

Future Classroom Lab

Concevoir la Classe de Demain



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet

Un lieu...

- de formation
- pour « tous »
- ouvert



Organisation selon des situations d'apprentissage

(Visite 3D : <http://3dbin.com/m/nmwwgxqs>)

Un projet issu de projets

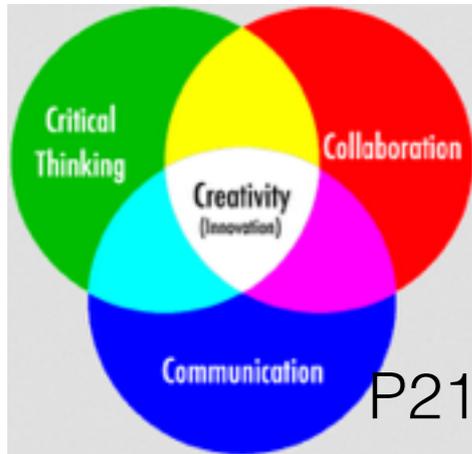
- i-TEC
- Living Schools Lab
- Creative Classroom Lab
- EUN Academy
- eTwinning



Un objectif

Développer les compétences du 21ème Siècle

chez les élèves et les enseignants



collaboration
construction du savoir
auto-régulation
résolution de problèmes de la vraie vie et innovation
usage des Tices pour l'apprentissage
communication

WAYS OF THINKING
- Creativity and innovation
- Critical thinking, problem-solving, decision-making
- Learning to learn/metacognition (knowledge about cognitive processes)

TOOLS FOR WORKING
- Information literacy
- Information and communication technology (ICT) literacy

WAYS OF WORKING
- Communication
- Collaboration (teamwork)

WAYS OF LIVING IN THE WORLD
- Citizenship - local and global
- Life and career
- Personal and social responsibility - including cultural awareness and competence



Future Classroom Lab
by European Schoolnet

Un objectif

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



- Future Classroom : repenser **l'espace** comme une **variable** liée aux scénarios pédagogiques



Un objectif

diffuser une **méthodologie** pour **créer** des scénarios pédagogiques innovants



ouverts aux nouvelles technologies,
dans un espace classe « du futur »
repensé (ou « repensable »)

La méthodologie FCL



**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**



**Future
Classroom Lab**
by European Schoolnet

Une « boîte-à-outils » (ou « toolkit »)

La méthodologie FCL

2- Evaluer le degré de maturité numérique de l'établissement



Toolset 2:
Future
Classroom
Maturity
Modelling

Axe	Niveau atteint (N°)	Conseils de progression reçus	Remarques du groupe (compliments, idées, exemples de scénarios...)
Rôle de l'élève	1		
Rôle de l'enseignant	3	Évolution de la place de l'enseignant. Accorder plus d'importance à l'apprentissage hors de la classe.	Conseils de p ²
Évaluation			
Soutenir l'innovation			
Ressources et Outils			

Les 5 axes :

- Axe 1 : Le rôle de l'élève (Ex au LP2I : niv 2/5)
- Axe 2 : Le rôle de l'enseignant (Ex au LP2I : niv 3)
- Axe 3 : Évaluation (Ex au LP2I : niv 4)
- Axe 4 : La capacité de l'école à soutenir l'innovation dans la classe (Ex au LP2I : niv 5)
- Axe 5 : Ressources et Outils (Ex au LP2I : niv 5)



La méthodologie FCL

3- Créer un scénario « Future Classroom »

<http://www.cndp.fr/itec/scenarios/design-participatif/>



Toolset 3:
Creating
a Future
Classroom
Scenario

Les scénarios :

Chemins d'apprentissage personnalisés

L'interdisciplinarité et la technologie pour enrichir l'enseignement et l'apprentissage

Message dans une bouteille

L'histoire de ma communauté

Pollution environnante : collecte de données

Le challenge alimentation saine

Les élèves conçoivent leurs propres « démonstrations de compréhension »

Enseignement inversé : un club technologique enseignant/élève

Apprendre grâce au codage



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet



La méthodologie FCL

3- Créer un scénario « Future Classroom »



Toolset 3:
Creating
a Future
Classroom
Scenario

Exemple 1 : Message dans la bouteille*

*Inspiré de - *Les enfants du capitaine Grant*, Jules Verne



Scénario :

- Faire décrire une région à un groupe de 4 élèves en laissant des énigmes sur un « message partiellement effacé »
- Les autres groupes résolvent...



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet



La méthodologie FCL

3- Créer un scénario « Future Classroom »



Toolset 3:
Creating
a Future
Classroom
Scenario

Exemple 1 : Message dans la bouteille*

*Inspiré de - *Les enfants du capitaine Grant*, Jules Verne



Tendances :

- Motiver l'apprentissage
- Dispositifs portables
- Apprendre à apprendre, Autonomie



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet



La méthodologie FCL

3- Créer un scénario
« Future Classroom »



Toolset 3:
Creating
a Future
Classroom
Scenario

Exemple 2 : Faire vivre un blog d'école

Scénario : Chemins d'apprentissage personnalisés



Intervenant :
Michael Zeyringer



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet



La méthodologie FCL

4- Créer des activités pédagogiques



Toolset 4:
Designing
innovative
Learning
Activities

4. Future Classroom Learning Activity – « Localiser »

Par équipes et à partir du scénario "Message dans la bouteille", les élèves documentent et géolocalisent un lieu d'intérêt (monument patrimonial, ville, site naturel, lieu historique, lieu stratégique...) sur une carte interactive/globe virtuel.

IDEES DE SUPPORTS TECHNOLOGIQUES

Widget : Teamup, Géo, camera.

Google maps, Geoportail, twitter, tactile tablet, GPS, TBI, PC

OBJECTIFS POUR LES ENSEIGNANTS

Work on places of historic / natural / cultural interests (interdisciplinarity)

Use positioning tools : traditional and on-line devices

OBJECTIFS POUR LES ELEVES

To explore and discover a defined space.

To use a geographical positioning tool (traditional and/or online).

To indicate and share (online) places of interest.

Understand the space around them in a better way

PREPARER

The students will work on information and/or co-ordinates (partial and/or complete) to complete a predefined location task.

Basic knowledge of a map.

Preparatory work on the context of the game and the defined environment.



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet

La méthodologie FCL

4- Créer des activités pédagogiques

Le « Learning Designer »

pour construire la suite d'activités



Toolset 4:
Designing
innovative
Learning
Activities

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

- Name:** How much do you bet ?
- Topic:** Gambling
- Learning time:** 720 minutes
- Designed learning time:** 550 minutes
- Number of students:** 24
- Description:** 15-16 year-old students including non native students (French, Chinese, some from european countries) It's a
- Aims:** Create a radio programme on gambling with a debate using mathematical arguments.
- Outcomes:** Formulate, Evaluate in english, Calculate, Book-keeping, Compare (and contrast), Two different names / Die, Argue.
- Navigation:** Home, Browser, Designer, xaviernarnier
- Buttons:** + Add TLA, New design, Import design, Export design, Share, Save
- Activity Design:** Three activity windows are visible:
 - [DREAM]** Are you a Gambler ? Should we dream to win the Euromillion ? (15 minutes, 4 students)
 - [EXPLORE]** Gather informations on your Game and the maths behind it. (15 minutes, 24 students)
 - [MAP]** What to put in the Best Game (Odds, addic... (0 minutes, 24 students)



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet

La méthodologie FCL

5- Evaluation

- Un exemple

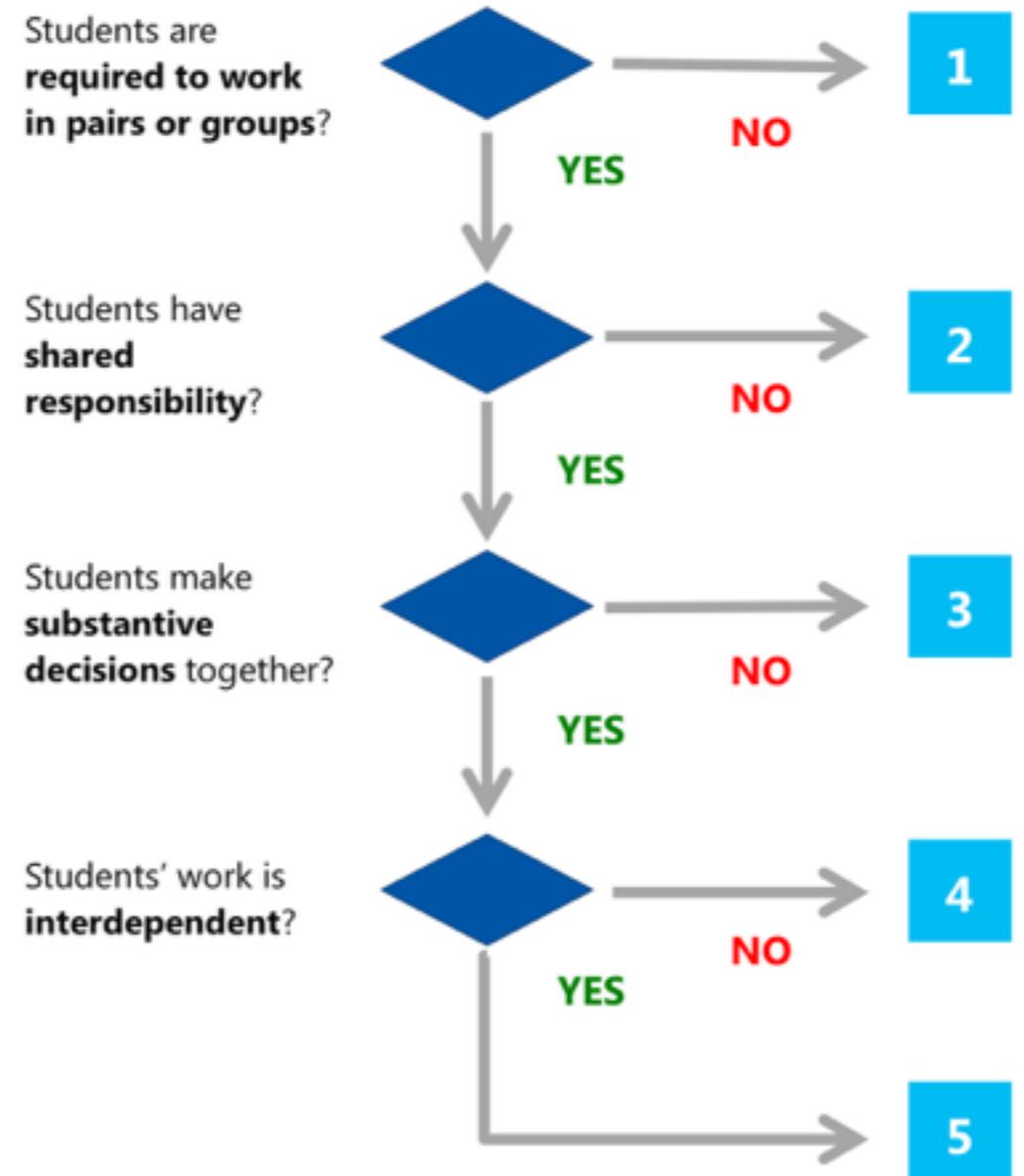
d'évaluation avec les
'Rubric'



Toolset 5:
Evaluating
innovation
in the
classroom

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

Collaboration: Decision Steps



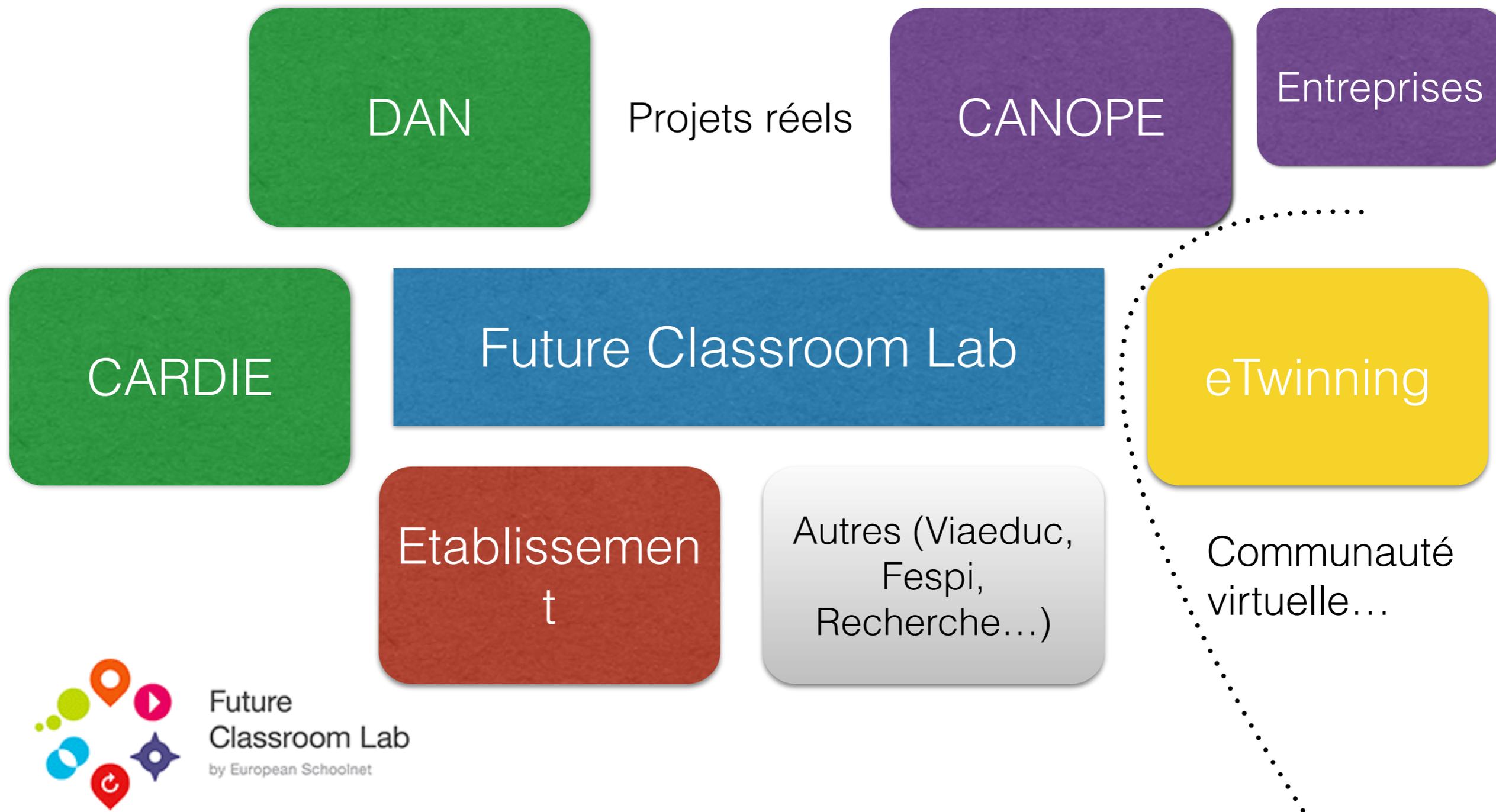
Future
Classroom Lab
by European Schoolnet

Du projet à la réalité...

- 12 ministères européens
- 12 « ambassadeurs » nationaux
- des réseaux à créer / à croiser
- des formations à assurer
- des projets à accompagner



Les acteurs et réseaux nationaux



Le Groupe FCL sur eTwinning

<http://groups.etwinning.net/7639/>

- Objectifs :
 - Tester un scénario FCL
 - Mettre en place une réflexion locale FCL avec la boîte-à-outils (« toolkit »)
 - Devenir FCL Ambassadeur



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet

The screenshot shows the eTwinning group page for 'Future Classroom Lab en France'. At the top, there is a header with the group logo and the text 'FUTURE CLASSROOM LAB EN FRANCE'. Below the header, there is a breadcrumb trail: 'Home > Future Classroom Lab en France c'est quoi ?'. A blue sidebar on the left contains a 'PAGES' section with a '+' icon and a link to 'Future Classroom Lab en France c'est quoi ?'. The main content area features a blue header with the text 'FUTURE CLASSROOM LAB EN FRANCE C'EST QUOI ?' and a large photograph of a modern classroom or meeting room with people sitting at tables. At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Le Blog du FCL : blogpeda.ac-poitiers.fr/fclf'.

Le Groupe FCL sur eTwinning

<http://groups.etwinning.net/7639/>

- Objectifs :
 - Tester un scénario FCL

*Mise en valeur du travail
collaboratif*

*Le monde réel et l'usage
de la visio-conférence*

*Pédagogie de projet et
choix de l'élève*

Le Groupe FCL sur eTwinning

<http://groups.etwinning.net/7639/>

- Objectifs :
 - Mettre en place une réflexion locale FCL avec la boîte-à-outils (« toolkit »)



**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**



**Future
Classroom Lab**
by European Schoolnet

Le Groupe FCL sur eTwinning

<http://groups.etwinning.net/7639/>

- Objectifs :
 - Devenir FCL Ambassadeur

CANOPE

Future Classroom Lab

eTwinning

Communauté virtuelle...



Future
Classroom Lab
by European Schoolnet

Le Groupe FCL sur eTwinning

- Planning : <http://groups.etwinning.net/7639/>
 - Mai/Juin 2015 : Rejoindre le groupe eTwinning, poster sur le forum général (contact, questions...), se rapprocher des Ateliers Canopé locaux (Coracs)
 - Eté 2015 : Mise en ligne de scénarios à tester
 - Rentrée 2015 : Test des scénarios, création de hub locaux pour mise en oeuvre du « toolkit » . **Webinaire**. Partage sur le groupe.



Future Classroom Lab

Concevoir la Classe de Demain

Merci

Twitter : #fcl_fr, @XG_lp2i

Blog : <http://blogpeda.ac-poitiers.fr/fcl/>

Viaeduc : <http://experimentation.viaeduc.fr/group/1161>



<http://groups.etwinning.net/7639/>

