

Compétences Clés du 21ème siècle

Regards Croisés Internationaux

Ressources et contributions :

http://padlet.com/Xavier_Garnier/competence



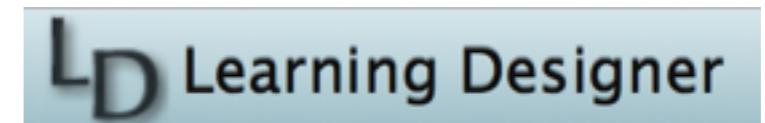
Future
Classroom Lab
by European Schoolnet



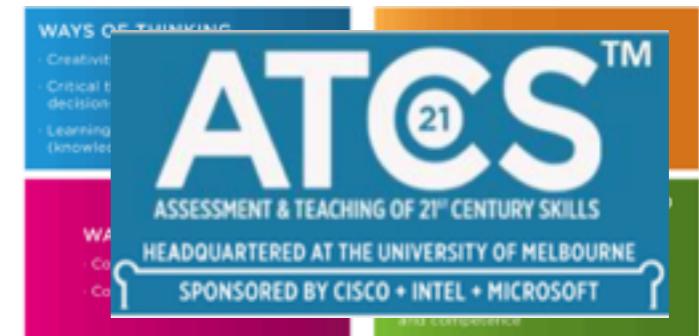
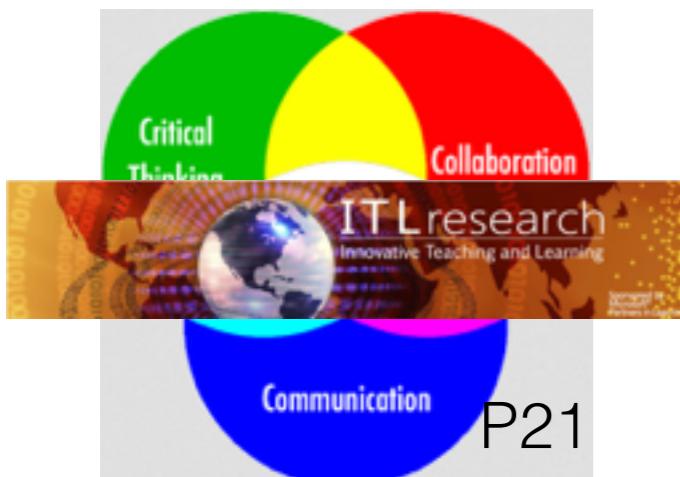
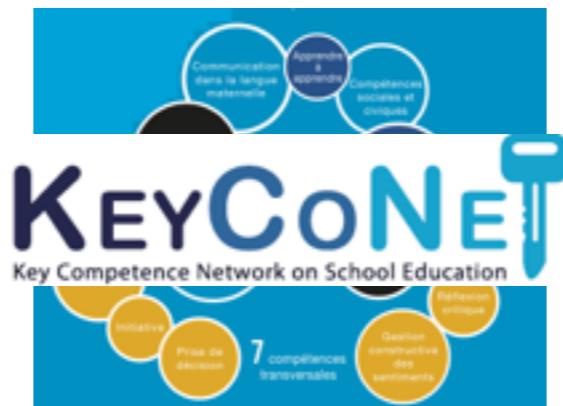
Regards Croisés



- Parler de compétences dans le monde
- Evaluer les Compétences Clés (CC)
- Identifier les CC dans sa pratique
- Construire un scénario pédagogique avec les CC
- Repenser la classe de demain avec les CC



Parler de compétences dans le monde



- Dewey (1859-1952) Apprentissage en contexte social
- Constructivisme : conditions du transfert d'apprentissages
- Origines professionnelles

Parler de compétences dans le monde

‘Une combinaison complexe de **savoirs**, de **capacités**, d’**attitudes**, (+ compréhensions / valeurs / désirs), qui mène à une **action humaine effective**, incarnée dans le monde dans **un domaine particulier**.

Hoskins and Deakin Crick, 2010



Socle Français VS Cadre européen



Cadre européen des compétences clés (2006) **KEYCoNET**
Key Competence Network on School Education

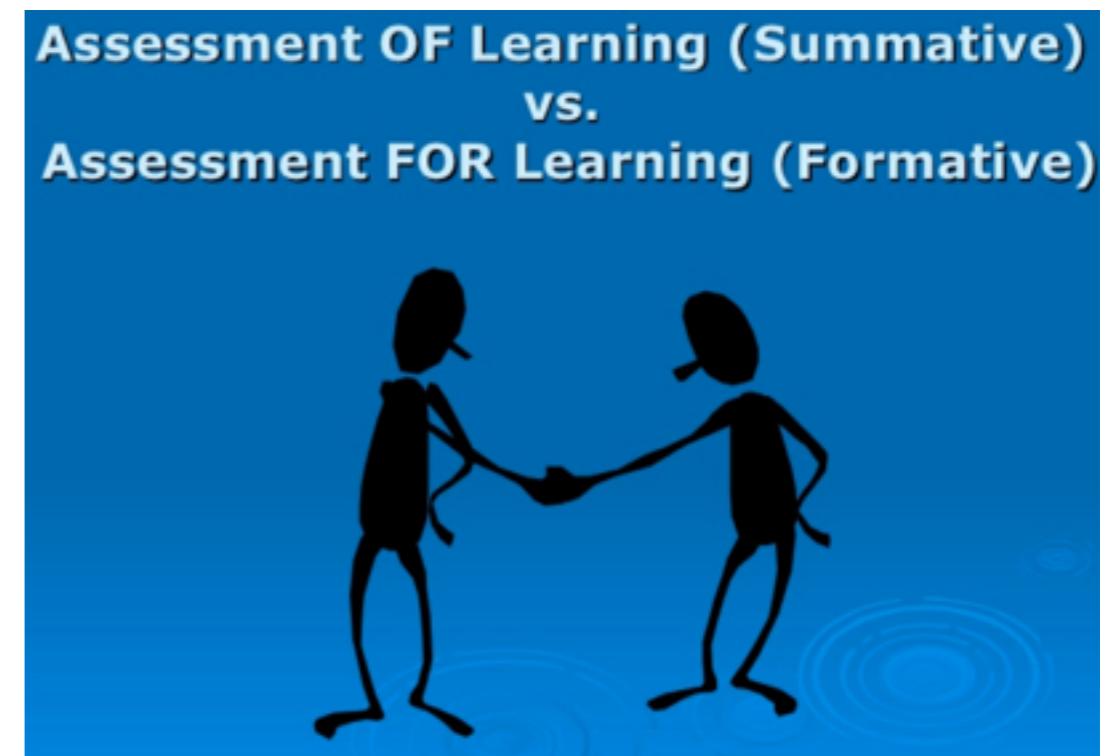
Socle Français VS Cadre européen



Evaluer les Compétences Clés

- Pourquoi ?

- Documenter l'apprenant sur ses compétences
- Développer ses compétences



Qu'est-ce qui est enseigné ? Qu'est-ce qui est appris ?

Comment est-ce enseigné ? Comment est-ce appris ?

(Pepper, 2013; Cook and Weaving, 2013)

Evaluer les Compétences Clés

- Comment ?

- Test standardisés : « photos ciblés » d'une performance ponctuelle
- e-evaluations : vers une évaluation continue et « réinjectée dans l'activité pédagogie » de compétences (civiques, sociales, scientifiques, numériques...)

Vous êtes un garde forestier. Le nombre de poissons décline dans votre parc. Que faire ?



Evaluer les Compétences Clés (CC)

- Comment ? (2)

- Evaluation dans le cadre d'une production
- Auto-évaluation, évaluation par les pairs



Validité, Fiabilité, Equité...

Identifier les CC dans sa pratique

- Les *Compétences* « du 21ème siècle »

- ITL research (USA)
- Microsoft Partners in learning
- Des « Rubrics » pour situer les activités pédagogiques en terme de Compétences Clés

collaboration
knowledge construction
self-regulation
real-world problem-solving
and innovation
the use of ICT for learning
skilled communication



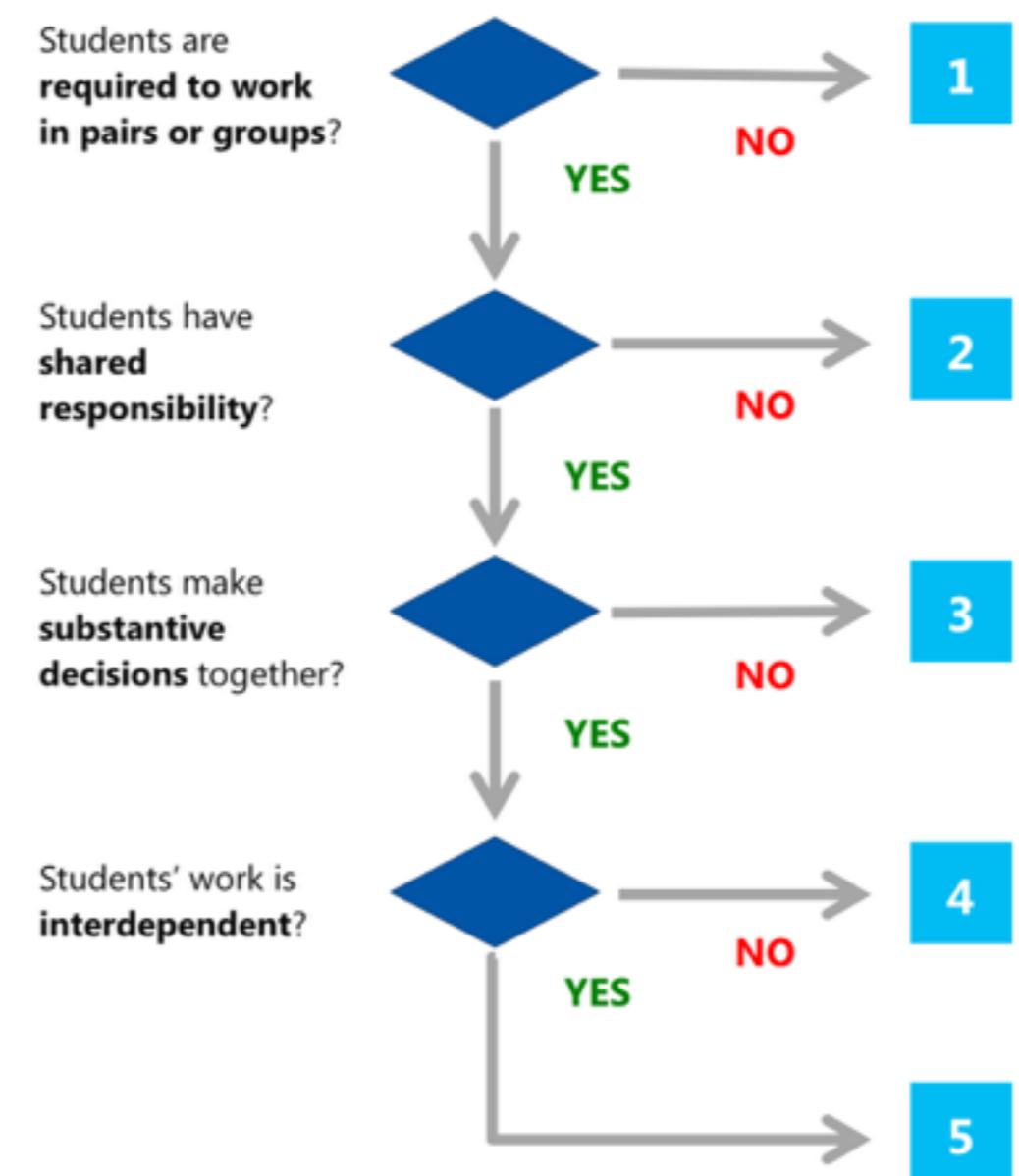
Identifier les CC dans sa pratique

- Un exemple de lecture :

‘Rubric’ Collaboration

- *A quelle niveau de collaboration puis-je situer ma pratique ?*
- *Comment passer au niveau supérieur ?*

Collaboration: Decision Steps



Identifier les CC dans sa pratique

- Un exemple d'usage

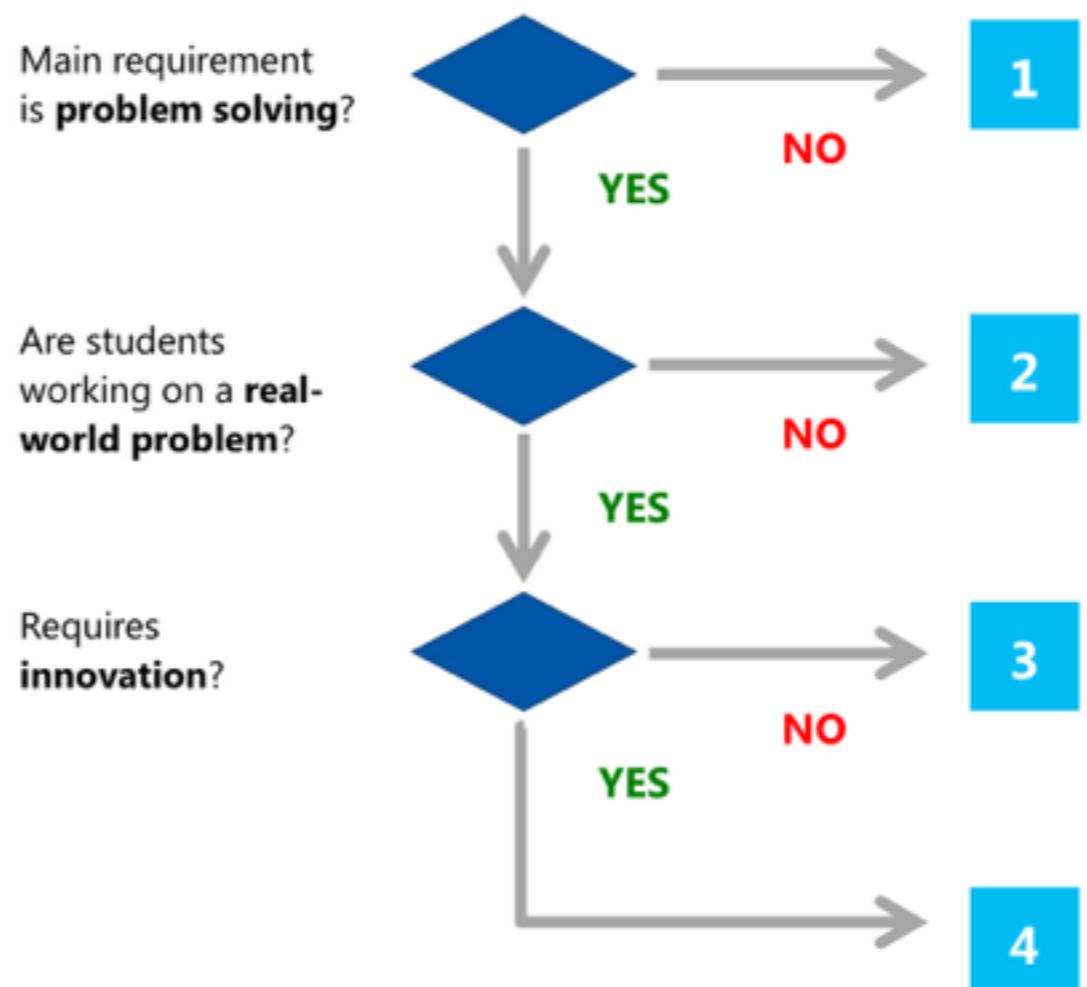
d'une '*Rubric*'

Selon vous, dans quelle situation pédagogique parmi celles proposées, la compétence "Résolution de Problèmes de la Vraie Vie" est-elle le plus mobilisée ?

Donnez votre avis...

<http://allourideas.com/cccnope>

Real-World Problem-Solving and Innovation: Decision Steps



Construire un scénario Pédagogique avec les CC

- Learning Designer

- London Knowledge Lab
- Independant
- Partie intégrante de la « boite-à-outil » du projet

Future Classroom Lab



The screenshot shows the Learning Designer interface with the following details:

- Scenario Overview:** Name: Scratch your world, Topic: Computing, Mathematics, English, Learning time: 720 minutes, Designed time: 640 minutes, Number of students: 24, Description: Students have to invent a world with at least one fundamental difference from reality that should appear in a game they have to create with Scratch.
- Aims:** Develop Creativity - Programming skills - Algorithmic knowledge - Gain a deeper understanding of important English words (if, then, else...) - Collaboration - Pair programming
- Outcomes:** Construct: Create a world (abstract construction) and a game (concrete construction); Break down; Solve programming issues; Compose: Game creation; Define: How well the game shows the specific aspect of the created world; Play: The final game.
- Editor:** xaviergarnier

The interface also includes a pie chart showing student distribution and a preview of the scenario steps:

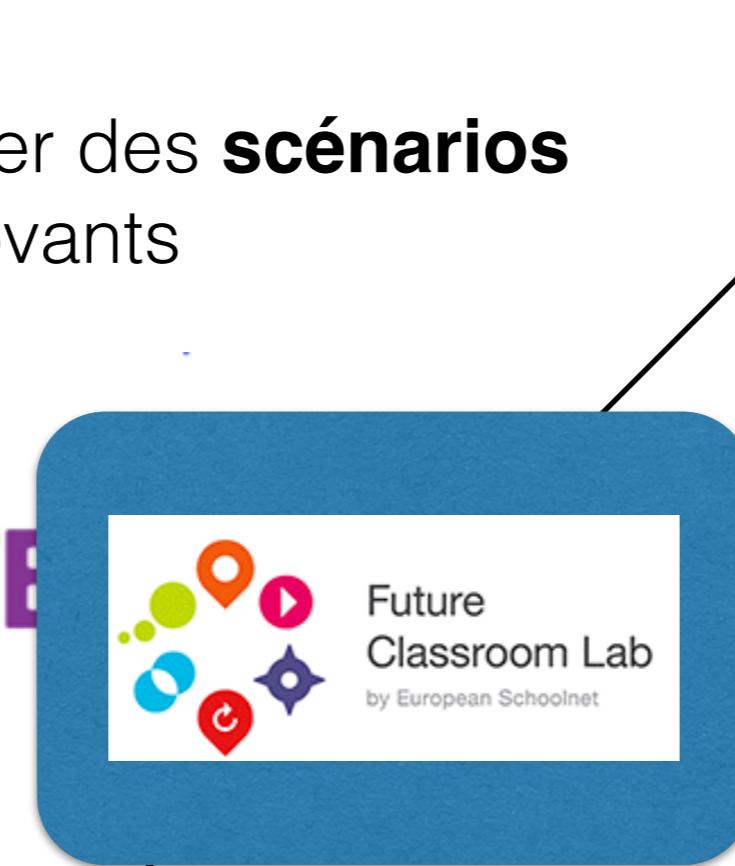
- Preparatory Time:** Putting the right people together. Includes: Investigate (30 min, 4 students), Discuss (30 min, 4 students), and 2 others: In the meantime, think of what shift.
- Into the Game (Scratch handling):** Includes: Read (24 min, 24 students), Discuss (30 min, 4 students), and Discuss the following points: - Who is the main character? - What interactions in the game? - Do...
- Further Activities:** Includes: Read (24 min, 24 students), Presentation of some key vocabulary/elements in algorithms, if then else, loops, inputs, outputs...; Investigate (40 min, 4 students), Identify the algorithmic elements in your Scratch program.

LD Learning Designer



Repenser la classe de demain avec les CC

- i-TEC : Créer et tester des **scénarios pédagogiques** innovants



Classroom : repenser **ce** comme une **variable** liée à des scénarios pédagogiques



Repenser la classe de demain avec les CC

La méthodologie Future Classroom Lab



Toolset 1:
Identifying
stakeholders
and
trends



Toolset 2:
Future
Classroom
Maturity
Modelling



Toolset 3:
Creating
a Future
Classroom
Scenario



Toolset 4:
Designing
innovative
Learning
Activities



Toolset 5:
Evaluating
innovation
in the
classroom

<http://fcl.eun.org/toolkit>

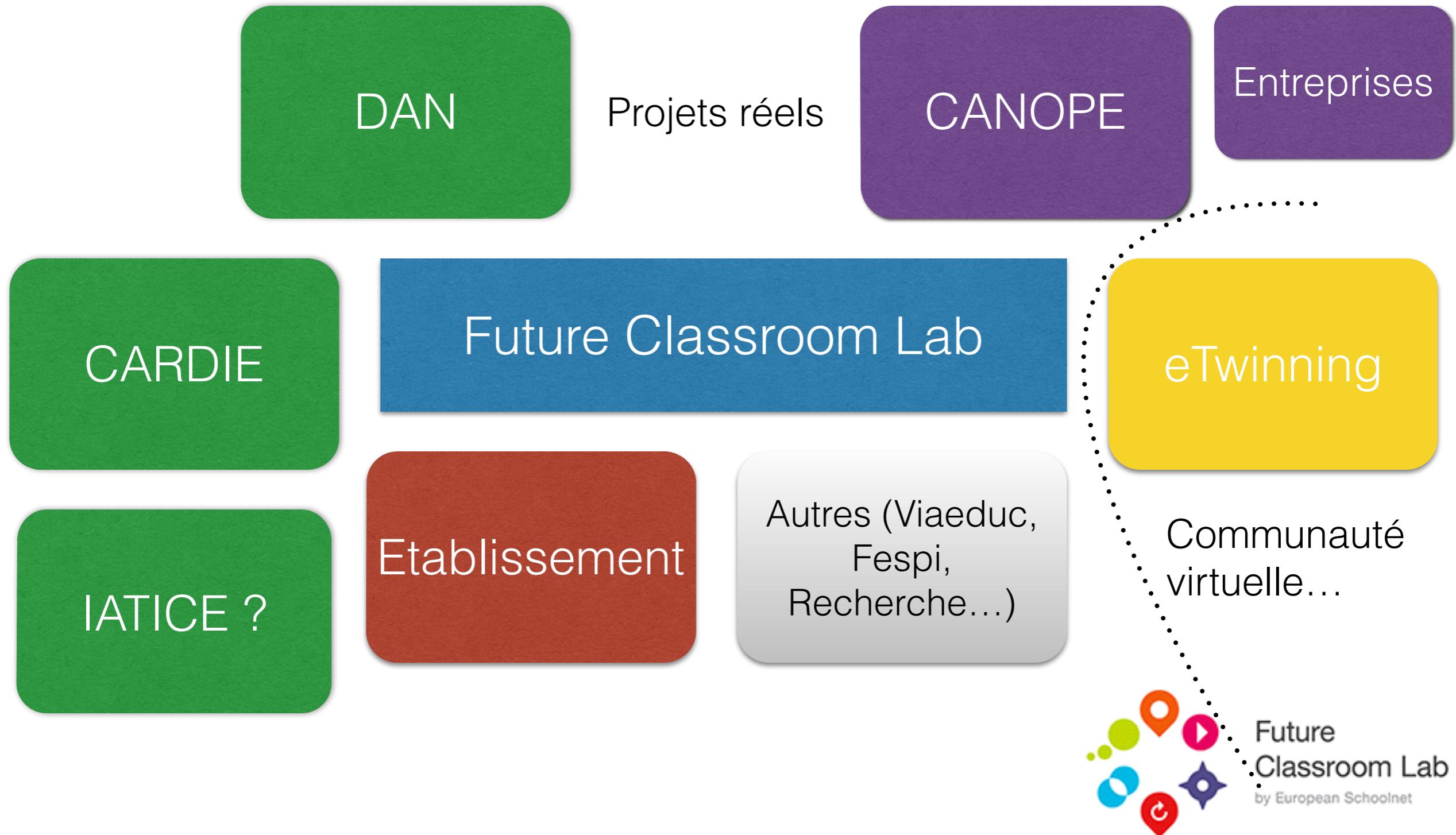
Une « boîte-à-outils » issue du projet...



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet

Repenser la classe de demain avec les CC

acteurs et réseaux nationaux



Compétences Clés du 21ème siècle

Regards Croisés Internationaux

Merci

xavier.garnier@ac-poitiers.fr



KeyConet Report Authors : Arjomand, G , Erstad, O , Gilje, O , Gordon, J , Kallunki, V , Kearney, C , Rey, O , Siewiorek, A , Vivitsou, M and von Reis Saari, J (2013) *KeyCoNet 2013 Literature Review: Key Competence Development in School Education in Europe* [online]