

Qu'est-ce que le modèle **SAMR**?



Le modèle SAMR a été élaboré en 2010 par le chercheur en éducation Ruben Puentedura et expose quatre niveaux d'apprentissage en ligne, présenté approximativement dans l'ordre de leur pouvoir de transformation.

Le modèle SAMR est un outil de réflexion qui peut aider les formateurs et formatrices à réfléchir à la façon dont l'intégration de la technologie numérique appuie l'apprentissage dans des leçons et des activités d'apprentissage précises.

Le modèle SAMR offre aux formateurs et formatrices un moyen commun de communiquer sur l'intégration de la technologie.

Les lettres « SAMR » signifient :

Substitution

Augmentation

Modification

Redéfinition



Le modèle SAMR nous aide à poser des questions sur ce que les enseignants et les personnes apprenantes tireront de la technologie et à y répondre avant de la mettre en œuvre.

Si l'utilisation de la technologie numérique n'ajoute rien d'autre que des tracasseries, les enseignants peuvent choisir de s'en tenir au papier et au crayon.

Si les personnes apprenantes commencent à peine à comprendre les avantages de l'apprentissage dans un environnement à forte composante technologique, les enseignants peuvent choisir de commencer par des **activités de substitution et d'augmentation**.

Si les personnes apprenantes ont une certaine maîtrise de la technologie numérique et utilisent des appareils et des logiciels de façon créative, ils peuvent s'attendre à ce que les milieux d'apprentissage comprennent des activités et des leçons qui utilisent des **stratégies de modification et de redéfinition**.



Quelques remarques sur le modèle

Le modèle SAMR ne doit pas être considéré comme une montagne à gravir. Une bonne intégration de la technologie ne consiste pas à se situer au sommet du modèle de SAMR; il s'agit de connaître l'éventail de possibilités et de choisir la bonne stratégie – ou les bonnes stratégies – pour chaque contexte et chaque résultat d'apprentissage.

M. Puentedura a proposé qu'à mesure que nous passons de la substitution à la redéfinition le curriculum devient davantage axé sur la personne apprenante et les activités davantage dirigées par la personne apprenante. Cependant, **les enseignants doivent tenir compte de la capacité du curriculum à soutenir les utilisations inventives de la technologie et de la capacité des personnes apprenantes à utiliser la technologie de façon inventive.**

Au moment de planifier l'intégration de la technologie dans les activités, les leçons et le curriculum, les enseignants commencent souvent par la substitution et l'augmentation. À mesure que les enseignants et les personnes apprenantes deviennent plus à l'aise dans un environnement à forte composante technologique, les deux derniers niveaux du modèle SAMR – la modification et la redéfinition – peuvent être ajoutés au mélange.



Alors, qu'est-ce que ça veut dire?

Voici le diagramme du modèle SAMR.

Substitution

Le numérique est utilisé pour effectuer la même tâche qu'avant, il n'y a pas de changement fonctionnel.

Augmentation

Le numérique se substitue à une autre technologie et il y a une amélioration fonctionnelle.

Modification

Le numérique permet une reconfiguration significative de la tâche.

Redéfinition

Le numérique permet la création de nouvelles tâches qui étaient auparavant inconcevables.



Substitution

La substitution décrit les activités où la technologie numérique agit comme substitut direct à une autre technologie, mais où il n'y a pas de changement fonctionnel.

Nous remplaçons une technologie par une autre, mais ce que nous pouvons faire ne change pas. Les stratégies de substitution ne changent pas le processus, l'environnement, ni le résultat d'apprentissage.

Par exemple, **un enseignant peut numériser des leçons et des feuilles de travail, les convertir en PDF et les publier en ligne.** Les horaires et les listes de vocabulaire peuvent être convertis en format numérique que les personnes apprenantes peuvent consulter facilement.

Les personnes apprenantes consulteront les fichiers numériques différemment que les documents papier, mais ils utiliseront les fichiers numériques et papier à peu près de la même façon.

Le but avec les stratégies de substitution est de garder les choses simples. Nous utilisons les stratégies de substitution quand il n'est pas nécessaire de réinventer la roue.



Augmentation

L'augmentation décrit les activités où la technologie numérique agit comme substitut à une autre technologie et où il y a une amélioration fonctionnelle. Le produit reste le même, mais le processus de création peut devenir plus efficace ou plus facile.

Par exemple, **un logiciel de traitement de texte améliore le processus de rédaction d'un article** – nous pouvons vérifier notre orthographe et notre grammaire, utiliser le dictionnaire et le thésaurus intégrés, vérifier notre compte de mots et dicter notre article au lieu de le taper. Le produit et le processus de rédaction ne sont pas transformés, mais bon nombre de tâches qui font partie du processus sont facilitées.

Le but des stratégies d'augmentation est de tirer parti de la puissance de la technologie pour simplifier des tâches. Nous utilisons les stratégies d'augmentation pour aider les personnes apprenantes à voir en quoi les compétences numériques peuvent compléter les compétences en littératie. Les personnes qui commencent à lire et à écrire peuvent utiliser la technologie pour appuyer l'expression créative et la construction de connaissances.



Modification

La modification décrit les activités où la technologie commence à transformer l'expérience d'apprentissage et permet aux personnes apprenantes de générer des travaux novateurs qui ne se limitent pas à des documents. On dit parfois que c'est par la modification que **les personnes apprenantes passent de consommateurs de connaissances à créateurs.**

Par exemple, les personnes apprenantes peuvent collaborer avec les formateurs et formatrices sur des artéfacts partagés (documents, vidéos, photorécits, enregistrements audio) ou travailler en groupe, ce qui permet un partage continu des connaissances. Les personnes apprenantes et les formateurs peuvent ajouter des commentaires, suggérer des modifications et travailler simultanément sur le document ou le média, ce qui permet une restructuration importante de la tâche. Cette interaction peut favoriser l'apprentissage coopératif et dynamique.

L'objectif des stratégies de modification est d'intégrer l'utilisation de la technologie dans les tâches et les activités d'une manière qui mobilise les personnes apprenantes, leur permet de faire des choix et de s'exprimer, améliore la pensée critique et les aptitudes d'apprentissage autonome, et transforme la construction de connaissances en une expérience de collaboration.



Redéfinition

La redéfinition décrit les activités où la technologie nous permet de faire des choses qui seraient impossibles sans l'utilisation de la technologie numérique. Ce peut être difficile à imaginer, mais ça implique généralement d'élargir les limites de la « salle de classe ».

Les stratégies de redéfinition nous permettent d'accéder plus facilement à de l'expertise et à des publics authentiques. **Nous pouvons regarder des présentations et des discours passés et actuels.** Nous pouvons devenir éditeurs et créateurs et créer des réseaux d'enquête avec des participants locaux et à distance.

Souvent, les activités de redéfinition sont combinées à des stratégies d'apprentissage par projet où les personnes apprenantes peuvent s'attaquer à des problèmes locaux – par exemple, étudier la qualité de l'eau d'une rivière voisine – et présenter leurs propositions aux membres de la communauté.

L'objectif des stratégies de redéfinition est d'**élargir la « salle de classe » et d'étendre l'apprentissage au-delà de la participation à un programme donné à un moment donné.**



Que signifie le modèle SAMR pour la pratique d'alphabétisation?

Le modèle SAMR peut nous aider à parler des façons dont nous utilisons la technologie, à évaluer les technologies pour voir comment elles s'intégreront à notre contexte et à planifier les utilisations futures.

Par exemple, l'un de nos sites de ressources préférés, [Online Tools for Teaching and Learning](#) (en anglais), utilise le modèle SAMR pour décrire comment intégrer différentes technologies d'apprentissage aux leçons. Ce site de ressources a été créé et est mis à jour par des étudiants de l'Université du Massachusetts à Amherst à l'aide de stratégies de redéfinition.

*Ce site a été conçu pour vous aider à trouver des outils en ligne que vous pourriez utiliser pour enseigner ou apprendre. Chaque page contient une mine de renseignements sur chaque outil (p. ex., le prix, la facilité d'utilisation, la description de l'outil, les façons novatrices d'utiliser l'outil pour l'enseignement et l'apprentissage, et **la façon dont l'outil s'intègre au modèle SAMR**) pour vous aider à évaluer l'outil et à déterminer si vous devriez l'utiliser dans votre pratique.*

Certaines personnes trouvent que l'utilisation du modèle SAMR est utile pour réfléchir aux façons possibles d'intégrer ces outils dans un programme d'apprentissage mixte.



Modèle SAMR et objectifs d'apprentissage

Les délimitations entre les catégories peuvent être un peu floues. Nous ne devrions pas trop nous inquiéter d'utiliser la bonne terminologie pour nos activités et leçons, mais certaines personnes trouvent le modèle SAMR utile pour réfléchir à l'approche d'apprentissage mixte qui fonctionne le mieux dans leur contexte.

Vous pouvez essayer de définir comment les activités s'intègrent au modèle SAMR ici : [Une introduction à l'apprentissage mixte](#) (diapos 17 à 19, en anglais). Beaucoup de gens trouvent que cet exercice montre simplement à quel point le travail de catégorisation peut être difficile.

L'objectif de réfléchir au modèle SAMR n'est pas de s'assurer de toujours utiliser l'outil le plus sophistiqué, mais de trouver le bon outil pour l'objectif d'apprentissage visé. C'est une façon de réfléchir à votre intégration de la technologie en vous penchant sur quelques questions clés :

- Comment améliorer ma leçon à l'aide de la technologie?
- Comment mobiliser les personnes apprenantes et améliorer leur autonomie à l'aide de la technologie?
- Comment faire en sorte que l'apprentissage en ligne ressemble davantage à l'apprentissage authentique dans le monde réel?



Le cadre Triple E

Pour répondre à ces questions, nous pourrions également examiner le [cadre Triple E](#) (en anglais). Ce cadre a été élaboré par Lisa Kolb en 2011. Ses travaux s'appuient sur le modèle SAMR et proposent d'utiliser la technologie pour trois raisons :

- pour favoriser l'**engagement** des personnes apprenantes;
- pour **enrichir** l'apprentissage;
- pour **étendre** l'apprentissage à l'extérieur de la classe.

Le cadre est conçu pour déterminer dans quelle mesure la technologie d'une leçon aide les personnes apprenantes à atteindre leurs objectifs d'apprentissage. Le cadre Triple E est axé sur les objectifs d'apprentissage plutôt que sur des outils technologiques précis.

Ce ne sont pas toutes les activités qui comprendront les trois composantes, mais le cadre fournit [un guide possible](#) (en anglais) pour la conception d'un cycle de leçon qui comprend les trois éléments en posant les questions suivantes au sujet de chaque phase du cycle.



Engager

La technologie

- permet-elle aux personnes apprenantes de se concentrer sur la tâche ou l'activité avec moins de distractions?
- motive-t-elle les personnes apprenantes à commencer le processus d'apprentissage?
- appuie-t-elle l'apprentissage actif ou social?

Enrichir

La technologie

- aide-t-elle les personnes apprenantes à acquérir ou à démontrer une compréhension plus large ou approfondie du contenu? (Crée-t-elle des occasions de création ou de production plutôt que de consommation?)
- crée-t-elle des modèles pour faciliter la compréhension des concepts ou des idées?
- crée-t-elle des parcours permettant aux personnes apprenantes de démontrer leur compréhension des objectifs d'apprentissage d'une façon qu'ils ne pourraient pas avec les outils traditionnels?

Étendre

La technologie

- crée-t-elle des occasions pour les personnes apprenantes d'apprendre en dehors de leur journée « scolaire » habituelle?
- crée-t-elle un pont entre l'apprentissage scolaire et les expériences de la vie quotidienne?
- permet-elle aux personnes apprenantes d'acquérir des compétences qu'ils peuvent utiliser dans leur vie quotidienne?



Modèle SAMR et autres cadres

Pour voir d'autres cadres qui s'appuient sur le modèle SAMR, jetez un coup d'œil à la page [Planification de la technologie pour l'apprentissage](#) sur le site [Technologie numérique pour l'apprentissage d'AlphaPlus](#) (en anglais), en particulier :

- la matrice d'intégration de la technologie, [Technology Integration Matrix \(TiM\)](#);
- le cadre des niveaux d'innovation en enseignement, [Levels of Teaching Innovation \(LoTi\)](#).

Si vous souhaitez savoir comment la [taxonomie de Bloom peut fonctionner avec le modèle SAMR](#), consultez le travail de Kathy Shrock et le cadre H.E.A.T.

Le modèle SAMR est un outil puissant pour réfléchir et élaborer une approche d'apprentissage mixte qui fonctionne le mieux dans les contextes en constante évolution où nous travaillons et, en tant que document de base qui sous-tend une grande partie du travail sur l'apprentissage mixte, il peut nous aider à comprendre plus en profondeur les [approches](#), [cadres](#), [modèles](#) et [stratégies](#) proposés.



Créé par
Tracey Mollins
pour **AlphaPlus**

tmollins@alphaplus.ca
alphaplus.ca

416-322-1012, poste 108
1-800-788-1120,
poste 108

Mars 2023



Ce document est publié sous
une licence

[Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
([CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/))

