

# Sommaire

Avant-propos, Philippe Meirieu .....	5
<b>Introduction</b>	
<i>Pour une pédagogie numérique</i> .....	9
<b>1. Les premiers pas</b>	
<i>De l'analogique au numérique</i> .....	13
• Par où commencer ? .....	13
• Trois démarches concrètes .....	25
<b>2. Le numérique pour une pédagogie augmentée</b>	
<i>De nouvelles opportunités avec le digital</i> .....	35
• Trois outils emblématiques repensés .....	35
• Trois démarches concrètes .....	37
• La réalité virtuelle abordable et pédagogiquement utile .....	60
• L'intelligence artificielle : une invitation à repenser l'école .....	70
<b>3. La classe numérique, une classe transformée ?</b>	
<i>L'invitation à une transformation pédagogique</i> .....	81
• Des changements bénéfiques .....	81
• Deux démarches concrètes .....	84
<b>4. Une salle de classe modulaire</b>	
<i>Le numérique redistribue les lieux et les rôles</i> .....	101
• Une classe mobile et modulaire .....	101
• Un enseignant multiscarpe .....	103
• Deux démarches concrètes .....	104
<b>5. Le temps scolaire à l'heure du numérique</b>	
<i>L'impact sur les moments d'apprentissage</i> .....	117
• Une nouvelle imbrication du temps scolaire .....	117
• La classe inversée .....	119
• Un renversement du livre .....	123
<b>Conclusion</b> .....	133
<b>Lexique</b> .....	135
<b>Le numérique, pour enseigner autrement</b>	
<b>Le CRAP-Cahiers pédagogiques</b> .....	140