




type d'usage des TIC	Description	Exemple d'usages
<p>Consommation passive</p> 	<p>L'apprenante accède à un contenu ou application technologique, écoute ou lit les contenus sans pouvoir réaliser des interactions.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignante utilise le TNI pour faire la projection d'une capsule vidéo en classe. • Lecture d'articles ou consultation de vidéos par l'apprenante.
<p>Consommation interactive</p> 	<p>L'apprenante peut réaliser des interactions avec le contenu ou l'application. Les interactions peuvent présenter différents niveaux de complexité.</p> <p>Devant ce type d'exercices, certaines apprenantes développent une démarche d'essai et erreur superficielle, au cours de laquelle elles réalisent plusieurs tentatives non réfléchies jusqu'à ce qu'elles trouvent des bonnes réponses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture d'un livre interactif qui permet la consultation d'un glossaire ou des vidéos quand l'apprenante clique sur des mots. • Leçons interactives <i>Moodle</i> ou <i>Captivate</i> qui combinent du texte et des questions à choix multiples. • Plateformes d'apprentissage comme <i>Netmaths</i> (mathématiques) ou <i>Duolingo</i> (langues) qui comprennent des exercices interactifs permettant de s'exercer.
<p>Création de contenu</p> 	<p>L'apprenante réalise une production, exécute sa partie lors d'une activité coopérative ou modélise des connaissances à l'aide d'outils numériques dans un processus créatif individuel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Écriture d'un texte. • Création d'une carte conceptuelle. • Réalisation d'une image, d'un document hypertextuel ou audiovisuel. • Arrêt d'une question sur laquelle se pencher. • Fouille sur le Web ou dans des livres. • Collecte de données sur le terrain. • Programmation créative (ressources interactives, jeux, robotique éducative).
<p>Co-création de contenu</p>	<p>L'apprenante réalise une production en collaboration ou collabore avec des pairs dans la modélisation de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coécriture d'un texte. • Cocréation d'une carte conceptuelle. • Coréalisation d'une image,



connaissances à l'aide d'outils numériques dans un processus créatif collaboratif.

d'un document hypertextuel ou audiovisuel.

- Arrêt d'une question sur laquelle se pencher, en collaboration.
- Fouille collaborative sur le Web ou dans des livres.
- Collecte collaborative de données sur le terrain.
- Programmation cocreative (ressources interactives, jeux, robotique éducative).

Cocréation participative de connaissances



La cocréation participative de connaissances est orientée vers la compréhension ou la résolution de problèmes partagés par la classe conçue comme une communauté d'apprentissage.

L'apprenante et ses pairs sont engagés dans une investigation collective qui peut impliquer des membres de leur communauté locale. Ils visent à comprendre un problème (par exemple, concernant l'eau, l'air ou les forêts et le développement durable (univers social); (la flottaison en sciences); l'interprétation d'œuvres en français.

- Contributions sur un forum, en visioconférence ou sur tout autre outil de création collaborative de connaissances (hypertextuel, audiovisuel ou de programmation), visant la compréhension d'un problème, illustration, documentation, proposition de pistes de solution, synthèse de ce qu'on retient et de ce qui peut faire l'objet d'une certaine diffusion sur le Web.
-