

# Critères de sélection des Apps

**Critères de connaissance:** Les applications qui entrent dans la phase de "reconnaissance" améliorent la capacité de l'utilisateur à définir des termes, identifier des faits, de se souvenir. Beaucoup d'applications éducatives se placent dans cette phase d'apprentissage. Elles demandent aux utilisateurs de sélectionner une réponse sur un line-up, de trouver des correspondances, de ranger des éléments dans l'ordre ou d'écrire des réponses

**Critères de compréhension:** Ces apps offrent aux apprenants des occasions d'expliquer des idées ou des concepts. Les apps de reconnaissance "s'éloignent de celles n'autorisant qu'une "bonne" réponse mais permettent des réponses ouvertes afin que les apprenants puissent résumer des contenus et traduire du sens.

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

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

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

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

## Le projet Padagogy Wheel (Roue de la Padagogie) en langue maternelle :

21 langues sont prévues pour 2016. Pour les dernières langues, voir [bit.ly/languageproject](http://bit.ly/languageproject)



## Se tenir sur les épaules de géants

Cette roue de la taxonomie, sans les apps, est originaire du site internet [mmiweb.org.uk](http://mmiweb.org.uk) de Paul Hopkin, consultant en éducation. Cette roue a été créée par Sharon Artley et est une adaptation de Kathwohl et Anderson (2001) issue de celle de Bloom. Pour l'idée de l'adapter à des possibilités pédagogiques sur support mobile, particulièrement sur l'iPad, pour la V2.0 et V3.0, je dois remercier le travail créatif effectué par Kathy Schrok sur son site [Bloomin' Apps](http://Bloomin' Apps). Pour la révision principale de la V4.0, mes remerciements vont à l'équipe des ADE qui ont créé le site Appitic

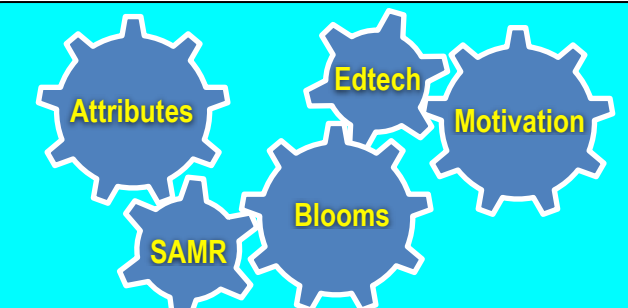
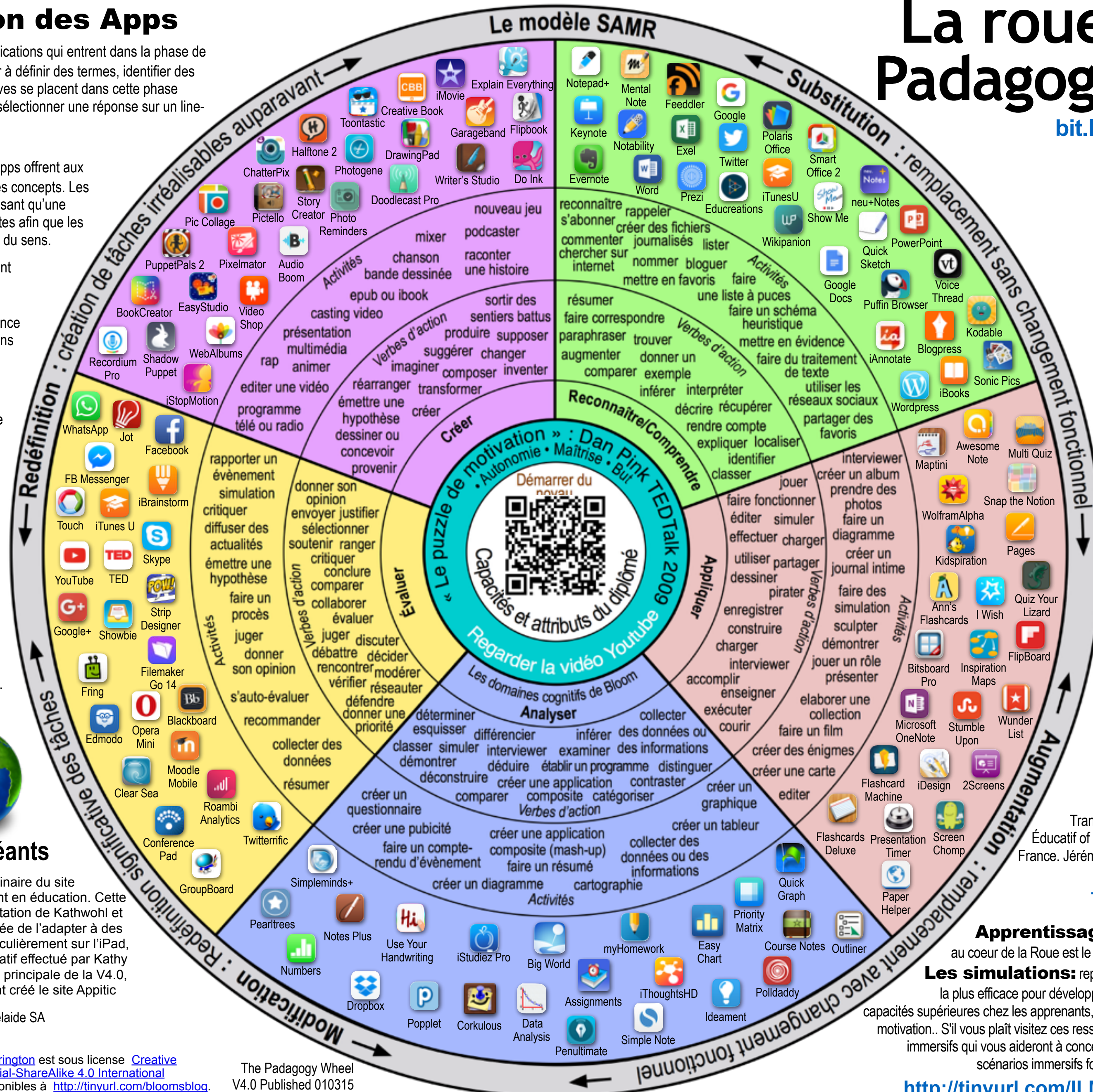
Développé par Allan Carrington Designing Outcomes Adelaide SA  
Email: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net)

La roue de la Padagogie [Allan Carrington](http://Allan Carrington) est sous license [Creative Commons Attribution-nonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](http://Creative Commons Attribution-nonCommercial-ShareAlike 4.0 International License). Basé sur des travaux disponibles à <http://tinyurl.com/bloomsblog>.

The Padagogy Wheel  
V4.0 Published 010315

# La roue de la Padagogie V4.1

[bit.ly/PWposterFRE](http://bit.ly/PWposterFRE)



### Utiliser au mieux la roue de la Padagogie

Utiliser comme une série d'incitations ou d'engrenages interconnectés pour vérifier son processus d'enseignement de la planification à la mise en oeuvre

**L'engrenage des attributs :** Ceci est la base du processus d'apprentissage. Il faut constamment revoir les éléments comme l'éthique, la responsabilité et la citoyenneté. Posez-vous la question de savoir comment sera le diplômé à l'issue de cette expérience d'apprentissage, à savoir : "Qu'est-ce qui fait que les autres se considèrent comme ayant atteint la réussite ? Demandez-vous "Comment ce que je fais encourage-t-il ces attributs et capacités?"

**L'engrenage de la motivation :** Demandez-vous "Comment ce que je construis et enseigne donne-t-il à l'apprenant autonomie, maîtrise et sens dans les apprentissages ?

**L'engrenage de Bloom :** aide à définir les objectifs d'apprentissage qui permettent d'atteindre une pensée d'ordre supérieur. Essayez d'obtenir au moins un objectif d'apprentissage dans chaque catégorie. C'est seulement après cette phase que vous serez prêt pour une amélioration de la technologie.

**L'engrenage de la technologie :** Demandez-vous "Comment cela peut-il servir votre pédagogie?" Les apps ne sont que des suggestions, vous pouvez en chercher de meilleures et en combiner plus d'une dans une séquence d'apprentissage.

**L'engrenage du modèle SAMR :** revient à se demander "Comment allez-vous utiliser les technologies que vous avez choisies?"

Je voudrais remercier [Tobias Rodemerk](http://Tobias Rodemerk) pour son idée des engrenages. Tobias est enseignant et travaille pour le ministère de l'éducation du Bade-Würtemberg, Allemagne.  
Allan Carrington

Translated by Jérémie Lutz Professeur Ressource au Numérique Éducatif of Inspection de l'éducation nationale de Guebwiller Wittesheim France. Jérémie publishes online with Paperli at [bit.ly/jeremielutz](http://bit.ly/jeremielutz), Scoop.it at [scoop.it/u/jeremie-lutz](http://scoop.it/u/jeremie-lutz) and on Twitter @jeremielutz

The Jeremie Lutz Daily: [bit.ly/jeremielutz](http://bit.ly/jeremielutz)

### Apprentissage immersif:

au coeur de la Roue est le nouveau projet éducatif

**Les simulations:** représentent la pédagogie la plus efficace pour développer des attitudes et des capacités supérieures chez les apprenants, ainsi que répondre à la motivation.. S'il vous plaît visitez ces ressources d'apprentissage immersifs qui vous aideront à concevoir et à construire des scénarios immersifs fondées sur l'expérience.

<http://tinyurl.com/ILMSimulations>

