



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fiche Ressource

La Classe Inversée

Tronc du module/ D

1/ Constat- Etat des lieux

Dans cette fiche, nous nous concentrerons sur ce qui pourrait être l'une des solutions méthodologiques les plus appropriées pour faire face aux problèmes éducatifs liés aux BEP : la Classe Inversée (Flipped Classroom).

2/ Démarche - démonstration

Nous voulons réfléchir à l'urgence de créer un contexte - une école positive et accueillante – qui favorise le succès scolaire et social de chaque élève, grâce à des choix efficaces en matière de planification, de méthodologie, d'organisation et de pédagogie.

En réalité, cela répond au besoin plus complexe de pouvoir changer la « façon de faire l'école » pour être en phase avec notre temps et répondre aux besoins des enfants.

Perspectives d'avenir : la Classe Inversée

La classe inversée (1) est un système qui, grâce à l'utilisation de technologies à usage pédagogique, renverse le schéma traditionnel d'enseignement/apprentissage et la relation enseignant/élève qui en découle. Le matériel pédagogique est téléchargé dans l'environnement virtuel du « groupe classe » sous des formats et des langages numériques très différenciés. Pour approfondir un contenu ou un thème, on n'utilise plus seulement des textes écrits mais également des fichiers audio, vidéo, des simulations et des matériaux disponibles sur Internet. Ces documents peuvent être explorés par les élèves seuls ou en groupe « en dehors de la classe », à la maison, à la bibliothèque ou dans d'autres lieux de rassemblement informel. En classe avec l'enseignant, le contenu « appris » via la technologie devient l'objet d'activités de coopération visant à « mettre en mouvement » les connaissances acquises. La classe n'est plus le lieu de transmission des notions mais l'espace de travail et de discussion où l'on apprend à les utiliser en lien avec ses pairs et avec l'enseignant. En effet, une fois que l'enseignant a choisi un thème à explorer et a téléchargé le matériel pertinent sur une plateforme d'e-learning, il indique aux élèves les sujets et contenus à étudier ou à approfondir dans les jours qui précèdent l'activité de classe dédiée à ce sujet. De cette façon, « l' inversion » du cadre traditionnel est réalisée et on peut parler à juste titre de classe inversée.

Cette méthodologie d'enseignement trouve son origine dans le monde anglo-saxon - de plus en plus attentif à l'enseignement en laboratoire et « par l'expérience » - et elle s'est répandue, notamment aux États-Unis où les cours ont été numérisés et où on utilise les systèmes d'apprentissage en ligne, basés sur des systèmes de classes virtuelles.

La dynamique du processus éducatif se déroule de la manière suivante. Les enseignants préparent des documents d'approfondissement dans le cadre du Virtual Learning Environment (Environnement d'Apprentissage Virtuel) adopté par l'école. Les élèves explorent le thème proposé avant la leçon, à la

maison, afin de libérer le temps de l'ancienne leçon frontale de transmission et de laisser un espace pour réaliser une série d'expériences d'apprentissage actif qui se déroulent généralement par petits groupes. Cette idée de la Flipped Classroom ou classe « à l'envers » (de l'anglais to flip, basculer, renverser), gagne de plus en plus en popularité et en crédibilité ailleurs qu'aux États-Unis, même dans les environnements éducatifs européens, en particulier en Europe du Nord.

Concrètement, on peut dire que la classe devient le lieu où travailler selon la méthode coopérative du problem solving (résolution de problèmes) et trouver une solution aux problèmes, discuter et réaliser, avec l'aide de « l'enseignant coach » des activités comme dans un laboratoire, ainsi que des « expériences éducatives » (réelles ou virtuelles) qui permettent l'activation des connaissances. Ce n'est pas une innovation radicale d'un point de vue méthodologique, mais une application, rendue possible par les technologies, de l'apprentissage par l'expérimentation (learning by doing).

De cette façon, on valorise les nouveaux styles d'apprentissage d'élèves qui sont maintenant des « enfants du numérique » et il devient beaucoup plus facile de personnaliser l'apprentissage en concevant, au sein de l'environnement d'apprentissage virtuel, des parcours d'apprentissage spécifiques pour des individus ou des groupes qui ont des besoins particuliers.

L'aspect le plus intéressant de cette méthodologie est le fait que l'ensemble du cadre éducatif est revu afin de maximiser une ressource de plus en plus rare dans l'école : le temps des enseignants.

En bref, il existe deux niveaux 'd'inversion' du cadre éducatif :

- le premier concerne le fait que les technologies numériques, à travers l'utilisation d'environnements web d'apprentissage coopératif, permettent de déplacer « en dehors du temps de présence en classe » une série d'activités fictives, libérant ainsi le temps de l'enseignant pour qu'il puisse suivre plus directement les problèmes d'apprentissage des élèves
- le second consiste en la possibilité de générer une nouvelle méthodologie d'apprentissage actif qui transforme la classe en une petite « communauté de recherche », notamment à travers le travail coopératif.

L'interaction enseignant / élève est radicalement transformée à partir du moment où le temps de la « leçon frontale » est fortement réduit et qu'augmente proportionnellement le temps consacré à la résolution coopérative des problèmes, au suivi et au soutien du travail des élèves, ainsi qu'à l'examen rationnel des résultats du travail de groupe, effectué de manière collective.

Il est évident que cette transformation du cadre pédagogique change profondément le rôle de l'enseignant, mais il est certain que l'« augmentation » ne le réduit pas du tout. L'enseignant, en réalité, va être transformé, comme nous l'avons mentionné ci-dessus, de l'expert de la discipline et du « régulateur » du contenu et des évaluations en une figure qui intègre un plus grand nombre de compétences, bien évidemment celles correspondant à ces mêmes disciplines, mais aussi celles d'un pédagogue expert en technologies numériques, comme le tutorat, le coaching et le mentorat (en présence et en ligne) de ses élèves. En fait, il devient tout à la fois un concepteur pédagogique qui organise le cadre éducatif/technologique et programme les activités des élèves en présence et en ligne, un expert du contenu de la discipline et en même temps, il doit devenir un guide, un appui à la construction collaborative des connaissances par les élèves. Il agit donc comme un stimulant pour encourager une élaboration personnelle et collective des activités de groupe et pour promouvoir un « apprentissage qui a du sens ».

En d'autres termes, il aide les élèves à développer des méthodologies et des pratiques d'étude qui leur permettent d'acquérir de réelles compétences en gestion de contenu et non de simples notions. Dans ce processus, bien sûr, le rôle de l'élève change également et devient beaucoup plus actif. Avec l'adoption de ce type de méthodes d'enseignement innovantes, l'élève devient de plus en plus un protagoniste du processus d'apprentissage, et surtout il devient plus responsable, grâce à la collaboration avec ses pairs, des progrès ou des difficultés rencontrées au cours de l'apprentissage. Ce n'est pas une simple « transition », surtout pour les enseignants qui n'ont souvent pas une formation suffisante et donc une expertise technologique et méthodologique suffisante pour mettre en œuvre ce changement.

Pour les élèves, ce n'est pas une nouveauté : ce sont des enfants du numérique (« natifs numériques ») (2). Pour eux, les outils numériques, les consoles de jeux vidéo, les smartphones et les tablettes sont des outils de tous les jours. Le problème pour l'enseignant et l'ensemble de l'établissement de formation est d'améliorer les compétences d'utilisation des technologies numériques qu'ils ont acquises de manière informelle et grâce à la socialisation avec leurs pairs. Il s'agit de transformer leur fluidité technologique naturelle en un outil de transmission d'un « apprentissage qui a du sens », en gardant toujours à l'esprit qu'« apprendre » n'est pas « jouer » et que la fatigue de l'apprentissage ne peut pas être éliminée en utilisant des dispositifs technologiques. Le défi consiste à décliner ces capacités et ces compétences technologiques dont ils sont déjà porteurs, en les mettant au service de l'enseignement et de l'apprentissage.

BIBLIOGRAFIA

(1) M. MAGLIONI, F.BISCARO, La classe capovolta. Innovare la didattica con la flipped classroom. In Le Guide Erickson, Trento 2014.

(2) P. FERRI, Nativi digitali, Bruno Mondadori, Milano 2011.