



المركز المغربي للتكوين والبحث  
في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات التربوية

Observatoire Marocain  
de la Formation et la Recherche  
en TIC (OMaFoR-TICE)

# Le **Mobile Learning** dans l'éducation



Présentée par: **SARA ROCHDI**

# Plan de la présentation

- ❖ Contexte
- ❖ Définition du Mobile learning ou m-learning
- ❖ Caractéristiques des téléphones mobiles
- ❖ L'apprentissage mobile est-il important?
- ❖ Mobile learning: effet de mode?
- ❖ La gamification nouvel outil pédagogique
- ❖ Quelques pratiques d'apprentissage et outils pédagogiques
- ❖ Témoignages
- ❖ Les 9 règles d'or pour faire une formation
- ❖ Conclusion

# Contexte

- L'école marocaine à l'ère numérique.
- un smartphone pourrait- être le seul ordinateur que certaines personnes utilisent
- « Aujourd'hui, plus de 6 milliards de personnes ont accès à un appareil mobile connecté et pour chaque personne qui accède à Internet à partir d'un ordinateur, deux le font à partir d'un appareil mobile. La technologie mobile change notre façon de vivre et commence à changer la façon dont nous apprenons. »

***<http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/m4ed/>***





# Le mobile Learning ou le M-Learning



# Caractéristiques des téléphones mobiles

- ❖ **Portabilité**
- ❖ **Joie dans l'apprentissage**
- ❖ **Facilité d'utilisation**
- ❖ **Durabilité**
- ❖ **Maintenance**

# L'apprentissage mobile est-il important



**K**

KEEP

**I**

IT

**S**

SHORT

**S**

SIMPLE



Pratique et flexible



Apprendre à tout moment, n'importe où



Améliore l'engagement et l'interaction des apprenants



Facilité de mise en œuvre



PresenterMedia



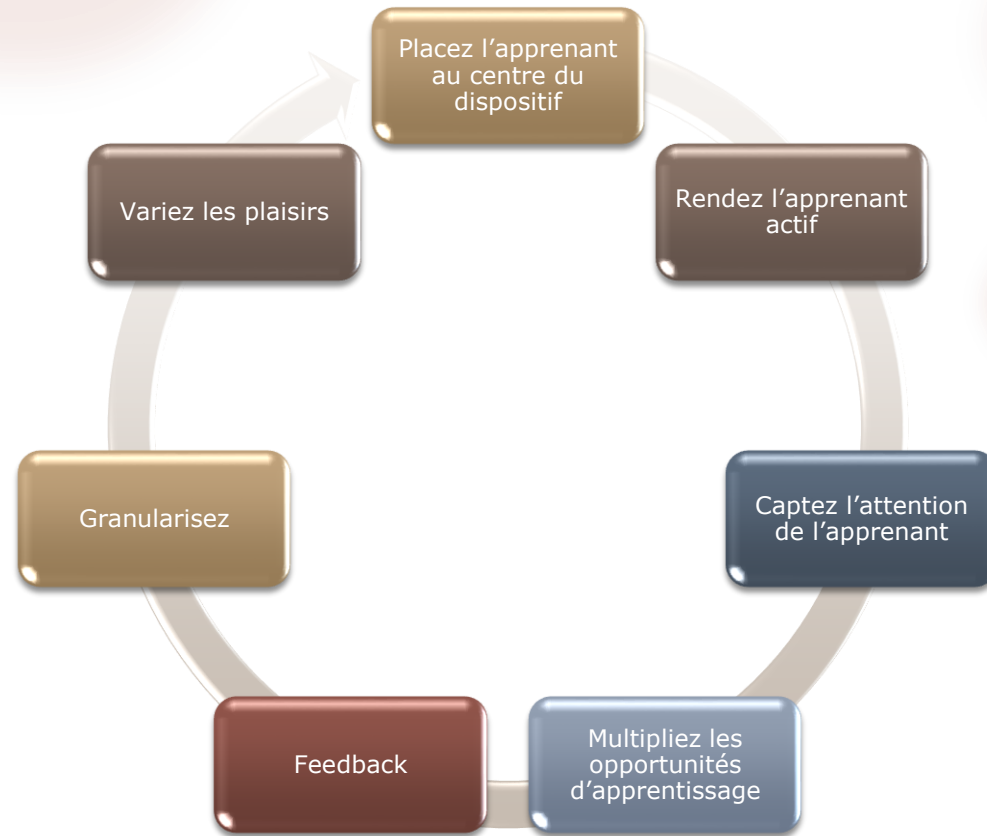
# Mobile learning: effet de mode

- Tablettes et Smartphones
- Mode déconnecté
- Collaboratif
- Peu de temps
- Multiplicité des supports
- Multiplicité des formats



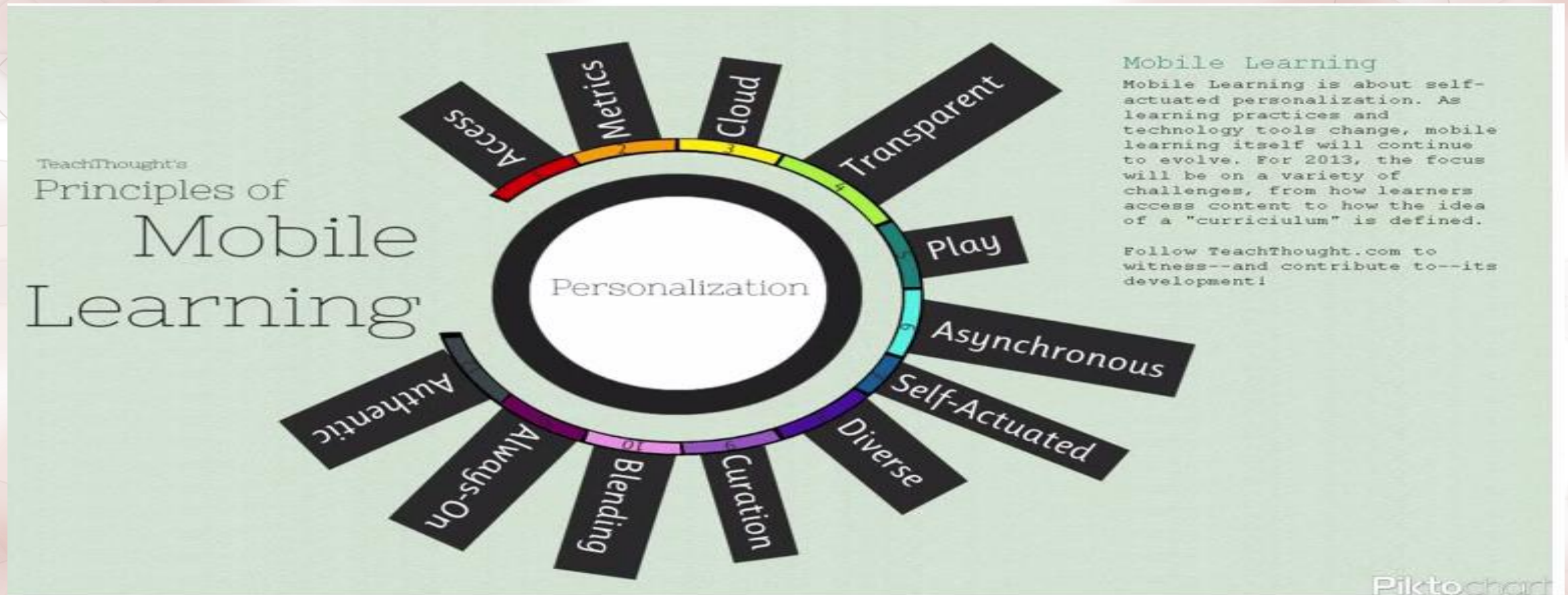


# Pédagogie et mobile



**Efficacité pédagogique : pensez à l'apprenant**

# 12 principes du mobile Learning



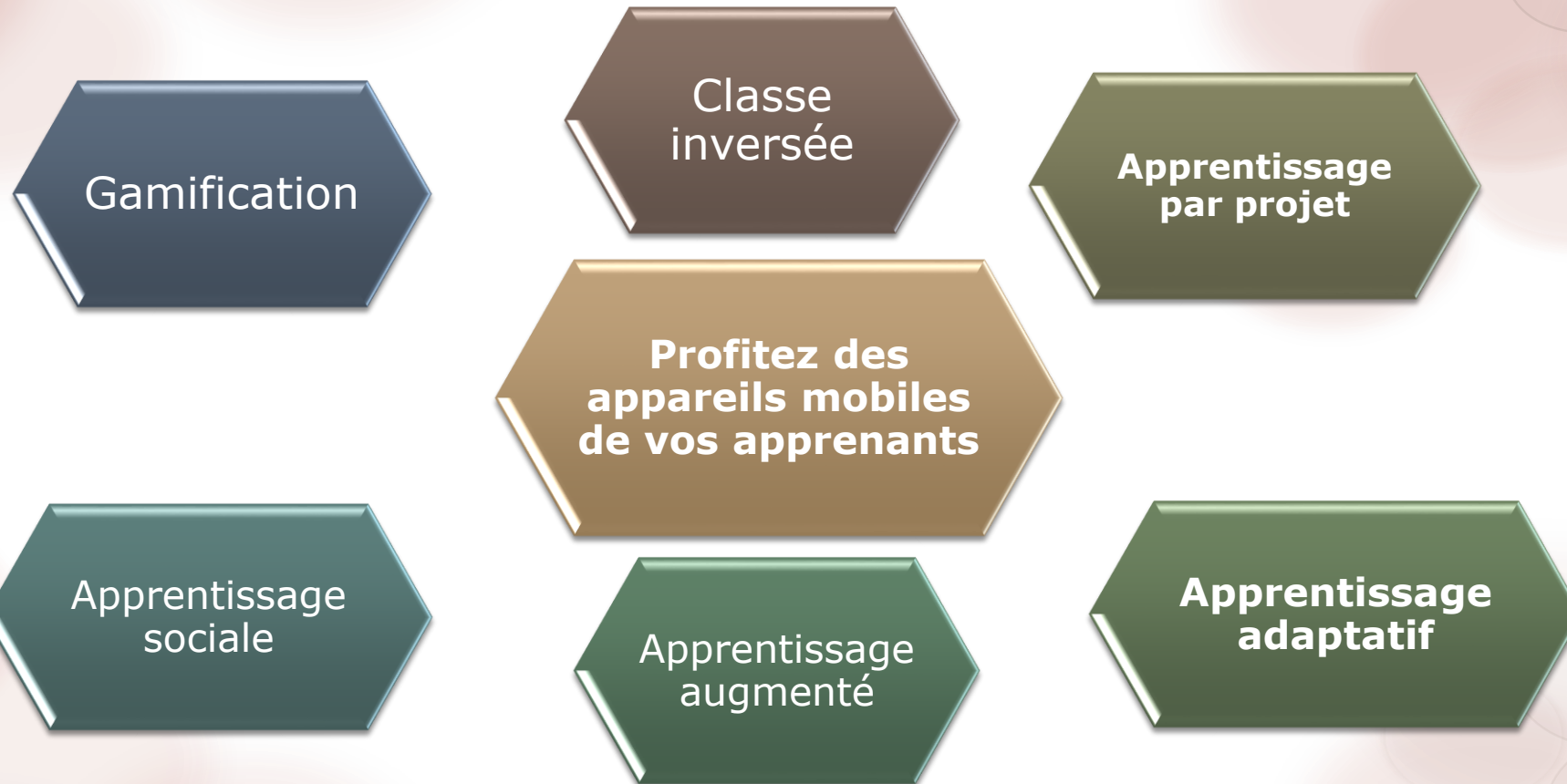
○ Source: <https://www.flickr.com/photos/eric-delcroix/8284901171>

## Quels contenus?

A word cloud of various e-learning content types and formats. The words are arranged in a dense, overlapping manner. The largest words are 'Flash game', 'Videos', 'Complémentaire', 'Formation', and 'Quiz'. Other prominent words include 'Podcast', 'Sérieux', 'Ludique', 'Mobile', 'HTML', 'Jeu', 'learning', 'Immersif', 'informelle', and 'Court'. The colors range from dark green to brown.

Flash game Videos Court  
Podcast Complémentaire  
Quiz Sérieux  
Formation Ludique  
Mobile informelle learning  
HTML Jeu Immersif





Gamification

Classe  
inversée

Apprentissage  
par projet

Profitez des  
appareils mobiles  
de vos apprenants

Apprentissage  
sociale

Apprentissage  
augmenté

Apprentissage  
adaptatif

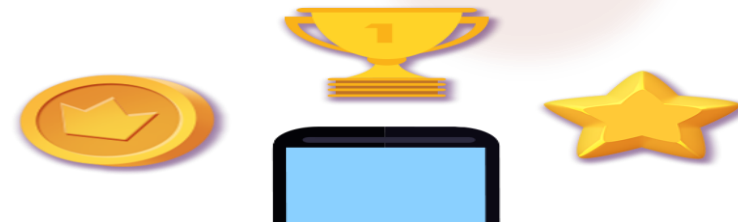


# Gamification au service de l'éducation

Stimuler

Motiver

Favoriser



# La gamification nouvel outil pédagogique

<b>Points</b>	+1pts	+10pts	+100pts
<b>Niveau</b>			
<b>Récompenses</b>			



# Evaluation de la gamification

## L'OCTALYSIS: l'outil d'évaluation de la gamification d'une activité

Créé par Yu-Kai Chou

**Le sens épique**  
(donner du sens à une action)

**L'accomplissement**  
(c'est à dire la validation de compétences, de niveaux)

**L'acquisition**  
(qui peut passer par l'obtention d'un statut)

**La rareté (ou l'opportunité de saisir une chance)**

**L'évitement**  
(la peur de l'échec)

**L'imprévisibilité**  
(le sentiment de surprise, d'inattendu)

**Le social**  
(la capacité à collaborer)

**L'«empowerment»**  
(l'amélioration de ses compétences, de sa créativité)

# Quelques pratiques d'apprentissage et outils pédagogiques





# Démarches: BYOD / AVAN

- BYOD ▶ (Bring Your Own Device) Renforce l'Apprentissage et diminue des coûts. Le succès dans une salle de classe du XXIe siècle nécessite l'utilisation et l'intégration d'une variété d'outils technologiques
- AVAN: Apportez Vos Appareils Numériques



# Créer des jeux de quiz

**Kahoot!**  
**QUIZIZZ**  
**Quizlet**

 **GoSoapBox**

 **socrative**

 **plickers**

*Créer des jeux de quiz*



# Des outils simples pour tout apprendre

The image shows a screenshot of the Quizlet website. At the top, there is a blue navigation bar with the 'Quizlet' logo on the left, a search bar with a magnifying glass icon and the text 'Search', and a 'Create' button with a plus icon. Below the navigation bar, the page displays '66 terms' and the user 'adganaway TEACHER'. The main title is 'English Verbs'. Underneath the title are four circular icons: a folder, a share arrow, an information 'i', and a three-dot menu. The interface is divided into two sections: 'STUDY' and 'PLAY'. The 'STUDY' section contains three buttons: 'FLASHCARDS' (with a card icon), 'LEARN' (with a pencil icon), and 'SPELL' (with a speaker icon). The 'PLAY' section contains three buttons: 'TEST' (with a document icon), 'MATCH' (with a matching puzzle icon), and 'GRAVITY' (with a gravity icon). At the bottom left, there is a prompt: 'Like this study set? Create a free account to save it.' On the bottom right, there is a teal button with the text 'Create'.



# LearningApps.org

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, the logo "LearningApps.org" is displayed in blue, followed by the text "permet la création de différents types d'exercices". To the right of the logo are several small national flags. Below the header is a navigation bar with a search box labeled "Search in Apps", a "Browse Apps" button, a "Create App" button, and a "Login" button.

The main content area is divided into several sections:

- What is LearningApps.org?**: A white box containing two blue arrows pointing to "What is LearningApps.org?" and "Show Tutorial".
- Matching exercises**: A section with a photo of pistachios.
- Mots croisés**: A section with a photo of a classroom and a crossword puzzle grid.
- Timelines**: A section featuring a tweet from Kathy Geiger (@TRADUKA2011) and a diagram showing a workflow: "your idea" (lightbulb icon) → "tools from LearningApps.org" (video player icon) → "interactive and multimedia apps" (people at a computer icon).
- Exercices à trous**: A section with a photo of a green apple and a worksheet with blank lines.
- Quizes**: A section with a blue geometric pattern.
- Pendu**: A section with a simple drawing of a gallows.

At the bottom of the page, there is a row of five blue buttons: "Text", "Image", "Text to speech", "Audio", and "Video".



# Des Leçons avec Symbaloo

<http://lessonplans.symbaloo.com/>



# Le code QR

- les enseignants font des exercices et les codent
- les élèves utilisent leur smartphones pour coder et consulter





# Class Tools - WORDSHOOT

<http://www.classtools.net/>

## Class Tools - WORDSHOOT!

### Consommateur vs producteur

Time Left: 58 Ammo: 20

o avo Afonso

No Ramalhete

Tancredo, o italiano

Maria Eduarda Rosa

Uma beta mulher

formatura

Como se chama mulher de Afonso?

<http://www.classtools.net/>

Best today: 0 Score: 0

# Défi du m-learning

```
graph LR; A[Défi du m-learning] --- B[Concevoir du contenu apprentissage]; B --- C[Défi technique]; C --- D[Formation des enseignants et risque de distraction];
```

**Concevoir du contenu  
apprentissage**

**Défi technique**

**Formation des  
enseignants et risque de  
distraction**



# Les 9 règles d'or pour faire une formation mobile

- 1. Proposez un contenu « granularisé »**
- 2. Gamifiez**
- 3. Scénarisez vos contenus**
- 4. Soignez votre design**
- 5. Interpellez l'apprenant**
- 6. Insistez sur le « comment faire »**
- 7. Sanctionnez les connaissances**
- 8. Créez des parcours**
- 9. Communiquez**

# Conclusion

- le Mobile Learning est une modalité pédagogique très intéressante pour la formation professionnelle et le monde l'éducation. En effet d'un coté vous avez une formation à distance diffusée via des supports de type tablettes et smartphones et de l'autre des apprenants qui suivent leur formation de n'importe quel lieu via un appareil mobile.
- Le Mobile Learning donne à la fois une flexibilité et une accessibilité à la formation tout en étant un complément aux autres modalités E-learning et Blended learning.

Le mobile learning est appelé à un fort développement mais n'est pas exempt de contraintes et d'impératifs techniques



« L'éducation n'a pas de frontières »