

**MANUEL DESTINÉ AUX  
FORMATEURS DE JEUNES  
POUR LES AIDER  
À DISPENSER UN  
ENSEIGNEMENT NUMÉRIQUE  
ET À DISTANCE EN UTILISANT  
TECHNIQUES CRÉATIVES**



# **MANUEL SUR L'ÉTAT D'ESPRIT CRÉATIF**



**Co-funded by  
the European Union**



# RENCONTRER<sup>1</sup> L'EQUIPE



**SOLUTION: SOLIDARITÉ &  
INCLUSION**

Paris/France



**ASSOCIACAO CHECK-IN -  
COOPERACAO E  
DESENVOLVIMENTO**

Beja/Portugal



**GLOBALNET SP. Z O.O.**

Poznań/Pologne

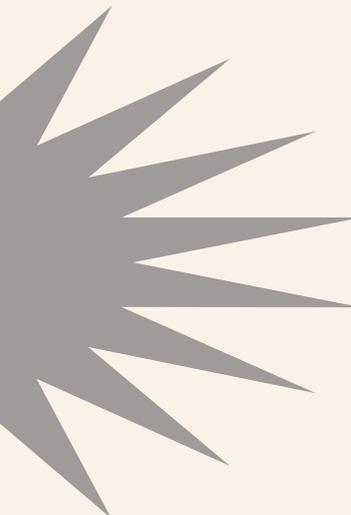
En utilisant ce manuel, vous acceptez cette clause de non-responsabilité dans son intégralité. Ce manuel a été produit uniquement pour le projet CREATIVE MINDSET 2021-1-PL01-KA220-YOU-000028766 et pour aucune autre raison et ne doit donc pas être utilisé par un tiers. Le contenu de ce manuel n'est pas un conseil et ne doit pas être traité comme tel. Ni l'autorité nationale polonaise en charge du programme Erasmus+ ("autorité nationale"), ni l'agence nationale polonaise en charge du programme Erasmus+ ("agence nationale"), ni aucune personne agissant en leur nom ne peuvent être tenues responsables de l'usage qui pourrait être fait de ce manuel et des informations qu'il contient. L'Autorité nationale et l'Agence nationale n'ont pas vérifié, et ne font aucune déclaration ou assurance quant à la qualité, la nature, l'efficacité ou autre de ce manuel ou quant à l'exactitude, l'exhaustivité ou l'adéquation de toute information contenue dans ce manuel. Si vous souhaitez utiliser le matériel contenu dans ce manuel, vous acceptez de reconnaître que ce matériel a été développé à l'origine par l'Agence nationale pour le programme Erasmus + polonais.

Introduction.	4
Enseignement numérique à distance et créativité.	5
1. Passer de l'apprentissage en face à face à l'apprentissage en ligne - Compétences pédagogiques.	6
1.1. Promouvoir un sens de la communauté.	7
1.2. Assurer la communication.	8
1.3. Stimuler la créativité.	9
1.4. Pourquoi la créativité est-elle un aspect important à enseigner dans notre société ?	10
1.5. Conseils aux tuteurs.	11
1.6. Surmonter le défi d'enseigner une classe en ligne.	13
1.7. Ressources/outils en ligne qui peuvent aider à stimuler la créativité.	14
2. Quest-ce que l'enseignement à distance ?	17
2.1. Les défis de l'enseignement à distance.	18
2.2. Méthodes pour faciliter l'apprentissage à distance.	19
2.3. La technique du débat.	19
2.4. La classe inversée.	20
2.5. Tableau d'affichage partagé.	20
2.6. Boîte à idées.	21
2.7. L'importance de la créativité dans l'enseignement à distance.	21
2.8. Mais les technologies atténuent-elles ou facilitent-elles la créativité?	22
3. La créativité dans l'enseignement à distance.	23
3.1. Outils et techniques pour stimuler la créativité dans l'enseignement à distance.	24
3.2. Boîte à idées.	26
3.3. Utilisation et sélection des ressources numériques.	27
3.4. Conseils pour les enseignants sur la façon d'enseigner numériquement.	28
3.5. Apprentissage inversé.	29
3.6. Micro-apprentissage.	30
3.7. Étapes de la préparation d'un micro apprentissage sur mesure	31
3.8. L'apprentissage non linéaire.	32
4. Enseignement inclusif et accessible.	33
4.1. Conseils pour enseigner de manière inclusive et rendre l'enseignement accessible à tous les étudiants.	35
4.2. Technologies d'assistance.	37
4.3. Outils et logiciels pour la collaboration virtuelle.	37
4.4. Créativité en ligne.	38
4.5. Exercices virtuels.	41
Activités prêtes à l'emploi.	42
Conclusion.	44
Références.	45

# TABLE DES MATIERES



# INTRODUCTION



Ce manuel destiné aux formateurs de jeunes, aux travailleurs de jeunesse et aux jeunes leaders est l'un des résultats intellectuels du projet "Programme de créativité pour les formateurs de jeunes, les travailleurs de jeunesse et les jeunes leaders". L'objectif de ce résultat est de définir un MANUEL pour les FORMATEURS DE JEUNES afin de les aider à dispenser un enseignement numérique et à distance en utilisant des techniques créatives et de stimuler la créativité des jeunes par la pensée conceptuelle et la résolution créative de problèmes.

Ce document est un matériel de formation et contient quatre sections principales. La première section traite des avantages du passage de l'apprentissage en face à face à l'apprentissage en ligne. La pléthore d'exemples devrait aider les enseignants à stimuler la créativité des jeunes. La deuxième section souligne les défis de l'apprentissage à distance et les méthodes permettant de le faciliter. Les enseignants peuvent donc y trouver des conseils pédagogiques adaptés à leurs besoins et au groupe auquel ils enseignent. La troisième section aidera à développer les compétences des enseignants en matière d'apprentissage inversé, de micro-apprentissage et d'apprentissage non linéaire. La quatrième section se concentrera sur l'apprentissage inclusif et accessible.



# ENSEIGNEMENT NUMÉRIQUE À DISTANCE ET CRÉATIVITÉ

La nouvelle réalité de la pandémie a conduit de nombreux enseignants et formateurs à enseigner en ligne, même si certains d'entre eux ne l'avaient jamais fait auparavant.

Si cet environnement peut être l'occasion d'innover dans le domaine de l'éducation, il peut être difficile de dispenser des cours en ligne efficaces et interactifs, notamment en matière de créativité.

2020 a été une année exceptionnelle. Le virus mortel COVID-19 a secoué le globe et a poussé chacun à créer des changements instantanés dans son mode de vie. Depuis que le virus a été découvert en décembre 2019 en Chine, la quantité de cas a augmenté du jour au lendemain et s'est rapidement répandue partout dans le monde, et en raison de la situation alarmante, l'Organisation mondiale de la santé a déclaré le Covid 19 comme étant une pandémie mondiale, avertissant le globe de son danger. De nombreuses précautions ont été prises pour préserver la santé de la population : politiques, directives et restrictions à tous les secteurs, y compris l'éducation.

Les universités et les écoles du monde entier ont reçu l'ordre des gouvernements des pays concernés de fermer pendant des semaines et de cesser l'enseignement en face à face pour leurs étudiants, les obligeant à passer, du jour au lendemain, aux pédagogies de l'enseignement à distance.

# 1. PASSER DE L'APPRENTISSAGE EN FACE À FACE À L'APPRENTISSAGE EN LIGNE - COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES

L'idée de simplement "mettre votre classe en ligne" semble simple, mais il peut en fait être plus délicat. Comment convertir soudainement la multitude d'interactions cognitives, affectives et comportementales complexes qu'offre l'enseignement et l'apprentissage en face à face en une classe en ligne ?



Ce que vous pouvez faire, en revanche, c'est concevoir votre cours spécifiquement pour ce nouveau support en ligne, afin que les apprenants puissent continuer à apprendre dans ces circonstances extraordinaires. Certaines activités ne seront pas possibles, et d'autres se développeront plus facilement dans un support en ligne (par exemple, les étudiants sont parfois plus enclins à communiquer en ligne).

L'enseignement en ligne n'est pas plus facile que l'enseignement en face à face. À bien des égards, il est beaucoup plus long et complexe. Les instructeurs en ligne doivent alors se familiariser avec la technologie et favoriser la communication, la collaboration et l'interaction entre les apprenants à distance. Pour mettre en œuvre des méthodes d'enseignement et d'évaluation, ils doivent développer des compétences d'animation de cours en ligne et apprendre à utiliser les outils de télécommunication.

Tout comme pour l'enseignement hors ligne, il est primordial de concevoir des résultats d'apprentissage et de les communiquer clairement aux apprenants en ligne. Plus précisément, il est important de définir les activités pédagogiques et les exercices d'évaluation qui aideront les apprenants à atteindre ces résultats. Dans la mesure du possible, il est nécessaire de concevoir des activités qui peuvent être réalisées en ligne ou hors ligne, seul ou avec une autre personne.

Créez des activités qui intègrent le contenu, qui sont autant que possible centrées sur l'apprenant et dont les directives et les échéances sont clairement définies. Déterminez ce que les élèves vont apprendre de vous, du contenu, des activités et des autres participants.

# 1.1.PROMOUVOIR LE SENS DE LA COMMUNAUTÉ

Les livrets sont des documents imprimés de quatre pages ou plus, contenant des détails sur une entreprise, un événement, un produit, une promotion, etc. Ils sont également connus sous le nom de catalogues ou de dépliants et sont généralement créés en fonction des besoins de l'étudiant. Pour de nombreux étudiants, les cours sont une occasion de socialisation. Dans un format en ligne, les instructeurs doivent s'efforcer de trouver des moyens créatifs pour aider à développer de véritables relations avec leurs étudiants, et sein de la classe.

Les instructeurs doivent garder les choses personnelles en s'adressant aux étudiants par leur nom. Il est essentiel qu'aucun participant ne se sente exclu et puisse s'exprimer librement et sans se sentir sous pression. Chaque cours devrait comporter un endroit où les présentations peuvent avoir lieu. Les étudiants doivent être encouragés à partager quelques détails sur leur vie afin d'aider à établir des liens avec les autres étudiants.

Le sentiment de présence sera renforcé si chacun montre son visage via sa webcam. Envisagez de demander aux élèves d'allumer la vidéo comme un élément clé de la participation, car il est plus facile de s'engager avec la classe si vous pouvez les voir, et les élèves sont plus susceptibles de prêter attention s'ils savent qu'ils sont vus à travers la caméra. L'affichage de la galerie peut être utile à cet égard. Toutefois, sachez que certains élèves peuvent se sentir mal à l'aise à l'idée de partager leurs conditions de vie et d'étude.

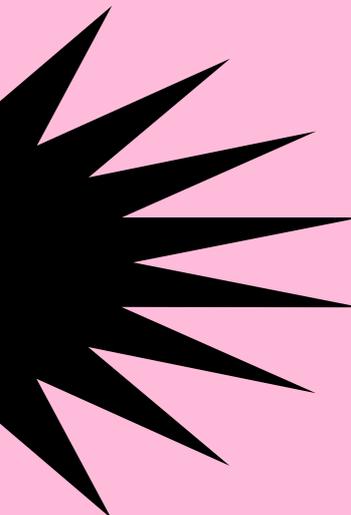
Rappelez à vos élèves que les arrière-plans virtuels peuvent contribuer à protéger la cybersécurité, à améliorer l'équité et à réduire les distractions visuelles.

L'apprentissage a une forte composante socio-émotionnelle. Les apprenants auront besoin les uns des autres, et de vous, surtout en cette période. Il est donc important d'apprendre à les connaître et de les aider à apprendre à se connaître. Prendre cinq minutes au début de chaque session en ligne pour permettre aux étudiants de s'amuser et de faire connaissance grâce à des activités brise-glace peut contribuer grandement à renforcer la camaraderie.

Au début du cours, vous pouvez demander à des paires d'apprenants s'appeler pour faire connaissance, présenter leur partenaire. Le vidéoconférence en ligne avec Si vous utilisez un LMS (Learning Management Systems), vous pouvez créer un forum pour des sujets non académiques et organiser la classe en petits groupes de 4 étudiants. Dans chaque module, concevez une activité dont la réalisation nécessite la collaboration des élèves. Cette camaraderie, cette collaboration et ce sens de la communauté augmenteront l'engagement et la persistance des apprenants tout au long du cours.

Vous pouvez également envisager d'encourager les étudiants à s'étirer toutes les 20-30 minutes pendant 30 secondes. Il peut être plus difficile de concentrer son attention sur un écran que dans une salle de classe, et tant vous qu'eux bénéficieront d'un bref moment d'activité physique. Si vous souhaitez que les étudiants participent à des groupes de discussion plus restreints, vous pouvez également utiliser la fonction Breakout Rooms de Zoom pour des discussions ou des travaux de groupe par vidéo. Si vous avez l'habitude de faire du "travail sur tableau noir" dans le cadre d'une session de cours, Zoom vous offre plusieurs options (comme Write to Blackboard). Notez que si vous êtes habitué à plusieurs tableaux simultanés, vous devrez peut-être vous habituer à ne visualiser qu'un seul écran à la fois.

# 1.2. ASSURER LA COMMUNICATION



La communication peut être un véritable outil pour l'enseignement en ligne. Envoyez un message d'introduction le jour de l'ouverture du cours et donnez à vos étudiants quelques points clés sur ce que vous attendez d'eux. Ils pourront ainsi identifier les devoirs ou évaluations auxquels ils doivent se préparer. Envoyez des messages de suivi chaque semaine et rappelez fréquemment aux étudiants qu'ils peuvent vous contacter s'ils ont des questions et que vous serez disponible pour eux.

Une communication régulière garantit que la pratique de l'enseignement en ligne est enrichissante. En tenant compte de la charge de travail du cours, communiquez fréquemment avec l'ensemble de la classe, avec les groupes de travail en ligne et avec chaque participant. Il est également crucial de concevoir des activités de sorte que les apprenants doivent également communiquer entre eux. Maintenez des horaires de travail et des chats en ligne à différents jours et heures de la semaine et encouragez les discussions en ligne approfondies au cours desquelles les étudiants échangent leurs idées et leurs points de vue, qui sont alors des éléments clés de la réussite de vos cours. Vous pouvez également identifier un canal de communication alternatif indépendant du cours pour que vous puissiez contacter vos étudiants et qu'ils puissent interagir entre eux (WhatsApp, SMS, numéros de téléphone). Veillez à ce que les étudiants sachent que vous prenez régulièrement des nouvelles du cours et d'eux et faites de votre mieux pour répondre aux questions dans les vingt-quatre heures.



# 1.3. STIMULER LA CRÉATIVITÉ

Être créatif n'est pas toujours naturel. Les apprenants ont parfois besoin de savoir comment booster leur potentiel créatif pour s'épanouir dans leur quotidien et trouver une place de choix à leur imagination.

Pourquoi stimuler sa créativité ? La créativité est l'un des outils de développement personnel les plus épanouissants : grâce à un esprit créatif et imaginatif, on peut surmonter ses entraves psychiques, libérer ses pensées et avancer plus rapidement vers le bonheur et l'épanouissement.

Pour libérer, voire stimuler la créativité des apprenants, il existe différentes techniques qui s'adressent à chaque individu en fonction de son type de personnalité et de ses mécanismes de pensée.

Les apprenants doivent se donner du temps pour être créatifs. C'est pourquoi pour développer leur créativité, ils doivent prendre du temps dans leur emploi du temps et consacrer des moments à la création. Que ce soit pendant les cours, les ateliers ou même sur les réseaux sociaux, il est judicieux de créer un réseau créatif à la fois inspirant et collaboratif.

Comme dans de nombreux domaines, le développement de la créativité peut être entravé par un manque de confiance en soi ou par la négativité. C'est pourquoi vous devez rappeler aux apprenants qu'ils doivent adopter une pensée positive pour développer leur créativité. Ils doivent croire en eux afin de pouvoir mener à bien tous leurs projets et développer leur sens créatif.

Les experts ont montré que se concentrer sur le résultat final d'un projet créatif peut bloquer complètement la personne qui le réalise. C'est la raison pour laquelle il faut inciter les apprenants à avancer pas à pas. Il est donc nécessaire d'avancer progressivement et de savoir reconnaître les petits succès qui jalonnent la voie de la réussite.

La créativité n'est pas une capacité exclusive de quelques-uns, ni liée à des domaines artistiques spécifiques. Nous pouvons la trouver dans différents contextes, en acquérant des formes très diverses, et, en tant qu'enseignants, nous devons aider les apprenants à laisser émerger leurs idées, leurs propositions et leurs initiatives sans craindre de faire des erreurs. Et nous devons également appliquer l'histoire à nous-mêmes, sans crainte.

C'est pourquoi, il est important de poser aux élèves des questions ouvertes, en leur donnant l'espace pour chercher leurs réponses, donner leurs opinions, et être curieux, afin qu'ils développent une pensée créative et critique. En tant que formateur, vous pouvez emprunter différentes méthodologies actives, en favorisant l'autonomie des étudiants par un apprentissage flexible et personnalisé dans lequel ils peuvent construire leurs connaissances et décider de leur itinéraire.

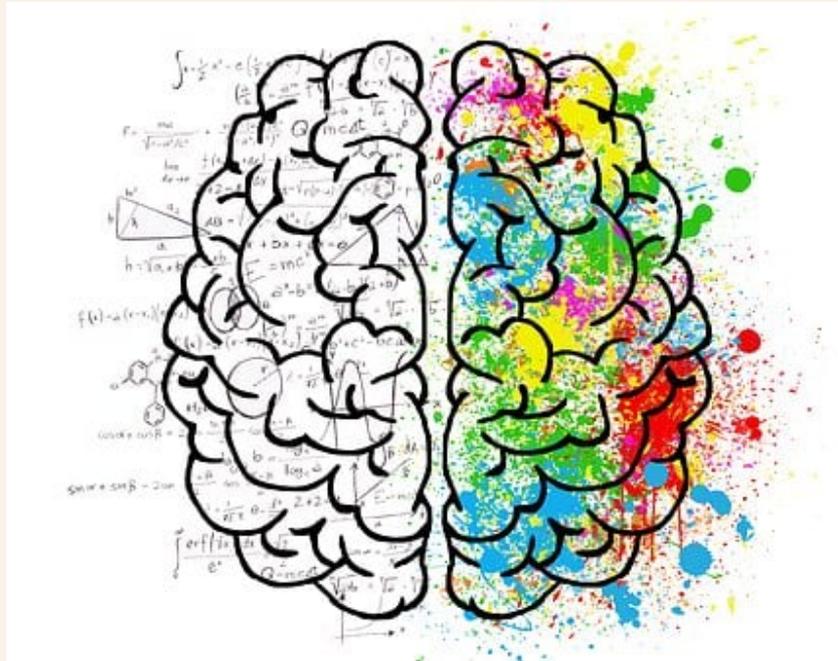
Vous pouvez également aider les apprenants à créer un environnement créatif, un espace dans lequel leur travail est publié d'une manière ou d'une autre, numériquement ou physiquement, par exemple dans un blog ou une affiche.

Vous devez également encourager leur imagination, partie intrinsèque et indissociable de la créativité, à l'aide d'activités et de ressources variées et ouvertes, répondant aux différentes formes d'intelligence et aux différents styles d'apprentissage. Il est important de soutenir leur prise de risque, en présentant les erreurs et les échecs comme une partie nécessaire de l'apprentissage. L'utilisation des nouvelles technologies peut également les aider à développer leur compétence numérique de manière innovante.

En tant qu'enseignant, la créativité vous donnera la capacité de vous adapter et de résoudre des situations quotidiennes imprévues, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du contexte éducatif. Être créatif signifie être décisif et imaginatif, deux qualités qui seront utiles et bénéfiques tant pour vous que pour les apprenants. Leur imagination n'a pas de limites, la vôtre non plus, donnez-lui libre cours, sans crainte ni préjugé, et vous verrez les résultats.

# 1.4. POURQUOI LA CRÉATIVITÉ EST-ELLE UN ASPECT IMPORTANT À ENSEIGNER DANS NOTRE SOCIÉTÉ ?

L'un des aspects les plus actuels du développement personnel est la créativité. Dans nos sociétés, la mécanisation progressive du travail a supprimé le besoin de main-d'œuvre peu qualifiée. Les travailleurs qui effectuaient autrefois des tâches pénibles et lourdes ont disparu en raison de l'apparition de machines, de robots ou de technologies capables d'effectuer le même travail plus rapidement et plus efficacement. Pour cette raison, les entreprises évoluent et tendent à demander et à promouvoir d'autres profils professionnels plus qualifiés.



Source: Pixabay

La créativité peut commencer par l'enseignant lui-même, en utilisant des techniques et des stratégies pédagogiques appropriées pour impliquer et motiver les apprenants dans l'activité d'apprentissage à l'intérieur et à l'extérieur de la classe. La valeur de la créativité réside dans le fait de redevenir un enfant : comme le monde est toujours nouveau aux yeux de l'enfant, la créativité nous fait porter un regard toujours nouveau sur la création qui nous entoure. C'est pourquoi la créativité peut être à la base d'une expérience libératrice, tout en étant un outil utile à la pratique professionnelle et à la construction de sa propre personnalité. Les enseignants peuvent donc être un véritable moteur de la pensée créative.

La promotion de la créativité en classe ne doit pas nécessairement être un processus complexe. L'enseignant peut opter pour un réaménagement complet de l'espace physique ou repenser les temps d'apprentissage et prévoir des moments de réflexion créative avec les élèves. La pensée créative est une partie importante de l'apprentissage, et apprendre aux élèves que leur voix créative compte est un grand pas. La créativité est liée à la personnalité de chaque apprenant et constitue un signe du caractère unique et irremplaçable de chaque personne. Stimuler la créativité est donc un facteur clé pour exploiter le potentiel de tous les apprenants et créer une expérience de partage positive entre vous et eux.

# 1.5. Conseils aux tuteurs

L'enseignant peut aider les participants à façonner leur esprit créatif. Dans tous les cas, cela doit se faire progressivement. Voici quinze conseils pour développer la créativité que l'enseignant peut utiliser pendant les cours en ligne.

1. Passez du temps à penser et à imaginer : Ce point semble évident, mais il ne faut pas le négliger. Il est nécessaire de consacrer du temps au développement de la pensée créative, loin des obligations, des tâches et des sources de stress. Ce n'est pas grave si, de temps en temps, on laisse libre cours à l'imagination, en abordant des questions qui intéressent particulièrement les apprenants ou d'autres qui les concernent.

2. Notez les nouvelles idées : Il est crucial de ne pas laisser filer les idées, quel que soit le moment où elles nous viennent. Dès qu'une nouvelle idée, quelle soit bonne, mauvaise ou médiocre, traverse l'esprit des élèves, vous devez les encourager à la noter dans un cahier ou sur leur téléphone portable, ou même à l'enregistrer sur un mémo vocal.

3. Pensez au-delà de la tradition et de la coutume : Ce n'est pas parce qu'une chose est traditionnelle qu'elle est bonne. De nombreuses personnes agissent de manière routinière par simple paresse, sans oser évaluer la réalité sous d'autres angles. Si la coutume a cessé d'être utile, pourquoi ne pas essayer de la changer avec un peu de créativité ? Si la tradition n'est qu'une forme d'immobilisme, il est peut-être temps d'innover.

4. Renforcer la curiosité : la curiosité est la base de l'état d'esprit créatif. Si vos élèves peuvent avoir des doutes sur certains aspects de la réalité, il sera plus facile pour eux de ressentir un véritable intérêt pour ce que vous proposez de faire. Cette curiosité les amènera à s'informer et à penser par eux-mêmes, générant ainsi une dynamique positive qui, au final, renforcera leur créativité.

5. Laissez-leur le temps de réfléchir : Les idées et jugements précédents sur les choses peuvent être plus ou moins justes, mais il ne faut pas les négliger. Les idées que certains aspects de la réalité suscitent dans l'esprit des élèves sont un bon matériau qui a besoin de temps pour se développer et se concrétiser. Donnez à leur intuition la liberté nécessaire - avec le temps, elle peut se cristalliser en idées concrètes.

6. Encouragez l'apprenant à prendre des risques : L'esprit créatif n'est pas exempt de "sauts dans le vide et de tours en rond". Il est normal que cela se produise dans tout processus créatif, et c'est aussi l'une des façons dont notre cerveau structure les idées. Faire des erreurs signifie seulement que les apprenants sont plus près de trouver une bonne idée.

7. L'état de fluidité : Nous entrons dans l'état d'esprit de flux lorsque nous sommes tellement immergés et intéressés par la tâche à accomplir que nous perdons la notion du temps et sommes motivés à cent pour cent. Le flux se produit lorsque nous sommes passionnés par ce que nous faisons. Par conséquent, notre créativité aura un potentiel beaucoup plus important si nous consacrons nos efforts à ce qui nous motive. Appréciez le processus et le flux jouera en votre faveur.

8. N'abandonnez pas : Si vos élèves veulent trouver l'inspiration et la créativité, ils doivent prendre des risques et garder à l'esprit qu'ils ne peuvent aspirer à la perfection que s'ils consacrent de nombreuses heures d'effort et un intérêt réel à ce qu'ils ont entrepris. Personne ne naît instruit, il doit suivre son chemin. La créativité est une compétence complexe qu'ils développeront au fil du temps, avec patience et chance.

9. Oubliez les normes sociales : Pour être créatifs, la dernière chose dont vos élèves ont besoin, ce sont les contraintes sociales. Essayez d'ouvrir leur esprit et de les laisser explorer leur créativité. Il y a beaucoup à apprendre des autres cultures et des personnes qui ne correspondent pas aux normes sociales. La créativité peut émerger au moment le plus inattendu.

10. Ne leur imposez pas de limites : Laissez libre cours à leur imagination et ne leur imposez aucune limite. Leur première idée n'est peut-être pas aussi bonne qu'ils le pensent, mais elle peut servir de guide pour arriver au point qu'ils souhaitent.

11. Lire et apprendre des professionnels : Il est bon que les étudiants continuent de se former et acquièrent des habitudes qu'ils peuvent utiliser dans leur vie quotidienne pour développer leur côté créatif. Apprenez comment sont nées les idées les plus originales que nous connaissons à ce jour et assistez à des cours où ils proposent des tactiques. La créativité est une compétence qui s'apprend et s'exerce.

12. Cherchez ce qui les motive : Encouragez-les à ne pas essayer de chercher là où ils ne veulent pas ou là où ils savent qu'ils ne se sentiront pas à l'aise. Ils doivent essayer de donner libre cours à leur imagination dans un environnement où ils se sentent qualifiés et peuvent donner le meilleur d'eux-mêmes.

13. Encouragez-les à s'entourer de personnes passionnées : Ils peuvent toujours stimuler leur créativité s'ils rencontrent des personnes faisant preuve d'initiative et d'innovation. Ils peuvent apprendre de leurs connaissances, et cela peut aussi être la clé pour développer de nouveaux projets. Plus ils aiment ce qu'ils font, plus ils obtiendront de bons résultats.

14. Ouvrez leur esprit à de nouveaux défis : Qu'il s'agisse de suivre un cours en ligne sur une discipline totalement étrangère à leur spécialité ou de lire des magazines dans d'autres domaines, cette interconnexion avec d'autres modes de pensée et de connaissance stimulera leur pensée créative. Avec plus de stimuli, plus de nouvelles idées sont générées.

15. Disposer d'un espace de réflexion et de détente : En règle générale, le fait de se trouver dans un endroit bruyant et de se sentir stressé peut affecter leur concentration et, par conséquent, leur créativité. Il est donc important de trouver un endroit où ils peuvent trouver leur paix intérieure et où ils peuvent réfléchir calmement et donner forme à leurs idées. Sinon, ils ne se concentreront que sur ce qui les préoccupe, en bloquant les autres pensées.

# 1.6. RELEVER LE DÉFI DE L'ENSEIGNEMENT D'UNE CLASSE EN LIGNE

En raison de la nature de l'apprentissage en ligne, il est facile pour les étudiants de négliger des détails importants dans une classe en ligne, surtout si c'est la première fois qu'ils suivent un cours en ligne ou utilisent un logiciel spécifique.

Les étudiants apprennent à naviguer sur les touches et à utiliser de nouvelles plateformes en ligne, tout en essayant d'assimiler les informations de votre cours.

Il est donc important de garder les choses simples. Si vous pouvez leur faire part de vos attentes, faites-le dès le départ. Toutefois, n'oubliez pas que la qualité de l'enseignement est primordiale. Votre rôle est le même qu dans une classe en face à face : guider, informer, diriger, faciliter, coacher, conseiller et faire preuve d'empathie. Le défi consiste maintenant à le faire avec la technologie et avec un minimum de planification.

Dans les cours en ligne, comme dans la salle de classe, vous vous concentrerez sur les points suivants : définir les attentes et les règles de base ; développer des résultats d'apprentissage spécifiques et réalisables pour chaque unité d'étude en ligne ; gérer le processus et le rythme d'apprentissage ; fournir un enseignement différencié, permettant aux apprenants les plus avancés de progresser tout en encadrant davantage ceux qui sont à la traîne.

Efforcez-vous d'être cohérent dans la manière dont vous présentez votre matériel dans vos cours en ligne. Les étudiants essaient d'acquérir de nombreuses nouvelles compétences tout en s'adaptant à l'apprentissage en ligne et en assimilant le matériel de cours. Par conséquent, vous rendez service à vos étudiants en créant une présentation très structurée au cours du trimestre.

Il est essentiel d'organiser votre classe de manière à ce que chaque aspect se retrouve au même endroit chaque semaine. Vous pouvez trouver des vidéos mémorables, parfois drôles ou purement illustratives, simplement pour rompre la monotonie et aider les étudiants à prendre des notes mentales sur les principaux thèmes de votre cours. Vous pouvez utiliser des arrière-plans amusants en rapport avec votre cours. N'oubliez pas qu'il existe de nombreux styles d'apprentissage.

Bien que vous ne puissiez pas vous adapter complètement à chacun d'entre eux, vous pouvez intégrer ces différents styles dans le cours. Cela peut aider différents étudiants à jouer des rôles, ce qui permet d'éviter que certains étudiants dominent le cours et que d'autres prennent du retard. Un cours en ligne vraiment réussi aide chaque étudiant à atteindre ses objectifs.

Vous devez également penser à fournir des explications claires sur la façon d'utiliser ces outils numériques, sinon vos apprenants risquent de se sentir perdus et confus. L'avantage d'avoir de petites classes est que tout le monde peut participer aux discussions. Vous pouvez créer des groupes encore plus petits (2-3 personnes) pour une interaction plus intime et faire tourner ces groupes pour élargir les interactions en utilisant l'option "Breakout Rooms" de Zoom ou d'autres outils.

Essayez cette technique pour encourager un dialogue plus riche : créez des sujets de discussion ouverts, en demandant par exemple aux élèves de fournir des exemples ou d'interpréter un concept sous différents angles. Vous pouvez également mettre en place des discussions animées par les élèves, qui rédigent le sujet de discussion et guident le dialogue qui s'ensuit.

# 1.7. RESSOURCES / OUTILS EN LIGNE QUI PEUVENT AIDER À STIMULER LA CRÉATIVITÉ

Heureusement, la technologie actuelle nous permet de travailler sur des contenus éducatifs à distance de manière simple, ce qui est un avantage, surtout lorsque nous traversons des contingences qui obligent les participants à rester à la maison.

Voici quelques options qui permettront de donner des cours virtuels, et quelques autres applications recommandées pour réaliser des activités d'apprentissage.

1. Kahoot (<https://kahoot.com/>) : Les apprenants aiment se lancer des défis et tester leurs compétences. Un excellent outil pour ce faire est Kahoot, qui offre également des occasions de discussions et d'échanges d'idées et de questions. Pour l'utiliser, vous devez préparer l'activité en expliquant clairement à vos élèves qu'ils doivent télécharger l'application mobile. Celle-ci est très intuitive et amusante pour les apprenants. Kahoot permettra aux élèves de jouer à des jeux de questions-réponses dans lesquels ils gagneront des points en fonction de leurs réponses. Bien qu'il soit généralement utilisé en temps réel et en classe, il offre également une option permettant aux élèves de jouer à différents moments et à distance.

2. Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>): Cette excellente activité issue du web pour encourager la discussion est basée sur les nuages de mots. Ils sont particulièrement utiles dans la phase de brainstorming lorsque vous demandez à vos élèves de partager des pensées évoquées par un travail ou une image. Pour cela, vous pouvez utiliser ce site, qui vous permet également de faire des présentations et de créer de petits quiz. Il est particulièrement facile à utiliser car après avoir créé votre activité, le site génère une URL que vous pouvez partager avec vos élèves sur le chat de l'outil de téléconférence que vous utilisez. Il est important de stimuler la créativité de vos élèves. Le brainstorming, les réunions vidéo et la collaboration en temps réel sont autant d'éléments qui rendront votre classe dynamique et interactive.

3. Jamboard (<https://jamboard.google.com/>): Il s'agit d'un excellent outil (faisant partie de Google Workspace) pour créer une peinture murale virtuelle. Il peut être réalisé en collaboration, et c'est une excellente option pour donner une structure aux idées. Il permet de mettre des étiquettes post-it, de dessiner et d'écrire. C'est un tableau blanc numérique et interactif disponible à la fois sur un panneau d'écran physique et sur une tablette, un mobile et des applications web. Pour stimuler l'engagement dans les cours en ligne, utilisez des processus de gamification qui feront que l'apprenant apprendra sans s'en rendre compte.



4. Storynator (<https://nliautaud.github.io/storynator/>): Storynator est un outil autonome qui vise à simplifier l'écriture, la navigation et l'édition d'un storyboard afin de stimuler la collaboration, les changements créatifs et les expériences structurelles. Ce site propose un outil qui permet de créer des histoires à partir d'un générateur aléatoire. Après avoir écrit une nouvelle, cette plateforme fournit un synopsis, trois personnages, un style narratif et deux thèmes à aborder dans l'intrigue. Pour encourager l'écriture créative et l'imagination, les intrigues générées ont tendance à être dénuées de sens - les élèves devront donner leur interprétation.

5. National Novel Writing Month (<https://ywp.nanowrimo.org/>): Ce programme gratuit vise à écrire un roman en trente jours. Il est proposé comme un défi pour les adultes et les enfants, qui peuvent apprendre différentes techniques et stratégies pour créer une histoire avec du développement et des personnages différents. Il peut également être utilisé en classe, dans le cadre de cours de langue ou d'anglais, car il est en anglais, et pour les familles. Le défi est adapté en fonction du type d'écrivain (adulte ou jeune), notamment en ce qui concerne la longueur des textes, et a la forme d'une série de tests qui attirent l'attention des élèves et les motivent par leurs progrès. Après avoir relevé le défi, il est possible d'imprimer le roman en PDF ou de le laisser dans l'espace personnel de l'écrivain et de l'éditer autant de fois qu'il le souhaite.

6. Pic Collage (<https://piccollage.com/>): Pic Collage est une application permettant de passer à la version numérique du Scrapbooking. Elle va créer une image à partir de vos photos. Vous pouvez en mettre autant que vous voulez et les positionner très simplement avec les fonctions tactiles de votre téléphone. Il est également possible d'appliquer des filtres pour les vieillir ou les saturer, d'appliquer des autocollants ou du texte, de choisir un fond et, bien sûr, de les recadrer automatiquement ou manuellement dans la pure tradition du scrapbooking. L'application offre de nombreuses options pour diversifier le rendu tout en restant très simple d'utilisation. Vous pourrez ensuite transformer vos créations en cartes postales et les envoyer à vos amis.

7. Wordwall (<https://wordwall.net/>): Le site vous permettra de créer n'importe quel processus de gamification tel qu'un quiz, trouver la correspondance, le mot manquant ou l'anagramme. Ce qui fait de Wordwall un outil intéressant, c'est que les activités proposées sont originales et très ludiques. Elles permettent également à l'apprenant d'essayer différentes manières de mémoriser le vocabulaire. La version gratuite du service donne accès à 17 modèles d'interaction et à la création de 5 dessins. Les créations sont ensuite publiées sur le site et peuvent être réutilisées par les membres de la communauté. Certaines versions PDF des jeux sont disponibles pour être imprimées ou stockées sur un autre site.

8. GoConqr(<https://www.goconqr.com/>): Ce site offre une meilleure expérience d'apprentissage numérique qui vous aidera à créer, découvrir et partager des contenus d'apprentissage pertinents. Il s'agit d'une excellente option pour créer des cartes heuristiques, qui nous permet de les générer en peu de temps et de manière très intuitive. Les cartes mentales sont particulièrement utiles pour décomposer les objectifs afin de créer un guide d'apprentissage visuel. La version de base est entièrement gratuite.

9. Easily (<https://www.easel.ly/>): Cet outil est utile pour réaliser des infographies, vous pouvez donc demander à vos stagiaires de structurer des informations grâce à cet outil qui peut être utilisé pour les contrôles de lecture ou la synthèse d'informations. Le site permet aux utilisateurs de concevoir des graphiques qui transmettent des idées de manière simple et concise grâce à des milliers de modèles parmi lesquels choisir. Les stagiaires peuvent alors expérimenter que lorsque les données sont présentées de la bonne manière, elles peuvent raconter une histoire puissante lorsque les faits et les chiffres sont attrayants grâce aux visuels.



10. Canva ([canva.com](https://canva.com)): Canva est un outil qui est devenu en peu de temps l'un des préférés des étudiants et des enseignants, car il permet de concevoir des présentations, des affiches, des brochures ou des dépliants de grande qualité en un temps très court. Avec des milliers de modèles professionnels, d'images et de contenus de qualité à leur disposition, les étudiants peuvent prendre une longueur d'avance pour apporter leurs idées et trouver l'inspiration. Les élèves peuvent ensuite personnaliser un modèle professionnel, ou concevoir quelque chose de plus personnel, comme une invitation. Certains designs et images peuvent être payants.

11. Magic Pot ([http://creatividad.aomatos.com/caldero\\_mgico.html](http://creatividad.aomatos.com/caldero_mgico.html)): Le Magic Pot (pot magique en français) est un générateur d'histoires pour travailler la créativité et l'imagination. Il suffit d'indiquer sur le formulaire si l'on veut que le générateur choisisse des options au hasard ou si l'on veut que les élèves choisissent parmi les options proposées le début, le lieu, l'action, les personnages, l'objet et la fin de l'histoire ou du conte. Un document PDF est automatiquement généré avec les options que nous avons choisies pour que les élèves puissent écrire leur propre histoire en reliant ces éléments.

12. Storybird (<https://storybird.com/>): Il s'agit d'une application permettant de créer des histoires illustrées en ligne qui peuvent ensuite être partagées et/ou imprimées. Elle vous permet de renforcer vos compétences en matière d'écriture grâce à plus de 700 défis créés par des éducateurs professionnels et des auteurs experts. Pour commencer à écrire, il suffit de choisir un modèle d'illustration et un gabarit. L'application dispose de différents profils pour les enseignants, les étudiants et les élèves afin que vous puissiez coordonner, par exemple, des histoires écrites en collaboration. En outre, Storybird fonctionne comme un réseau social grâce auquel vous pouvez suivre d'autres utilisateurs, faire des commentaires et lire leurs histoires.



# 2. QU'EST-CE QUE L'APPRENTISSAGE À DISTANCE ?

## Tout d'abord, que signifie l'apprentissage à distance ?

L'apprentissage en ligne est défini comme l'amélioration des capacités en matière de connaissances et/ou de comportements grâce à des expériences médiatisées qui sont limitées par le temps et/ou la distance, de sorte que l'apprenant ne partage pas la même situation que ce qu'il apprend. L'environnement d'apprentissage en ligne est possible grâce à la large utilisation de la technologie et de ses nombreux outils qui ont donné aux enseignants la possibilité d'avoir des salles de classe de n'importe où.

Ensuite, pour poursuivre l'enseignement et l'apprentissage, la plupart des institutions ont adopté cette méthode et elle est donc devenue la solution la plus efficace et une alternative honnête pour les écoles, les institutions et les universités qui ne peuvent pas gérer l'apprentissage en face à face.

En ces temps de crise, la planète a en effet observé une croissance exponentielle de l'enseignement en ligne, les éducateurs et les étudiants étant tenus de rester chez eux.

Pour animer un cours en ligne attrayant, les éducateurs doivent développer des stratégies qui renforcent la participation des étudiants et créent un sentiment de communauté.



Image 1: source <https://www.culthera.it/2020/04/06/didattica-a-distanza/>

## 2.1. LES DÉFIS DE L'ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Bien que les innovations technologiques aient créé diverses options pour l'apprentissage à distance, le passage d'un environnement d'apprentissage traditionnel familial en face à face pose des défis à l'instructeur ainsi qu'à l'apprenant en raison de sa nature complexe.

Parmi ces défis, citons : la couverture réseau limitée et le manque d'outils technologiques chez les étudiants. En effet, l'apprentissage en ligne n'a pas donné les résultats escomptés en raison de l'accès limité à l'internet et de problèmes techniques et financiers, ce qui est particulièrement fréquent dans les pays sous-développés. En outre, les étudiants ont également souligné que le temps de réaction, le manque d'interaction en face à face, l'absence de socialisation faisaient partie des défis de l'apprentissage à distance. Il est devenu particulièrement difficile pour les enseignants, qui s'efforçaient de ne pas perdre des semaines de cours et de continuer à suivre le calendrier scolaire classique. Cette nécessité de l'enseignement en ligne a également poussé les étudiants et les éducateurs à optimiser leurs compétences en matière de TIC, ce qui n'était pas si simple. Ils doivent être soutenus pour planifier et faciliter l'apprentissage à distance et interagir également avec les parents et les soignants.

Malgré cela, comparé à l'apprentissage traditionnel en classe, l'environnement de l'apprentissage en ligne offre aux apprenants des avantages uniques. Certains étudiants pensent que l'apprentissage numérique permet de mieux se concentrer sur l'apprentissage, sans les nuisances créées par des apprenants non intéressés dans des environnements de classe traditionnels ou par des perturbations extérieures.

Dans le cadre de l'apprentissage en ligne, il existe certaines techniques d'évaluation auxquelles chaque formateur doit prêter davantage attention.

Il existe de nombreux exemples d'outils d'évaluation traditionnels qui peuvent être utilisés, modifiés et mis en œuvre dans le contexte de l'évaluation de l'apprentissage en ligne.

Il s'agit, par exemple, de la résolution de problèmes, de questions de discussion qui suscitent la réflexion, d'examens à dissertation, de projets dans lesquels les élèves doivent démontrer leur maîtrise des connaissances du contenu et leur capacité à communiquer efficacement.



Source: melovess.com z Pixabay

## 2.2. MÉTHODES POUR FACILITER L'APPRENTISSAGE À DISTANCE

Il existe de nombreuses techniques et méthodes permettant de faciliter et d'améliorer l'apprentissage à distance et de stimuler l'engagement des étudiants :

- Utiliser des blogs, une application Google où les étudiants peuvent publier des écrits, des essais, des photos, des vidéos, des liens et des activités que les enseignants peuvent facilement vérifier et commenter. L'utilisation de vidéos pourrait notamment présenter des avantages pour l'enseignement à distance, car on suppose que le contenu vidéo publié sur les sites Web mondiaux de partage de vidéos constitue une source d'informations précieuses et peut être utilisé pour accroître l'efficacité des processus d'apprentissage.

Il y a donc des avantages pour les enseignants et les étudiants : les enseignants peuvent voir la capacité réelle et authentique des étudiants dans l'apprentissage en ligne, et cela permet d'éviter le plagiat et la tricherie.

Et puis, la vidéo permet aux étudiants de voir des objets réels et des sens réalistes, de voir des séquences en mouvement et d'écouter des narrations.

En outre, l'administration d'un test en ligne, par exemple via l'application Google Form pour évaluer les connaissances et la compréhension des étudiants, est une autre technique différente perçue comme l'un des moyens efficaces d'éviter la tricherie dans l'enseignement à distance.

Ce test est supposé être efficace car les questions peuvent être aléatoires.

- Produire des articles : les écrits des élèves peuvent être publiés sur des blogs ou des journaux et peuvent être commentés par d'autres personnes.

- Fil conducteur vocal : les élèves peuvent créer des diapositives PowerPoint avec des vidéos, des photos ainsi qu'une narration pour faire une présentation dans un système multimédia.

- Storytelling numérique : l'objectif est de télécharger des vidéos et des photos, puis d'ajouter une voix off pour créer de courtes histoires numériques afin d'expliquer et d'illustrer un sujet spécifique. Raconter des histoires aux autres est une sorte d'activité naturelle, impliquant des caractéristiques psychologiques, des processus affectifs-émotionnels, communicatifs, symboliques, relationnels et existentiels. L'écriture d'histoires et la narration sont donc les moyens les plus simples de croiser des thèmes et des contenus de manière profonde, personnelle et impliquante. Ils sont largement utilisés dans les écoles pour favoriser des parcours d'apprentissage significatifs et importants.

## 2.3. LA TECHNIQUE DU DÉBAT

Des recherches menées en Italie ont montré que la technique du débat est également très efficace dans l'enseignement à distance. Il s'agit d'une méthodologie d'enseignement basée sur l'échange communicatif et régie par des règles.

L'enseignant propose une définition ou une phrase à propos de laquelle les étudiants sont d'abord invités à explorer les contours de la notion, puis à prendre position pour ou contre elle et à la défendre. Le débat dans le cadre de l'enseignement à distance peut être réalisé en simulant une performance en personne par le biais d'une webcam et d'une interaction orale, ainsi que par écrit. Dans le premier cas, les débatteurs doivent remodeler les techniques non verbales d'art oratoire pour les adapter à la portée réduite de la webcam.

L'utilisation de plateformes comme Kialo, Tricider et Proversi pour proposer des débats écrits pour la classe ou pour le public a également été efficace.



Image 2: source <https://www.facultyfocus.com/articles/course-design-ideas/fostering-student-learning-through-the-use-of-debates/>

## 2.4.LA CLASSE INVERSÉE

Une autre technique pour faciliter l'apprentissage à distance est la classe inversée, l'un des principaux concepts de la Gallery of Educational Vanguard. Il s'agit d'inverser le temps de cours, qui devient une étude individuelle à la maison, tandis que le temps de classe est utilisé pour des activités de collaboration, des expériences, des discussions et des ateliers.

Les étudiants jouent un rôle actif dans le processus et l'enseignant assume le rôle d'un facilitateur ou d'un coach qui organise des activités interactives et collaboratives visant à approfondir les connaissances existantes ou à co-construire de nouvelles connaissances.

C'est une méthodologie d'apprentissage à utiliser dans une approche fluide et flexible indépendamment de la discipline ou du type de classe.

Dans la classe inversée numérique et à distance, il y a des phases qui alternent synchrones et asynchrones, activités individuelles et activités collaboratives. Des salles séparées dans des outils de vidéoconférence permettent à des groupes d'étudiants de travailler ensemble sur différents types de tâches de manière collaborative pour être partagées plus tard dans la salle commune avec les camarades de classe et l'enseignant, en encourageant le feedback de l'enseignant et des pairs.

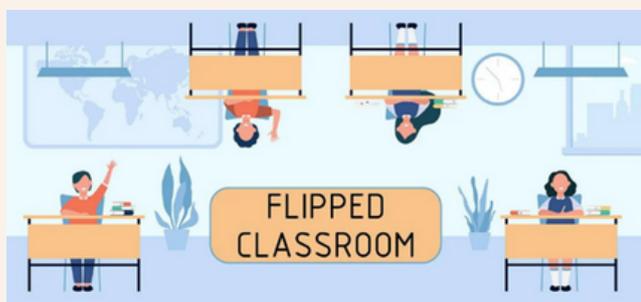


Image 3: source <https://pixabay.com/photos/flipped-classroom-education-class-6499171/>

## 2.5.TABLEAU D'AFFICHAGE PARTAGÉ

20

Un outil très populaire utilisé par les enseignants dans le cadre de l'enseignement à distance est le tableau d'affichage partagé, qui permet aux éducateurs et aux apprenants d'interagir de manière synchrone et asynchrone, en partageant des images, des vidéos et des fichiers. Cet outil a été très utile pendant la pandémie, permettant aux enseignants et aux étudiants de rester en contact et de poursuivre l'enseignement et l'apprentissage.

Il y a aussi quelques éléments qui semblent évidents, mais qui sont fondamentaux : les enseignants et les formateurs doivent faire preuve de sensibilité et d'authenticité, car certains étudiants peuvent avoir des difficultés. Tous les étudiants n'ont pas forcément un endroit dédié pour travailler, et ils peuvent se sentir mal à l'aise de se montrer et de montrer leur environnement pendant les cours en direct, c'est pourquoi les enseignants doivent être gentils et attentionnés à cet égard.

Des facteurs tels que les brimades ou les problèmes familiaux doivent également être pris en compte lors de l'établissement des règles des cours collectifs. Les élèves peuvent apprécier d'avoir la possibilité de laisser la caméra éteinte ou de montrer un avatar plutôt que leur visage.

Il est également important d'être flexible, ce qui signifie que les élèves ont la possibilité d'exprimer leur compréhension par divers moyens et qu'il n'y a pas une seule façon fixe d'accomplir la tâche en cours. On leur donne des choix et des options pour montrer leur compréhension. Cela donne aux étudiants un sentiment de choix et de gestion au sein du processus.

L'organisation est un autre mot-clé de l'enseignement à distance : le fait d'avoir un programme pour la semaine et pour la journée aide beaucoup les étudiants à organiser leur propre temps de manière à ne pas prendre de retard et à pouvoir suivre la leçon suivante sans problème.

Il est également suggéré que les éducateurs entretiennent une relation approfondie avec les étudiants pendant l'apprentissage en ligne afin de rester informés des problèmes, des doutes, etc.

Pour stimuler l'engagement des étudiants, les éducateurs doivent apprendre de nouvelles méthodes d'apprentissage adaptées au nouvel environnement numérique. L'utilisation de blogs, d'outils Google ou d'instruments Microsoft Office est d'une grande utilité dans l'apprentissage à distance. De même, des techniques telles que la technique du débat et la classe inversée sont en phase avec l'apprentissage numérique et aident les étudiants à rester concentrés. Le fait de laisser les étudiants rédiger des documents et des articles peut également les aider en termes de responsabilité et d'indépendance.

Il est également très important de souligner que la patience, la flexibilité et l'authenticité sont des valeurs fondamentales que tout enseignant doit posséder.

Il est également fondamental de rester en contact avec les étudiants, afin d'être informé de tout problème pouvant survenir pendant l'apprentissage à distance.

Cependant, certains enseignants n'ont pas été en mesure d'utiliser tous les modèles d'apprentissage pendant la pandémie de COVID-19. Il faut donc faire preuve de créativité et trouver de nouvelles techniques originales pour faciliter l'apprentissage à distance afin de tirer parti des différents modèles d'apprentissage pour faire face à une situation difficile.

## 2.7. L'IMPORTANCE DE LA CRÉATIVITÉ DANS L'ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Pourquoi se concentrer sur l'enseignement de l'état d'esprit créatif aux jeunes et aux étudiants ?

Bien qu'il existe des différences dans la façon de définir la créativité, les définitions communes suggèrent que la créativité est la capacité ou la propension à développer des idées, des artefacts ou des solutions qui sont nouveaux et efficaces et, bien qu'elle ne soit pas entièrement comprise, la créativité est très appréciée dans toutes les disciplines et industries.

Il s'agit d'une catégorie fluide, conceptuelle et interdisciplinaire qui est socialement et contextuellement située.

La créativité est considérée comme essentielle pour l'innovation dans le monde en réseau ou numérique et pour les compétences du XXI<sup>e</sup> siècle. Cela s'explique par le fait que la plupart des documents relatifs aux politiques éducatives et aux programmes d'études au niveau international incluent la créativité parmi les compétences souhaitées.

Le document de position 2018 de l'OCDE (Direction de l'éducation et des compétences), a choisi 2030 comme point focal pour imaginer un avenir éducatif. Le document identifie l'exigence d'une "vision partagée" centrée sur la réponse aux besoins des étudiants dans un "monde en mutation rapide" fondé sur des technologies en développement, ainsi que sur des futurs créatifs. La créativité, la résolution de problèmes et la réflexion sur la conception sont essentielles à cette "préparation de l'avenir" des étudiants.

De même, les entreprises technologiques ont associé la créativité à l'avenir de l'apprentissage et de la création de connaissances, un avenir au cours duquel les espaces virtuels et numériques, pilotés par la réalité augmentée et l'intelligence artificielle, se mêlent aux salles de classe.

Le développement de la créativité et l'utilisation de méthodes créatives nécessitent une longue série de processus : bien que de nombreux enseignants possèdent des qualifications éducatives adéquates en tant qu'éducateurs, ils ont besoin d'une expérience, de compétences et de connaissances supplémentaires, et tous les enseignants n'ont pas bien géré l'apprentissage à distance pendant la pandémie de COVID-19. Ceci est dû au fait que de nombreux formateurs ont des limites dans l'utilisation de la technologie des données.

Par conséquent, il est important que les enseignants apprennent de nouveaux outils et techniques pour stimuler la créativité dans l'apprentissage à distance, car les formateurs, grâce à leur créativité, fournissent aux étudiants un traitement d'apprentissage dans le style du changement de matériel pédagogique, des comportements, de la personnalité, de la discipline et de l'exemplarité. Plus l'enseignant est compétent et imaginatif, meilleurs sont les résultats.

## 2.8. MAIS LES TECHNOLOGIES ATTÉNUENT-ELLES OU FACILITENT-ELLES LA CRÉATIVITÉ ?

Apparemment, la créativité numérique est définie comme la créativité qui se manifeste sous toutes ses formes et qui est alimentée par les technologies numériques, qui pourraient avoir des capacités uniques pour atténuer le risque dans la créativité en classe, en permettant de tester de nouvelles idées. Et la question centrale pour les éducateurs et les élèves est la suivante : quelle est la valeur du travail créatif ?



Le concept de créativité dans l'éducation ne se limite pas à l'apprentissage élémentaire ou postsecondaire. Il se produit chaque fois qu'un éducateur prend le programme standard et l'améliore, le fait évoluer, lui donne vie, pour aider les élèves à comprendre le programme d'une manière différente, alternative et spécifique.

Plusieurs chercheurs ont étudié les instructeurs qui abordent leur programme d'études de manière plus créative. Les instructeurs ont invoqué diverses raisons pour justifier l'utilisation de nouvelles méthodes d'enseignement, mais l'essentiel est qu'ils demandent aux étudiants de réaliser de nouvelles choses.

Ainsi, au fil des ans, de nombreux chercheurs ont encouragé les formateurs à chercher des moyens d'impliquer les étudiants de manière plus créative, de les aider à faire preuve de l'imagination qu'ils avaient lorsqu'ils étaient enfants et d'introduire des scénarios de résolution de problèmes du monde réel qui intéressent beaucoup les étudiants.

En outre, les personnes créatives sont recherchées dans le monde d'aujourd'hui : elles proposent de nouvelles idées et de nouvelles façons de faire les choses ; elles sont souvent prêtes à prendre davantage de risques.

La créativité est généralement liée à l'esprit critique dans les discussions sur les compétences. Elle est en effet une composante essentielle de la résolution de problèmes,

des capacités cognitives plus élevées, du bien-être social et émotionnel, et de la réussite scolaire et personnelle.

C'est pourquoi il est important que les élèves aient toujours la possibilité de développer des compétences en matière de pensée divergente.

En outre, la créativité a fait l'objet d'une attention particulière de la part des chercheurs qui s'intéressent à l'éducation des personnes douées et talentueuses et, bien que la mesure dans laquelle la créativité sera développée par tous les élèves dans des contextes éducatifs ne soit pas claire, il est généralement admis que la créativité n'est pas une compétence réservée à une petite minorité d'élèves seulement. Il est intéressant de noter que la créativité s'est avérée être un bon prédicteur de la réussite future (dans l'enseignement supérieur).

Dans le contexte de l'apprentissage en ligne et à distance, il est essentiel de stimuler l'esprit créatif des apprenants, notamment parce qu'il faut les encourager et les stimuler. La seule façon d'y parvenir est donc de proposer des activités d'apprentissage qui développent l'imagination, encouragent à sortir des sentiers battus, insistent sur la résolution créative des problèmes et permettent aux étudiants d'avoir leurs propres opinions.

# 3. LA CRÉATIVITÉ DANS L'ENSEIGNEMENT À DISTANCE

La théorie contemporaine de l'apprentissage reconnaît que l'apprentissage humain est un processus complexe et constructif dans lequel les apprenants s'appuient sur leurs propres connaissances comme un entrepreneur construit une maison.

La théorie fondée sur le cerveau préconise la nécessité d'environnements enrichis (pas nécessairement des environnements physiques) pour encourager l'apprentissage.

Des recherches menées par des neuroscientifiques ont indiqué que les environnements enrichis stimulent la croissance des dendrites, ce qui est lié à l'apprentissage, et suscitent la confiance en soi des élèves, ce qui entraîne la créativité.

Donner aux élèves la possibilité d'être créatifs signifie leur permettre de résoudre des problèmes et de communiquer des idées de manière originale.

Pour encourager les étudiants à rechercher et à résoudre des problèmes de manière à favoriser l'émergence d'idées originales, les étudiants ont besoin d'outils leur permettant de communiquer des idées nouvelles afin de renforcer leur apprentissage. Inviter les étudiants en ligne à innover pourrait se heurter à des barrières psychologiques. Certains étudiants ne semblent pas être capables ou prêts à penser différemment.

Les étudiants peuvent commencer la leçon avec une faible estime de soi concernant leur créativité. Ils peuvent s'être fait dire par leurs enseignants ou leurs proches qu'ils ne sont pas créatifs et, lorsqu'on leur demande de faire preuve de créativité, ils peuvent être amenés à reconstruire leurs propres définitions de la créativité par le biais d'activités pratiques, d'entretiens, d'expérimentations et de jeux afin de déterminer leur potentiel et leur capacité d'innovation personnelle. Une façon de commencer un cours en ligne et d'impliquer l'étudiant est de lui demander d'évaluer sa propre créativité. Cette évaluation peut aider à comprendre la perception qu'ont les étudiants de leur niveau de créativité dans les cours en ligne.



Image 4 : source

<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/think-outside-the-box-vector-10156766>

## 3.1. OUTILS ET TECHNIQUES POUR STIMULER LA CRÉATIVITÉ DANS L'ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Voici quelques conseils aux éducateurs pour encourager la créativité au sein de la classe virtuelle et maintenir l'intérêt des élèves :

- Commencez par des "check-in" virtuels : utilisez cette technique avec les élèves au début de chaque journée. Les élèves ont traversé de nombreux problèmes sociaux et psychologiques depuis que l'école est en ligne. Un check-in avant le cours les aidera à se défouler. Il serait également utile d'essayer de faire une rapide séance de secouage ou quelque chose de similaire pour aider les élèves à se préparer à se concentrer. La technique des check-ins permettra également aux élèves de se sentir vus et entendus avant de commencer une leçon, ce qui, espérons-le, les aidera à se sentir plus motivés pour interagir.

- Changer les leçons tout au long de la journée : changer les enseignements pourrait aider les élèves à rester concentrés et à se concentrer. Cela pourrait les aider à maintenir leur attention. Les formateurs essaient de trouver des moyens de diviser les longues leçons en petits morceaux et de passer d'un sujet à l'autre au fur et à mesure. Ils peuvent également s'aider de la fonction de sondage pour déterminer si les élèves ont compris chaque leçon.

- Confier des projets qui amènent les élèves à l'extérieur (en toute sécurité) : une autre façon d'encourager la créativité des élèves est de leur confier des projets qui les amènent à l'extérieur (en respectant bien sûr les consignes de sécurité comme le maintien d'une distance sociale et le port d'un masque).

Les enseignants peuvent trouver des moyens d'organiser divers plans de cours à l'extérieur, peut-être en demandant aux élèves d'observer leur environnement ou de réaliser un bricolage comprenant des éléments de la nature. Les élèves apprécieront la possibilité de sortir de chez eux.

- Répartir les élèves en groupes de discussion : les élèves ont tendance à être plus créatifs lorsqu'ils s'approprient leur apprentissage et collaborent les uns avec les autres. Dans ce cas, les enseignants pourraient répartir les élèves en groupes de discussion ou en binômes aussi souvent que possible, tant pendant les cours que pendant les pauses. Les éducateurs devraient permettre aux élèves de partager entre eux non seulement leurs résultats mais aussi ce qu'ils pensent du matériel pédagogique. L'objectif de cette activité est d'encourager les élèves à collaborer autant que possible. S'ils sont moins nombreux dans une salle virtuelle, ils devront assumer un rôle de leader et interagir davantage dans le matériel qu'ils apprennent.



● **Trouver des moyens de gamifier les leçons** : l'un des avantages de l'apprentissage en ligne est la possibilité d'utiliser la technologie pour que l'apprentissage ressemble à un jeu. Chaque fois que les enseignants gamifient leurs leçons, ils sont prêts à interagir avec les élèves dans le cadre d'une réflexion créative, ce que les élèves apprécient et comprennent généralement. Par exemple, vous pouvez créer une liste de contrôle des concepts et demander aux élèves de la remplir au fur et à mesure de leur apprentissage.

Les enseignants auront une pause et les élèves s'amuseront en jouant à un jeu qui semble amusant mais qui est aussi éducatif.

Les enseignants peuvent également utiliser des applications et des programmes pour faire participer les élèves à des concours, par exemple : Kahoot permet à toute la classe de s'affronter en temps réel avec des questions de quiz que vous avez créées à l'avance. Veillez simplement à ce que personne ne se laisse distancer par le rythme du jeu.

Live Mathletics permet aux élèves de tester leurs compétences en mathématiques contre des camarades de la même classe, du même pays, voire de l'autre bout du monde. Ils pourraient même avoir la chance de gagner une place dans le classement mondial !

● **Création de contenu** : les éducateurs qui aiment créer du contenu doivent envisager de le partager sur une chaîne YouTube ou un autre site de réseau social éducatif. Les élèves peuvent l'utiliser à tout moment pour réviser ou mieux comprendre.

● **Planification de séances virtuelles d'exposition et d'explication** : les enseignants peuvent envisager d'organiser des séances virtuelles d'exposition et d'explication pour les élèves. Ils partageront ce qu'ils veulent partager, par exemple les collections à la maison ou leur pièce préférée de la maison ou peut-être leurs activités créatives comme la poésie, l'art ou un sport.

● **Placer les élèves dans le rôle de l'enseignant** : les enseignants peuvent diviser une unité d'étude en différentes unités pédagogiques plus petites. Individuellement, avec des partenaires ou en groupe, les élèves doivent concevoir des supports d'apprentissage visuels pour dispenser l'enseignement. Il peut s'agir de diapositives, d'infographies, de frises chronologiques, de vidéos, etc.

Chaque fois que les élèves créent des supports visuels, ils font appel à leur processus de pensée créative. L'avantage supplémentaire de cette activité est qu'en préparant leurs présentations, les élèves peuvent renforcer leur apprentissage.

● **Création de situations avec des problèmes à résoudre** : il peut s'agir de tout type de scénario, peut-être dans le domaine de l'économie, de l'art, des événements, etc. L'objectif est que les étudiants proposent autant de solutions différentes que possible pour résoudre les problèmes de l'organisation. Pour chaque solution unique, des points de crédit supplémentaires peuvent être accordés, ou l'étudiant peut sauter un prochain devoir.

Michael Michalko, l'un des experts les plus réputés en matière de créativité, a mis au point différents moyens de renforcer la créativité des étudiants, applicables à l'environnement en ligne :

● **rendre ses pensées visibles**, donc penser en termes de formes visuelles ou spatiales plutôt qu'en termes de lignes de raisonnement mathématiques ou écrites ;

● **penser de manière fluide**, générer des quantités d'idées plutôt que de s'accrocher à une seule ;

● **faire des mélanges inédits**, laisser les idées et les pensées se combiner entre elles de manière aléatoire ;

● **regarder dans d'autres mondes**, la pensée latérale qui permet à une idée d'un monde de résoudre un problème pour un autre.

● **éveiller l'esprit de coopération**, partager, et discuter des idées sans pensée de condamnation ou de jugement, avoir la liberté de proposer des idées, sans risque.



## 3.2. Boîte à idées

Dans le cadre de l'enseignement à distance, l'utilisation de techniques créatives est fondamentale pour attirer l'attention des étudiants qui peuvent avoir du mal à supporter la monotonie de leur chambre.

Comme nous l'avons vu précédemment, il existe de nombreuses techniques que les enseignants peuvent utiliser pour atteindre cet objectif.

L'important est d'introduire également des activités physiques pendant les cours, de limiter le fait de rester assis devant un écran d'ordinateur toute la journée, d'encourager les ateliers de groupe, afin de faire interagir les étudiants entre eux et d'encourager les relations sociales malgré la distance, et de créer un environnement amical et détendu, par exemple en gamifiant le cours ou en le modifiant en plaçant les étudiants dans le rôle de l'enseignant, afin de créer un plus grand sens des responsabilités.

**ENCOURAGER  
LES ATELIERS  
DE GROUPE**

# 3.3.UTILISATION ET SÉLECTION DES RESSOURCES NUMÉRIQUES

L'abondance des technologies numériques est écrasante, et elle change complètement nos vies, la façon dont nous communiquons, nous nous comportons, enseignons et apprenons.

L'intérêt et la nécessité de doter les enseignants et les formateurs de compétences leur permettant de gérer le processus d'enseignement et de les préparer à vivre et à travailler dans une société numérique ne cessent de croître. La situation ne va pas aller dans le sens d'une limitation de la vie numérique, au contraire, elle va aller dans le sens d'une numérisation complète de tous les aspects de notre vie. Il est crucial de doter les enseignants de compétences numériques et de les rendre capables d'enseigner ces compétences à leurs élèves.

Le cadre DigCompEdu réfléchit aux instruments existants pour la compétence numérique des enseignants et les synthétise en un modèle cohérent qui permet aux enseignants de tous les niveaux d'enseignement d'évaluer et de développer de manière exhaustive leur compétence numérique pédagogique.

Choisir des ressources numériques appropriées pour un enseignant peut être un défi. Vous trouverez ci-après quelques conseils utiles sur la manière de choisir et de sélectionner, d'utiliser pour l'enseignement les ressources numériques :

- évaluer la qualité des ressources numériques sur la base de critères de base, comme par exemple le lieu de publication, la paternité de l'œuvre, les commentaires des utilisateurs,
- sélectionner des matériaux attrayants, comme des vidéos, des jeux, etc.
- utiliser des plateformes collaboratives, comme Miro
- utiliser des quiz
- créer des ressources numériques (par exemple, des présentations), intégrer quelques animations, liens, éléments multimédias ou interactifs.
- se familiariser avec les différentes licences attribuées aux ressources numériques, les autorisations et les règles de droit d'auteur qui s'appliquent aux ressources numériques que vous utilisez à des fins pédagogiques (images, texte, audio et film).

[1] European Framework for the Digital Competence of Educators

## 3.4. CONSEILS POUR LES ENSEIGNANTS SUR LA FAÇON D'ENSEIGNER NUMÉRIQUEMENT

- utiliser les technologies de classe pour soutenir l'enseignement, par exemple les tableaux blancs électroniques et les appareils mobiles.
- structurer la leçon de sorte que différentes activités numériques (dirigées par l'enseignant et l'apprenant) renforcent conjointement l'objectif d'apprentissage
- expérimenter et développer de nouveaux formats et méthodes pédagogiques pour l'enseignement (par ex. classe inversées ou apprentissage mixte).



- évaluer et réviser les stratégies que vous utilisez
- utiliser des outils de communication numériques pour communiquer avec les apprenants
- suivre les progrès des élèves à l'aide d'outils et de technologies numériques
- mettre en œuvre des activités d'apprentissage collaboratif dans un environnement numérique, par exemple en utilisant des blogs, des wikis et des systèmes de gestion de l'apprentissage.
- utiliser les technologies numériques pour l'évaluation par les pairs et l'apprentissage par les pairs
- utiliser les technologies numériques (par exemple, les blogs, les journaux intimes, les outils de planification) pour permettre aux apprenants de planifier leur apprentissage.

- utiliser les technologies numériques pour permettre aux apprenants de recueillir des preuves et d'enregistrer leurs progrès, par exemple des enregistrements audio ou vidéo et des photos.
- utiliser les technologies numériques (par exemple, les ePortfolios, les blogs des apprenants) pour permettre aux apprenants d'enregistrer et de présenter leur travail.

Pour enseigner de manière numérique, les enseignants peuvent choisir une variété de techniques et de méthodologies. Vous trouverez ci-dessous certaines d'entre elles qui peuvent bien fonctionner avec les jeunes apprenants. Les jeunes, en tant que groupe d'apprenants, ont besoin de ressources stimulantes, d'un contenu impliquant et de techniques innovantes, ainsi que d'une variété d'outils et de techniques.

### 3.5. APPRENTISSAGE INVERSE

"L'apprentissage inversé est une approche pédagogique dans laquelle l'enseignement direct passe de l'espace d'apprentissage de groupe à l'espace d'apprentissage individuel, et l'espace de groupe résultant est transformé en un environnement d'apprentissage dynamique et interactif où l'éducateur guide les étudiants alors qu'ils appliquent les concepts et s'engagent de manière créative dans la matière." [1]

Avantages de l'apprentissage inversé pour les étudiants :

- ils s'approprient davantage leur apprentissage
- meilleurs résultats aux tests
- plus d'engagement et de motivation

## The Four Pillars of F-L-I-P™

### F Flexible Environment

Flipped Learning allows for a variety of learning modes; educators often physically rearrange their learning spaces to accommodate a lesson or unit, to support either group work or independent study. They create flexible spaces in which students choose when and where they learn. Furthermore, educators who flip their classes are flexible in their expectations of student timelines for learning and in their assessments of student learning.

- |            |   |
|------------|---|
| <b>F.1</b> | <input type="checkbox"/> I establish spaces and time frames that permit students to interact and reflect on their learning as needed. |
| <b>F.2</b> | <input type="checkbox"/> I continually observe and monitor students to make adjustments as appropriate.                               |
| <b>F.3</b> | <input type="checkbox"/> I provide students with different ways to learn content and demonstrate mastery.                             |

### L Learning Culture

In the traditional teacher-centered model, the teacher is the primary source of information. By contrast, the Flipped Learning model deliberately shifts instruction to a learner-centered approach, where in-class time is dedicated to exploring topics in greater depth and creating rich learning opportunities. As a result, students are actively involved in knowledge construction as they participate in and evaluate their learning in a manner that is personally meaningful.

- |            |   |
|------------|---|
| <b>L.1</b> | <input type="checkbox"/> I give students opportunities to engage in meaningful activities without the teacher being central.        |
| <b>L.2</b> | <input type="checkbox"/> I scaffold these activities and make them accessible to all students through differentiation and feedback. |

### I Intentional Content

Flipped Learning Educators continually think about how they can use the Flipped Learning model to help students develop conceptual understanding, as well as procedural fluency. They determine what they need to teach and what materials students should explore on their own. Educators use Intentional Content to maximize classroom time in order to adopt methods of student-centered, active learning strategies, depending on grade level and subject matter.

- |            |  |
|------------|--|
| <b>I.1</b> | <input type="checkbox"/> I prioritize concepts used in direct instruction for learners to access on their own. |
| <b>I.2</b> | <input type="checkbox"/> I create and/or curate relevant content (typically videos) for my students.           |
| <b>I.3</b> | <input type="checkbox"/> I differentiate to make content accessible and relevant to all students.              |

### P Professional Educator

The role of a Professional Educator is even more important, and often more demanding, in a Flipped Classroom than in a traditional one. During class time, they continually observe their students, providing them with feedback relevant in the moment, and assessing their work. Professional Educators are reflective in their practice, connect with each other to improve their instruction, accept constructive criticism, and tolerate controlled chaos in their classrooms. While Professional Educators take on less visibly prominent roles in a flipped classroom, they remain the essential ingredient that enables Flipped Learning to occur.

- |            |  |
|------------|--|
| <b>P.1</b> | <input type="checkbox"/> I make myself available to all students for individual, small group, and class feedback in real time as needed.                   |
| <b>P.2</b> | <input type="checkbox"/> I conduct ongoing formative assessments during class time through observation and by recording data to inform future instruction. |
| <b>P.3</b> | <input type="checkbox"/> I collaborate and reflect with other educators and take responsibility for transforming my practice.                              |

### 3.6.MICRO APPRENTISSAGE

Le microlearning est un apprentissage par petites bouchées de connaissances. Un enseignant fournit aux apprenants de petites parties de connaissances en leur envoyant des courriels, des textos ou en leur rappelant de se connecter à une plateforme d'apprentissage en ligne et en créant des petites/brèves parties de connaissances. Courtes signifie que l'apprenant doit y consacrer entre 2 et 5 minutes. Chaque partie courte est orientée vers l'action et est conçue pour atteindre un résultat d'apprentissage spécifique. Le microlearning est une stratégie qui aide les apprenants à retenir et à absorber les connaissances. En étant exposé à ces courtes parties de connaissances, l'apprenant est plus concentré et capable de consacrer son temps à l'apprentissage. Il est également plus concentré sur un résultat spécifique, plus précis et orienté vers un objectif. Le microlearning correspond parfaitement aux stratégies d'apprentissage numérique et à l'apprentissage mobile avec l'utilisation des smartphones, qui est une nécessité de nos jours. De plus, les jeunes générations d'apprenants sont attachées à leurs smartphones et ne peuvent imaginer s'en passer. Les apprenants peuvent apprendre et développer des connaissances et des compétences quand ils le souhaitent, où qu'ils soient.

Le microlearning peut prendre la forme d'un texte, d'une vidéo, d'une infographie ou d'un podcast. L'objectif du microlearning est d'obtenir les informations dont l'apprenant a besoin et au moment où il en a besoin. Le microlearning est donc un format et un réflexe d'apprentissage faisant déjà partie de la vie quotidienne, particulièrement adapté à un mode d'apprentissage à la demande.

Le micro-apprentissage améliore la rétention des connaissances car :

- il s'agit d'un apprentissage espacé et à répétition : Les apprenants ont besoin de rappels réguliers de leurs connaissances au fil du temps pour les retenir. La répétition garantit que les connaissances et le contenu resteront en mémoire même après un certain temps.
- il s'agit de défis basés sur des scénarios : les apprenants sont mis au défi d'utiliser de nouvelles connaissances et de voir comment ils réagiraient et les appliqueraient. Il stimule, permet une plus grande attention de l'apprenant et donc une meilleure rétention des connaissances.
- il donne un feedback instantané : les apprenants visualisent en temps réel leurs forces et faiblesses en termes de connaissances, ce qui leur permet de refaire immédiatement un module sur lequel ils auraient échoué par exemple.
- il utilise la gamification pour déclencher la motivation et l'engagement des apprenants.



Source: <https://playxlpro.com/seven-things-your-learners-really-want-from-micro-learning/>

## 3.7. ÉTAPES POUR PRÉPARER UN MICROLEARNING SUR MESURE

1. Connaissez vos apprenants, leurs compétences, leur accès aux appareils mobiles et leur familiarité avec les technologies mobiles.

2. Définissez un objectif de microlearning : ce que vous voulez enseigner et ce que les étudiants doivent apprendre à la fin de la journée. L'objectif doit être réalisable pour eux.

3. Faites un plan, car il peut être difficile de créer de nombreuses petites doses de connaissances et de contenu pour vos élèves. Cela peut être un défi pour certains enseignants, mais cela en vaut la peine. L'établissement d'un cadre permettant de déterminer comment les modules s'imbriquent les uns dans les autres aide à garder les idées claires lors du développement de modules de microlearning et garantit la fluidité et la cohérence du cours.

4. Définissez quelques indicateurs pour suivre et évaluer l'enseignement et les résultats de vos apprenants. Les indicateurs de performance permettent d'évaluer rapidement si le niveau du contenu de la formation est adapté à celui des apprenants si certains modules sont moins performants que d'autres.

5. Choisissez le format de votre microlearning, il peut s'agir d'une vidéo, d'images et d'infographies ou d'illustrations qui ont un impact visuel permettant de créer une forte impression sur l'apprenant. Un texte ou une histoire, par exemple un mini podcast, peut aider à la mémorisation, et les quiz et autres défis leur permettent de mettre en pratique leurs connaissances de manière ludique.

6. Concentrez-vous sur l'essentiel dans votre contenu - il doit être court et concis. Décidez si une phrase ou un élément d'un module sont vraiment nécessaires.

7. Repensez à l'adaptation du contenu aux téléphones mobiles.

8. Recherchez des plateformes d'apprentissage en ligne spécialement conçues qui peuvent proposer un format de microlearning.

9. Essayez d'impliquer vos apprenants dans le processus de création du contenu d'apprentissage. Faites appel à l'apprentissage par les pairs.

10. Utilisez des éléments de gamification comme facteur de motivation qui augmentera l'implication des apprenants, qui gagnent des points pour des tâches et se voient dans des classements.

11. Enfin, vous devrez piloter votre microlearning et le tester sur un petit groupe d'apprenants ou d'autres enseignants, puis introduire des corrections et des ajouts.

Source::

<https://www.beedeez.com/fr/microlearning>

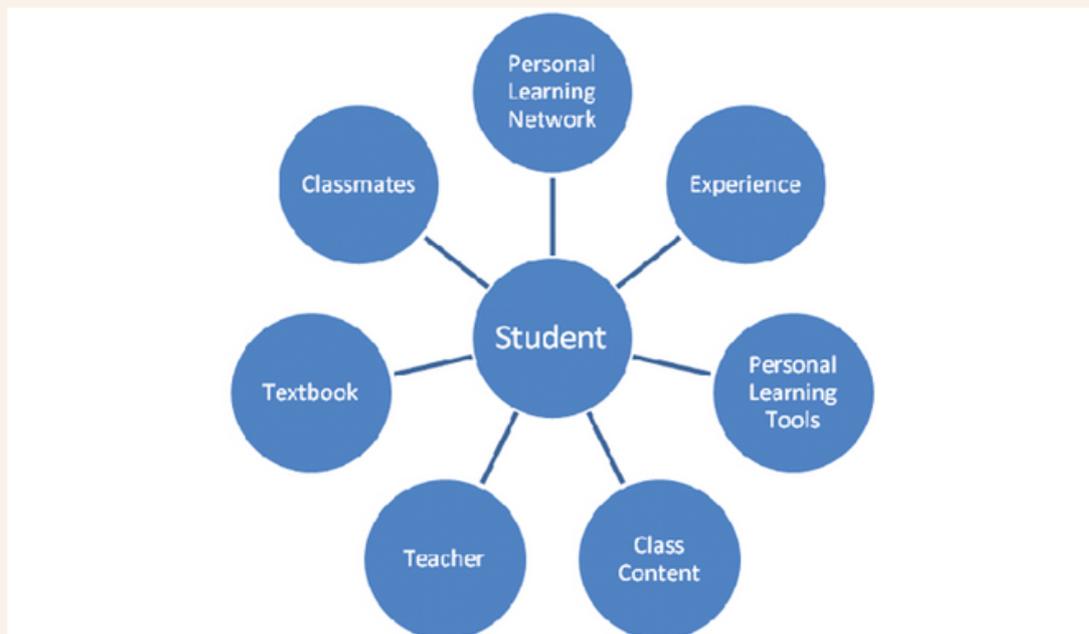
## 3.8. APPRENTISSAGE NON LINÉAIRE

L'apprentissage non linéaire implique la spontanéité, l'expérience et la réflexion. Il s'agit d'un apprentissage qui crée un environnement plus flexible, ouvert et ludique et qui, par conséquent, a plus d'impact, est plus intéressant, plus diversifié et plus personnel.

Un apprentissage qui a été conçu pour que les étudiants puissent façonner leur apprentissage par l'auto-organisation et l'auto-critique.

Dans un système où les apprenants disposent d'une variété d'options, ils choisissent leur propre chemin, différents apprenants peuvent suivre des chemins différents, et les résultats sont émergents et ne peuvent être prédits. (les deux définitions sont tirées de <https://www.igi-global.com/dictionary/non-linear-learning/20463>).

Dans l'apprentissage non linéaire, l'étudiant reçoit des informations provenant d'une grande variété de sources. Il doit choisir comment filtrer, critiquer et gérer les informations externes..



Source: [https://www.researchgate.net/figure/Non-linear-learning-the-student-receives-information-from-a-large-variety-of-sources\\_fig1\\_277246973](https://www.researchgate.net/figure/Non-linear-learning-the-student-receives-information-from-a-large-variety-of-sources_fig1_277246973)

# 4. ENSEIGNEMENT INCLUSIF ET ACCESSIBLE

## Qu'est-ce qu'un enseignement inclusif ?

L'enseignement inclusif est un enseignement qui prend en compte tous les apprenants, il s'adresse à tous, quels que soient leurs antécédents, leurs problèmes culturels, leur âge, leur sexe, leur race, leur genre ou leur handicap, et leur offre des possibilités d'éducation. Il s'agit d'un enseignement qui respecte les diversités des étudiants, permet à tous les étudiants de participer activement et d'en tirer profit, élimine toutes les barrières et facilite le processus d'apprentissage pour tous.

Certaines de ces pratiques inclusives sont :

- Tutorat par les pairs et apprentissage coopératif

Le tutorat par les pairs est une stratégie pédagogique qui réunit les étudiants par paires ou par groupes et leur permet d'apprendre les uns des autres, les étudiants plus expérimentés enseignant aux moins expérimentés ou à ceux qui ont moins de connaissances. Il provoque des engagements et contribue à la création de réseaux sociaux qui aident également au processus d'enseignement/apprentissage. Il contribue également à l'amélioration des résultats d'apprentissage et à une meilleure conscience de soi des enseignants pairs. Le tutorat par les pairs est un moyen pour les étudiants de s'entraider.

L'apprentissage coopératif, quant à lui, consiste à travailler en groupe et correspond très souvent à un travail de projet. Il existe différents types d'apprentissage coopératif, ceux avec instructions de l'enseignant et ceux sans instructions. Tous les élèves participant à l'apprentissage coopératif doivent être impliqués de manière égale et partager leurs idées et leurs opinions.

- Activités en petits groupes

Un autre type d'apprentissage coopératif est l'accent mis sur les activités en petits groupes où les élèves sont divisés en 5-6 participants.

Ce type d'apprentissage, selon les recherches, améliore les résultats, contribue à l'établissement de relations et au bien-être. Les élèves qui travaillent en petits groupes apprennent généralement davantage de la matière et retiennent leurs connaissances plus longtemps que les élèves qui ne le font pas (Davis, 1993).

- Pratique indépendante (permet une attention individualisée)

Il s'agit de travailler sans les conseils ou les instructions de l'enseignant. Les élèves travaillent seuls, effectuent des tâches de manière autonome et mettent en pratique les connaissances acquises précédemment. Elle contribue à l'augmentation de l'estime de soi des élèves, qui deviennent plus conscients de leurs forces et de leurs limites.

- Leçons différenciées

Il s'agit d'utiliser des instructions différenciées permettant des parcours différents pour des élèves ayant des besoins, des profils ou un niveau de préparation différents. Les enseignants peuvent utiliser cette instruction dans une classe à niveaux mixtes où certains élèves veulent avancer, et d'autres ont besoin de répéter ou ont besoin de plus de temps.

- Conception universelle de l'apprentissage (UDL)

La conception universelle de l'apprentissage (UDL) est un enseignement dont l'objectif est de répondre aux besoins et aux capacités de tous les apprenants. Elle élimine les obstacles dans le processus d'apprentissage et améliore l'expérience d'apprentissage pour tous. En utilisant la conception universelle de l'apprentissage, nous affirmons que les obstacles à l'apprentissage se trouvent dans la conception de l'environnement, et non chez l'étudiant. La conception universelle de l'apprentissage est différente d'un endroit à l'autre, mais l'accent est toujours mis sur la mise en place d'un apprentissage expert pour tous. Ses règles :

- tous les étudiants/apprenants connaissent l'objectif de l'expérience éducative à laquelle ils participent,
- les étudiants disposent d'une variété d'options fournies intentionnellement par un enseignant
- Tous les apprenants ont le même accès à toutes les ressources dès le début de la leçon.

- Enseignement différencié

Il s'agit d'ajuster les instructions pour répondre aux besoins individuels. Les enseignants peuvent différencier de nombreux éléments de la classe en fonction du degré de préparation, de l'intérêt ou du profil d'apprentissage des élèves :

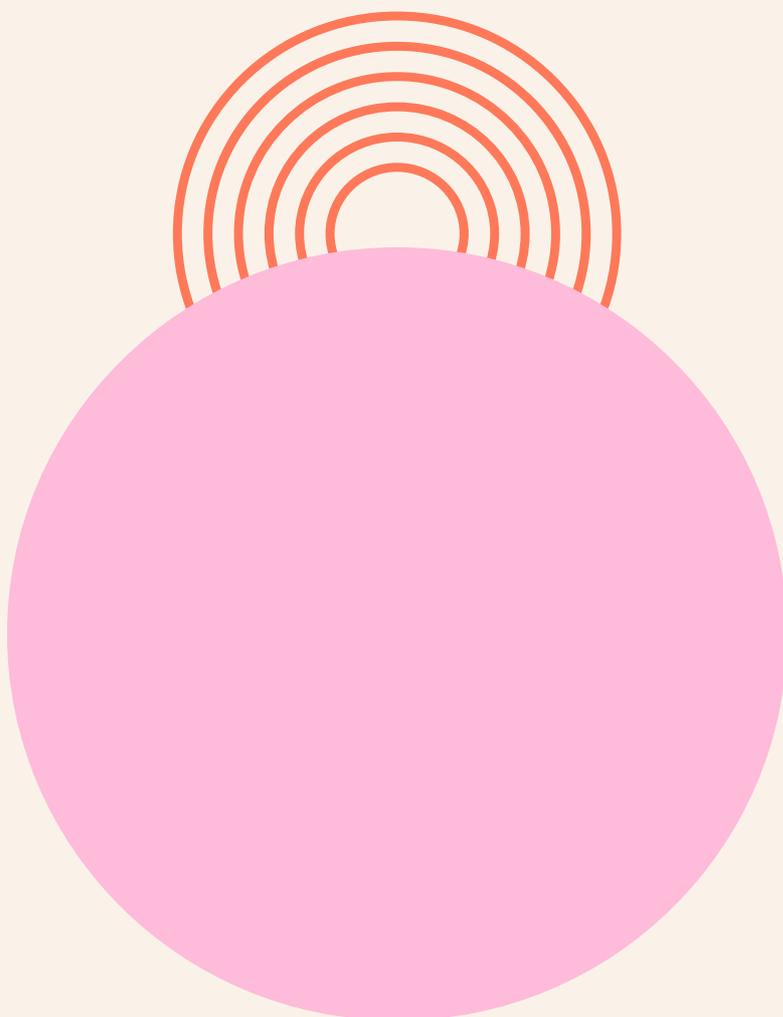
- Contenu - utiliser une variété de supports de lecture, à différents niveaux, utiliser l'orthographe, expliquer le vocabulaire, utiliser des aides visuelles pour le contenu.
- Processus - utiliser des activités à plusieurs niveaux, utiliser des agendas personnels, fournir un soutien aux élèves.
- Produits - encourager les élèves à créer leurs propres devoirs, leur permettre de travailler en petits groupes.
- Environnement d'apprentissage - s'assurer qu'ils travaillent dans un endroit sûr, sans distractions, fournir une variété de matériaux, aider les élèves qui ont des besoins, des approches et un travail différents.

Source:

<https://www.understood.org/en/articles/understanding-universal-design-for-learning>

<https://www.theedadvocate.org/inclusive-education-definition-examples-and-classroom-strategies/>

<https://www.facultyfocus.com/articles/course-design-ideas/group-work-collaborative-activities/>



## **4.1. Conseils pour enseigner de manière inclusive et rendre l'enseignement accessible à tous les étudiants**

- Veillez à ce que tous vos élèves aient accès aux technologies numériques que vous utilisez pour enseigner et communiquer avec eux.
- N'oubliez pas d'utiliser des technologies et des stratégies numériques spéciales, par exemple des technologies d'assistance conçues pour les apprenants qui ont besoin d'un soutien particulier (par exemple des apprenants ayant des contraintes physiques ou mentales, des apprenants souffrant de troubles de l'apprentissage ou de déficiences visuelles ou auditives).
- Prenez en compte et répondez aux problèmes potentiels d'accessibilité lors de la sélection, de la modification ou de la création de ressources numériques.
- Essayez d'envisager et de fournir des outils alternatifs pour les apprenants ayant des besoins particuliers.
- Tenez compte de l'apprenant individuel et de ses besoins particuliers et utilisez les technologies numériques pour répondre à ces besoins particuliers (par exemple, dyslexie, TDAH).
- Rendez l'enseignement plus individuel, permettre des parcours, des niveaux et des vitesses d'apprentissage différents.
- Utilisez des mises en page et des schémas d'organisation clairs pour présenter le contenu.
- Utilisez une formulation descriptive pour le texte des hyperliens.
- Les documents PDF ne sont pas recommandés ; créez un lien vers le PDF si vous en avez vraiment besoin.
- Lorsqu'une image ou une photo est nécessaire à la présentation de votre contenu pédagogique, utilisez des descriptions textuelles du contenu présenté dans l'image.

- Utilisez des polices de grande taille, en gras, avec des fonds unis, créez un contraste, utilisez des couleurs contrastées pour les daltoniens (consultez l'analyseur de contraste des couleurs).
- Mettez des sous-titres lorsque vous présentez des vidéos et transcrivez toujours le contenu audio.
- N'oubliez pas que certains élèves travaillent plus lentement et ne peuvent pas gérer le multitâche, en particulier en utilisant la technologie. Par conséquent, introduisez la technologie lentement et vérifiez toujours si tout le monde suit l'enseignement.
- Fournissez de multiples façons aux élèves - Conception universelle de l'apprentissage
  - pour apprendre - texte, vidéos, leçons enregistrées, enregistrements audio, images
  - pour communiquer et collaborer - utiliser des outils accessibles aux personnes souffrant de divers handicaps
  - pour démontrer ce qu'ils ont appris - utiliser des portfolios, des présentations, des discussions sur un seul sujet
  - pour évaluer les progrès
- Évitez d'utiliser des acronymes ou fournissez une orthographe pour les acronymes.
- Utilisez un langage précis, et non un langage familier, ou fournissez des directives pour le langage.
- Gardez vos instructions claires et simples
- Essayez d'adapter le contenu et les exemples à votre groupe d'apprenants et tenez compte des différences culturelles et de contexte.
- Pensez à un timing correct pour les tâches de vos apprenants et prévoyez un temps suffisant pour les activités.
- Tenez compte des différents besoins de vos élèves et offrez-leur des occasions adéquates de s'exercer.
- Pensez à différents types de retour d'information pour vos étudiants [

Source: <https://www.washington.edu/doi/20-tips-teaching-accessible-online-course>

European Framework for the Digital Competence of Educators

## 4.2. TECHNOLOGIE D'ASSISTANCE

La technologie d'assistance est une technologie qui aide les personnes handicapées à réaliser des activités qui peuvent être difficiles pour elles, comme lire, voir, marcher, entendre. Il s'agit d'un article, d'une pièce d'équipement, d'un logiciel ou d'un système de produits qui est utilisé pour augmenter, maintenir ou améliorer les capacités fonctionnelles des personnes handicapées.

Il existe différentes technologies d'assistance :

les tableaux de communication en carton ou en feutre duveteux

les ordinateurs à usage spécifique

les prothèses, les systèmes de fixation et les dispositifs de positionnement

interrupteurs, claviers et dispositifs de pointage spéciaux

les lecteurs d'écran et les programmes de communication

matériel didactique et aides pédagogiques accessibles, inclusifs ou spécialisés

- logiciels spéciaux [1]

En outre, certains outils et logiciels peuvent être utiles aux enseignants qui souhaitent rendre leur contenu accessible aux personnes daltoniennes - Analyseur de contraste de couleurs. [2]

[1] <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>

[2] <https://www.visionaustralia.org/services/digital-access/resources/colour-contrast-analyser>

## 4.3. OUTILS ET LOGICIELS POUR LA COLLABORATION VIRTUELLE

A cause de la Covid-19, les enseignants ont été exposés à une variété d'outils et de logiciels à utiliser pour enseigner à distance. L'augmentation du nombre d'outils de collaboration utilisés a été énorme, et ils ont soutenu le travail des enseignants de nombreuses façons. Les outils de collaboration les plus populaires sont :

- Zoom
- Microsoft TEAMS
- Facebook
- Google Workspace

Et une variété d'applications qui peuvent être combinées pour améliorer le processus d'enseignement.

- TODOIST,
- GOOGLE TASKS,
- FREEDOM,
- TOGGL

Outils de gestion de projet:

- Trello,
- Basecamp,
- Smartsheet,
- Asana,
- Wrike



## 4.4. CRÉATIVITÉ EN LIGNE

Les techniques de créativité représentent des méthodes qui favorisent la pensée créative et les compétences qui lui sont associées, telles que la génération d'idées, l'ouverture d'esprit et la résolution de problèmes. Certaines des techniques présentées ci-dessous sont utilisées par la méthode du design thinking. Le design thinking est un processus itératif dans lequel les gens cherchent à comprendre certains défis (souvent pour les utilisateurs finaux), à remettre en question les hypothèses, à redéfinir les problèmes et à créer des solutions innovantes, dont ils réalisent ensuite le prototype et le test. Le processus peut être utilisé par les enseignants pour travailler avec les étudiants à distance ou ils peuvent en utiliser certaines parties.

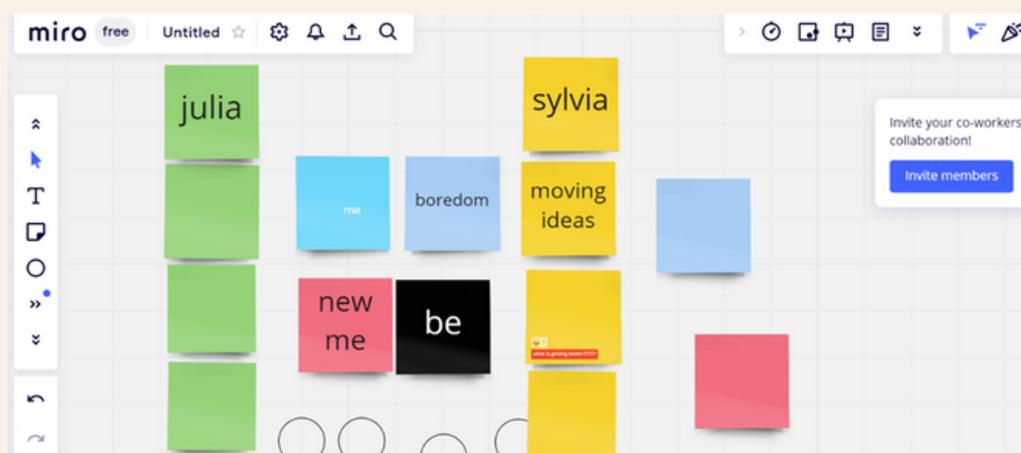
### BRAINSTORMING VIRTUEL

Le brainstorming est une méthode de génération d'idées qui nous aide à déployer notre potentiel créatif. Le brainstorming virtuel consiste simplement à suivre cette méthode en utilisant des outils virtuels comme la vidéoconférence et les tableaux blancs en ligne. Le brainstorming virtuel permet à des personnes travaillant dans des lieux différents de résoudre le même problème. Cette méthode peut s'avérer très difficile pour certains groupes d'apprenants, mais elle peut aussi apporter beaucoup de plaisir. Le brainstorming est une technique qui débloque votre créativité, car les participants à une session de brainstorming ne sont pas jugés et ils peuvent explorer leur potentiel d'idées.

Pour le brainstorming virtuel, vous pouvez utiliser les outils suivants :

Google Docs,  
Slack,  
Miro

Miro est un tableau blanc en ligne rapide, gratuit et simple à utiliser, conçu pour vous aider à collaborer avec d'autres personnes à tout moment et en tout lieu.



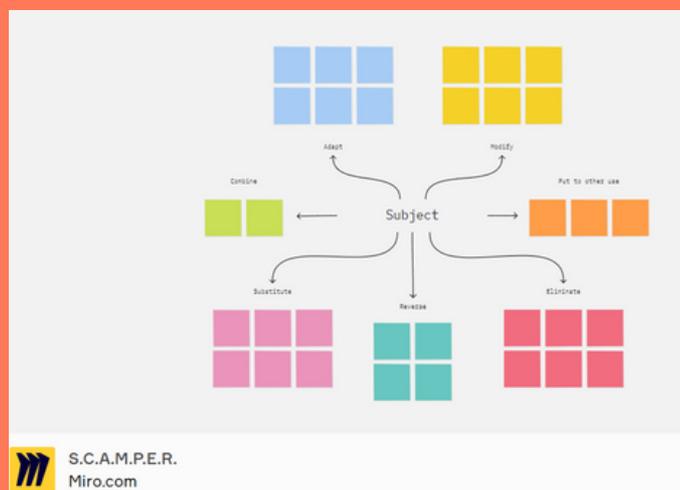
Souce: basée sur Miro [www.miro.com](http://www.miro.com)

# TECHNIQUES DE BRAINSTORMING A UTILISER EN LIGNE

- **BRAIN WRITING** est une technique parfaite à utiliser en ligne, où chacun peut participer en silence et explorer ses idées. Miro peut être un outil parfait pour le brainwriting. Le Brainwriting 6-3-5 est une forme modifiée du brainstorming classique qui encourage une participation égale de tous les membres de l'équipe. Le processus général est le suivant : toutes les idées sont enregistrées par la personne qui y a pensé. Elles sont ensuite transmises à la personne suivante, qui s'en sert comme d'un déclencheur pour ses propres idées.



- **SCAMPER.** SCAMPER est une technique que vous pouvez utiliser pour stimuler votre créativité et vous aider à relever tous les défis de votre vie. Elle est basée sur l'hypothèse que tout est une modification de quelque chose qui existe déjà. Il s'agit d'une liste de contrôle comportant des questions destinées à recueillir des idées. Il a été créé par Bob Eberle au début des années 70. Résumé de base : SCAMPER = Substituer, Combiner, Adapter, Modifier, Utiliser différemment, Éliminer, Inverser. Les apprenants utilisent une série de questions pour faire évoluer un problème, un projet ou une solution existante vers une solution plus idéale.



Source: <https://miro.com/guides/online-brainstorming/techniques-methods#1-mind-mapping>

Vous pouvez résoudre un problème en demandant à vos élèves : "Comment pouvons-nous rendre ce contenu d'apprentissage accessible à tous les élèves ?"

En suivant la recette SCAMPER, voici quelques questions que vous pourriez poser :

**S** (Substituer): "Que pouvons-nous remplacer dans ce contenu/matériel d'apprentissage ?"

**C** (Combiner): "Comment pouvons-nous le combiner avec d'autres contenus ?"

**A** (Adapter): "Que pouvons-nous adapter à partir de solutions ou de copies différentes ?"

**M** (Mettre en lumière): "Sur quoi devrions-nous particulièrement nous concentrer ?"

**P** (Prendre un usage différent): "Peut-on l'utiliser à d'autres fins ?"

**E** (Éliminer): "Qu'est-ce qui n'est pas nécessaire, qu'est-ce qui peut être limité, remplacé ?"

**R** (Réarranger): "Comment pouvons-nous réarranger le matériel ?"

- La matrice HOW NOW WOW

La matrice How Now Wow est un outil permettant de faire un brainstorming d'idées et de les regrouper en suivant les deux caractéristiques afin qu'elles soient faciles à mettre en œuvre (faisables) ou originales.

<https://t2informatik.de/en/smarteopedia/how-now-wow-matrix/>

Les idées "Comment" (How) sont des idées innovantes mais pas prêtes à être mises en œuvre. Elles nécessitent davantage de connaissances. Les idées "Pendant" (Now) sont des idées qui sont prêtes à être mises en œuvre, et les idées Wow sont des idées créatives qui sont également faciles à mettre en œuvre. Cet outil peut être utilisé pour l'enseignement en ligne avec Miro.



Source:

<https://t2informatik.de/en/smarteopedia/how-now-wow-matrix/>

## 4.5. EXERCICES VIRTUELS

1. ICE BREAKER – Les apprenants ont toujours besoin d'ice-breakers, même s'ils se connaissent très bien. Cela les aide à briser la glace, à entamer des conversations et à surmonter la honte. L'objectif des activités brise-glace est de créer des liens entre les membres de l'équipe et de faciliter le travail collaboratif. Mentimeter est un outil parfait pour les activités brise-glace en ligne. Un enseignant peut poser n'importe quelle question à ses élèves, puis voir leurs réponses sous forme de graphique. Il s'agit d'un outil permettant de visualiser les réponses des élèves en temps réel afin de créer une expérience amusante et interactive. Il permet de créer des présentations interactives grâce à un éditeur en ligne facile à utiliser, en ajoutant des questions, des sondages, des quiz, des diapositives, des images, etc.

<https://www.mentimeter.com/>

2. Un autre outil qui peut être utilisé pour briser la glace est la roue des noms. Il s'agit d'un système de sélection aléatoire des noms dans la classe : choisissez l'élève qui répondra à la prochaine question. La roue des noms est un bon moyen de faire appel aux élèves car elle déresponsabilise l'enseignant. Les élèves savent que ce n'est pas l'enseignant qui les choisit, mais la roue.

<https://wheelofnames.com/>



Source : <https://wheelofnames.com/>

# ACTIVITÉS PRÊTES À L'EMPLOI

42



Photo par Alice Dietrich sur Unsplash



## ICEBREAKER

Chaque participant prend un M&M. Chaque M&M fait référence à une question différente :

1. Marron : quel est votre plus grand hobby ?
2. Rouge : quelle est ta matière préférée à l'école ?
3. Jaune : qu'est-ce qui est important pour toi dans la vie ?
4. Bleu : qu'est-ce qui peut te mettre en colère ?
5. Orange : qu'est-ce que tu aimes faire pendant ton temps libre ?
6. Vert : quel est l'endroit dont tu rêves pour tes vacances ?

## TROUVER UN NOUVEAU PRODUIT/UN NOUVEL USAGE

Demandez à vos élèves d'utiliser les objets qu'ils ont dans leur sac, dans la salle ou sur votre bureau, comme des agrafeuses, des chemises, du ruban adhésif, des images et du papier, des fruits, des bouteilles pour créer un nouveau produit. Demandez-leur de fabriquer un nouveau produit pour un usage particulier. Vous pouvez également leur demander d'inventer une nouvelle utilisation ou un nouveau besoin. Cette activité peut être très créative et est également idéale pour les groupes. Elle améliorera non seulement la créativité mais aussi la collaboration, le travail d'équipe, la prise de décision ou la communication.

Ils peuvent aussi essayer de trouver une autre utilité à un produit. Une fois que chaque individu ou équipe a fini de réaffecter un produit, ils peuvent comparer leurs créations en termes d'unicité, d'ingéniosité et de praticité. Cet exercice est particulièrement utile pour développer les compétences en matière de remue-méninges.

Il peut ne durer que quelques minutes mais vous pouvez aussi leur laisser plus de temps pour concevoir et développer un nouveau produit.



## SI J'ETAIS

Cette activité est un jeu brise-glace amusant pour faire connaissance et encourager la créativité des petits groupes. Les participants doivent être assis en cercle. L'animateur demande à chaque personne de dire ce qu'elle serait et pourquoi si elle était un.. :

- Un morceau de fruit
- Un personnage historique
- Un objet ménager
- Un personnage de dessin animé
- Un personnage de roman
- Une musique
- Un chat



L'animateur informe les participants qu'ils disposent de 86400€ à dépenser comme ils le souhaitent. La seule restriction est qu'ils ne peuvent pas mettre de l'argent en banque et qu'ils le perdent s'ils ne l'utilisent pas.

Les participants peuvent alors discuter du pourquoi et du comment ils ont dépensé l'argent comme ils l'ont fait. L'animateur leur dit ensuite que 86 400 euros est le nombre de secondes dont nous disposons chaque jour et que, le plus souvent possible, ils devraient envisager de consacrer leur temps aux choses qui sont les plus importantes/précieuses pour eux, comme ils l'ont fait avec leur argent.



## ICEBREAKER

Le facilitateur demande aux participants de se placer sur une carte imaginaire disposée dans la salle et représentant le pays selon l'endroit où ils ont grandi. L'animateur leur demande de partager une valeur interne, un souvenir ou tout ce qu'ils ont reçu de cet endroit, et pourquoi c'est important pour eux.

Le fait de partager les coutumes et les valeurs de leur enfance peut contribuer à créer une meilleure compréhension et à former des liens plus forts.

compréhension et aider à former des liens plus forts.



## L'HISTOIRE PARTAGÉE

Cette activité aidera votre groupe à apprendre à se sentir plus à l'aise les uns avec les autres. Les participants doivent être assis en cercle.

En tant que facilitateur, vous devez commencer une histoire. Par exemple : "Il était une fois un chien qui allait dans un magasin...". Puis, en suivant l'ordre dans lequel les participants sont assis, demandez-leur de contribuer à l'histoire en ajoutant un mot ou une phrase jusqu'à ce que l'histoire soit terminée.

Si la première histoire se termine rapidement et qu'il vous reste du temps, n'hésitez pas à en commencer une autre.

Idee de début d'histoire :

- Il était une fois une petite fille qui faisait un rêve.
- Il était une fois un banquier qui allait au restaurant.
- Il était une fois un clown triste.

Votre imagination est la seule limite à cette activité !

# CONCLUSION

L'enseignement à distance est une alternative intelligente lorsque l'enseignement en classe est suspendu, par exemple en raison de la pandémie de COVID-19. Il est important de reconnaître que l'apprentissage à distance ne peut pas remplacer la nécessité d'un apprentissage sur place et en face à face, mais qu'il peut compléter les modèles traditionnels d'apprentissage en classe existants.

L'apprentissage à distance a un impact sur l'évolution de la préparation des individus à l'apprentissage et sur la préparation des établissements à l'apprentissage mixte.

L'utilisation massive des technologies et des outils numériques pendant la période d'urgence sanitaire nous a appris qu'il est "temps de changer de cap", de construire une nouvelle idée de l'éducation et de la scolarité, dans laquelle la technologie numérique est désormais indispensable et peut être un support fondamental dans tout scénario de formation (en face à face, à distance, intégrée, hybride ou mixte), pour une éducation de plus en plus améliorée ou augmentée par le numérique.

En ce qui concerne la stimulation de la créativité, l'enseignement pour améliorer la créativité a un objectif différent pour l'éducateur en ligne.

Il est important de donner aux étudiants les connaissances, les compétences et l'environnement nécessaires à l'émergence de leur propre créativité.

“L'imagination est plus importante que l'intelligence.”

Albert Einstein

# RÉFÉRENCES

Références entre les sections 2.0 – 3.3.

1. <https://www.edutopia.org/article/6-strategies-successful-distance-learning>
2. Creativity and technology in teaching and learning: a literature review of the uneasy space of implementation, Danah Henriksen, Edwin Creely, Michael Henderson, Punya Mishra, 18 November 2020
3. Faculty Creativity in Distance Learning: A Phenomenological Study to Understand How the Online Learning Environment Impacts Faculty Creativity, Annaleah Demetra Morrow
4. Open and Distance Learning (ODL): Preferences, Issues and Challenges amidst Covid-19 Pandemic, Norazrina Ag-Ahmad, 2020
5. Distance learning strategies in response to COVID-19 school closures, UNESCO COVID-19 Education Response, April 2020
6. Creativity and Digital Technologies, Edwin Creely, 2019
7. <https://www.everylearnereverywhere.org/blog/8-practices-for-building-student-engagement-in-digital-learning-modalities/>
8. <https://blog.socialstudies.com/5-ways-to-make-distance-learning-effective-for-students>

Références entre les sections 3.3. – 4.5.

9. Redecker, C., Punie, Y., European Framework for the Digital Competence of Educators
  1. [https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP\\_handout\\_FNL\\_Web.pdf](https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf)
  2. <https://www.beedeez.com/fr/microlearning>
  3. <https://www.understood.org/en/articles/understanding-universal-design-for-learning>
  4. <https://www.theedadvocate.org/inclusive-education-definition-examples-and-classroom-strategies/>
  5. <https://www.facultyfocus.com/articles/course-design-ideas/group-work-collaborative-activities/>
  6. <https://www.visionaustralia.org/services/digital-access/resources/colour-contrast-analyser>
  7. <https://t2informatik.de/en/smartpedia/how-now-wow-matrix/>

Ressources supplémentaires:

1. [https://www.youtube.com/watch?v=AGQ\\_7K35ysA](https://www.youtube.com/watch?v=AGQ_7K35ysA)
2. <https://www.youtube.com/watch?v=gmGgplQkrVw>
3. [https://www.youtube.com/watch?v=Ot\\_dKs\\_LRf0](https://www.youtube.com/watch?v=Ot_dKs_LRf0)
4. <https://www.youtube.com/watch?v=avvsxquMH0g>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=iroPveV3dbk>
6. <https://www.youtube.com/watch?v=avvsxquMH0g>

Programme de  
créativité pour les  
formateurs de  
jeunes, les  
travailleurs de la  
jeunesse et les  
jeunes leaders.

# MANUEL SUR L'ETAT D'ESPRIT CREATIF

