



Le modèle SAMR

ou comment la reconfiguration des séances pédagogiques grâce au numérique les rend accessibles à tous.

Références

- [Présentation du modèle par l'auteur, Ruben Puentedura \(VOSTFR\)](#)
- [Primàbord - Qu'est-ce que le modèle SAMR ?](#)
- [Eduscol - SAMR, un modèle à suivre pour développer le numérique éducatif](#)
- [Carte mentale de François Bocquet - SAMR et TBI](#)

<u>Définitions</u>	<u>Substitution</u>	<u>Augmentation</u>	<u>Modification</u>	<u>Redéfinition</u>
<i>Objectif pédagogique</i>	La technologie est utilisée pour effectuer la même tâche qu'avant. Aucun changement fonctionnel dans l'enseignement ou l'apprentissage. Il peut y avoir des moments où ce niveau de travail est approprié, car il n'y a pas de gain réel à tirer de la technologie.	L'informatique propose un outil plus efficace pour effectuer des tâches courantes. Il y a un certain avantage fonctionnel comme une rétroaction presque immédiate. Les élèves peuvent commencer à s'engager davantage dans leur apprentissage.	Il s'agit de la première étape qui mène vers une transformation de la salle de classe. Les tâches scolaires ordinaires sont réalisées grâce à la technologie. Alors que tous les élèves acquièrent des compétences similaires, la technologie est nécessaire à la tâche.	La technologie informatique permet de nouvelles tâches qui étaient impossibles auparavant. À cette étape, les tâches scolaires communes et la technologie n'existent pas comme une finalité, mais comme un soutien pour centrer l'élève vers son apprentissage.
<i>Produire un texte écrit</i>	traitement de texte	+ correcteur orthographique	logiciel de dictée	document partagé
<i>Mémoriser des tables</i>	Chansons ou vidéos	quiz avec feedback direct	Anki	création d'un support multimédia (vidéo, son, ...)