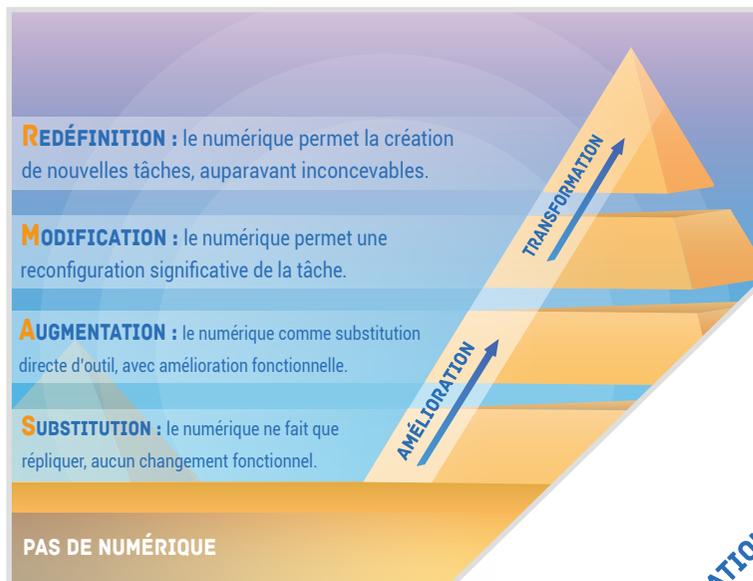


#### LE MODÈLE SAMR



## SUBSTITUTION

L'élève utilise un logiciel de traitement de texte à la place d'une feuille et d'un crayon pour écrire.

#### Plus-value :

Apprentissage du clavier écran et du processus d'impression. Mais l'apport est limité. L'enseignant peut se poser la question des bénéfices attendus avec cette étape de substitution.

## AUGMENTATION

L'élève utilise la fonction de correcteur orthographique ou grammaticale du traitement de texte, et des outils pour mettre en forme sa page comme des titres en caractères gras par exemple.

#### Plus-value :

L'enseignant doit analyser si ces nouvelles fonctionnalités apportent une amélioration pédagogique fondamentale par rapport à la tâche effectuée sans l'apport du numérique.

## MODIFICATION

Le texte peut être mis en ligne. Il peut être partagé en temps réel et bénéficier de commentaires de la part de l'enseignant ou d'autres élèves, sur la qualité du travail, sur des modifications, des précisions à apporter.

#### Plus-value :

La tâche d'écriture originale est enrichie et introduit le principe de collaboration. Là, l'enseignant peut se demander si le partage du document et les feedbacks ne sont que le résultat de la technologie ou s'ils pourraient aussi être activés sans la technologie.

## REDÉFINITION

L'élève peut transformer son texte en une production multimédia, créer un storyboard, intégrer de la vidéo, du son, mettre en ligne son document multimédia et recevoir des commentaires d'internautes partout dans le monde.

#### Plus-value :

Le numérique permet d'activer plusieurs ressorts pédagogiques : la créativité, l'esprit critique, la collaboration et la communication. Pour l'enseignant, c'est le moment d'analyser les tâches qui n'auraient jamais été possibles auparavant et d'évaluer l'apport du numérique.

# FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

LE MODÈLE SAMR POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE

## PROPOSER UN EXEMPLE



En s'aidant de l'exemple du recto de la fiche, proposer des possibilités d'amélioration (substitution ou augmentation fonctionnelle) voire de transformation (modification ou redéfinition) des tâches avec le numérique. Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ).

### TÂCHE OU ACTIVITÉ « NON NUMÉRIQUE » :

	<b>P</b> ROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS « NUMÉRIQUES »	<b>O</b> UTILS
<b>R</b> EDÉFINITION		
<b>M</b> ODIFICATION		
<b>A</b> UGMENTATION		
<b>S</b> UBSTITUTION		

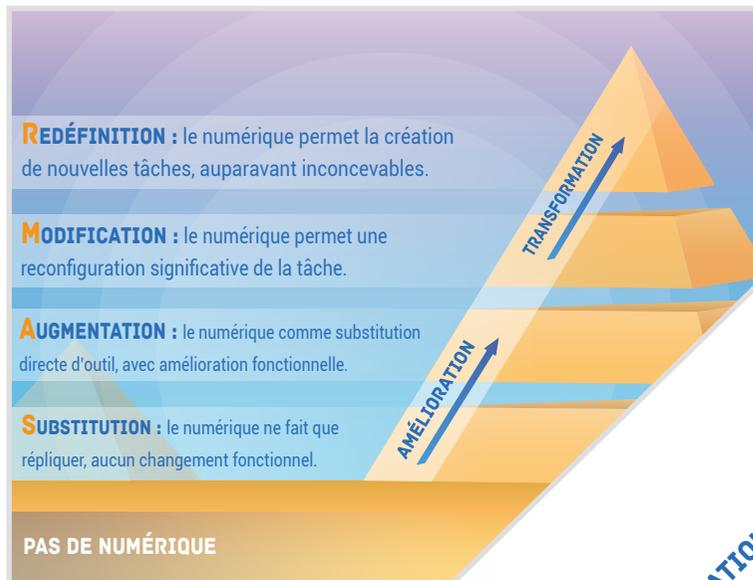
# FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

LE MODÈLE SAMR POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE

## EXEMPLE : REPÉRER UN LIEU DANS UN ATLAS



### LE MODÈLE SAMR



### SUBSTITUTION

Utiliser Google Earth pour identifier les lieux.

#### Plus-value :

Elle est faible : la technologie ne fait que répliquer, sans changement fonctionnel

### AUGMENTATION

Utiliser les outils de Google Earth pour mesurer la distance entre deux lieux.

#### Plus-value :

Elle est très modérée : Le numérique agit comme substitution directe de l'outil, mais avec une amélioration fonctionnelle.

### MODIFICATION

Utiliser les calques de Google Earth comme Panoramio ou 360 cities pour identifier les lieux.

#### Plus-value :

Elle est importante : le numérique permet une reconfiguration significative de la tâche.

### REDÉFINITION

Créer une narration guidée sur Google Earth et la publier en ligne.

#### Plus-value :

Elle est très importante : le numérique permet de nouvelles tâches auparavant inconcevables

# FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

LE MODÈLE SAMR POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE



## PROPOSER UN EXEMPLE

En s'aidant de l'exemple du recto de la fiche, proposer des possibilités d'amélioration (substitution ou augmentation fonctionnelle) voire de transformation (modification ou redéfinition) des tâches avec le numérique. Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ).

### TÂCHE OU ACTIVITÉ « NON NUMÉRIQUE » :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS « NUMÉRIQUES »	OUTILS
REDÉFINITION		
MODIFICATION		
AUGMENTATION		
SUBSTITUTION		

# FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

LE MODÈLE SAMR POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE

## PROPOSER UN EXEMPLE



En s'aidant de l'exemple du recto de la fiche, proposer des possibilités d'amélioration (substitution ou augmentation fonctionnelle) voire de transformation (modification ou redéfinition) des tâches avec le numérique. Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ).

TÂCHE OU ACTIVITÉ « NON NUMÉRIQUE » : Dictée

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS « NUMÉRIQUES »	OUTILS
<b>REDÉFINITION</b>	L'élève produit lui-même une dictée : <ul style="list-style-type: none"><li>- choix de texte avec difficulté(s) repérée(s) (corpus fourni ?)</li><li>- Enregistrement audio</li><li>- partage</li></ul>	Outils OSÉ (audio, etc.)
<b>MODIFICATION</b>	Twictée (dictée collaborative en 140 signes) Corrections mutuelles par tweet, rappel de la règle	Twitter twictée.org
<b>AUGMENTATION</b>	L'élève effectue une dictée à l'aide d'un fichier audio puis s'auto-corrige à l'aide d'outils numériques. Il fut par la suite effectuer des exercices dédiés en ligne.	- blog-orthographique.fr - Site du CCDMD
<b>SUBSTITUTION</b>	L'élève effectue une dictée à l'aide d'un fichier audio. La correction est effectuée par un tiers.	Dictée audio (par exemple site bescherelle.com)

# FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

LE MODÈLE SAMR POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE

## PROPOSER UN EXEMPLE



En s'aidant de l'exemple du recto de la fiche, proposer des possibilités d'amélioration (substitution ou augmentation fonctionnelle) voire de transformation (modification ou redéfinition) des tâches avec le numérique. Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ).

**TÂCHE OU ACTIVITÉ « NON NUMÉRIQUE » :** Résolution de problème liée au théorème de Pythagore

	<b>PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS « NUMÉRIQUES »</b>	<b>OUTILS</b>
<b>REDÉFINITION</b>	L'élève résout des problèmes liés au théorème de Pythagore, explique sa solution en utilisant l'outil de son choix et la publie sur le Web afin d'obtenir de la rétroaction.	- Explain Everything, Educreations, ShowMe - blog, cahier multimédia, wiki...
<b>MODIFICATION</b>	L'élève, à partir de modèles de preuve du théorème de Pythagore, résout des problèmes et explique sa solution en utilisant l'outil de son choix.	
<b>AUGMENTATION</b>	L'élève, en guise de préparation, fait une recherche sur le Web au sujet du théorème de Pythagore et s'approprie certains modèles de preuve.	
<b>SUBSTITUTION</b>	L'élève se sert d'outils numériques pour résoudre des problèmes liés au théorème de Pythagore	

# FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

LE MODÈLE SAMR POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE

## PROPOSER UN EXEMPLE



En s'aidant de l'exemple du recto de la fiche, proposer des possibilités d'amélioration (substitution ou augmentation fonctionnelle) voire de transformation (modification ou redéfinition) des tâches avec le numérique. Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ).

**TÂCHE OU ACTIVITÉ « NON NUMÉRIQUE » :** Compte-rendu d'expérience en sciences

	<b>PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS « NUMÉRIQUES »</b>	<b>OUTILS</b>
<b>REDÉFINITION</b>	L'élève fait une recherche, choisit une expérience à étudier et crée sa démarche scientifique, son compte-rendu d'expérience ainsi qu'un questionnaire pour les élèves qui assistent à sa présentation.	Moteur de recherche Diaporama audio-visuel, cahier multimédia... Outil de création de questionnaire (ENT) Solution de travail collaboratif (ENT)
<b>MODIFICATION</b>	L'élève utilise un outil en collaboration avec les autres membres de son équipe, pour élaborer une présentation visuelle à présenter à la classe.	Diaporama audio-visuel, cahier multimédia... Solution de travail collaboratif (ENT)
<b>AUGMENTATION</b>	L'élève utilise des vidéos et autres moyens numériques pour démontrer sa compréhension dans son compte-rendu d'expérience.	- Outil vidéo, smartphone - Logiciel de montage
<b>SUBSTITUTION</b>	L'élève prépare son compte-rendu d'expérience avec un logiciel de traitement de texte et y ajoute des images ou des dessins au besoin.	Traitement de texte

# FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

LE MODÈLE SAMR POUR UNE MEILLEURE INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE

## PROPOSER UN EXEMPLE



En s'aidant de l'exemple du recto de la fiche, proposer des possibilités d'amélioration (substitution ou augmentation fonctionnelle) voire de transformation (modification ou redéfinition) des tâches avec le numérique. Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ).

**TÂCHE OU ACTIVITÉ « NON NUMÉRIQUE » :** Production d'un journal

	<b>PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS « NUMÉRIQUES »</b>	<b>OUTILS</b>
<b>REDÉFINITION</b>	Le groupe-classe collabore avec un groupe-classe d'un autre établissement afin de produire un journal dans un format de leur choix (p. ex., blogue, site Web) et recueillir des commentaires d'autres élèves pour cibler des sujets selon les intérêts des lecteurs ou améliorer le produit.	Cahier multimedia (ENT) Service en ligne dédié (Madmagz...) Solution de travail collaboratif et de partenariat (ENT)
<b>MODIFICATION</b>	Le groupe-classe collabore pour créer un journal entier. Les élèves se partagent les tâches (p. ex., rédaction, images, mise en page, correction) et choisissent les outils à utiliser selon leur pertinence et efficacité.	
<b>AUGMENTATION</b>	Les élèves se regroupent en équipes dans leur classe pour compléter un projet. Les élèves choisissent des outils suggérés par l'enseignante ou enseignant.	Cahier multimedia, blog (ENT) Service en ligne dédié (Madmagz...)
<b>SUBSTITUTION</b>	L'élève a le choix de travailler individuellement ou en équipe. L'enseignante ou enseignant suggère l'outil à utiliser.	Cahier multimedia, blog (ENT) Service en ligne dédié (Madmagz...)