ainsi, créer une communauté pour le partage d'expériences professionnelles avec d'autres collègues.

2.4. Les outils numériques

Pendant les dernières années, surtout dans les pays développés, les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) sont devenues des outils essentiels dans l'éducation. Il y a de plus en plus d'écoles avec, au moins, un ordinateur par salle de classe et/ou d'autres outils technologiques comme des projecteurs, des tableaux digitaux ou de grands écrans. Le même se passe aux foyers, où la plupart des familles ont un ordinateur avec connexion Internet ou des tablettes et smartphones pour les enfants. On peut profiter de cette « dépendance » des nouvelles technologies des élèves pour introduire les TIC dans leur éducation et, de cette manière, on arrive à faire qu'ils soient plus motivés dans les cours.

Même si la pédagogie inversée n'a besoin du numérique, le numérique peut faciliter beaucoup de choses, non seulement pour les activités à distance, mais aussi pour les activités prévues en classe. Allan Carrington a créé une "Roue Pédagogique"

qui recueille des dizaines d'applications et les classe en fonction des objectifs de la taxonomie de Bloom (voir annexe 4).

Voyons quelques exemples d'applications :

Dans la roue de la Padagogy (annexe 4), on a classé les applications selon les critères de la taxonomie de Bloom et maintenant on va expliquer plus en détail quelques applications pour chaque critère.

Les objectifs plus bas de la pyramide, ceux que l'on fait à distance dans les classes inversées, sont reconnaître et comprendre. Les applications pour ces critères permettent à l'élève de se familiariser avec le sujet de la leçon et d'expliquer les idées avec des questions de réponse ouverte. Les élèves peuvent utiliser les réseaux sociaux (*Twitter, Facebook, Instagram, Pinterest...*) ou les moteurs de recherche comme *Google* pour chercher l'information demandée par l'enseignant et après, réaliser des présentations *PowerPoint, Prezi...* pour expliquer cette information ou la partager sur *Padlet*. L'enseignant peut aussi donner des lectures aux élèves pour qu'ils les lisent chez eux et prennent des notes pour parler le jour suivant en classe. En plus, ils peuvent interagir entre eux pour mettre en commun leurs connaissances en utilisant *Etherpad* ou *Google Docs* qui permettent l'édition collaborative de plusieurs auteurs dans un document de texte en ligne. *Etherpad* dispose aussi d'une messagerie instantanée pour discuter en temps réel sur l'édition du document. Une activité de plus en plus courante et facile à faire à la maison est le visionnage des capsules vidéo faites par l'enseignant avec un questionnaire pour y répondre. Comme ça, l'enseignant sait déjà, avant le cours, quels sont les élèves qui ont regardé la vidéo ou pas, et parmi ceux qui l'ont regardée, lesquels ont eu des difficultés pour faire le questionnaire et lesquels connaissent déjà la leçon.

Les outils pour appliquer servent à démontrer la capacité des élèves pour mettre en pratique les connaissances apprises. Les élèves peuvent utiliser *Microsoft OneNote* pour prendre des notes et organiser l'information. Les questionnaires sont aussi un bon outil pour appliquer leurs connaissances. Par exemple, *Kubbu* permet de créer différents types d'activités et questionnaires pour les élèves et ceux-ci peuvent aussi créer leurs propres activités. Outre l'utilisation des applications pour recueillir toute l'information et les contenus de l'apprentissage, les élèves peuvent disposer d'un portfolio numérique

(ePortfolio) pour garder, d'une manière organisée, leurs projets et travaux et comme ça, avoir la possibilité de consulter leurs progrès et leurs évaluations au long de tout le processus d'apprentissage, et observer l'évolution de leurs connaissances. Le site web *LearningApps.org* (<https://learningapps.org/>) dispose des modules interactifs créés par plusieurs enseignants pour que les élèves puissent apprendre d'une manière plus interactive et faire les activités.

On arrive aux objectifs supérieurs de la pyramide que l'on fait en présence. Les applications pour analyser permettent d'organiser les idées et de savoir distinguer entre les contenus qui sont utiles et ceux qui ne le sont pas. Avant le cours, il y a aussi l'option de créer des enquêtes avec *Google Forms* ou *SurveyMonkey* pour demander aux élèves leur opinion sur le cours et ses contenus et de cette façon, obtenir un feedback pour l'enseignant pour qu'il puisse améliorer le cours ou proposer différentes activités de renforcement. L'enseignant peut aussi demander aux élèves des suggestions ou des points faibles qu'ils aimeraient traiter dans le cours du lendemain, et avec ce feedback, préparer le cours en fonction de leurs besoins. Cette technique, appelée le « Just-In-Time Teaching »⁶, a besoin du numérique pour faire un suivi et maintenir une interaction entre enseignant/apprenant. Pendant le cours, on peut demander aux élèves de créer des cartes mentales pour organiser les contenus qu'ils doivent apprendre, en utilisant les outils de *Popplet* et pour faire un glossaire des mots appris avec *Beekast* ou *Tagul*.

Pour évaluer les élèves, l'enseignant peut utiliser des applications pour créer des questionnaires avec des questions proposées parfois par les élèves eux-mêmes. Il y a, par exemple, *Kahoot*, *Socrative*, *Quizbean*,... pour créer des questionnaires sur les contenus où les élèves répondent en utilisant leur smartphone et ils deviennent motivés et compétitifs comme s'ils étaient en train de jouer avec leurs camarades de la classe. Avec *Kahoot*, le professeur peut créer un questionnaire pour évaluer les élèves où ils doivent répondre à quelques questions avec le portable pour obtenir des points. Dans *Socrative*, on a plusieurs méthodes d'évaluation comme le questionnaire normal, le questionnaire avec du temps ou les questions de réponse vrai/faux. *Quizbean* est

⁶ Cette technique est expliquée plus tard dans le point de l'évaluation.

similaire aux autres mais avec la possibilité d'inclure des images dans les questions pour le faire plus attrayant.

Un outil pratique dans les cours et hors le cours, c'est l'utilisation d'une plateforme virtuelle, par exemple *Moodle* (eGela, UPV/EHU), où l'enseignant et les élèves peuvent partager des contenus ou du matériel par rapport au cours et faire un suivi de l'apprentissage. Ces plateformes ont la possibilité de créer des forums ou de laisser des commentaires pour que les élèves interagissent. De plus, s'il y a des élèves qui ne peuvent pas aller en cours, ils peuvent suivre le cours chez eux en regardant les matériels de la plateforme. « Pour illustrer cet avantage, on évoque généralement la possibilité pour l'étudiant d'apprendre à son rythme par des vidéos qu'il peut voir ou revoir, interrompre au besoin. » (Lebrun/Lecoq 2015 : 83). Une autre plateforme est *Nearpod* avec laquelle les enseignants dirigent les contenus aux élèves, qui accèdent avec leurs tablettes ou ordinateurs, et voient ce qu'ils font avec le matériel. Il est possible de créer des présentations sur la leçon avec des exercices, des vidéos... pour que les élèves interagissent en répondant aux quiz de la présentation et l'enseignant connaît au moment leurs réponses pour avoir un rapport des activités. En plus, il y a la possibilité de regarder les présentations d'autres enseignants et de télécharger les informations.

Finalement, l'objectif le plus difficile c'est la création, parce qu'elle vise à élaborer des projets ou des explications où les élèves ont besoin de toutes leurs connaissances. Toutefois, on doit faire attention aux outils que l'on utilise et comment on les utilise pour qu'ils soient attrayants pour les élèves. Pour qu'une tâche soit motivante, elle doit laisser la responsabilité à l'élève pour faire des choix, être pertinente et productive, représenter un défi pour l'étudiant et lui permettre d'interagir, et finalement, avoir les consignes claires pour qu'ils puissent les dérouler dans un temps suffisant⁷. Par exemple, pour évaluer la production orale des élèves, l'enseignant peut leur demander d'enregistrer leur voix en utilisant *Vocaroo*. Cet outil permet l'enregistrement de voix d'une manière facile pour après l'envoyer à l'enseignant. Comme projet final, les élèves peuvent créer des capsules vidéo. Pour les créer, on peut utiliser le logiciel *Powtoon* avec lequel on peut créer des vidéos animées avec des

⁷ Adapté de Lebrun et Lecoq (2017 : 31) à son tour tiré de Viau, R. (2009). *La Motivation en contexte scolaire*. Bruxelles : De Boeck.

personnages qui parlent pour expliquer la leçon. On peut aussi faire la capsule avec *Loom*, un nouvel outil, qui sert à créer des tutoriels vidéo en enregistrant l'écran de l'ordinateur.

En ce qui concerne la création des capsules de la part de l'enseignant, pour qu'elles semblent intéressantes, elles doivent être courtes (moins de 6 minutes) et simples. Il ne faut pas qu'elles soient parfaites puisque cela porte beaucoup de temps dont l'enseignant ne dispose pas pour faire toutes les capsules. Il suffit d'être concis et varier le ton de la voix pour que l'écoute ne devienne pas très monotone. En plus, la présence de l'enseignant sur la vidéo peut être plus attrayante qu'une présentation sans voir personne ; en même temps qu'un enregistrement dans un cadre plus informel où l'enseignant transmet son enthousiasme. L'enseignant peut aussi se filmer au tableau ou avec des panneaux déjà faits ou enregistrer l'écran de l'ordinateur pour montrer le cours ou une feuille sur laquelle il écrit. La possibilité de pouvoir regarder les capsules au moment qu'ils veulent et la répéter chaque fois que nécessaire, permet que les élèves apprennent à la fin. Comme dit Marie-Anne Dupuis (2017 : 42), « non seulement l'élève regarde la vidéo, mais il peut le faire pratiquement partout et autant de fois qu'il le veut. L'apprentissage se fait à son rythme et, surtout, quand il en a envie ». En plus, c'est une bonne idée d'accompagner la vidéo avec un questionnaire pour vérifier s'ils l'ont regardée et s'ils ont compris. Par exemple, l'outil *Educanon* permet d'intégrer des questions de type test dans la vidéo, que ce soit des vidéos faites par l'enseignant ou des vidéos trouvées sur les sites web (*Teachem* pour les vidéos sur *Youtube*). Cet outil permet aussi d'arrêter la vidéo pour répondre aux questions et ne pas pouvoir continuer jusqu'à avoir donné une réponse⁸.

Les outils numériques sont un support très utile dans les cours puisque les élèves deviennent plus dynamiques dans la recherche de l'apprentissage en partageant leurs ressources avec leurs camarades. Comme dit Becchetti-Bizot (2017 : 26), « le numérique leur permet de mettre en forme rapidement et de mieux s'approprier les contenus de leurs échanges ». Ils ont une majeure motivation à apprendre s'ils doivent passer le temps avec leur smartphone ou ordinateur en train de chercher d'information sur les contenus qu'ils ont appris en classe et interagir avec les autres élèves et le

⁸ *The Flipped Classroom* : <https://www.theflippedclassroom.es/educanonuna-herramienta-para-integrar-preguntas-dentro-de-un-video/> [Consulté le 06/04/2018]

professeur lui-même, à travers les plateformes virtuelles et les réseaux sociaux. Enfin, avec les outils numériques, l'apprentissage n'est pas réalisé uniquement à l'intérieur des salles de classe, sinon qu'il est réalisé, en plus, à l'extérieur, en dehors de la classe en profitant d'Internet et de toutes les connexions avec d'autres personnes qu'il permet. Que ce soit à la maison, dans la rue... les élèves sont toujours en interaction avec leurs camarades et les gens dont ils peuvent obtenir des connaissances.

2.5. L'évaluation des compétences acquises

Comme dit Marcel Lebrun (Conférence à Lyon en 2015, min. 41:49) « Ce n'est pas à moi à aller poser des questions à mes étudiants sur ce qu'ils savent, etc. Je demande à mes étudiants de me prouver qu'ils ont appris, au travers des tâches et des productions ».

Dans les classes inversées, on utilise souvent l'évaluation formative⁹. L'enseignant donne aux élèves un feedback formatif pour les guider après la réalisation des activités. Une autre technique est le « Just-In-Time Teaching » qui consiste à une preuve de connaissances aux élèves avant de commencer la leçon pour que l'enseignant puisse refaire le cours selon leurs besoins. L'enseignant reçoit le feedback des élèves et de cette façon, il connaît avant le cours les besoins des élèves et les suggestions qu'ils lui font pour réaliser en classe. Cette technique permet aussi de savoir si les élèves ont compris ou pas la leçon et quelles sont leurs difficultés, en faisant un questionnaire en ligne sur le matériel envoyé préalablement.

Dedans l'évaluation formative, on a l'autoévaluation des élèves à partir des questionnaires auxquels ils doivent répondre pour être conscients de leur apprentissage et apprendre de leurs erreurs. Cette façon d'évaluer leur permet de connaître quels sont leurs points forts pour mettre en pratique et quels sont leurs points faibles pour essayer de les améliorer. On peut donner aux élèves des questionnaires QCM (Questions à

⁹ L'évaluation formative est effectuée en cours d'activité et vise à faire état des progrès des étudiants et à leur permettre de comprendre la nature de leurs erreurs et des difficultés rencontrées. <https://www.enseigner.ulaval.ca/ressources-pedagogiques/l-evaluation-formative-et-sommative> [Consulté le 08/03/2018]

Choix Multiples) pour qu'ils soient motivés à les faire et approfondir leur apprentissage. L'autoévaluation développe aussi l'autonomie de l'élève qui est plus responsable pour comprendre l'enseignement et son propre apprentissage. Ils peuvent s'autoévaluer avant un examen final pour savoir comment ils ont compris les contenus et ce qu'ils doivent réviser plus profondément. L'enseignant peut connaître ainsi l'opinion de chaque élève face à son apprentissage. Également, la réalisation d'un portfolio pour collecter tous les travaux et progrès de l'étudiant pour apprendre de son propre expérience et réflexion. « Ils trouvent intéressante la possibilité de revoir le contenu de la classe à la maison, leur autonomie en classe, la diversité des documents qui leur permet de travailler à leur rythme et l'impression d'avoir plus de temps pour conforter leurs apprentissages. » (Toupin 2017 : 34).

Cependant, on peut combiner plusieurs modalités d'évaluation. Par exemple, plusieurs évaluations formatives, déjà mentionnées, pour arriver à une évaluation certificative ou sommative¹⁰. Dans cette modalité d'évaluation, on a l'évaluation par les pairs où un étudiant évalue le travail que son camarade a fait selon une grille de critères, ce qui lui permet d'apprendre des erreurs. Le rôle d'évaluer les autres permet aux élèves de mieux acquérir les critères d'évaluation pour après les intégrer dans leurs propres travaux. L'élève se sent plus responsable de son travail et la relation entre les élèves et l'enseignant est plus détendue puisque ce n'est pas ce dernier qui évalue tout le travail comme s'il possédait tout le savoir. Les élèves reçoivent en avance une évaluation de leurs pairs qui les encourage à réaliser le travail plus à l'aise.

On peut aussi utiliser l'évaluation choisie ou autogérée¹¹ où l'élève peut choisir le moment et/ou les questions de l'évaluation. Cela permet aux élèves de développer leur autonomie parce qu'ils font les choix de leur apprentissage à leur rythme mais à la fin, ils auront été évalués de tous les contenus.

¹⁰ L'évaluation certificative ou sommative survient au terme d'un processus d'enseignement et sert à sanctionner ou à certifier le degré de maîtrise des résultats d'apprentissage des étudiants. <https://www.enseigner.ulaval.ca/ressources-pedagogiques/l-evaluation-formation-et-sommative> [Consulté le 08/03/2018]

¹¹ L'évaluation autogérée : <https://www.iklasse.net/leacutevaluation-autogeacutereacuttee.html> [Consulté le 10/04/2018]

Enfin, une autre méthode pour évaluer les élèves connue comme évaluation en situation authentique, c'est à travers des exposés oraux, des simulations et des jeux de rôle où ils peuvent développer les connaissances qu'ils viennent d'apprendre. On peut aussi leur donner une grille d'évaluation avec des critères qui permettent que même s'ils n'ont pas réussi à faire le travail correctement, ils peuvent obtenir des points des autres critères et tenir compte des erreurs pour la prochaine fois.

3. INVERSER UN COURS DE LANGUE : UN EXEMPLE

Arrivé à ce point, on va présenter deux séquences d'activités, d'une durée de deux heures et demie chacune, conçues pour un cours de français niveau A2. Au moment de scénariser les séquences, on utilisera les méthodes de la pédagogie inversée que l'on a expliquées dans la partie antérieure. Divers sujets correspondant au niveau A2 y seront traités, notamment le passé composé et ses auxiliaires, le lexique des activités quotidiennes et comment dire l'heure en français.

L'objectif de ce cours est d'enseigner aux élèves à utiliser le temps du passé composé pour exprimer des événements qui ont eu lieu dans le passé et raconter ce qu'ils ont fait pendant une journée en utilisant le vocabulaire des activités quotidiennes et des heures. Les deux séquences aboutiront à la réalisation d'une tâche finale où les élèves démontreront leurs compétences acquises en racontant une journée au passé. Pour atteindre cet objectif, en utilisant la pédagogie inversée, on va suivre deux feuilles de route (annexes 1 et 2), une pour chaque séquence. Ces feuilles de route comprennent plusieurs types d'exercices qui accompagneront aussi bien les activités à réaliser à la maison (visionnage de capsules vidéo; lecture d'un texte) que celles prévues en classe. À continuation, on va expliquer d'une manière plus détaillée en quoi consistent ces feuilles de route, les activités qu'elles proposent et les objectifs de chacune.

PREMIÈRE SÉQUENCE :

Pour la première séquence, nous avons scénarisé plusieurs activités, notamment trois activités à réaliser à distance et quatre activités à réaliser en classe. Une feuille de route accompagne les étudiants dans leur apprentissage.

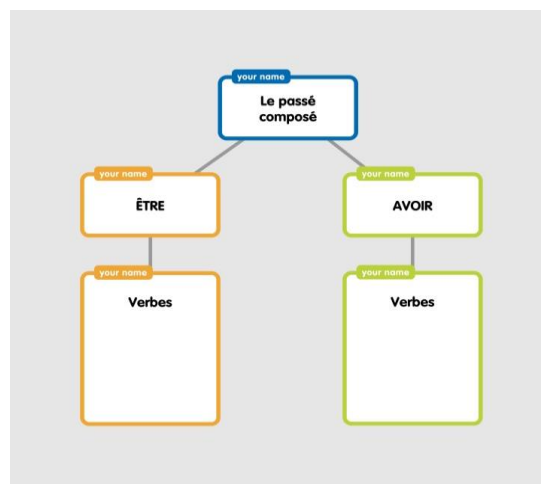
Activités 1 et 2 : Quelques jours avant la séance du cours, l'enseignant partage à travers *Google Drive*¹² deux capsules vidéo pour que les élèves puissent les regarder et prendre des notes avant le cours. La première capsule s'intitule « Passé composé de l'indicatif (1) » : <https://www.youtube.com/watch?v=MXPVQtZOSOE> et la deuxième capsule s'intitule « Passé composé de l'indicatif (2) » :

¹² Google Drive c'est l'outil numérique que l'on va utiliser pour envoyer les matériels du cours.

<https://www.youtube.com/watch?v=n541wwMCwYQ>.¹³ Après avoir regardé les vidéos, les élèves doivent répondre à quelques questions à l'aide des notes qu'ils ont prises. Cette activité sert à évaluer leur compréhension orale et leur capacité de prendre des notes. Pour nous assurer que les étudiants regardent les vidéos, on leur demande de partager leurs réponses à travers une application en ligne, avant de venir en classe. Ainsi le professeur pourra savoir ce qu'ils ont compris et ce qu'ils n'ont pas compris.

Activité 3 : Les élèves doivent chercher chez eux (sur Internet, dans des manuels,...) cinq verbes qui se conjuguent avec « être » et cinq verbes qui se conjuguent avec « avoir ». Les verbes recueillis seront utilisés lors d'une activité en classe.

Activité 4 : En classe, après avoir éclairci les doutes concernant les vidéos sur le passé composé, ils mettent en commun leurs listes de verbes et créent de façon coopérative une carte mentale (voir l'image ci-dessous), d'abord en binômes, ensuite avec toute la classe, en utilisant l'outil numérique *Popplet*. Cette activité a le but d'impulser l'apprentissage coopératif, de réviser les verbes et leurs auxiliaires, d'enrichir le vocabulaire et de créer ensemble une carte mentale disponible en ligne et de grande utilité pour l'apprentissage.



3. Exemple d'une carte mentale avec *Popplet*

¹³ Capsules vidéo du site <http://salome-online.com/capsules/index.php/conjugaison/> [Consulté le 03/04/2018]

Activité 5 : Pour consolider les connaissances des élèves, l'enseignant propose un petit exercice de grammaire qui consiste à compléter des phrases en utilisant le passé composé¹⁴.

Activité 6: Les élèves doivent créer eux-mêmes des phrases simples en utilisant les verbes réunis dans la carte mentale. Chacun rédige d'abord cinq phrases au présent, ce qui permet de réviser les conjugaisons du présent de l'indicatif, et ensuite, il demande à son camarade de les corriger (apprentissage entre pairs) et de les transformer au passé composé. Ensuite, chaque binôme partage ses dix phrases en utilisant l'éditeur de texte collaboratif *Etherpad*, ce qui permettra de laisser une trace de leurs créations, de les partager et de faire une dernière correction collective avec toute la classe.

Activité 7: Cette activité appelée « la carte conceptuelle », suivant une proposition de Lecoq et Lebrun¹⁵, consiste à élaborer une petite présentation par binômes avec le but d'expliquer aux autres ce qu'ils ont appris. Les élèves peuvent commencer à préparer la carte conceptuelle dans la première séquence du cours avec ce qu'ils ont appris sur le passé composé et la compléter à la fin de la deuxième séquence avec les nouveaux acquis. Le résultat sera une carte conceptuelle rassemblant des ressources qui servent à raconter une journée au passé. Avec cette activité, les élèves apprennent à organiser tout ce qu'ils ont appris pour après l'expliquer à leurs camarades, et aussi, à travailler d'une façon collaborative par binômes.

DEUXIÈME SÉQUENCE :

Pour la deuxième séquence, nous avons prévu 6 activités, notamment trois activités à réaliser à distance et trois activités à réaliser en classe. Comme dans le cas précédent, une feuille de route accompagne les étudiants dans leur apprentissage.

¹⁴ Exercice adapté du site <https://www.francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-3646.php> [Consulté le 03/04/2018]

¹⁵ Activité proposée dans « La classe à l'envers pour apprendre à l'endroit » (2017 : 34).

Activité 1 : Les élèves doivent lire chez eux avant la séance un texte envoyé par l'enseignant via *Google Drive*. Ce texte¹⁶ raconte une journée habituelle au passé composé. Il présente différentes activités quotidiennes et les heures. Le document permet donc de réviser les acquis de la séquence précédente, concernant le passé composé, et de se familiariser avec un nouveau contenu. Après avoir lu le texte, les élèves doivent souligner dans une couleur les verbes au passé composé et, dans une autre couleur, la façon de dire les heures.

Activité 2 : Cette activité est liée au texte. Les élèves doivent choisir deux activités quotidiennes et expliquer en quoi elles consistent. Pour mettre en commun les explications avec les autres élèves et élaborer ensemble un glossaire avec le lexique des activités quotidiennes, ils utiliseront l'outil *Padlet*. Cette activité permet aux élèves de chercher plus d'informations sur un sujet (dans ce cas, deux activités quotidiennes) et d'interagir avec leurs camarades pour réaliser une tâche tous ensemble (le glossaire).

Activité 3 : Une autre activité de recherche. C'est un exercice similaire à celui que l'on a fait dans la séquence précédente avec les verbes et leurs auxiliaires au passé composé. Cette fois-ci, ils doivent dresser une liste avec des expressions pour dire l'heure, non seulement les expressions présentes dans le texte, mais aussi d'autres exemples.

Activité 4 : En classe, après un feedback sur les activités réalisées à la maison et après avoir éclairci les doutes, les élèves se mettent par binômes pour raconter l'un à l'autre ce qu'ils ont fait le jour précédent (une journée habituelle). Ainsi, ils réinvestissent les acquis langagiers des activités précédentes (le passé composé, le lexique des activités quotidiennes et les heures). Cette activité d'expression orale est accompagnée par une activité d'expression écrite: l'élève qui écoute doit faire un compte-rendu écrit de la journée de son camarade. Ensuite, ils corrigent ensemble leurs textes et les partagent sur une plateforme en ligne.

¹⁶ Texte sorti du site <https://www.podcastfrancaisfacile.com/podcast/raconter-sa-journee-2.html> [Consulté le 03/04/2018]

Activité 5 : Dans la séquence précédente, les élèves ont commencé à élaborer une carte conceptuelle. Ils doivent maintenant inclure les nouveaux contenus concernant les activités quotidiennes et les heures. Afin de rendre leur présentation plus attrayante, ils peuvent utiliser des images, des vidéos... Une fois la carte conceptuelle terminée, ils feront par binômes un exposé oral d'environ 5 minutes pour expliquer ce qu'ils ont appris dans ces deux séquences. De cette façon, on peut évaluer ce qu'ils ont compris et donner des explications, s'il y en a besoin. Les élèves doivent terminer leurs exposés avec une histoire inventée comprenant ces contenus appris, alors que leurs camarades évalueront l'expression orale, l'explication des contenus et l'originalité de l'histoire. Cette activité permet à l'enseignant d'évaluer l'expression orale des élèves et leur capacité d'ordonner les idées apprises. Les élèves, en écoutant les exposés, consolident leur apprentissage.

Activité 6 : Pour finir avec les deux séquences, l'enseignant peut encore évaluer les élèves en utilisant une des applications pour créer des questionnaires interactifs, comme par exemple *Kahoot*. Un exemple de questionnaire a été reproduit dans l'annexe 3. Les élèves y répondent en utilisant leurs portables, ce qui rend l'activité plus dynamique et plus motivante.

4. CONCLUSION

La pédagogie inversée est une stratégie d'enseignement qui jouit actuellement d'un grand succès, surtout avec le développement des nouvelles technologies et des outils numériques dans les écoles. Cette méthodologie, qui cherche à rendre les cours plus dynamiques pour les élèves et à faciliter l'apprentissage aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de la classe, possède beaucoup d'avantages, mais aussi des inconvénients.

L'un des principaux avantages de la pédagogie inversée porte sur la motivation pour apprendre des élèves. Dans les cours magistraux, on voit souvent des élèves qui s'ennuient, pour de diverses raisons: soit, ils connaissent déjà la leçon, soit ils ne voient pas l'intérêt d'entendre en classe un discours que l'on peut écouter à la maison sur Internet, soit ils n'arrivent pas à suivre et à comprendre l'explication donnée par l'enseignant, soit ils n'ont pas envie de rester immobiles et passifs en classe. La classe inversée cherche à rendre les cours plus interactifs et à maximiser l'engagement et la motivation des élèves. Pour atteindre ce but, comme on a montré dans ce travail, l'enseignant utilise des outils numériques pour remplacer une partie des cours magistraux par des vidéos, des lectures ou des activités dynamiques en groupe. Cela permet aux élèves de développer leur autonomie et de s'engager davantage dans leur processus d'apprentissage.

Avec les outils numériques (applications pour créer les quiz, capsules vidéo, plateformes virtuelles...) les élèves ont accès aux contenus quand ils en ont besoin, n'importe où, n'importe quand. Il leur faut seulement un dispositif avec une connexion Internet. L'utilisation des outils numériques accroît souvent la motivation puisque la plupart des élèves sont toujours connectés sur Internet avec leurs smartphones, leurs tablettes ou leurs ordinateurs. Les élèves se sentent moins stressés puisque cet accès aux matériels toujours disponibles leur donne la possibilité d'avancer à leur rythme, et de réviser les contenus qu'ils ont appris en classe chaque fois qu'ils veulent, surtout avant l'examen. « L'accessibilité croissante des ressources numériques, la possibilité pour les élèves de les consulter à distance, quand ils le souhaitent et autant de fois qu'ils en ont besoin, ont encouragé cette tendance à un élargissement des lieux d'exposition aux savoirs, en relation constante avec la classe, et ont permis d'instaurer une meilleure continuité entre temps scolaire et périscolaire. » (Becchetti-Bizot 2017 : 20).

En classe, l'enseignant dispose de plus de temps pour aider les élèves qui ont des difficultés et proposer des activités d'approfondissement à ceux qui ont déjà compris. À travers des questionnaires et des feedback donnés par les élèves à l'enseignant, celui-ci connaît mieux ses élèves et peut adapter le cours à leurs besoins, ce qui renforce l'interaction entre l'élève et l'enseignant. Le travail collaboratif ou l'apprentissage par les pairs permet à l'élève de recevoir de l'aide de son égal et de se sentir plus à l'aise à l'heure de l'évaluation. Ils font des projets en classe par binômes ou en groupes, mais à la maison, la collaboration se poursuit grâce aux plateformes virtuelles et les réseaux sociaux. « La coopération est une source de décentration qui permet à chaque sujet de prendre conscience de l'existence de « réponses » possibles autres que la sienne. » (Lebrun/Lecoq 2015 : 112). Pour l'évaluation, les outils qui permettent de créer des questionnaires interactifs auxquels les élèves peuvent répondre en utilisant leurs portables sont très souvent utilisés. Les étudiants aiment « rivaliser » avec leurs camarades pour répondre correctement aux questions, mais aussi regarder une vidéo avec des questions à la maison est plus amusant que faire des exercices difficiles après une leçon qu'ils n'ont pas comprise.

En ce qui concerne les inconvénients, il faut souligner la nécessité d'une connexion Internet. Les outils numériques mentionnés dans le travail ont tous besoin d'Internet pour être utilisés, ce qui fait de la classe inversée une classe toujours connectée à ce réseau. Pour faire les activités prévues en dehors de la classe, les élèves ont besoin d'une connexion et des appareils technologiques pour se connecter.

La classe inversée est une façon différente de donner les cours et, comme on est habitué aux cours traditionnels, on a parfois des difficultés à s'adapter à cette nouvelle méthodologie et on finit par la refuser. Dans la pédagogie inversée, il faut que les élèves soient participatifs dans les cours et qu'ils fassent les devoirs proposés par l'enseignant à la maison avant d'aller en cours. S'ils ne le font pas, ils ne connaîtront pas le sujet et l'enseignant ne pourra pas réaliser les activités à propos de ce sujet dans le cours ; et la classe inversée sera un échec. En plus, l'enseignant doit mieux connaître les besoins de chaque élève pour proposer des activités différentes pour qu'ils puissent avancer à leur rythme. Il doit observer les élèves quand ils travaillent en classe et comment ils répondent aux questionnaires pour savoir ce qu'ils ont compris et ce qu'ils n'ont pas compris. En plus, son travail augmente, puisqu'il doit créer des capsules vidéo ou fournir des informations sur les plateformes virtuelles, ce qui prend beaucoup plus de

temps que dans un cours traditionnel. La mise en place de la classe inversée avec l'organisation des classes, s'assurer que tous les élèves travaillent et leur disponibilité de connexion Internet pour obtenir le matériel donnent aussi plus de travail à l'enseignant.

Parmi les inconvénients, il y a aussi les critiques apportées par des gens comme le professeur Christian Puren (conférence sur la classe inversée de février 2018), qui se montrent moins enthousiastes envers la pédagogie inversée. Puren, dans sa conférence, estime que la pédagogie inversée provoque un changement de la relation enseignant-élève et, pour lui, cette méthodologie n'est pas une innovation, c'est une régression. Dans le cours traditionnel, l'enseignant observe les réactions des élèves par rapport à l'explication et il peut interagir en temps réel avec eux ; dans la classe inversée, par contre, les élèves acquièrent les connaissances hors la classe et il n'y a pas cette interaction que Christian Puren considère plus efficace pour l'apprentissage. D'autres comme Paul Devin, Inspecteur de l'Éducation Nationale et secrétaire général du SNPI (syndicat des personnels d'inspection) disent que la pédagogie inversée est une inégalité pour les élèves qui n'ont pas d'accès au numérique et que le numérique n'est pas un synonyme de motivation. Selon lui, il faut motiver à l'apprentissage et pas à regarder une vidéo : « Ce que l'enseignant doit construire, ce n'est pas la motivation à écouter une vidéo, mais la motivation à comprendre les enjeux des apprentissages » (Devin 2016). En plus, l'explication dans une vidéo n'est pas plus efficace que l'explication de l'enseignant.

Malgré les inconvénients, la pédagogie inversée offre une solution intéressante pour répondre au besoin de transformation des pratiques pédagogiques en ce début de XXI^e siècle. Ses atouts ont été mis en lumière dans ce travail, qui s'est penché d'abord sur les caractéristiques de ce modèle pédagogique et sur l'intérêt des outils numériques, pour ensuite présenter des exemples de séquences didactiques qui s'appuient sur la pédagogie inversée. Bien que la pédagogie inversée ne plaise pas (encore) à tout le monde, ceux qui l'ont adoptée sont de plus en plus nombreux et ne semblent pas avoir envie de revenir vers les modèles « traditionnels ».

5. BIBLIOGRAPHIE/SITOGRAPHIE

5.1. Bibliographie

- BECCHETTI-BIZOT, C. (2017). *Repenser la forme scolaire à l'heure du numérique : vers de nouvelles manières d'apprendre et d'enseigner*. Rapport N° 2017-056 de l'inspection générale de l'éducation nationale. Disponible sur : <http://www.education.gouv.fr/cid122842/repenser-la-forme-scolaire-a-l-heure-du-numerique-vers-de-nouvelles-manieres-d-apprendre-et-d-enseigner.html> [Consulté le 22/03/2018].
- DEVIN, P. (2016). « La classe inversée n'est pas une révolution pédagogique, mais une illusion » (Entretien avec Paul Devin le 11 mai 2016). *Vousnousils : l'e-mag de l'éducation*. Disponible sur : <http://www.vousnousils.fr/2016/05/11/classe-inversee-paul-devin-587838> [Consulté le 13/04/2018].
- DUPUIS, M. A. (2017). « Ils sont partis, tous seuls ! ». *Cahiers pédagogiques*. N° 537 – Classes inversées, mai 2017, 42-43. Paris : CRAP.
- LEBRUN, M. (2015). Conférence du 26 août 2015 à Lyon sur la classe inversée dans le cadre de la convention pédagogique du Groupe IGS. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=49GAWKzp0cM> [Consulté le 23/02/2018].
- LEBRUN, M. et J. LECOQ. (2015). *Classes inversées : enseigner et apprendre à l'endroit !*. (Collection Maîtriser). Futuroscope Cedex/Paris : Réseau Canopé.
- LEBRUN, M. et J. LECOQ. (2017). *La classe à l'envers pour apprendre à l'endroit*. Louvain-la-Neuve : Louvain Learning Lab (LLL).
- PUREN, C. (2018). *La « classe inversée » : une analyse critique d'un point de vue de didactique des langues-cultures* (Conférence février 2018). Disponible sur : <https://www.christianpuren.com/mes-travaux/2018a/> [Consulté le 04/04/2018].
- SERRES, M. (2015). « On n'a jamais eu autant besoin des enseignants ! » (Entretien avec Michel Serres le 3 avril 2015). *Vousnousils : l'e-mag de l'éducation*. Disponible sur : www.vousnousils.fr/2015/04/03/michel-serres-on-na-jamais-eu-autant-besoin-des-enseignants-566262 [Consulté le 17/03/2018].
- TOUPIN, S. (2017). « Dans un contexte difficile ». *Cahiers pédagogiques*. N° 537 – Classes inversées, mai 2017, 33-34. Paris : CRAP.

5.2. Sitographie

Flipped Learning Network (FLN). (2014). « The Four Pillars of F-L-I-P™ ». Disponible sur : https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf [Consulté le 15/03/2018].

Inversons la classe : <http://www.laclasseninversee.com/la-classe-inversee/comment-faire/> [Consulté le 04/04/2018].

The Flipped Classroom : <https://www.theflippedclassroom.es/educanonuna-herramienta-para-integrar-preguntas-dentro-de-un-video/> [Consulté le 06/04/2018].

ANNEXE 1

Feuille de route : Le passé composé

À LA MAISON

1. Regardez les capsules <https://www.youtube.com/watch?v=MXPVQtZOSOE> et <https://www.youtube.com/watch?v=n541wwMCwYQ> et prenez des notes.
2. Répondez aux questions à l'aide des notes que vous avez prises sur la capsule.
 - 1) Comment forme-t-on le passé composé ?
 - 2) Comment finissent les verbes du premier groupe dans son participe passé ?
 - 3) Quel est le participé passé du verbe « être » ?
 - 4) Quel est l'auxiliaire que l'on emploie avec le verbe « aller » ?
 - 5) Comment fait-on l'accord ? Avec quel verbe auxiliaire se fait-il ?
3. Cherchez cinq exemples des verbes qui se conjuguent au passé composé avec chaque auxiliaire.

EN CLASSE

4. Élaborez une carte mentale en utilisant *Popplet* pour regrouper les verbes selon leur auxiliaire.
5. Complétez les phrases avec le passé composé.
 - 1) Mon frère (aller) _____ chez le dentiste.
 - 2) Les voisins m' (dire) _____ qu'il a marché toute la nuit.
 - 3) Connaisais-tu les chansons que tu (entendre) _____ ?

- 4) Avant d'entrer dans l'eau de la piscine, les nageurs (se doucher) _____ ?
- 5) Quand Marie (naître) _____ , mes parents n'avaient que vingt ans.
6. Créez cinq phrases au présent. Après, votre camarade les transformera au passé composé.
7. En s'appuyant sur la carte mentale de *Popplet*, faites l'activité « La carte conceptuelle » pour élaborer une présentation par binômes pour expliquer ce que vous avez appris.

20-30 MIN

LA CARTE CONCEPTUELLE

Après avoir couvert un bloc important de matière dans le cours (thème, unité, chapitres, etc.) **l'enseignant invite les étudiants à construire une représentation de ce qu'ils ont appris à l'aide d'une carte conceptuelle.** En binômes, les étudiants font un premier brainstorming des concepts importants appris et des liens entre ces concepts. L'enseignant circule entre les équipes pour observer le travail en cours et répondre aux questions.

Source : « La classe à l'envers pour apprendre à l'endroit » (p. 34)

ANNEXE 2

Feuille de route : Les activités quotidiennes

À LA MAISON

1. Lisez le texte et soulignez les verbes au passé composé dans une couleur et les heures dans une autre couleur.

Comme tous les matins, Sylvie s'est réveillée à 6 heures. Elle est restée un peu au lit et elle s'est levée à 6 heures et demie, c'est assez tôt pour elle. Elle a pris sa douche et elle s'est habillée. Ensuite, elle a pris son petit-déjeuner.

Pendant son petit-déjeuner, elle a lu un peu et elle a écouté la radio. Après avoir pris son petit-déjeuner, elle s'est occupée de ses plantes vertes. Ensuite elle s'est préparée pour partir au travail: elle s'est brossé les dents, elle s'est maquillée, elle a mis son manteau et elle est partie au travail.

Elle est partie de chez elle à 7 heures et quart. Avant de commencer son travail, elle a pris un café avec Julien, son collègue. Elle a travaillé de 8 heures à midi.

Après avoir terminé son travail, elle est allée se promener dans un parc. Elle s'est promenée pendant une heure et puis elle est rentrée. Comme chaque soir, elle a fait quelques courses au supermarché du coin, elle a parlé quelques minutes avec la voisine et elle est rentrée pour préparer le repas.

Sylvie vit seule. Elle n'a pas d'animaux et elle est heureuse comme ça. Ce soir, comme chaque soir, elle a mangé en regardant la télé. Après avoir regardé son programme préféré, elle a fait la vaisselle et elle a téléphoné à une amie. Ensuite, elle s'est démaquillée et elle a pris son bain. Elle y est restée pendant une heure.

Après le bain, elle s'est séché longuement les cheveux. Et après s'être séché les cheveux, elle s'est couchée. Elle a lu un peu avant de s'endormir. Elle s'est endormie vers minuit.

Source: <https://www.podcastfrancaisfacile.com/podcast/raconter-sa-journee-2.html>

2. Choisissez deux activités quotidiennes du texte et expliquez en quoi elles consistent sur le *Padlet* de la classe partagé par Google Drive pour créer un glossaire d'activités.
3. Faites une liste avec les expressions pour dire l'heure qui apparaissent dans le texte au-dessus et cherchez aussi d'autres exemples.

EN CLASSE

4. Racontez ce que vous avez fait hier à un.e camarade en utilisant le passé composé, le lexique des activités quotidiennes et les heures. Par exemple : *Hier, je me suis levée à 8 heures.* Après, faites un compte-rendu écrit de la journée de votre camarade.

5. Complétez la carte conceptuelle du cours précédant avec les nouveaux contenus appris pour faire l'exposé oral (utilisez des images pour les activités quotidiennes, les heures...). À la fin de la présentation, votre camarade et vous devez raconter une histoire inventée aux autres élèves et ceux-ci vous évalueront par l'expression orale, l'explication des contenus et l'originalité de l'histoire.
6. Réalisez le quiz de *Kahoot* : Le passé composé, les activités quotidiennes et les heures.

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=ee82ee01-b470-4ed2-a7fc-94504169ff12>

ANNEXE 3

Questionnaire Kahoot

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=ee82ee01-b470-4ed2-a7fc-94504169ff12>

QUESTIONS

Q1 : Hier, Martin _____ à la piscine.

- a) est allé
- b) est allée
- c) es allé
- d) a allé

Q2 : Mes amies _____ aux États-Unis l'année passée.

- a) sont partis
- b) ont parti
- c) ont parties
- d) sont parties

Q3 : Le matin, _____ un sandwich.

- a) je suis mangé
- b) je ai mangé
- c) j'ai mangé
- d) j'ai mangée

Q4 : À quelle heure tu _____ ?

- a) es venu
- b) est venu
- c) a venu
- d) es veni

Q5 : Nous _____ élégant(e)s pour aller à la fête.

- a) nous avons habillé
- b) nous sommes habillé(e)s
- c) nous sommes habillé
- d) nous avons habillés

Q6 : Ils _____ à faire le travail.

- a) sont commencé
- b) ont commencés
- c) sont commencés
- d) ont commencé

Q7 : Comment s'appelle l'activité de la photo ?

- a) Brosser les dents
- b) Se broser les dents
- c) Broser des dents

Q8 : Tu vas au supermarché pour _____

- a) Aller au supermarché
- b) Acheter quelque chose
- c) Faire les courses

Q9 : Quel est le nom de cette activité dans la photo ?

- a) Voir la télé
- b) Faire la vaisselle
- c) Téléphoner
- d) Regarder la télé

Q10 : Qu'est-ce qu'on fait dans la photo ?

- a) Faire la vaisselle
- b) Laver les assiettes

- c) Nettoyer
- d) Faire la vaisselle

Q11 : Comment s'appelle le premier repas de la journée ?

- a) Manger au matin
- b) Le petit-déjeuner
- c) Le dîner

Q12 : Quelle heure est-il ?

- a) Il est deux heures moins dix
- b) Il est deux heures dix
- c) Il est presque deux heures

Q13 : Je me suis couchée à _____

- a) Douze heures de la nuit
- b) Minuit
- c) Douze heures

Q14 : Quelle heure est-il ?

- a) Il est une heure moins le quart
- b) Il est une heure et quinze
- c) Il est une heure et quart

Q15 : Je me lève à _____

- a) Sept heures et demie
- b) Sept heures trente minutes
- c) Sept heures et la moitié

Q16 : Quelle heure est-il ?

- a) Il est six heures cinq
- b) Il est six heures et vingt cinq
- c) Il est six heures vingt-cinq


ANNEXE 4

La roue de la Padagogy V4.1 élaborée par Allan Carrington.

<https://designingoutcomes.com/assets/Padagogy Wheel Translations/Padagogy Wheel V4 FRE.pdf>

La roue de la Padagogy V4.1

bit.ly/pwposterFRE



UTILISER au mieux la roue de la Padagogy

menneceques pour «mettre son processus d'apprentissage de la participation à la mise en œuvre un processus d'apprentissage. Il faut constamment revoir les éléments comme l'efficacité, la responsabilité et la capacité d'appliquer les concepts dans des conditions incertaines.

Le langage de la motivation : Demandez-vous comment vous allez motiver et faire passer les apprenants à travers l'apprentissage et vers des tâches plus complexes et plus intéressantes.

Le langage de la Bloom : aide à définir les objectifs d'apprentissage et permet d'établir une aide pour l'apprentissage dans chaque catégorie. C'est seulement dans cette phase que vous serez prêt pour une tâche.

Le langage de la technologie : Demandez-vous comment vous allez utiliser les technologies que vous avez pour améliorer l'apprentissage. Les apps peuvent être utilisés pour créer des tâches et des outils d'apprentissage.

Le langage de la simulation : Demandez-vous comment vous allez utiliser les technologies que vous avez pour améliorer l'apprentissage. Les apps peuvent être utilisés pour créer des tâches et des outils d'apprentissage.

Le langage de la modélisation : Demandez-vous comment vous allez utiliser les technologies que vous avez pour améliorer l'apprentissage. Les apps peuvent être utilisés pour créer des tâches et des outils d'apprentissage.

Apprentissage immersif : au cœur de la roue est le nouveau projet éducatif le plus efficace pour développer des attitudes et des capacités supérieures chez les apprenants, ainsi que répondre à la motivation. Si vous prêtiez les ressources d'apprentissage immersif que vous obtenez à concevoir et à construire des sciences immersives fondées sur l'apprentissage.

<http://tinyurl.com/iLLSimulations>

Critères de sélection des Apps

Critères de connaissance: Les applications qui entrent dans la phase de reconnaissance améliorent la capacité de l'utilisateur à définir des termes, identifier des faits, ou de se souvenir. Beaucoup d'applications éducatives se trouvent dans cette phase de la roue de la Padagogy.

Critères de compréhension: Ces apps offrent aux apprenants des occasions d'expliquer des idées ou des concepts. Les apps de reconnaissance s'éloignent de ce qui nous aide à nous souvenir des concepts, mais nous aide à nous souvenir de ce que nous avons appris.

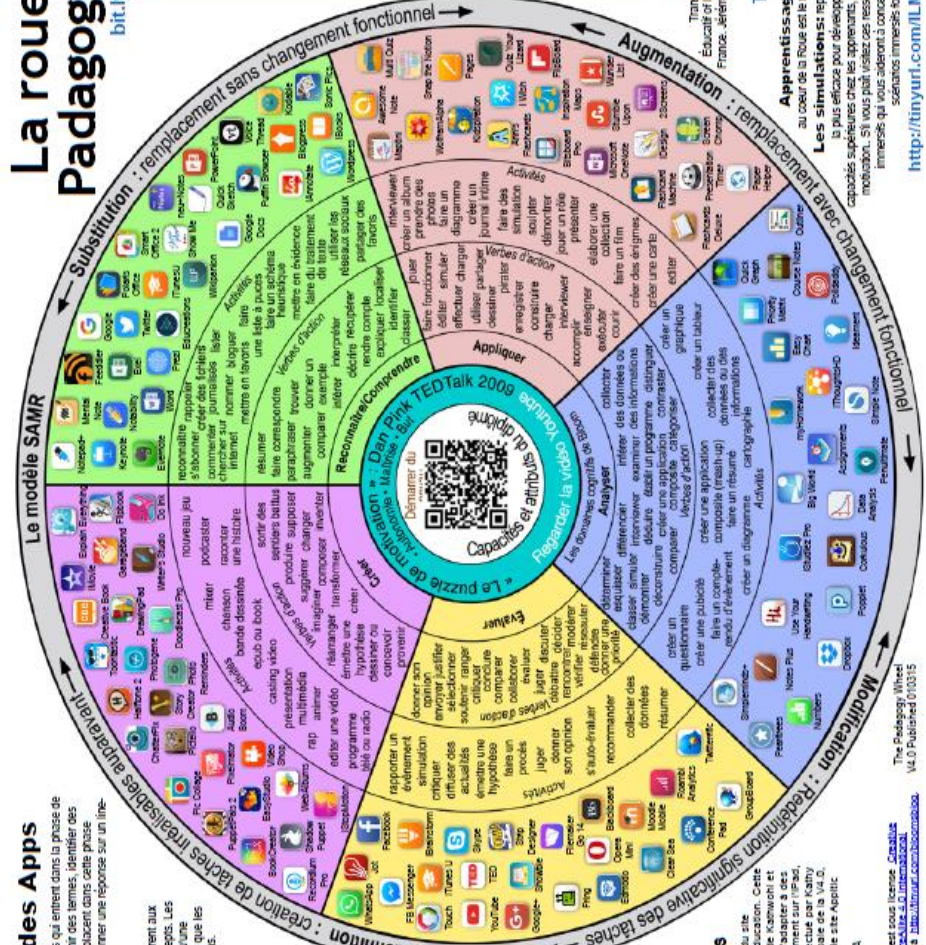
Critères d'application: Ces apps offrent des possibilités pour les étudiants de démontrer leur capacité à mettre en œuvre les procédures et les méthodes apprises. Elles mettent également en évidence la capacité d'appliquer les concepts dans des conditions incertaines.

Critères d'analyse: Les applications qui entrent dans le stade «analyser» améliorent la capacité de l'utilisateur à faire un jugement de valeur et ce qui ne l'est pas, à distinguer des relations entre des éléments et à reconnaître l'organisation de contenus.

Critères d'évaluation: Ces apps améliorent la capacité de l'utilisateur à juger du matériel ou des méthodes basées sur des critères définis par eux-mêmes ou de sources externes. Elles aident les apprenants à juger de la fiabilité du contenu, de la précision, de la qualité, de leur efficacité et de prendre des décisions en connaissance de cause.

Critères de création: Ces apps offrent aux apprenants l'occasion d'exprimer des idées, de concevoir des projets et de façonner des productions.

Le projet Padagogy Wheel (Roue de la Padagogy) en langue maternelle : 21 langues sont prévues pour 2016. Pour les dernières langues, voir bit.ly/padagogywheel.



Substitution : remplacement sans changement fonctionnel

Augmentation : remplacement avec changement fonctionnel

Modification : redéfinition significative des tâches

Redéfinition : création de tâches réalisables uniquement en ligne

Le modèle SAMR

Le projet Padagogy Wheel (Roue de la Padagogy) en langue maternelle : 21 langues sont prévues pour 2016. Pour les dernières langues, voir bit.ly/padagogywheel.

Se tenir sur les épaules de géants

Cette roue de la taxonomie, sans les apps, est originale du site internet www.fishbase.org/ de Paul Hoplin, consultant en éducation. Cette roue a été créée par Sharon Amey et est une adaptation de Kowoni et des possibilités pédagogiques sur support mobile, particulièrement sur iPad, pour la V1.0 et V1.0. Je dois remercier le travail créatif effectué par Kathy Schrock sur son site www.fishbase.org/. Pour la révision principale de la V4.0, mes remerciements vont à l'équipe des ADE qui ont créé le site www.fishbase.org/. Email: allan@designingoutcomes.com

Developped by Allan Carrington Designing Outcomes Adelaide SA

The Padagogy Wheel V4.0 Published 01/07/15

www.fishbase.org/

License: Basé sur des travaux disponibles à bit.ly/padagogywheel