



ACADÉMIE
DE GRENOBLE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

CATALOGUE HEURES NUMERIQUES

2021-2022



Le numérique au service des compétences orales

Eloquence poétique	p3
Journée du codage à L'école H Tazieff des Abrets en Dauphiné	p5
Captain Kelly, l'assistant numérique	p7
Mise en place d'un journal télévisé de l'école	p9
Le langage des arbres, le langage des enfants	p11
Langage, codage et robot en GS.	p13
La trace orale hors la classe	p15
Mettre en voix une biographie	p17
Vers une langue plus fluide	p19
Réaliser un reportage	p21
Entraîner les élèves au discours	p23
Une liaison, ce n'est pas si mal !	p25
Usage du détournement pédagogique Bookflix	p27
Favoriser la fluidité et l'authenticité en langues vivantes	p29
Travailler la prononciation en italien	p31
Impegniamoci per il pianeta	p33
Compétences orales et numérique	p35
Créer un diaporama animé	p37
Des mots dans la voix	p39
L'importance du corps et de la voix chez l'élève ?	p41
S'affirmer positivement à l'oral	p43
Du poster à l'imagier multimédia en MS	p45
7 au sommet	p47
Des capsules audios en maternelle	p49
Webradio	p51
Accompagner les élèves pour l'épreuve du grand oral	p53
Les tutos de Bizonnes	p55
La Fontaine raconte ...	p57
Se connaître et se reconnaître les uns les autres	p59
TwictéeContée	p61
De l'album écho aux histoires illustrées	p63
Booktube	p65
Travailler et progresser à l'oral	p67
La gazette radiophonique Harry Potter	p69

Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

La RA pour des élèves à besoins particuliers en voie professionnelle.	p71
Scratch sur tablettes	p73
Création d'un court-métrage en stop-motion	p75
DISPOSITIF UN JOUR UNE ENIGME	p77
UN VERGER DANS MON VILLAGE	p79
On code à la maternelle	p81
Maths à jouer au cycle 2	p83
La 3D pour donner du sens aux apprentissages mathématiques	p85
Jouons aux échecs	p87
En route pour Mars	p89
Parcours ludifié de révisions du DNB en Physique Chimie	p91
Débats en mathématiques	p93

L'utilisation de PIX au service des apprentissages disciplinaires

Faire vivre Pix au sein de l'enseignement des Mathématiques	p95
Éléments pour un parcours disciplinaire expérimental PIX en SES	p97

Le numérique au service de la citoyenneté numérique et des valeurs de la République

Tous contre le harcèlement	p99
« EMI » : qui es-tu ? l'allié du citoyen en devenir	p101
L'ENT pour apprendre à produire, collaborer et communiquer	p103

Le numérique pour assurer l'égalité des chances

Formation numérique dans le cadre de Devoirs Faits	p105
Plan de travail et classe inversée	p107
Les Robots des Montagnes	p109
À l'école du Parc !	p111

Eloquence poétique

Cycle 1 /Cycle 2 /Cycle 3

Le projet : Pour la nuit de la lecture, les élèves ont travaillé sur des créations à déclamer. Ces enregistrements ont été compilés pour proposer des temps d'écoute aux autres écoles des circonscriptions.

Mené par : Claire LEJEUNE - Florence NINET - Chantal TAUREILLES

Inspecteur référent : Anne TABURET - Cedric MAYOL - Eric SUJKOWSKI

Acteurs : Marjorie Hegelbacher - Isabelle Rouger - Laure Nicol - Virginie Melot - Marie Guilbert - Carine François - Edwige Deronzier
Colovry - Chinaillon - Sur les Bois - Talloires - Duingt - ULIS Collège du Pays de Gavot
SAINT-PAUL-EN-CHABLAIS

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

De façon générale, progression des compétences orales : Amélioration de sa lecture oralisée Intérêt de la fabrication numérique de son projet Améliorer son éloquence (fluidité de lecture, mémorisation, intonation, liaisons, articulation) Acceptation et engouement à partager un projet, l'améliorer, se faire aider par ses pairs Regard critique sur sa production d'écrit et amélioration de sa production Ecoute critique des lectures à voix haute Attitude coopérative chez les élèves Travail collaboratif d'écriture

Les productions :

https://portail-ressources-education-dsden74.web.ac-grenoble.fr/annecy_est_actualite/eloquence-poetique

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Motivation pour participer à un projet innovant et ponctuel. Intérêt pour participer à un projet mutualisé avec d'autres écoles.

Les objectifs pédagogiques :

Permettre aux élèves de progresser en expression orale Mettre en oeuvre un projet numérique en lien avec des enregistrements Proposer aux élèves des temps d'écriture collaborative

Journée du codage à L'école H Tazieff des Abrets en Dauphiné

Créer de la coopération entre les élèves autour du codage

Cycle 2

Le projet : L'idée est de former une classe d'élève à la programmation, et ensuite qu'ils organisent des ateliers afin de former les élèves des autres classes sur les applications tux bot et stamp it.

Mené par : Florence Broyer

Inspecteur référent : M. Fabien Vallier, IEN VOIRON 2

Acteurs : 21 CE2 et Mme Sidonie Fromentin ERUN
Ecole Elémentaire Haroun Tazieff

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Les élèves sont dans la découverte de la programmation à travers différentes applications.

Ils acquièrent une certaine autonomie face à un ordinateur. Ils vont devoir l'expliquer aux autres élèves de l'école et font donc des liens entre les différents types de code et applications (flèche ou blocs, quadrillage ou non...). Ils sont capables d'expliquer à d'autres enfants les activités à effectuer.

Une coopération s'installe naturellement entre eux.

Les élèves apprennent à accepter "l'échec" (le bug) et à se mobiliser pour corriger leurs erreurs.

Les productions :

<https://digipad.app/p/138663/7cf30aa30d5cb>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

La mise en place de ce projet offre des temps qui sont moins dans le contrôle et nécessitent une posture d'accompagnement et d'observation.

La coopération naturelle qui s'établit entre les élèves remobilise le tutorat entre pairs.

La pédagogie par l'erreur prend tout son sens.

Les objectifs pédagogiques :

Travail de la programmation de la notion d'algorithmique (boucle de répétition).

Réflexion sur les similitudes et différences entre les applications Coopération entre élèves dans le cadre de l'organisation d'une journée d'échange entre classe.

Captain Kelly, l'assistant numérique au service de l'oral en langue vivante

Expérimentation de l'assistant de langue vivante en usage d'école

Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Utilisation de deux dispositifs d'assistant vocal, Captain Kelly pour 5 classes va permettre un usage fréquent et régulier de l'outil numérique au service des compétences orales en langue vivante. La mise en œuvre a été facilitée par la mise à disposition des documents d'accompagnement et par la présence de la CPD langues vivantes.

Mené par : Karin Cadiou / Jérôme Duchêne

Inspecteur référent : Christophe Licitri - IEN Annemasse 1

Acteurs : Valérie SORDET et ses 28 élèves de CP/CE1 ; Adeline MARIN et ses 2_ élèves de CE1/CE2 ; Annick CHARDON et ses 28 élèves de CE1/CE2 ; Olivier KIEFFER et ses 27 élèves de CE2/CM1 et Benjamin OLIVIER et ses 28 élèves de CM1/CM2 ; Ecole primaire René Cassin

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

La pratique orale par les élèves est généralement décomplexée par le fait d'entrer en relation de communication avec Captain Kelly (assistant numérique), même au sein d'un groupe. Certains élèves semblent tout de même en difficulté sur la prise de parole en grand groupe malgré ce dispositif. En ce qui concerne l'enseignement de la langue vivante, l'intérêt du dispositif numérique Captain Kelly se retrouve en début de séquence car il permet de fixer un modèle phonétique correct pour le lexique et la syntaxe abordés. Les élèves sont alors en présence d'une prosodie claire d'un locuteur natif. Les problématiques rencontrées lors des séances avec les élèves que vous retrouverez dans le document de synthèse ne permettent pas de mettre l'accent sur les effets observés lors des interactions entre les élèves et Captain Kelly, ce qui en fait un point de vigilance à avoir sur ce dispositif décrit comme un assistant communicationnel.

Les productions :

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/iadcJ6UcCZoZw298t3HS74>

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/cgPQm2DRB1oT31sWAv3coe>

https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/c/hdn_jd

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Les effets observés sur les pratiques pédagogiques montrent que ce dispositif numérique pourrait s'inscrire en complément d'une démarche d'enseignement personnelle ou autre. Les contraintes de fonctionnement (techniques et opérationnelles), en particulier sur la reconnaissance vocale des élèves par le dispositif a parfois été un frein à l'utilisation de celui-ci. Néanmoins, les enseignants ont pu s'appuyer sur Captain Kelly pour conduire des activités selon des modalités et des typologies qu'ils n'avaient pas mises en œuvre auparavant, favorisant l'activité orale individuelle. Les propositions régulières de l'éditeur, sur des thématiques liées aux événements de l'année (Noël, ...), diffusées aux établissements par une mise à jour de l'application (enrichissement) inciteraient les enseignants à utiliser l'outil. L'ouverture du logiciel « en écriture » pour un usage plus libre permettrait aux enseignants d'ajouter le lexique du thème abordé par la classe. Cette piste pourrait être une évolution à étudier pour enrichir l'application.

Les objectifs pédagogiques :

La modalité orale peut constituer un obstacle à l'enseignement des langues vivantes, à la fois aux enseignants et aux élèves. La pratique régulière et quotidienne de cet oral permet pourtant un développement des compétences linguistiques chez l'élève. L'utilisation d'un assistant vocal va faciliter la mise en œuvre de situations orales pour l'enseignant, permettant d'être un point de départ des interactions linguistiques chez les élèves. La mise en œuvre simplifiée et l'utilisation du numérique seront une source de stimulation pour l'enseignant et les élèves. L'utilisation de l'outil communicationnel numérique doit permettre aux élèves de développer leurs compétences orales et linguistiques. Les élèves développeront également des compétences d'interactions sociales à l'oral en langue vivante. L'ensemble des classes du CP au CM2 a utilisé le dispositif Captain Kelly à raison d'une à deux fois par semaine en fonction des classes. Les enseignants ont opéré des choix d'organisation en fonction de leur propre retour d'expérience et du niveau de la classe. Les choix sont également dictés par les organisations spatiales possibles. Cette expérimentation a donc fait l'objet d'observations en groupe classe (CP/CE1), en demi-groupe (CM) ou encore en groupe restreint sur un temps d'APC (CE). Les observations dans les classes ont fait l'objet d'enregistrements audio et vidéo après avoir pris l'autorisation préalable des responsables légaux. Après chaque observation, un temps de mise en commun entre l'équipe enseignante, Mme Cadiou (CPD LVE), M. Duchêne (ERUN) a été réalisé afin de permettre un retour d'expérience objectif sur l'outil pédagogique et numérique.

Développer les compétences orales aux cycles 1, 2 et 3 avec la mise en place d'un journal télévisé de l'école

Le journal télévisé "TV Edelweiss"

Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Les élèves de la GS au CM2 ont réalisé un journal télévisé de l'école sous forme de capsules vidéo pour communiquer, partager et diffuser le plaisir avec les autres classes mais aussi avec les parents au moyen du blog de l'école.

Mené par : Gigante Orlane

Inspecteur référent : M. Thenail Olivier

Acteurs : 17 élèves de CM1/CM2 de la classe de Mme Derrier, 19 élèves de la classe de CE1/CE2 de Mme Daminato et les 22 élèves de la classe de GS/CP de Mme Gigante L'Edelweiss

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

-Être capable de manipuler avec méthode un outil numérique -S'initier au montage vidéo -S'investir dans un projet collectif en lien à l'échelle de la classe et de l'école -Développement des compétences langagières et linguistiques face à un public : -Être capable de raconter une histoire lue et travaillée en amont avec l'enseignante ; -Être capable de présenter un livre et de justifier son choix, en lien avec les émotions qu'il a procurées ; -Être capable de présenter, d'expliquer un moment vécu collectivement.

Les productions :

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/p/irq8YBwaToRNscEufUFybk>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

-Incitation à organiser davantage de séances pour travailler les compétences orales. - Le numérique a été un véritable support de travail pour l'oral. -Le numérique a été un bon outil d'évaluation -Le numérique a été un excellent outil de remédiation instantanée -L'utilisation du numérique a suscité une plus grande motivation de la part des élèves -Faire du lien entre notre pratique, le projet de classe et le "Projet d'école".

Les objectifs pédagogiques :

-Améliorer les compétences communicationnelles : prendre la parole, écouter, réguler le rythme et la puissance de sa voix, travailler sa posture, adapter son discours - Améliorer les compétences textuelles : raconter, expliquer, décrire, argumenter, exposer, justifier -Améliorer les compétences linguistiques : maîtriser la syntaxe et utiliser le vocabulaire adapté -Travailler la lecture à voix haute : interprétation des textes (forme et fond)

Le langage des arbres, le langage des enfants oraliser aux cycles 2 et 3 en classes rurales

Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Autour d'un thème fédérateur : L'arbre, les équipes enseignantes de deux écoles de l'Emala ont engagé leurs élèves sur diverses productions sonores. Reportages autour des métiers du bois, devinettes sur les arbres et cueillette sonore en forêt ont donné lieu à la découverte et la prise en main d'outils numériques variés pour traiter des données collectées, les modifier puis les partager.

Mené par : Burlat Nathalie EMALA et Chambonnet Catherine ERUN

Inspecteur référent : Monsieur Phanatzis - Grenoble Montagne

Acteurs : Laëtitia Fontaine Classe GS CP - Valbonnais, Fabienne Bauchon classe CE1 CE2 et Fabrice Moracchioli classe CM1 CM2 - Entraigues
Réseau EMALA Matheysine

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Belle motivation autour du projet qui retentit sur les apprentissages en langage oral : oration plus fluide et articulée par le feed-back enregistrement-réécoute entrée en communication facilitée en utilisation d'outils numériques : prise en main rapide et amélioration de l'habileté autour du matériel et des logiciels présentés amorce d'une prise de conscience de la gestion des données numériques en éducation morale et civique : développement de la coopération entre élèves

Les productions :

<https://ien-grenoble-montagne.web.ac-grenoble.fr/article/heures-numeriques-2021-2022-emala-valbonnais-entraigues>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Tout au long des séances en co-enseignement PE/EMALA/ERUN motivation à l'enseignement avec des outils numériques parfois peu utilisés : micro-enregistreur questionnaire en ligne livre numérique mur sonore Motivation nouvelle à l'enseignement : du langage oral de la production d'écrit de la concentration (écoute en forêt) de la coopération entre élèves des sciences

Les objectifs pédagogiques :

A travers des objectifs langagiers, numériques et organisationnels, ces productions sont prétextes pour l'élève à : développer son lexique (autour du numérique et de la thématique) en réception et en mobilisation développer ses compétences syntaxiques améliorer son articulation, sa diction et son élocution en vue d'une communication distanciée (type podcast) grâce à la réécoute que permet l'usage du numérique expérimenter et utiliser des outils numériques : micro enregistreur, tablettes, mur sonore comprendre l'importance d'une utilisation raisonnée de ces outils (utilisation de la voix et des paroles, consentement éclairé) découvrir, expérimenter et utiliser un logiciel de son gérer un projet en coopération : créer un

Langage, codage et robot en GS. Oser s'exprimer, entrer en communication

Cycle 1

Le projet : Le projet s'articule en 3 étapes: motricité/orientation- déplacement/quadrillage-activités de codage/découverte de robots.

Mené par : Julie Coulon

Inspecteur référent : M. Cyril HELAY-GIRARD, IEN VOIRON 3

Acteurs : 13 GS (dans une classe de MS/GS)
Ecole primaire Jean Achard

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Les différentes situations : activités débranchées, activités sur les tablettes ou avec les robots..., étaient inédites et motivantes pour les élèves. Cette motivation a permis de faciliter l'entrée en interaction. Ils ont pu faire des propositions verbales ou écrites entre eux, qui ont pu être validées ou non par les autres enfants. Cela a permis qu'ils soient plus précis et structurés dans leurs divers énoncés. Cela a permis aussi que les élèves plus réservés s'expriment davantage, notamment lorsqu'ils étaient en situation duelle avec un pair.

Les élèves ont pu développer/renforcer des compétences dans le domaine de l'espace mais aussi dans le domaine scientifique: démarche scientifique (émettre des hypothèses, se questionner...), utilisation des outils numériques (tablettes, robots..)...

Sur l'ensemble du projet une entraide et une coopération s'est installée pour

Les productions :

<https://ecole-jean-achard-voreppe.web.ac-grenoble.fr/article/projet-codage-et-langage>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Motivation pédagogique: intérêt en maternelle de mettre en lien les 3 langages : oral, écrit et informatique. Projet qui a permis d'utiliser l'expérience d'enseignement acquise depuis plusieurs années en cycle 3 afin d'adapter des séances aux élèves de cycle 1.

Les objectifs pédagogiques :

- favoriser les interactions entre pairs afin d'enrichir le vocabulaire de l'espace et renforcer le travail de la structure syntaxique sur les connecteurs (temporels/logiques) à travers la pratique du codage.
- échanger, réfléchir ensemble afin de décrire, questionner, expliquer, proposer des solutions...

Etape 1: Dans la salle de motricité les élèves s'orientent sur un quadrillage et arrivent à se décentrer pour orienter un tiers. Travail à l'oral puis à l'écrit avec la mise en œuvre « d'un code écrit à l'aide de flèches ».

Etape 2: Réinvestissent du code dans l'application Tuxbot sur des ordinateurs/tablettes, ainsi que sur quadrillage papier.

Etape 3: Découverte de robots (thymio/bluebot) et liens avec les activités de repérage spatial et de codage (réalisation de parcours par exemple).

La trace orale hors la classe

Fluidité et authenticité à l'oral

Cycle 3 / Cycle 4

Le projet : Présentation de quelques outils numériques très simples d'utilisation, et déjà présents dans la plupart des établissements, qui permettent aux élèves de découpler leur temps de parole ou de se préparer à une expression orale.

Mené par : Nathalie MENARD PEIGNAULT

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Collège Louis Armand

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Temps de parole décuplé car les élèves sont amenés à parler/écouter en dehors du temps de classe. Motivation accrue pour faire le travail oral donné à faire à la maison car il devient vérifiable par l'enseignant. Motivation accrue pour faire le travail oral donné à la maison car il est valorisé par l'enseignant. Motivation accrue pour faire le travail donné à la maison car il s'effectue sans le regard des pairs. Meilleure acquisition du lexique. Plus d'aisance dans la prise de parole en tâche finale grâce à un support plus clair (carte mentale).

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/la-trace-orale-hors-la-classe>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Meilleur suivi du travail oral effectué à la maison.

Les objectifs pédagogiques :

Aider les enseignants à optimiser leur utilisation des outils numériques déjà en place dans leurs établissements afin d'améliorer l'expression orale des élèves.

Mettre en voix une biographie via l'application Chatterpix

Cycle 4

Le projet : Utiliser des outils numériques pour mieux réussir une tâche finale en expression orale en continu.

Mené par : Sylvie SANT'AGOSTINO

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Collège Les Rives du Léman

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Le passage par la ludification (avec l'outil "Gimkit" : un générateur de quiz en ligne) permet de manipuler des faits de langues et de les mémoriser plus facilement. Cela permet aussi une auto-correction des préparations écrites des élèves. Les fonctionnalités audio de l'exerciseur "Learning Apps" et l'application "Voicebooking" permettent l'accès à des modèles phonologiques que les élèves vont s'entraîner à reproduire en vue de gagner en correction phonologique et en fluidité.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/mettre-en-voix-une-biographie>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Conception très fréquente d'outils numériques à destination des élèves, outils qui peuvent être ré-investis d'une année sur l'autre. Ces outils peuvent également être partagés au sein de l'équipe pédagogique, ce qui est un véritable moteur pour enrichir la pratique de chacun au bénéfice de tous les élèves. Chaque enseignant s'approprie et utilise des outils qui lui correspondent.

Les objectifs pédagogiques :

Améliorer la correction de la langue en manipulant les faits de langue avec le jeu et l'élaboration d'un quiz.
Travailler la prononciation et l'intonation.

Vers une langue plus fluide Utilisation d'un prompteur en ligne

Cycle terminal

Le projet : Utilisation d'un prompteur en ligne en langues vivantes pour aider les élèves à s'exprimer en langue cible avec plus de fluidité et pour leur permettre plus précisément de rythmer leur production orale.

Mené par : Mathilde DAL PAN

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Lycée de la Versoie

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

La variété des supports et des outils numériques suscitent davantage la motivation des élèves.

Un travail plus ciblé sur la prononciation et sur l'intonation qui permet de développer la fluidité langagière des élèves par la suite.

Les élèves ont pu s'entraîner davantage à l'oral et revenir sur leurs propres productions en vue de les améliorer.

Les élèves se sentent plus à l'aise à l'oral pour s'engager ensuite dans des productions orales.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/vers-une-langue-plus-fluide>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Proposer aux élèves un outil supplémentaire, simple et intuitif, pour développer la fluidité orale.

Introduire des phases de différenciation pour permettre aux élèves de gagner en autonomie et pour permettre aussi à l'enseignant de s'adapter aux divers profils des élèves.

Les objectifs pédagogiques :

Améliorer l'expression orale des élèves et leur fluidité à l'oral à travers un outil numérique tel que le prompteur en ligne.

Proposer aux élèves des activités pour leur permettre de travailler l'intonation et la prononciation, et également pour leur permettre de mieux rythmer leur production orale.

Rendre les activités d'entraînement oral plus efficaces et donner du sens au travail des élèves.

Développer la motivation des élèves pour les activités de production orale et introduire des éléments de différenciation dans la démarche pédagogique afin de développer l'autonomie des élèves.

Réaliser un reportage via 3 outils numériques

Cycle 4

Le projet : Utiliser des outils numériques pour améliorer la qualité de la langue en vue de proposer une prestation convaincante aux plans linguistique et théâtral.

Mené par : Rafika SELMI

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs : élèves de 4ème
Collège Les Rives du Léman

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Une meilleure prononciation et un outil (le générateur de voix Voicebooking) dont l'usage est tellement systématisé que les élèves l'ont adopté.
Meilleure implication des élèves lors la tâche finale qui, elle, est réalisée avec l'application de montage vidéo Greenscreen. Cet outil permet de concevoir une vidéo, avec incrustation d'images sur fond vert, et d'aboutir à une production finale proche du réel qui est ensuite valorisée sur la plateforme d'hébergement Peertube.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/realiser-un-reportage>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Un outil supplémentaire avec un accent satisfaisant qui fluidifie le travail de l'enseignant et qui lui permet, en classe, de lancer des élèves sur l'outil pour préparer leur prise de parole tandis qu'en parallèle, l'enseignant peut apporter une aide conséquente et personnalisée à des élèves qui ont besoin de davantage de guidage et de présence.

L'outil numérique permet de renforcer la différenciation pédagogique.

Les objectifs pédagogiques :

Pouvoir mettre à disposition des élèves, en classe et hors la classe, un modèle sonore authentique et de qualité pour travailler régulièrement et améliorer la prononciation par imitation, et plus globalement pour améliorer de manière significative les prises de parole et développer leur fluidité à l'oral.

Entraîner les élèves au discours en utilisant des outils numériques

Cycle 4

Le projet : Amener les élèves à une pratique incarnée du discours politique et, en parallèle de la séquence pédagogique, éveil au langage numérique tout en s'assurant des bonnes pratiques.

Mené par : Roxanne PAIRE

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Collège Jean Lachenal

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Construction progressive de la performance orale.

Le recours à l'enregistrement numérique est pertinent, efficace et facilitateur. Il permet aux élèves de maîtriser un rapport à l'oral qui, pour la plupart, leur échappe voire les met mal à l'aise.

Le recours à un travail d'enregistrement individualisé permet de développer un rapport positif à l'erreur ; de nombreux élèves ont effectué plusieurs enregistrements avant de rendre leur version finale à leur enseignante.

Les élèves ont apprécié l'utilisation concrète des outils numériques proposés qui donne du sens au travail des élèves et à la finalité des activités proposées tout au long d'un scénario pédagogique.

Les élèves ont été amenés à une perception plus complexe et plus personnelle des enjeux liés au thème de l'égalité des droits aux Etats-Unis, via une pratique incarnée du discours.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/entraîner-les-élèves-au-discours>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

L'outil numérique permet à l'enseignante de renforcer les pratiques orales en classe et hors la classe.

L'outil numérique permet à l'enseignante d'amener ces élèves plus spontanément à l'auto-correction et permet aussi de développer chez les élèves un rapport positif à l'erreur.

Mais développer la fluidité orale via les outils numériques nécessite de bien maîtriser à la fois les outils numériques utilisés et la logistique impliquée en termes de rendus et de corrections pour une organisation plus efficace et moins chronophage.

Les objectifs pédagogiques :

Un objectif linguistique global : amener les élèves à réfléchir sur les qualités d'un bon orateur et les amener à travailler ces qualités à l'oral en utilisant l'outil numérique en phase d'entraînement pour se les approprier ensuite lors d'une phase de mise en forme orale.

Un objectif culturel et citoyen : faire découvrir aux élèves la lutte pour les droits civiques aux USA.

Un objectif numérique global : développer de manière concrète la culture numérique des élèves, notamment avec les outils de l'ENT, tout en transmettant les bonnes pratiques de recherche et en enrichissant leur vocabulaire lié au numérique afin de créer du lien entre la réalité de leur expérience d'utilisateur et leur contexte d'apprentissage.

Une liaison, ce n'est pas si mal !

Cycle 3

Le projet : Créer une liaison école-collège faisant du sens en mathématiques et en EMC. Travailler l'oral par l'apport de la vidéo et l'enrichissement du vocabulaire mathématiques, notamment à la fin par le biais d'un rallye avec des énigmes mathématiques proposées par les 6e.

Mené par : Olivier Dupuy

Inspecteur référent : Jérôme Cargnelutti

Acteurs : Jérémy BLACHE, Stéphanie HEBRARD, Virginie DECOULGENS, Madeline JEAN, Olivier DUPUY
Collège Marguerite Duras et Ecole de Maubec

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Motivation accrue des élèves de CM2 à l'idée de travailler avec les collégiens.
Création de cohésion de classe en 6e lors de la mise en place des scénari et des différentes prises de vue
Le collège est devenu concret pour les élèves de CM2.
Prise de conscience des élèves de la difficulté à rendre les consignes claires dans les programmes de construction par la réalité des dessins réalisés par les autres.
Acquisition de nouvelles connaissances en vocabulaire sur la géométrie.

Les productions :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/sC3CqQwrc4aoFMd>

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/p/kbnwQwY3yoYn4NSjXMq7sm>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Utilisation d'outils institutionnels non connus par les enseignants.
Meilleure connaissance de la réglementation sur la gestion des données personnelles des élèves.
Travailler autrement avec des approches utilisant le matériel numériques (Tablettes) mis à disposition.
Persévérance malgré les difficultés techniques rencontrées.
Mise en place de la pédagogie de projet et de la différenciation par la difficulté des programmes de construction par exemple.

Les objectifs pédagogiques :

- Mathématiques : Suivre un programme de construction, écrire un programme de construction. - Expliciter-comprendre les consignes. - Développer le respect d'autrui, une culture civique commune. - Rappeler les valeurs de la République (liberté, égalité, fraternité, laïcité). - Faciliter la liaison CM2-6°, l'entrée au collège des nouveaux 6°. - Développer les compétences orales en CM2 et en 6e. - Développer les compétences numériques des élèves de CM2 et de 6e

Usage du détournement pédagogique Bookflix pour renforcer les compétences de lecture et les compétences orales des élèves (année 2)

Cycle 4

Le projet : Laïla Methnani, professeure-formatrice de Lettres au collège Jean Lachenal à Faverges (74) poursuit le détournement pédagogique de la plateforme de streaming Netflix pour renforcer les compétences de lecture et les compétences orales des élèves en classe de 3ème. Trois classes sont impliquées dans le dispositif ainsi que deux autres enseignants : Thibault Copin, professeur de Lettres et Edith Pommaret, professeure documentaliste. Le projet explore différentes pistes avec le numérique pour développer les compétences orales des élèves (compétences linguistiques, discursives et communicationnelles). Ces compétences se travaillent en suivant une progression et la différenciation est pensée avec le numérique pour dépasser les freins rencontrés par les élèves. «A la fois archive, bibliothèque et galerie multimédia, mais aussi réseau social [...] et dispositif intermédiatique», le Bookflix devient un espace de partage et d'appropriation de la lecture

Mené par : Laïla Methnani

Inspecteur référent : Karine Girard, CMAI Lettres modernes

Acteurs : Thibault Copin, Edith Pommaret
Collège Jean Lachenal

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

L'élève, grâce à la mémoire numérique, peut réajuster et améliorer sa prestation. Il s'habitue à accepter sa voix et son image. Il apprend à questionner son langage corporel lors d'oraux formels qui sont ceux de l'école. Cela induit une prise en compte de l'importance de la maîtrise de l'oral lors des épreuves certificatives (Oral du DNB, EAF, G.O.). Le numérique a aussi facilité le travail de suivi individualisé (les prestations passées peuvent être mise en comparaison avec les prestations présentes, ce qui permet une mise en évidence des progrès réalisés). La verbalisation et l'engagement dans la lecture par l'image et le son la rendent plus proche des usages médiatiques des adolescents. Ce travail se trouve valorisé par la publication sur le Bookflix. Le déploiement de parcours différenciés (choix des lectures par l'élève, outils numériques adaptés aux contraintes et aux besoins de chacun) a soutenu la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques.

Les productions :

<https://lettres-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/article/usage-du-detournement-pedagogique-bookflix-pour-renforcer-les-competences-de-lecture-et-0>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

L'expérience entraîne un changement de posture qui laisse place aux pratiques d'auto et de co-évaluation. Le numérique vient lever plusieurs freins : volatilité de l'oral et caractère chronophage de sa pratique dans la classe. L'enseignant peut mesurer le nombre de reprises des élèves et il peut pointer des observables sur les compétences orales. Le dispositif permet d'enseigner l'oral et ne se contente pas de faire faire de l'oral.

Les objectifs pédagogiques :

Travailler les compétences orales en progression sur l'année en s'appuyant sur la recherche universitaire : Dolz et Schneuwly, Dumais, La Fontaine. Développer le goût de la lecture et construire un parcours de lecteur autonome en proposant une lecture par période (issue de la sélection Bookflix). Coopérer et développer des espaces collaboratifs en ligne (éditeurs de textes collaboratifs de la Digitale) pour co-réfléchir la nature des productions audios et vidéos présentes dans le Bookflix, pour engager les compétences de sujet-lecteur dans des écrits d'appropriation (booktube et entretien entre le personnage et son auteur). Permettre la différenciation avec le numérique en autorisant différentes modalités et usages du numérique pour les élèves : filtre, montage, choix de cadrages. Proposer un outil de suivi individuel des apprentissages de l'oral (version papier cette année) qui intègre

Favoriser la fluidité et l'authenticité en langues vivantes en diversifiant l'apprentissage

Cycle 3

Le projet : Utiliser des outils numériques pour améliorer et développer la prise de parole en langue cible et pour présenter des prestations orales plus convaincantes.

Mené par : Rafika SELMI

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs : élèves de 6ème
Collège Les Rives du Léman

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Une appétence pour l'anglais accrue.

Un engagement plus fort lors des productions et tâches finales orales où les élèves sont amenés à faire vivre la langue pour qu'elle soit plus authentique et plus fluide.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/favoriser-la-fluidite-et-lauthenticite>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Démultiplication de supports.

Ludification des phases d'appropriation des structures.

Mise en place régulière de productions orales via un processus de création où les élèves sont amenés à incarner le rôle de véritables acteurs.

Les objectifs pédagogiques :

Apprendre autrement :

- un haka pour fixer le vocabulaire et l'accentuation et pour amener les élèves à réfléchir à l'importance de l'expressivité et du langage du corps
- un jeu d'acteur honorable qui donne beaucoup de corps à la langue parlée
- des jeux, proposés grâce aux outils numériques, pour intégrer des points grammaticaux et des chansons pour mémoriser ces points grammaticaux.

Travailler la prononciation en italien avec l'application keynote

Cycle 4

Le projet : Travailler la prononciation de certains sons non acquis en proposant régulièrement des virelangues aux élèves et en utilisant l'application Keynote sur tablettes.

Mené par : Helena GIORGIO

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Collège Gérard Gaud

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Ce rituel de virelangues à écouter et à travailler aide les élèves à mémoriser des sons et rend la lecture et la prononciation de certains sons plus fluides et plus correctes qu'en début d'année.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/travailler-la-prononciation-en-italien>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Dynamiser le travail sur la prononciation.
Intégrer des activités de prononciation aux rituels de classe.

Les objectifs pédagogiques :

Travailler sur la prononciation de façon ludique et non rébarbative.
Amener les élèves à écouter et travailler des virelangues en classe et hors la classe via un outil numérique.
Permettre aux élèves de s'auto-corriger et de prendre davantage confiance à l'oral.

Impegniamoci per il pianeta

Cycle 4

Le projet : Séquence pédagogique sur le thème de la protection de l'environnement et de l'engagement citoyen à travers le sport et incluant des outils numériques pour un entraînement progressif et diversifié en vue de la tâche finale orale.

Mené par : Camille PERRIER

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Collège Marcel Cuynat

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Les élèves progressent à leur rythme : lors des activités de réception, les élèves peuvent écouter les documents supports autant de fois que nécessaire.
Les élèves bénéficient d'une écoute plus fine et donc d'une meilleure exposition à la langue authentique.
Les élèves se voient proposer des activités plus précises et plus régulières pour travailler la phonologie, l'accentuation et la fluidité en vue de la tâche finale.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/impegniamoci-il-pianeta>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Les outils numériques permettent à l'enseignant d'accentuer et de diversifier le travail sur les compétences orales liées à la langue telles que la phonologie, l'accentuation et la fluidité. Les outils numériques facilitent le travail de suivi et de correction du professeur.

Les objectifs pédagogiques :

Entraînements réguliers pour travailler les compétences orales liées à la langue telles que la phonologie, l'accentuation et la fluidité. Activités diversifiées pour que les élèves se sentent plus à l'aise à l'oral, pour qu'ils prennent davantage confiance en eux et qu'ils appréhendent moins la prise de parole en public. Des activités de synthèse rendues plus rapides grâce aux outils numériques, laissant ainsi davantage de temps aux élèves pour les phases d'expression orale en continue. Garder une trace du travail personnel effectué à l'oral afin de pouvoir se ré-écouter et se

Compétences orales et numérique Avec insistance sur la correction phonologique

Cycle 4

Le projet : Séquence pédagogique en allemand sur le thème des vacances et des échanges de logements. Tout au long de cette séquence, utilisation renforcée du numérique afin de faire travailler la prononciation et l'intonation aux élèves de manière plus autonome, motivante et approfondie pour gagner en aisance en vue de la tâche finale.

Mené par : Marie-Pierre BUSSAT

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Collège de Boigne

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

L'utilisation régulière du dictaphone encourage les élèves à être particulièrement attentifs à la correction linguistique et phonologique de leurs productions orales. Les élèves gagnent en autonomie car ils peuvent s'écouter et recommencer le travail pour gagner en qualité phonologique. Les élèves se voient proposer des activités de mémorisation du vocabulaire avec accès à la prononciation des mots. Cette insertion phonologique dans les activités de mémorisation permet aux élèves un apprentissage efficace du vocabulaire : l'apprentissage de la phonie se fait en même temps que la graphie.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/competences-orales-et-numerique-0>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Diversification et enrichissement des pratiques pédagogiques.
Renforcement des activités pédagogiques pour atteindre l'objectif phonologique de la séquence et pour faire travailler plus régulièrement la prononciation et l'intonation des élèves.

Les objectifs pédagogiques :

Utiliser des outils numériques pour travailler la prononciation tout au long de la séquence et de manière plus autonome. Favoriser le travail de mémorisation, de mobilisation des connaissances, d'auto-correction et d'inter-correction. Gagner en aisance en expression orale.

Créer un diaporama animé avec Adobe Spark

Cycle terminal

Le projet : Concevoir un diaporama animé avec l'application Adobe Spark afin de faciliter la prise de parole des élèves et de créer un contenu visuel de qualité. Les élèves s'entraînent à cette prise de parole via un générateur de voix avant de procéder à leur enregistrement final.

Mené par : Léo SCHNEIDER

Inspecteur référent : Marylène DURUPT et Alain GIRAULT, IA-IPR langues vivantes

Acteurs :
Lycée Professionnel l'Odysée

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

L'emploi de logiciels en ligne de synthèse vocale , comme FromTextToSpeech ou NaturalReader par exemple, permet aux élèves de mieux retenir la prononciation attendue des mots clés.

Les élèves structurent davantage leur présentation orale.

Les productions :

<https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/creer-un-diaporama-anime>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Diversifier les pratiques et les outils afin de mieux accompagner les élèves lors de productions orales.

Les objectifs pédagogiques :

Dynamiser les productions orales et les rendre plus motivantes pour les élèves en leur demandant d'accompagner leurs productions d'un support numérique tel qu'une présentation Powerpoint créée avec Adobe Spark.

Entraîner davantage la prononciation des mots clés et amener les élèves à mieux respecter l'intonation des phrases.

Aider les élèves à prendre davantage confiance en eux lors de productions orales.

Des mots dans la voix : faire de la lecture à voix haute un espace inter-dégré / Cycle 3

Cycle 3

Le projet : Laïla Methnani, professeure de Lettres et IAN Lettres, Thierry Fauquembergue, professeur des écoles et Edith Pommaret, professeure documentaliste font correspondre la classe de 6ème3 (29 élèves) du collège Jean Lachenal à Faverges et la classe de CM1-CM2 de l'école de Marlens (74) sur des lectures partagées. Le projet se déroule en distanciel sur l'année via une correspondance numérique sur un mur collaboratif et une plateforme de podcasts de lectures à voix haute alimentée par les élèves. Le travail porte sur des compétences orales, écrites, numériques et sociales. Comment faire progresser les élèves à l'oral ? Pourquoi et comment enseigner l'oral avec des usages du numérique ? L'expérimentation explore des pistes et une progressivité, pour un parcours de l'oral qui porte sur la lecture à voix haute.

Mené par : Laïla Methnani

Inspecteur référent : Karine Girard, CMAI Lettres modernes

Acteurs : Thierry Fauquembergue, professeur des écoles, Edith Pommaret, professeure documentaliste Collège Jean Lachenal / Ecole de Marlens

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

La motivation se trouve renforcée par la mise en place d'une forme de correspondance numérique entre les deux classes. Les pratiques évaluatives (auto-évaluation, co-évaluation) permettent aux élèves de prendre conscience des compétences à mobiliser dans la pratique de la lecture à voix haute. Nos petits lecteurs, qui ont suivi, en parallèle un atelier « Fluence » ont gagné en confiance et peuvent transférer les activités de fluence et de compréhension au projet « des mots dans la voix ».

Les productions :

<https://lettres-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/article/des-mots-dans-la-voix-faire-de-la-lecture-voix-haute-un-espace-inter-degre-cycle-3>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Le numérique permet ici d'être à la fois ressources et outil : des effets comme « Tempo » dans Audacity permettent de varier le débit de la voix. Les élèves prennent conscience de la représentation visuelle de la voix et les essais peuvent se multiplier : l'apprentissage avec le numérique se construit sur l'observation, l'écoute et le tâtonnement. Les échanges sur une évaluation partagée permettent aux enseignants d'identifier les besoins des élèves avec une finesse accrue. L'élève passe d'impressions (les représentations initiales) sur la lecture à voix haute à des observables (objets d'enseignement de l'oral) qu'il peut nommer et qui lui sont enseignés.

Les objectifs pédagogiques :

Partager des lectures communes entre CM2 - 6ème et développer ainsi le partage de la lecture, Développer la maîtrise des compétences en lecture à voix haute des élèves. Enseigner les objets de l'oral liés à la prosodie : mettre en place une progression dans l'apprentissage de ces objets d'enseignement (volume, débit, intonation, articulation, modulation de la voix, place du silence), Offrir les lectures des CM1-CM2 aux élèves de 6ème (durant le quart d'heure lecture qui se déroule tous les jours au collège à 14h45), Faire progresser la fluence de chacun, Valoriser les efforts des petits lecteurs pris en charge dans l'atelier « Fluence » au collège.

Compétences travaillées cycle 3 : Comprendre et s'exprimer à l'oral ✓ Ecouter pour comprendre un texte lu ✓ Adopter une attitude critique par rapport aux lectures réalisées. Lire : ✓ Lire avec fluidité ✓ Comprendre un texte littéraire et se l'approprier, contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome. Ecrire : ✓ Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre ✓ Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser. • Compétences du CRCN : Domaine 2 : communication et collaboration 2.1 - Interagir 2.2 - Partager et publier 2.3 – Collaborer 2.4 – S'insérer dans le monde numérique Domaine 3 : création de contenus 3.1 – Développer des documents textuels 3.2 – Développer des documents multi-média

Quels usages du numérique pour conscientiser l'importance du corps et de la voix chez l'élève ?

Cycle 4

Le projet : Stéphanie Lokoli, professeure de Lettres au collège Henri Bordeaux de Cognin (73) propose un travail sur les compétences orales en jeu lors de la lecture expressive dans deux classes de 5ème. Il s'agit de faire prendre conscience aux élèves de l'importance du corps dans la mise en voix des textes. Elle s'appuie sur des usages audios (Direct Podcast) et vidéos du numérique.

Mené par : Stéphanie Lokoli

Inspecteur référent : Karine Girard, CMAI Lettres modernes

Acteurs :
Collège Henry Bordeaux

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Par une réflexion menée avec les élèves sur l'importance de conscientiser sa voix et son corps dans le cadre d'une lecture, la variété des activités proposées dans le parcours de lecture sportif, l'utilisation régulière de l'outil numérique, ce projet permet de travailler sur les compétences orales d'une façon ludique. Tout ceci constitue une source d'attractivité et de réflexion à la fois pour l'enseignant mais aussi pour les élèves qui osent s'engager en lecture expressive de façon beaucoup plus libérée.

Les productions :

<https://lettres-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/article/quels-usages-du-numerique-pour-conscientiser-limportance-du-corps-et-de-la-voix-chez-leleve>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Ce projet « Quels usages du numérique pour conscientiser l'importance du corps et de la voix chez l'élève ? » peut se faire selon le rythme et les besoins de l'enseignant, de façon ponctuelle, ou plus ou moins prolongée, à distance ou en présentiel.

Les objectifs pédagogiques :

Développer la confiance en soi et les compétences en matière de lecture expressive à voix haute grâce à une pratique régulière du numérique. Faire place au sujet lecteur en renouvelant l'utilisation du numérique à travers des dispositifs et activités ludiques. Développer son positionnement de lecteur, ses compétences orales et son rapport à l'image, avec le numérique. Les compétences en œuvre en Lettres : Coopérer et réaliser des projets : Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupes. S'exprimer à l'oral : Pouvoir exprimer une impression, un avis, une opinion de manière raisonnée, en respectant les formes d'un oral codifié et socialisé Parler avec expressivité et créativité

Compétences en CRCN : DOMAINE 2 : Communication et collaboration 2.1. Interagir 2.2 Partager et publier. 2.3 Collaborer DOMAINE 3 : Création de contenus. 3.2 Développer des documents multimédia. DOMAINE 4 : Protection et sécurité 4.1 Sécuriser l'environnement numérique. 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée. DOMAINE 5 : Environnement numérique. 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

S'affirmer positivement à l'oral

Cycle 4

Le projet : Laure Cisonni (professeure de Lettres) et Patricia Leray (professeure d'histoire-géographie) au collège Claude Debussy à Romans (26) proposent en interdisciplinarité une progression en 4ème pour développer les compétences orales de leurs élèves. L'expérimentation vise aussi à renforcer la confiance et l'estime de soi pour que chacun puisse être capable d'une prise de parole continue de qualité sur une durée variable. Comment aider l'élève à faire preuve d'une relative liberté dans sa prise de parole par rapport à ses notes de préparation ? Comment développer l'entraide au sein d'une classe hétérogène et pas toujours bienveillante pour progresser ?

Mené par : Laure Cisonni, professeure de Lettres

Inspecteur référent : Karine Girard, CMAI Lettres modernes

Acteurs : Patricia Leray, professeur d'Histoire-Géographie
Collège Claude Debussy

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

On constate : De réels progrès chez les élèves dans l'aisance à s'exprimer, dans l'expressivité, dans la posture, dans l'éloquence pour certains. Une meilleure ambiance de classe et une coopération plus soutenue. Une motivation réelle dans le travail puisque les objectifs à atteindre sont clairement énoncés. Une meilleure métacognition afin de mettre en place des stratégies plus efficaces, grâce notamment aux rétro-actions et auto-évaluations facilitées par l'usage du numérique. Élèves et professeurs ont acquis une plus grande vigilance par rapport aux traces numériques et ont appris à effacer les enregistrements au fur et à mesure

Les productions :

<https://lettres-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/article/saffirmer-positivement-loral>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Le fait de travailler dans deux disciplines a montré aux élèves que les compétences de l'oral étaient transversales et réutilisables, et pour nous, la charge de travail a été répartie. L'enregistrement des prestations permet le visionnage et la remédiation, et évite de fastidieuses et chronophages séances de prestations orales. Les professeurs ont pris conscience que faire passer les élèves devant la classe, en les mettant souvent en difficulté, était une perte de temps et était contreproductif, d'autant plus qu'ils ne se trouvent pour ainsi jamais dans cette situation puisque les examens se déroulent devant 2 ou 3 adultes. Cet écueil peut être évité grâce au numérique qui permet de limiter la crainte du public. Il favorise également la coévaluation, l'apprentissage de l'écoute et de la bienveillance. Il permet enfin une différenciation en fonction de la relation que chacun entretient avec son image et sa voix.

Les objectifs pédagogiques :

Permettre aux élèves de développer leurs compétences orales au fil d'une progression interdisciplinaire Français/ Histoire-Géographie. La captation audio et vidéo permet le travail sur différents moments d'oral dans l'année.

- S'exprimer à l'oral Etre capable d'une prise de parole continue d'une durée variable. Faire preuve d'une relative liberté dans sa prise de parole par rapport à ses notes de préparation.
- Développer l'entraide pour progresser
- Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (CRCN) DOMAINE 2 : Communication et collaboration 2.1 interagir niveau 2 DOMAINE 3 : Création de contenus 3.2 développer des documents multimédias

Du poster à l'imagerie multimédia en MS

Cycle 1

Le projet : Il s'agit de comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire ciblé, en produisant et exploitant des imagiers thématiques multimédias.

Mené par : KERGOSIEN Benoit

Inspecteur référent : CAROFF Baptiste IEN Pont-de Cheruy

Acteurs : CHENAVIER Eric (ERUN) et les 24 élèves de Moyenne Section
Ecole des fleurs

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Grâce à ce projet, les élèves ont pu enrichir leur lexique de nouveaux mots appartenant à différentes thématiques. Ils ont également progressé en syntaxe sur la construction de phrases de plus en plus complexes, et montré une assurance croissante dans la prononciation des mots et des phrases.

Les dimensions multimédia et interactive du logiciel Leximage+ ont permis aux élèves de travailler en vocabulaire de façon autonome en réinvestissant seul ce qui avait été travaillé en petits groupes avec l'enseignant, tout en se familiarisant avec les outils numériques.

Des progrès ont également été observés sur la prononciation de certains mots complexes, les élèves pouvant écouter leur propre voix et essayer d'améliorer leur diction.

Les productions :

<https://ien-pont-de-cheruy.web.ac-grenoble.fr/article/du-poster-limagier-multimedia-en-ms>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

L'enrichissement du lexique, habituellement difficile à travailler sans l'aide directe de l'enseignant, a pu être mené de façon autonome par les élèves.

Les objectifs pédagogiques :

Echanger et réfléchir avec les autres

Faire des phrases sujet-verbe-complément Reformuler une phrase en remplaçant un mot par un autre Ecouter de l'écrit et comprendre

Monter les images en lien avec le texte lu Comprendre et apprendre

Décrire un objet ou une image Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

Dicter une phrase à l'adulte afin de produire un écrit

7 au sommet

Devenir programmateur de film pour une commune

Cycle 3

Le projet : Rendre acteur les élèves dans la programmation culturelle de la commune en participant à un travail de sélection qui s'appuie sur des recherches documentaires papier et en ligne faisant appel à leur esprit critique et nourrissant des débats et alimentant des traces écrites. Participation à un festival du cinéma à partir de l'ensemble des films sélectionnés tout au long de l'année.

Mené par : Jean-Paul Zampin

Inspecteur référent : Grégory Autem

Acteurs : Philippe Roederer, Jean-Paul Zampin, Christophe Gilger, Fabrice Topin, Julie-Anne Cabanes et Aurélie Jansen
Ecole primaire du Fayet à Saint-Gervais et école Marie Paradis

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

L'utilisation de ressources en ligne a permis une ouverture culturelle et un travail autour de celles-ci, développant leur esprit critique par une analyse des différents sites. - Meilleure aisance à l'oral lors des débats et des rencontres inter-classes pour justifier ses choix et arrêter une liste de films - Développement de l'esprit critique, regard critique sur les sources d'informations et les œuvres

- Dépassement de ses propres représentations et capacité à se décentrer pour construire un avis objectif - Développement de l'argumentation - Implication dans un projet collectif qui a du sens et qui aboutit à des réalisations concrètes et vécues. - Meilleure prise en compte de la parole de l'autre.
- Gagner en estime de soi par l'implication dans différents rôles liés au cinéma : programmateur, ouvrier, trésorier, présentateur...
- Construction de connaissances autour de la culture cinématographique, notamment par la rencontre avec des professionnels variés du cinéma : pratiquer, rencontrer, fréquenter. - Engagement et intérêt des élèves pour la vie de la cité. - Augmentation de la fréquentation des lieux de culture par les élèves (PEAC).

Les productions :

<https://portail-ressources-education-dsden74.web.ac-grenoble.fr/numerique-actions-dispositifs/7-au-sommet-un-projet-heures-du-numerique>

<https://www.symboloo.com/embed/AAAABIW-plcAA42ADQvAiQ==>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

- Meilleure structuration de l'enseignement de l'oral autour d'objectifs ciblés. L'oral devient un objet d'apprentissage. - Mise en œuvre de situations de communication concrètes s'appuyant sur des supports numériques. - Passage de situations de communication maître-élèves à des situations de communication entre pairs. - Développement des pratiques numériques dans la classe au service des apprentissages fondamentaux.
- Valorisation de l'interdisciplinarité à travers un travail par projet.

Les objectifs pédagogiques :

- Éveiller le regard des élèves sur les œuvres cinématographiques et les initier à une démarche critique qui permette de dépasser une approche uniquement subjective pour aller vers une approche objective et culturelle. - Réaliser une programmation pour un tiers. - Mettre en œuvre des situations de communication réelles avec des adultes extérieurs à l'école. - Mettre en place des échanges argumentés dans la classe, justifier ses propos, défendre son point de vue et accepter le point de vue de l'autre. - Amener à développer leur citoyenneté en s'engageant la vie de la commune.
- Identifier des sites liés au projet, les hiérarchiser et établir des protocoles d'utilisation de ces sites pour mener leurs recherches.
- Faciliter la recherche des sources complémentaires par la mise à disposition d'un répertoire de sites.

Des capsules audio en maternelle

Travail en langage notamment la syntaxe et la diction

Cycle 1

Le projet : En lien avec les projets de la classe enregistrer des capsules sonores

Mené par : Isabelle Rcihetti

Inspecteur référent : M.Fabien Vallier, IEN VOIRON 2

Acteurs : 22 MS GS
Ecole maternelle du Faton

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Les enfants produisent un énoncé, corrigent et enrichissent leur propos. En écoute, les enfants sont plus à l'aise et sont capables d'émettre un jugement sur leur production et des propositions d'amélioration.

Les productions :

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Grâce aux enregistrements et à la réécoute, j'ai maintenant l'exigence de leur demander de se poser et de mieux parler au quotidien.

Les objectifs pédagogiques :

L'objectif est de travailler les compétences orales (production et écoute) en créant des podcasts qui valorisent la vie de la classe et la paroles des enfants.

Webradio

Développer la communication écrite et orale

Cycle 3

Le projet : Utiliser les ressources numériques de l'école pour apprendre à communiquer à l'écrit et l'oral.

Mené par : Martin F

Inspecteur référent : Mr Vallier

Acteurs : Martin F
école élémentaire du faton

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

- Investissement croissant des élèves qui utilisent de plus en plus facilement les outils informatiques motivant les apprentissages.
- Production d'écrits plus performant, amélioration de la syntaxe, de la reformulation et le développement d'une idée.
- Amélioration de la fluence et de la diction : les élèves les plus en difficulté progressent par la répétition de leur texte. A la radio, il ne faut pas bafouiller, le ton et le rythme sont importants.
- Amélioration de la compréhension d'un sujet : moins de passivité, plus d'interrogation pour produire quelque chose de concret. L'élève doit avoir quelque chose d'intéressant à dire à la radio.
- Amélioration des compétences orales et la capacité à s'exprimer et à réagir, à s'adapter (part d'improvisation possible que pour certains élèves)
- Ce projet permet à tous les élèves de s'investir, peu importe son niveau scolaire, certains enfants en grande difficulté de langage vont même jusqu'à vouloir être le speaker de l'émission. Ils oublient leurs difficultés d'où des progrès importants.

Les productions :

<https://ecole-elementaire-le-faton-voiron.web.ac-grenoble.fr/emissions-radio>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

- Permet d'avoir le temps de travailler avec les élèves les plus en difficulté et de "laisser" les autres en autonomie.
- La lecture se fait sur d'autres supports (sélectionner auparavant les sites)
Le travail en îlots permet de varier les responsabilités de chacun : à chaque séance échanger les rôles de secrétaire, de maître de la tâche, de gardien du temps. Le maître corrige une production collective, pas de jugement d'une personne.
La webradio permet d'aborder de façon transversale toutes les disciplines : aussi bien les sciences, que l'EMC, l'histoire ou la géographie, le français. Tout dépend des sujets et du thème choisi.
Le travail de classe est valorisé, les familles écoutent les émissions avec leurs enfants, ils en discutent, cela permet de faire du lien.

Les objectifs pédagogiques :

- Produire individuellement de courts écrits en fonction de ses compétences.
- Produire au moins une émission radio ou podcast par période.
- Construire différents types de texte et une émission radio avec des liaisons.
- Se documenter sur un sujet en utilisant le web, lire et retenir des informations essentielles.
- Développer et valoriser des projets collaboratifs pour produire un travail concret : des émissions qui seront diffusées sur le site de l'école.
- Interviewer des personnes ressources pour aborder différents sujets aussi bien culturels, sociaux, scientifiques, écologiques en relation avec l'éducation morale et civique.
- Mettre en forme un texte en utilisant un traitement de texte, utiliser le réseau de l'école pour sauvegarder son travail et mutualiser ensuite le travail effectué par le groupe
- Travailler la diction et la fluence en utilisant des tablettes pour s'enregistrer et s'écouter avant l'enregistrement en studio.
- Utiliser Audacity pour enregistrer un jingle, connaître les droits d'utilisation de la musique, sauvegarder sous différents formats.
- Apprendre à s'écouter, développer la concentration, l'attention et assumer ses responsabilités.

Accompagner les élèves pour l'épreuve du grand oral : entraînements et évaluations

Objectif Grand Oral en STL spécialité Biotechnologies

Cycle terminal

Le projet : Utiliser le numérique pour améliorer la préparation au grand oral, le suivi, la spontanéité des élèves dans la prise de parole et l'autoévaluation.

Mené par : Mme. Singla Rota Scalabrini Françoise

Inspecteur référent : M. Lestra Jean-Luc

Acteurs : M. Hennino Renaud - Mme Singla Rota Scalabrini Françoise
Lycée Philibert Delorme

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

L'expression via un enregistrement amène à la prise de conscience que l'oral impose une préparation. Prendre la parole en public de façon adaptée, réfléchie et régulière permet de gagner en aisance et savoir exprimer clairement une idée. Les enregistrements vidéos permettent un feedback qui améliore la communication non verbale. Les enregistrements vocaux permettent d'améliorer la fluidité, le débit et l'intonation du discours. Autoévaluation de l'avancée des activités du grand oral.

Les productions :

<https://padlet.com/Biotech/72swasrjshz4u66a>

<https://padlet.com/Biotech/opdy59eg63c0visj>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Construction d'une grille indicative simplifiée permettant de donner du sens aux compétences évaluées pour le grand oral. Prise de conscience du RGPD. Confrontation et découverte d'outils numériques (vocaroo, microsoft word online sur l'ENT, espace des classes). Planification et mise en place d'échéances d'évaluations factuelles. Planification permettant de rythmer la préparation au GO (feedback aux élèves sur leurs travaux). Travail d'accompagnement transversal.

Les objectifs pédagogiques :

Comprendre les attendus du grand oral. Prendre conscience de l'existence d'une communication corporelle et non verbale. Travailler sa voix (articulation-débit). Qualité et structure du discours. Regard réflexif sur leur choix de poursuite d'étude, leurs compétences. Stimuler leur autonomie en utilisant un cahier de bord numérique. Prendre la parole devant un public constitué d'élèves de la classe.

Les tutos de Bizennes

Réalisation de tutoriels par les élèves de Bizennes

Cycle 3

Le projet : Les enfants sont amenés à réfléchir sur les compétences qu'ils maîtrisent pour ensuite réaliser un tutoriel vidéo destiné à transmettre ce savoir.

Mené par : Hervé Kozma

Inspecteur référent : Fabien Drevetton

Acteurs : L'enseignant et les élèves de la classe de CM1-CM2
Ecole de Bizennes

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

En développant ces compétences dans le domaine de la vidéo, les enfants étaient interrogés sur l'effet que peut rechercher celui qui fabrique ces images. En s'interrogeant sur le pourquoi et le comment de la construction, ils devenaient des utilisateurs éclairés de ce type de support, passant d'un statut de consommateur à celui d'acteur.

Les élèves en proposant ce type de production orale se sont rendus compte, par exemple, des rythmes particuliers liés au média réalisé. Ils se sont aperçus que devant la caméra, le corps est aussi un élément du message. L'ambiance sonore en était aussi un support essentiel.

L'organisation des tournages a permis que tous les élèves participent à la construction des différentes scènes et soient sensibilisés à la mise en œuvre de ces compétences. Il était nécessaire que tous soient acteurs pour qu'ils soient sensibilisés aux techniques de mise en voix et à l'importance de mémoriser les textes pour que la scène soit fluide.

Enfin, le travail en groupes constitués selon les scènes, a été une occasion supplémentaire de les aider à « présenter une idée, un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés et à respecter les règles de la conversation. »

Les productions :

En cours

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Ce projet s'est inscrit dans la poursuite du travail réalisé au cours des années précédentes.

Les objectifs pédagogiques :

Les programmes demandent que soit développée une connaissance critique de l'information, que les élèves puissent commencer à décrypter les images qu'ils seront amenés à voir, et qu'ils commencent à acquérir les bases indispensables pour se forger une opinion. La mise en œuvre de ce projet vise à amener les élèves à une meilleure maîtrise de nombreuses compétences liées. Voici les principales mises en œuvre dans ce cadre :

L'élève comprend le fonctionnement et l'organisation générale de ce type de média afin d'acquérir une autonomie suffisante dans leur usage. Il comprend les spécificités de chaque modalité d'expression (texte, image, son, multimédia) et sait les utiliser de façon pertinente.

Il porte attention aux éléments vocaux et gestuels lors de l'audition d'un texte ou d'un message (segmentation, accentuation, intonation, discrimination entre des sonorités proches...) et repérer leurs effets.

La Fontaine raconte ...

Cycle 1

Le projet : Le numérique au service de la narration d'histoire à l'école maternelle La Fontaine.

Mené par : Elise Feldzner

Inspecteur référent : Romain Clavier

Acteurs : Elise Feldzner, Aurélie Salomé, Valérie Battistini, Dominique Cesa
Ecole Maternelle La Fontaine

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Les activités ritualisées d'enregistrement et d'écoute ont permis aux élèves de mémoriser des structures syntaxiques, de dépasser la timidité. L'écoute de leur voix, de celle des autres leur a permis de dépasser un cap sur la compétence « Oser parler ». La concentration sur l'écoute de voix connues était plus importante. L'ajout d'effets sur leur voix a désinhibé certains élèves et favorisé les prises de paroles. En fin de projet les élèves de GS s'expriment pendant 2 à 3 minutes. Ils produisent des phrases complexes avec du nouveau lexique et une intention d'intonation. Les élèves ont progressé mais nous ne savons pas analyser finement la part du numérique dans cet ensemble de progrès.

Les productions :

<https://ien-grenoble-2.web.ac-grenoble.fr/article/la-fontaine-raconte>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Dans ce projet, l'utilisation du numérique a : Facilité la mise en place des séances de travail pour l'enseignant Favorisé la diversité de canaux d'apprentissages (matériels imprimés, maquettes, activités numériques) Permis l'analyse fine des difficultés langagières des élèves, les enseignants proposant des remédiations personnalisées plus pertinentes. Fourni aux enseignants des traces orales leur permettant d'évaluer leurs élèves sur les compétences syntaxiques, l'acquisition de nouveaux mots et des données pour mesurer les progrès des élèves dans l'ensemble des compétences orales.

Les objectifs pédagogiques :

Le projet « La Fontaine raconte ... » démarre de la méthode Narramus qui travaille les compétences narratives en réception et en production, les compétences lexicales et syntaxiques et les compétences inférentielles. Les élèves apprennent à raconter en enrichissant leur vocabulaire et en comprenant l'implicite des histoires. Les activités d'enregistrements, d'écoute, de prises de vue à l'aide de tablettes permettent de multiplier les situations d'écoute, de garder des traces orales, mesurer les progrès.

Se connaître et se reconnaître les uns les autres

Cycle 1

Le projet : Lister les outils numériques accessibles et leur utilité première ; Mettre en place un spectacle commun aux trois classes autour du jardin ainsi que des séances de sciences autour du même thème

Mené par : Sylvie Chappé

Inspecteur référent : David Debeaux IEN Moûtiers Tarentaise

Acteurs : Audrey Chareras (classe de 20 petits) ; Céline Lorrain (classe de 5 petits et 14 moyens) ; Sylvie Chappé (classe de 4 moyens et 19 grands)
École maternelle Pierre Borrione

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

- Dépasser ses peurs pour une meilleure confiance en soi- Améliorer la diction, les postures, le langage du corps- Mieux exprimer ses émotions (par le visage, les postures, l'intonation de la voix)- Expliquer et décrire des expériences (filmées, photographiées)- Meilleure qualité de travail si celui-ci se fait en petit groupe (décloisonnement, aménagement des emplois du temps de l'école pour permettre des ateliers avec enseignantes des 3 classes, les atsem, la service civique, l'intervenant musique)- Utilisation plus aisée des outils numériques (enregistreur vocal, tablettes, microscopes numériques, appareils photos, pinces enregistreuses, clavier, souris, enceintes, casques, visualiseurs, robot bluebot et « logiciel de programmation »)- Progrès en langage et confiance en soi

Les productions :

<https://tribu.phm.education.gouv.fr/portal/share/23vT8v>

<https://tribu.phm.education.gouv.fr/portal/share/DC55y2>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

- Manipulation et utilisation de différents types d'outils numériques + outils collaboratifs et spécifiques (tribu, BBB, file sender, chaîne peertube)- Évaluation optimisée si utilisation plus fréquente- Intégrer l'usage des outils numériques peut motiver davantage les élèves

Les objectifs pédagogiques :

- Savoir utiliser différents outils numériques pour COMMUNIQUER afin de se connaître, se reconnaître, s'accepter, se respecter- Participer à un projet commun aux 3 classes- Utiliser à bon escient tel ou tel outil selon l'objectif (vidéo, photo, audio, robot, texte...)- S'exprimer de mieux en mieux pour être compris (articulation, volume, tonalité, gestuelle) afin de faire passer des messages, des émotions- Écouter attentivement pour mémoriser- Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres- Manipuler pour se filmer, s'enregistrer, se photographier ou photographier les autres ou quelque chose (garder une trace)

TwictéeContée : livre interactif à base d'énigmes orthographiques

Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Création d'un conte interactif avec un questionnaire orthographique qui permet de progresser dans l'écoute du conte.

Mené par : Isabelle Watrinet

Inspecteur référent : Nicolas Martin

Acteurs : Elodie Bonnefoy-Cudraz
école Léo Lagrange

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

- Dévolution efficiente
- Travail collaboratif favorisant le tutorat
- Plus grande aisance dans la prise de parole devant un auditoire
- Amélioration de la fluence
- Prise de conscience qu'une lecture oralisée se prépare
- Développement du plaisir de lire pour les autres
- Amélioration de la mémorisation des règles orthographiques mises en jeu dans le projet

Les productions :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/2BHKxciPZKjserJ>

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/3uNC4ZVr6vkbo3ZnFLBYWk>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

- Emploi des écrits personnels pour travailler la lecture
- Utilisation de la tablette pour garder la trace des lectures et permettre une analyse rétroactive des productions orales
- Développement de projets favorisant une collaboration enseignante

Les objectifs pédagogiques :

- Développer une culture littéraire
- Donner du sens aux apprentissages
- Améliorer la fluidité de la lecture à voix haute
- Travailler la lecture en lien avec l'écriture et l'étude de la langue
- Identifier les caractéristiques propres à différents genres ou formes de textes

De l'album écho aux histoires illustrées

Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Du CE1 au CM2 : écriture de textes – illustration et mise à disposition pour tous sur google drive puis sur l'ENT de l'école. Au CP : réalisation d'albums échos - raconter son histoire à partir de photos prises avec la tablette – entraînement à l'expression orale pluri-hebdomadaire avec enregistrement et écoute des élèves par eux-mêmes et les autres pour percevoir ses erreurs, ses progrès. Présentation des albums échos aux autres classes avec enregistrement vidéo de ces présentations pour partage sur google drive ou l'ENT.

Mené par : LEONI Isabelle

Inspecteur référent : THENAIL Olivier

Acteurs : Les élèves du CP au CM2
Ecole Jules Ferry

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Le lexique et les constructions syntaxiques s'améliorent à l'oral chez les plus jeunes à l'écrit chez les plus grands.
Les élèves qui ne maîtrisent pas la langue française osent s'exprimer davantage.

Les productions :

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Utilisation plus fréquente des tablettes tactiles en particulier et du numérique en général.

Les objectifs pédagogiques :

Développer :- Les compétences en langue (syntaxe, orthographe) chez les plus grands-
Les compétences en lexique pour les plus jeunes qui écoutent les histoires- Les compétences en expression orale pour tous

Booktube

Cycle 3

Le projet : Création de booktube : présentation orale d'une lecture d'une œuvre littéraire avec résumé et critique.

Mené par : Elodie Valette

Inspecteur référent : Véronique Ansart

Acteurs :
Ecole Germain Fraisse

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

- Amélioration de la méthodologie de lecture d'une œuvre littéraire via la tenue d'un journal de lecture.
- Enrichissement du vocabulaire utilisé pour formuler une appréciation justifiée claire.
- Élargissement des aspects d'une œuvre sur lesquels on peut émettre une critique.
- Prise en compte de l'interaction entre l'écrit et l'oral : écrits de travail, réécriture, différence entre langage écrit et oral.
- Amélioration de l'oralisation autant dans le contenu que dans la posture, la gestuelle, le débit et l'intonation.
- Prise de conscience de la difficulté de l'exercice et de la préparation nécessaire.

Les productions :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/cD42tLTAizmLa74>

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/kcvGhoCiLkRhFMb6XokMSD>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

- Plus-value de l'outil numérique dans la pratique et l'évaluation de l'oral.
- Découverte et utilisation des outils numériques Portail Tube et Nuage.
- Intérêt confirmé de l'enrichissement du travail collaboratif entre pairs.

Les objectifs pédagogiques :

- Utiliser la langue orale pour présenter de façon claire et ordonnée des explications, des informations ou un point de vue.
- Parler en tenant compte de son auditoire.
- Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire adapté à son âge et réagir à sa lecture.

Travailler et progresser à l'oral

Cycle terminal

Le projet : "Formation" à l'éloquence. Explication des critères d'évaluation du Grand Oral. Relecture des vidéos par l'élève permettant son auto-positionnement sur une grille de suivi annuel. Remédiation après évaluation par le professeur dans un second temps. Relecture des vidéos de l'élève par les pairs suivant une grille d'observables.

Mené par : Carole MOREAU

Inspecteur référent : Sébastien STEINER

Acteurs : Anne-Laure Parmentier, Vincent Lapouge, Elèves de Terminale (Enseignement Scientifique, Spécialité PC)
Lycée du Granier, Lycée du Grésivaudan, Lycée Champollion

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Mise en évidence des points forts et des faiblesses de chacun
Progression dans les compétences orales
Démystification des compétences attendues au Grand Oral
Valorisation des compétences transversales

Les productions :

<https://spc.web.ac-grenoble.fr/heures-numeriques/travailler-et-progresser-loral-pour-le-grand-oral>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

"Diversification" pédagogique
Décloisonnement des disciplines pour le Grand Oral
Changement de posture de l'enseignant vis à vis des élèves
Évaluation pour l'enseignant très chronophage

Les objectifs pédagogiques :

Explicitation des critères d'évaluation du Grand Oral
Autonomie dans l'appropriation des critères pour permettre une progression individuelle et active de chaque élève
Donner du sens à l'enseignement scientifique de Terminale

La gazette radiophonique Harry Potter

Cycle 3

Le projet : Création de podcasts afin de réaliser une « gazette radiophonique » autour du thème d'Harry Potter. Les élèves réalisent différentes activités interdisciplinaires en mathématiques et en français sur le thème cité, à travers des supports variés dont le numérique. Ils se servent ensuite de leur travail pour créer des articles permettant de construire une émission de radio. Les élèves sont répartis à l'intérieur de chacune des 4 maisons et fonctionnent en équipe au sein de chaque maison.

Mené par : Mme CHARBONNIER

Inspecteur référent : M. CARGNELUTTI, IA-IPR Mathématiques

Acteurs : M. FENET, M. DI CHIARO, 51 élèves de 6ème
Collège Le Grand Champ

Thème

A - Le numérique au service des compétences orales

Les effets observés sur les apprentissages :

Amélioration de leur rédaction et prise en compte de la nécessité de détailler ses propos (à travers les différents essais en radio) aussi bien à l'écrit qu'à l'oral.
Nécessité de mettre en œuvre une préparation en amont pour réussir l'enregistrement (mise en parallèle avec les préparations des évaluations).
Travail en équipe : partage des tâches, entraide, écoute des autres, convaincre ses camarades.
Utilisation du vocabulaire adapté à chaque situation (articles).
Apprentissage de l'auto-évaluation.

Les productions :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/tSEjiTjgzW4ErAr>

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/aQ5nGXTMe2bqBZB>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Définir un cadre ludique et motivant pour les élèves.
Mise en place d'un fil conducteur sur l'année, utilisé aussi pour travailler d'autres notions non présentes dans le projet de départ.
Le numérique au service du projet (recherches informatiques, écriture du fil conducteur de l'émission, tableaux et diagrammes).
Créer du lien entre les différentes matières.
Travailler en équipe.

Les objectifs pédagogiques :

Mettre en œuvre les compétences transversales à travers un projet interdisciplinaire.
Travailler l'écrit (rédaction des articles) mais surtout l'oral avec pour critères : aisance, argumentation, intonation, fluidité.
Donner du sens à certaines notions dans les matières concernées, à travers un cadre concret pour les élèves.

La réalité augmentée au service des élèves à besoins particuliers dans la voie professionnelle.

Cycle terminal

Le projet : Le public de la voie professionnelle étant très hétérogène : augmentation des élèves ayant des besoins particuliers et présentant des troubles de l'apprentissage (agnosie visuelle, trouble du décodage, dys, ...), j'ai souhaité mettre en oeuvre un accompagnement personnalisé afin de permettre à ces élèves de palier à leurs difficultés en s'appuyant sur les ressources des plateaux techniques.

Mené par : M.RULFO CEDRIC

Inspecteur référent : MOUTONS PIERRE

Acteurs : M.RULFO CEDRIC et M.FAURE FRANCK
groupe Solaire Sainte-Anne savoisienne

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Les élèves sont surpris, curieux de cette nouvelle démarche, et au final, ils sont demandeurs de ce type de ressources.

De réelles différences ont été observées entre cette année et l'an dernier dans le travail personnel et la motivation pour faire l'activité proposée jusqu'à son terme.

Bien entendu la réussite de l'activité pédagogique proposée ne soustrait pas l'enseignant d'explications précises mais le décharge sur le suivi de procédure de câblage par exemple. (Voir TP câblage hydraulique)

Encouragé par les bénéfices d'une telle démarche, nous avons décidé d'animer au sein du lycée un collectif de professeurs afin de les initier et les aider dans la création de ressources en Réalité Augmentée. Une quinzaine de collègues de matières générales et professionnelles ont répondu présents.

Les productions :

https://sainteannesav-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/crulfo_steanne-sav_fr/EXtq-9Rd8F1LnzUtd-qjbRwBLhqnp8fredML97xOvs6-QA?e=IRpNJh

https://sainteannesav-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/crulfo_steanne-sav_fr/EVJjyh2DgbZKgXeHoFhXBH0ByAZz1xh4rYQH8hFxQhUEqQ?e=mdM65V

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Le travail en équipe disciplinaire et interdisciplinaire s'est encore renforcé.

La différenciation est plus active et permet de toucher tous les élèves.

L'intégration et maîtrise plus efficiente des outils numériques.

Les objectifs pédagogiques :

L'objectif de la mise en œuvre de la Réalité Augmentée (R.A.) est d'apporter des ressources sous formes numériques aux apprenants.

Développer leur compréhension de certaines notions à l'aide de capsules vidéo, d'éléments en 3D, de lien internet.

Favoriser l'autonomie des élèves en classes mais aussi au domicile.

Donner envie aux enseignants de construire des documents interactifs en lien avec leurs disciplines et les guider dans la mise en œuvre.

Scratch sur tablettes

Cycle 4

Le projet : Utilisation de l'application ScratchPM sur tablette en mathématiques et technologie pour aider à l'apprentissage de la programmation.

Mené par : U. PICAUD

Inspecteur référent : Jérôme Cargnelutti

Acteurs : Damien BORLET (professeur de technologie) - 27 élèves de 3ème - 82 élèves de 4ème - 54 élèves de 5ème
Collège Jean Rostand (0730008M)

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Apprentissages améliorés par : * un usage régulier (activités courtes ; pas de déplacement jusqu'en salle informatique) * sauvegarde sur tablette qui permet d'améliorer un programme au fur et à mesure des apprentissages (sauvegardes impossibles sur le site internet) * complémentarité avec les séances longues en salle informatique. * possibilité de longues séances sur tablette aussi.

Augmentation de la motivation des élèves est facilitée par : * l'utilisation de la reconnaissance corporelle par la caméra de la tablette, enregistrement de la voix, de sons, grâce au micro. * la gestion de matériel externe comme des cartes Microbit * l'usage régulier permettant une meilleure expression de la créativité des élèves. * le partage du travail des élèves (projection au tableau, partage des fichiers)

Les productions :

<http://www.ac-grenoble.fr/maths/?q=fr/content/projets-heures-num%C3%A9riques-2022>

<http://www.ac-grenoble.fr/maths/?q=fr/content/application-scratch>

<https://tube-sciences-technologies.apps.education.fr/w/n6XFVPVFcWYi8HikV5vVhN>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Augmentation de la fréquence d'activités de programmation réalisées. Facilité d'usages d'activités déjà existantes (sauvegarde, clavier virtuel) Création de nouvelles activités (capture de mouvement, enregistrement de sons, de la voix).

Les objectifs pédagogiques :

La programmation sur tablette permet de rendre plus flexible l'apprentissage sur des temps courts intégrés à une séance de mathématiques ou de technologie. Le site Scratch sur tablette pour écrire, mettre au point et exécuter un programme simple (algorithmique et programmation) se heurte à des contraintes techniques. L'application ScratchPM apporte non seulement des solutions à ces problèmes, mais aussi de nouvelles fonctionnalités non disponibles sur le site.

Création d'un court-métrage en stop-motion

Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : L'objectif final est la réalisation d'un court-métrage en stop-motion. Les élèves ont travaillé sur l'histoire du cinéma à travers les jouets pré optiques et la découverte de quelques grandes œuvres et personnages importants. Ils ont participé à un rallye lecture sur ce thème, étudié des bandes originales...Les classes ont fait des choix différents sur le thème du stop motion réalisé: thème du cirque en lien avec un autre projet mené cette année pour les CM1 et travail sur les Legos pour les CE2.

Mené par : Brigitte Réus, Emilie Bouvier

Inspecteur référent : Mme Rodriguez

Acteurs : Les 22 élèves de CM1 et les 23 élèves de CE2 et leurs enseignantes Mme Réus et Mme Bouvier;
M. Abry ERUN
Ecole Raymond Baradel

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Ce projet est une réelle source de motivation chez les élèves: ils se sont pleinement investis dans l'étude du cinéma, que ce soit à travers des visionnages, des écoutes ou des lectures.

Ils ont fait preuve de beaucoup de créativité pour la création des personnages, des décors...

Le travail autour du stop motion a permis de les rendre acteurs de leurs apprentissages tout en favorisant le travail d'équipe.

Ils ont développé leur capacité à anticiper et planifier des tâches, proposer des choix et prendre en compte ceux des autres et ont mobilisé leur créativité au service d'un projet collectif.

Les productions :

<https://ien-vienne-1.web.ac-grenoble.fr/article/heures-numeriques-2021-22-ecole-de-moidieu>

<https://tube-cycle-3.apps.education.fr/c/stopmotion/videos>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

La pédagogie du projet autour du numérique a permis de toucher différents thèmes du programme dans plusieurs matières. Cela nous a permis d'élargir nos propres connaissances dans certains domaines et nous avons dû nous "autoformer" à l'utilisation des différents logiciels.

Ces nouvelles compétences pourront être intégrées à notre pratique future même en dehors d'un projet de ce type.

De plus, travailler à plusieurs sur un même thème est toujours fédérateur dans une équipe.

Les objectifs pédagogiques :

-Apprendre à produire un document intégrant de l'image et du son. -Apprendre et utiliser un vocabulaire spécifique. -Utiliser les compétences liées aux outils numériques.

-Maîtriser l'utilisation de logiciels spécifiques (HUE animation studio et Movie maker entre autres) -Développer le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, réaliser des projets. -Dans le domaine des arts, intégrer l'usage des outils numériques de travail de l'image, manipuler des objets sonores à l'aide d'outils numériques simples...

DISPOSITIF UN JOUR UNE ENIGME

Calendrier en attendant les vacances / 1 jour une expérience Semaine de la science / Escape game dans l'espace semaine des Maths

Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Les calendriers 1 jour/1 énigme ou 1 jour 1 expérience sont créés par l'équipe de CPC et RMC, et proposés aux enseignants et leurs classes lors des temps forts : Semaine de la Science, Semaine des Mathématiques et au mois de décembre en attendant les vacances. Ces propositions constituent une énigme par jour à résoudre par les classes, sous forme de rituel, ou comme temps de recherche institutionnel. Les énigmes sont proposées par niveau : cycle 1, 2 et 3...mais aussi avec une différenciation PS/MS/GS et CP/CE1, CE2 et CM1/CM2, afin de répondre à tous les cas de figures nécessaires aux enseignants. Des énigmes également le WE et le mercredi (pour favoriser la liaison école/familles). Les énigmes sont cliquables avec éléments déplaçables, favorisant une manipulation numérique et mathématique, lorsque cela s'avère nécessaire, pour structurer la pensée, aller vers un schéma de résolution, un tri, un apport d'expérimentation, une vérification d'hypothèses puis une validation des résultats.

Mené par : COSSON Marie-Christine ERUN Evian

Inspecteur référent : REBET Sylvie FIORELLO Noël

Acteurs : VERNET Morgan ERUN Thonon - JACQUIER Stéphanie CPC Evian - Caroline JOULIN
classe test
écoles des IEN EVIAN IEN THONON

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

La résolution des énigmes et expériences chaque jour, offre un rituel sécurisant, stimulant, s'appuyant que la métacognition, l'investigation, le sens critique, l'argumentation et la logique. Le projet permet aux élèves d'appréhender l'aptitude à coopérer, la capacité à s'adapter, à travailler ensemble en mode projet. Renforcer la liaison école/famille

Les productions :

<https://view.genial.ly/612f38b67d45bd0dc17f82a2/interactive-content-semaine-de-la-science>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Engagement des enseignants dans une démarche d'utilisation d'outils numériques au profit des apprentissages et de la continuité pédagogique en mathématiques et Sciences Rôle de l'enseignant, gestes professionnels à l'appui :
▪ Aide à la compréhension, la reformulation
▪ Étayage, aide à la mobilisation des connaissances et compétences en jeu
▪ Solliciter la verbalisation, expliciter
▪ Lâcher prise : pilotage moins serré de l'avancée des tâches
Accepter et utiliser la validation par l'outil numérique
▪ Différenciation :
o Choix du matériel à disposition
o Modalités de travail (groupe de besoin)
o Choix du niveau de l'énigme

Les objectifs pédagogiques :

Développer le plaisir de faire des mathématiques ou des sciences à travers des activités ludiques (Apprendre en jouant, jouer pour apprendre) Favoriser l'éclosion d'une culture scientifique. Structurer la pensée et favoriser une démarche de raisonnement. Engager les élèves dans une démarche de projet. Nécessité de développer des compétences logico-mathématique et l'utilisation de la démarche d'investigation avec émission d'hypothèses et mise en place d'expériences permettant de vérifier et conclure. Engager les enseignants dans une démarche d'utilisation d'outils numériques au profit des apprentissages et de la continuité pédagogique en mathématiques et en sciences.

UN VERGER DANS MON VILLAGE

Cycle 1 / Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Création d'un verger dans le village de St Paul en chablais. Implication des élèves de l'école du chef-lieu autour de ce lieu. Mise en valeur et création d'une visite pédagogique interactive

Mené par : COSSON Marie- Christine ERUN Evian

Inspecteur référent : REBET Sylvie

Acteurs : Enseignants école St Paul en chablais (à définir)
Ecole Publique St PAUL en CHABLAIS

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

- Déclenchement de situations d'écriture et de communication - Mise en forme du travail et diffusion du travail réalisé - Améliorer, corriger, revenir sur son travail - Les élèves utilisent les outils numériques et se les approprient

Les productions :

<https://view.genial.ly/615d875f3317040e09363bfe/interactive-content-projet-verger-ecole>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Utiliser des outils numériques pour contribuer à des modalités d'organisation, d'échange et de collaboration

Les objectifs pédagogiques :

- Chaque classe adopte un arbre et crée sa description, sa présentation. - Un parcours type « escape game » permet de visiter le verger d'arbre en arbre. - Mise en place de QR codes que les visiteurs pourront flasher pour visionner le travail pédagogique créé par les élèves.

On code à la maternelle

Cycle 1

Le projet : Faire en sorte que les enfants vivent le projet puis avec des robots et des tablettes codent des déplacements en 2 dimensions. Se situer dans le plan.

Mené par : Olivier Riosset

Inspecteur référent : Marie Elise Dubel IEN Crest

Acteurs : Maurice Migheli et 16 élèves de GS
Ecole maternelle de Saillans

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Les enfants au cours des séances ont acquis une culture des déplacement dans le plan.

Ils sont capable de coder leurs déplacements : dans un premier temps en mode absolu dans un deuxième temps en mode relatif.

Ils ont ensuite acquis la compétence de codage de robots tant réels que virtuels.

Les productions :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/tcmFyYMqSbs6tQr>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

L'enseignant met désormais en place avec ses collègues au sein de l'école de séance de codage d'abord en mode absolu en MS en jouant au robot. puis viennent des séances de codage relatif en GS pour aboutir à l'apprentissage du code et au déplacement dans le plan.

Les objectifs pédagogiques :

Amélioration de la perception spatiale.

Compétence de planification.

Codage de déplacement dans le plan.

Acquisition de langage mathématique.

Adopter une démarche d'investigation.



Maths à jouer au cycle 2

une plateforme d'enseignement des maths Smart Enseigno en parallèle de jeux de société mathématiques

Cycle 2

Le projet : Aller-retour entre la découverte de différents jeux traditionnels mathématiques et l'utilisation de la plateforme Smart Enseigno. L'engagement des élèves lors des différents ateliers les motive à partager leurs expériences sur une rencontre parents/enfants.

Mené par : DESPRES Katia PE et CHAMBONNET Catherine ERUN

Inspecteur référent : Madame SANTAMARIA - Fontaine Vercors

Acteurs : Katia Després Classe de CP CE1 CE2
Ecole village

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Belle motivation autour du projet qui retentit sur les apprentissages
En langage : Utilisation orale plus précise du lexique mathématiques et numérique
Motivation à la lecture des consignes : règle du jeu traditionnel et sur la plate forme
Capacité à expliquer ses stratégies de calcul
En méthodologie et outils pour apprendre
Utilisation des outils numériques matériel Pc – souris – pad - clavier – casque ...
Utilisation des logiciels : se connecter et s'identifier à son espace personnel – manipuler les objets numériques
auto-entraînement, travail en autonomie et à son rythme
Organisation autonome des ateliers de travail en groupe
En formation de la personne et du citoyen
Acceptation de ses erreurs : oser, essayer, questionner
Intégration des règles d'utilisation du matériel (mise en œuvre, soin, rangement)
Respect des stratégies proposées entre pairs

Les productions :

<https://ien-fontaine-vercors.web.ac-grenoble.fr/article/heures-numeriques-lecole-village-seyssinet-pariset>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Partenariat : échange de pratique et co enseignements
Motivation à l'enseignement avec des outils numériques parfois peu utilisés :
Création de parcours individuels sur une plate forme dédiée
Intégrer les usages numériques au service des apprentissages au croisement de plusieurs enseignements
Découvrir, tester et mettre en place de nouveaux outils numériques dans la pratique de classe
Améliore les compétences dans l'usage d' un outil collaboratif : TRIBU

Les objectifs pédagogiques :

Développer le goût de la recherche et de la réflexion
Apprendre à différer sa réponse immédiate pour mettre en place des stratégies plus performantes par rapport au but d'un jeu.
Réinvestir des stratégies mise en œuvre sur la plateforme Smart Enseigno lors de jeux de société mathématiques
Intégrer des compétences de travail en groupe : plaisir partagé, respect des règles, prise d'initiative, coopération

L'utilisation de la 3D pour donner du sens aux apprentissages mathématiques

Cycle 2

Le projet : Utiliser des logiciels de modélisation adaptés à leur niveau (CE2) pour construire des outils mathématiques du quotidien et pour consolider les compétences mathématiques, du monde des objets ou encore en français attendues en fin de cycle 2.

Mené par : Bruno Charpin

Inspecteur référent : Coralie Maretto

Acteurs : Eric Chenavier (ERUN) + 28 élèves
Ecole primaire

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

La géométrie est souvent un obstacle pour les élèves ayant des difficultés au niveau de la précision des tracés, du soin. L'utilisation d'un outil comme Geogebra leur a permis de développer les compétences attendues. L'utilisation des outils numériques a permis à toute la classe d'acquérir les compétences "reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques", "reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueur, de milieu, de symétrie" dans des conditions pour le moins originales. La motivation a été le fil conducteur de ce projet. Les 28 élèves de la classe ont montré un réel engouement. Lorsque les élèves utilisent des outils numériques, ils se retrouvent devant des obstacles. Une réelle coopération et de réels échanges se sont installés pour s'entraider. Les élèves se sont appropriés l'outil de la classe : Mes missions de constructions géométriques. Geogebra étant un logiciel libre et gratuit recommandé de l'école élémentaire au lycée, il est souvent utilisé dans familles, à la maison, pour produire des figures géométriques ou aller bien plus loin.

Les productions :

<https://ien-la-tour-du-pin.web.ac-grenoble.fr/article/lutilisation-de-la-3d-pour-donner-du-sens-aux-apprentissages-mathematiques>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Depuis plusieurs années, l'enseignant utilise la même méthode pédagogique en mathématiques. Il voulait la compléter en y intégrant des outils numériques adaptés aux situations proposées. L'enseignant a modifié sa pratique pédagogique durant l'année scolaire. Les outils numériques ont été un déclencheur pour de nombreux élèves. L'outil numérique est maintenant utilisé au quotidien sur les ordinateurs ou sur les tablettes par les élèves pendant les séances de mathématiques, et à d'autres occasions en autonomie. L'enseignant, plutôt novice dans l'utilisation de certains outils numériques, s'est formé avec un professeur de l'école de design de Villefontaine (38). Un parent d'élève, ingénieur en modélisation, a animé un atelier pour faire découvrir des logiciels plus complexes comme Tinkercad, afin de présenter les concepts de base de la modélisation 3D.

Les objectifs pédagogiques :

Approfondir les compétences mathématiques des élèves autour du triptyque « verbaliser, schématiser, abstraire »

Concevoir un outil pédagogique qui va permettre d'évaluer les compétences du CE2 au regard de l'utilisation des outils numériques

S'appropriier des outils numériques qui donnent du sens aux apprentissages

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
Commencer à s'appropriier un environnement numérique pour enrichir les compétences des élèves et l'utiliser de manière autonome

Jouons aux échecs

Apprendre le déplacement des pièces d'échecs et le programmer avec Scratch

Cycle 3

Le projet : Après une brève initiation aux bases des échecs les élèves devaient programmer des déplacements de pièces d'échecs sous Scratch et les soumettre à l'autre école.

Mené par : Didier Brossard(erun), Vincent Delpont(PE), Hoël Exibard(PE)

Inspecteur référent : Yannick Berthier

Acteurs : Vincent Delpont (Viriville) : 23 élèves de Cm1/Cm2; Hoël Exibard (Saint Hilaire du Rosier) : 20 élèves de Cm2
Ecole Primaire Viriville & Ecole Primaire Saint Hilaire du Rosier

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

BilanLe retour des élèves est positif : sur les échecs le fait d'avoir accès à des exercices progressifs n'a mis personne en difficulté et sur la programmation l'objectif concret de tutoriels à réaliser a facilité la mise en action. Certains élèves se sont découverts un réel intérêt pour la programmation. Des élèves en grande difficulté de lecture se sont retrouvés en réussite.ObjectifsAcquisition de vocabulaire spécifique Notions informatiques : Déplacement relatif/absolu ; utiliser la pensée logique ; algorithmes et boucles Passage par le concret pour résoudre des problèmes et acquérir des connaissancesSe connecter à son espace personnelInteragir à distance

Les productions :

<https://ien-saint-marcellin.web.ac-grenoble.fr/article/heures-numeriques>

<https://ien-saint-marcellin.web.ac-grenoble.fr/article/programmes-scratch>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Les 3 outils proposés (Lichess, Stamp-It et Scratch) ont permis aux enseignants d'améliorer leur utilisation du numérique dans le cadre d'un projet. Ils ont travaillé en interdisciplinarité. Ils ont renforcé l'usage du numérique dans des situations d'autonomie. Ils ont pu observer leurs élèves et les évaluer sous un angle axé sur la manipulation. Le déroulement du projet : activité débranchée, jeux d'échecs puis codage et programmation ont permis de construire un modèle de séquence d'apprentissage réutilisable. Les réussites des élèves ont augmenté leur appétence pour Scratch.

Les objectifs pédagogiques :

Le jeu d'échecs et Scratch pour: Favoriser l'acquisition d'un vocabulaire géométrique précis ainsi qu'une syntaxe logiqueMobiliser les capacités de mémorisation et d'anticipation ainsi que celles liées au repérage spatial sur l'échiquier et ses représentations graphiques Investir la démarche par essais/erreurs, s'initier à la pensée informatique et à la programmation

En route pour Mars Coder pour du concret

Cycle 2

Le projet : Se demander comment les scientifiques s'y prennent pour explorer la planète Mars avec "Persévérance". Et si nous essayions de faire comme eux dans la classe ? Comme programmer un robot?

Mené par : CLAIR Franck

Inspecteur référent : TOUGUI Claire IEN BJ3

Acteurs : CHAUDESAIGUES Stéphanie 23 élèves CP, BONNARDEL Laurène CE1 25 élèves Ecole Mollie

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Méthodologie : Rigueur et pensée logique
Oser se lancer. Ne pas avoir peur de se tromper et recommencer
Structuration d'une démarche scientifique
Collaboration et langage : Écouter l'autre
Rigueur syntaxique : si alors....
Numérique : Augmentation des compétences numériques : coder...

Les productions :

<https://ien-bourgoin-jallieu-3.web.ac-grenoble.fr/article/en-route-pour-mars-coder-du-concret>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

facilite la mise en place d'ateliers au cycle 2
démystifie la robotique
facilite l'intégration du numérique dans les pratiques

Les objectifs pédagogiques :

ouverture scientifique
développement de la pensée logique grâce aux robots
développement du goût de la recherche et de la réflexion
développement de compétences langagières grâce à des allers retours de communications entre ce que l'on veut faire, ce que l'on indique au robot, ce que le robot exécute et la régulation des instructions de départ
une possibilité intéressante de partager les avancées, les découvertes, les apprentissages des élèves avec les familles autour d'un projet motivant et surtout ancré dans le réel
collaboration

Parcours ludifié de révisions du DNB en Physique Chimie

Cycle 4

Le projet : Parcours ludifié permettant sur chacun des 4 thèmes du programme de PC du cycle 4, de faire en autonomie, seul ou par groupe, en classe ou hors la classe des exercices extraits d'annales de brevet. Les exercices sont accompagnés de ressources méthodologiques, de rappel de cours et d'une correction. A la fin du parcours, un sujet complet est proposé.

Mené par : Rémy BESSET

Inspecteur référent : Sébastien STEINER

Acteurs : Rachel Taviot, Pascale Baudin, Jimmy Saint Agnan
Collège Edmond Rostand, Collège Etienne Jean Lapassat, Collège Joseph Fontanet, Collège Aimé Césaire

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Non testé à ce jour car la discipline Physique Chimie n'est pas présente cette année à l'examen final

Les productions :

<https://spc.web.ac-grenoble.fr/heures-numeriques/le-jeu-de-revisions-du-dnb>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

La création du parcours amène l'enseignant à : rendre accessible, à tous les élèves, les différentes thématiques disciplinaires abordées, se mettre dans une posture réflexive.

Les objectifs pédagogiques :

Accroître la motivation grâce à un aspect ludique du parcours. Développer l'autonomie au sein d'un parcours individuel. Progresser graduellement.

Débats en mathématiques

Cycle 4

Le projet : Le projet consiste à développer l'argumentation chez les élèves, en leur proposant des activités originales et ludiques, en s'appuyant sur des outils numériques. Dans une 1ère phase, les élèves répondent à un sondage. Dans un 2nd temps, ils proposent leur justification. Ce projet permet aussi de mettre en évidence la pertinence des arguments pour convaincre et met aussi l'accent sur l'oral dans une 3ème phase.

Mené par : M. FENET

Inspecteur référent : M. CARGNELUTTI, IA-IPR Mathématiques

Acteurs : M. GUICHARD, 52 élèves
Collège Le Grand Champ

Thème

B - Le numérique pour développer le goût des mathématiques, des sciences et technologies

Les effets observés sur les apprentissages :

Autonomie dans leur travail avec les outils numériques (Moodle et Padlet) et le cours préparé. Remédiation possible pour les élèves grâce aux exercices interactifs proposés dans Moodle. Amélioration de la compétence "démontrer". Nous avons pu noter des progrès dans l'autonomie du travail et dans l'acquisition des compétences numériques. En début d'année, les élèves avaient du mal à rendre le travail dans les temps ou à faire correctement le travail pour qu'ils puissent être validés par le professeur. Au fur et à mesure de l'année, assez rapidement, les élèves ont progressé sur ces points.

Les élèves se contentaient souvent de justifier très rapidement leurs affirmations lors des premiers débats, mais ensuite ils ont appris à développer leurs réponses à l'écrit. De même lors du débat oral qui était instauré lors du retour en classe (un élève qui pensait que l'affirmation était « vrai » et un élève qui pensait que l'affirmation était « fausse » devaient échanger leurs idées), l'échange devenait plus constructif au fur et à mesure des séances, avec plus de réactivité et de réflexion par rapport à l'affirmation du camarade. On note toutefois, que ce sont souvent les mêmes élèves qui se portaient volontaires.

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Outil numérique permettant le suivi de l'avancée des élèves. Proposer des parcours différenciés en mettant les élèves en autonomie. Travailler des compétences PIX. Retravailler plus régulièrement le vocabulaire adéquat.

Les objectifs pédagogiques :

Justifier une affirmation par le biais de différentes méthodes. Utiliser le vocabulaire mathématique adapté. Mettre en place des parcours de remédiation. Travailler l'oral lors de l'exposé final. Mise en œuvre du parcours avenir.

Les productions :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/bk8oARXKTJBB2s9>

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/6JerLmiGJ2JBq45>

Faire vivre Pix au sein de l'enseignement des Mathématiques

Comment concilier les compétences du CRCN avec celles des Mathématiques ?

Cycle 4 / Cycle terminal

Le projet : Création de fiches clés en main pour l'enseignant pour travailler et évaluer conjointement les compétences Numériques et Mathématiques. Création d'une maquette vierge invitant à compléter : le descriptif du scénario, les compétences du CRCN, les niveaux de maîtrise, les thèmes Mathématiques abordés, le niveau de la classe.

Mené par : Karine Bethenod

Inspecteur référent : Jérôme Cargnelutti, IA-IPR Mathématiques

Acteurs : Karine Bethenod, Virgine Gallien, Thibaut Dugua, 94 élèves de 5ème, 5 élèves de 4ème, 31 élèves de 3ème, 45 élèves de lycée
Collège des collines, LPO unité soins Etudes, lycée La Pléiade

Thème

C - L'utilisation de PIX au service des apprentissages disciplinaires

Les effets observés sur les apprentissages :

Tous les élèves ont été mieux préparés à l'évaluation des compétences du CRCN, même ceux pour lesquels la certification n'est pas attendue. Le logo Pix a rapidement été repéré par les élèves et a suscité une réaction positive de leur part. Ils nous ont interrogés sur le lien entre Pix et les Mathématiques. Ceci a été l'occasion de leur pointer explicitement les items Pix travaillés durant l'activité et donc de mettre en avant le caractère interdisciplinaire de la certification. Certains élèves ont cependant été déçus de ne pas gagner des points Pix immédiatement (pas de valorisation tangible de leur progrès contrairement à la plateforme). Il a fallu leur expliquer que ces fiches avaient un caractère formatif avant le second temps de l'évaluation sommative directement sur la plateforme Pix.

Les productions :

<http://www.ac-grenoble.fr/maths/?q=fr/p%C3%A9dagogie/pix>

<http://www.ac-grenoble.fr/maths/?q=fr/p%C3%A9dagogie/pix-0>

<https://tube-sciences-technologies.apps.education.fr/w/iJM4XugdLlEs2xLtkdpqf>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Les enseignants en utilisant ces fiches peuvent articuler le CRCN et Pix à leur pratique pédagogique. Les compétences numériques constituent un élément essentiel du parcours scolaire, de l'insertion professionnelle et de la vie citoyenne dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. En proposant des activités mêlant maths et numérique, l'enseignant participe à éduquer l'élève au monde numérique.

Ils se familiarisent avec les items du CRCN .

Les enseignants pourront ensuite proposer une campagne Pix qui évaluera les compétences du CRCN travaillées en amont dans la fiche d'activité, mais dans un contexte différent.

Les objectifs pédagogiques :

Les élèves peuvent développer plus régulièrement, plus naturellement, leurs compétences numériques.

Ils peuvent être formés sur tous les niveaux collège-lycée et pas seulement les niveaux où la certification est obligatoire.

Les élèves donnent davantage de sens à l'utilisation des outils numériques dans les apprentissages disciplinaires (ici les Mathématiques) car les items du CRCN sont explicitement mentionnés dans les fiches.

Du point de vue des enseignants, ils peuvent s'appuyer sur les premières productions mises à leur disposition sur le site Planète Maths et prendre conscience que l'on peut mêler compétences du CRCN et compétences mathématiques. Ils peuvent de plus s'approprier progressivement les domaines et les différents items du CRCN.

Enfin, les différentes pistes expérimentées ainsi que la fiche "squelette" (fiche maquette vierge) à disposition des collègues leur faciliteront la création de nouvelles ressources. Et pourquoi pas participer à alimenter cette base de données sur le site Planète Maths!

Sur les documents transmis aux élèves, les compétences mobilisées, et le niveau associé sont précisés. Ainsi, les élèves ont la possibilité de les retrouver sur la plateforme Pix.fr et de progresser en toute autonomie par le biais de leur compte Pix personnel.

Éléments pour un parcours disciplinaire expérimental PIX en SES

Mise en place de dispositifs d'apprentissage en SES pour développer les compétences disciplinaires et numériques

Cycle terminal

Le projet : Préparer la certification sous PIX en sciences économiques et sociales

Mené par : Didier Anselm IAN de SES

Inspecteur référent : Christophe Martin IA-IPR de SES

Acteurs : Aurélie Girerd-Chanet, Aurélie Manon, Alexandre Jamet, Julien Orvelin

Thème

C - L'utilisation de PIX au service des apprentissages disciplinaires

Les effets observés sur les apprentissages :

On observe souvent une implication des élèves plus importante dans ce type de dispositif proche d'une démarche projet avec une dévolution certaine et favorable aux apprentissages. On observe une forte hétérogénéité de la maîtrise des compétences numériques chez les élèves ; s'ils savent tous utiliser les applications sur tablette ou smartphone, l'usage d'un micro-ordinateur et de logiciels est moins courant (le constat d'une maîtrise non généralisée en seconde d'un tableur a surpris les professeurs). Il faut dans ce type de dispositif un guidage explicite et souvent la mise en place de différenciation du fait du point précédent. Il faudrait généraliser ces activités dans d'autres disciplines pour être certain d'un développement de compétences numériques pour favoriser le niveau de certification individuel.

Les productions :

<https://ses-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/article/ses-hn-2022>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

La mise en place de ces activités en grand groupe (supérieur à 30 élèves) est compliquée, car il existe rarement de salle informatique disposant d'un nombre suffisant de PC ; un collègue a des séances en demi-groupe. Pour les autres, les solutions ont été de faire travailler les élèves sur les compétences numériques soit hors classe, soit en classe sur les téléphones portables personnels (BYOD) ou en divisant la classe sur deux salles (parfois une salle informatique et l'autre une salle de classe, parfois 2 salles informatiques). Il faut prévoir des fiches d'activités descriptives pour favoriser le guidage et des tutos pour favoriser la guidance. Il est préférable que l'enseignant ait lancé une campagne avec un parcours adapté sous PIX (en amont et/ou en aval) pour observer le niveau de compétences. On peut penser que le développement de l'usage de l'ENT (identique aujourd'hui en collège et lycée) et l'usage de PIX dès le collège favorisera la mise en place des dispositifs décrits dans notre projet (on a pu constater pour les plus anciens d'entre nous, que le niveau de compétence sur l'usage d'un tableur par exemple était plus développé il y a quelques années chez nos élèves). La préparation des épreuves du Bac en mars avec le poids du programme limite la mise en place de ces dispositifs en terminale par crainte de perte de temps (non vérifiée mais cela inquiète quand on vise l'objectif de préparation à l'examen).

Les objectifs pédagogiques :

Observer l'acquisition ou la maîtrise de compétences numériques lors de l'enseignement des SES (pour préparer à la certification).
Créer pour cela des dispositifs d'apprentissage dans les 3 niveaux du lycée pour développer d'abord des compétences disciplinaires puis des compétences numériques.

Tous contre le harcèlement

Sensibiliser à la lutte contre le harcèlement au cycle 3

Cycle 3

Le projet : Travail autour du harcèlement en lien avec l'infirmière scolaire, les éducateurs de PREVENIR, et les autorités (permis internet). Imaginer et créer une situation en lien avec le harcèlement. Faire un lien avec le collège (présentation aux 6e)

Mené par : Mme KAOUAH

Inspecteur référent : Mme RODRIGUEZ IEN VIENNE1

Acteurs : 24 élèves de CM2, 8 élèves de 6e ; M.MOUNIER-VEHIER, enseignant au collège ; M. ABRY, ERUN de circonscription école Jean Jaures

Thème

D - Le numérique au service de la citoyenneté numérique et des valeurs de la République

Les effets observés sur les apprentissages :

Un travail de fond est fait depuis le début d'année sur les émotions, le respect, le harcèlement, les messages clairs, le droit et le besoin de faire des l'erreur. En lien avec les différents partenaire, un climat serein s'est installé où la communication entre enfants et également avec l'adulte à sa place. Les élèves ont réussi à s'exprimer sur leurs craintes, certains sur leur vécu.Ce travail est fait en lien avec le collège GRANGE et permet aux élèves de CM2 d'aborder leur passage au collège beaucoup plus sereinement.

Les productions :

<https://ien-vienne-1.web.ac-grenoble.fr/article/heures-numeriques-2021-22-ecole-jean-jaures>

<https://tube-cycle-3.apps.education.fr/c/ecolejjaurescm2/videos>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Le travail effectué avec mes élèves et les différents partenaires m'a permis de me positionner différemment lors de la résolution de conflit en classe ou au sein de l'école. La communication et l'écoute sont au centre et la gestion des conflits en demeure plus apaisée. Les outils apportés par les partenaires et les différents échanges (permis internet, méthode Powo, débat, dialogues...) permettent de gagner en qualité du point de vue des relations et de la gestion de crise.

Les objectifs pédagogiques :

Je constate un rapport important des élèves aux réseaux sociaux et une méconnaissance globale des différents types de harcèlement. Mon objectif est de les rendre capable d'identifier et de réagir à une situation de harcèlement et de cyberharcèlement.

Les objectifs sont aussi de créer un climat propice à la bienveillance et d'arriver à formuler ses émotions, ses ressentis en étant respecté et en respectant autrui.

« EMI » : qui es-tu ? l'allié du citoyen en devenir Non au harcèlement!

Cycle 3

Le projet : • création d'affiches en lien avec l'EMI (infix ? ...) • réalisation d'animation en scratch en lien avec le harcèlement • Fédérer la coopération en utilisant l'outil do.doc de l'atelier des chercheurs.

Mené par : Romane SERVOZ, Anaïs FAURE, Franck CLAIR

Inspecteur référent : Sophie BICHET IEN BJ2

Acteurs : Romane SERVOZ, Anaïs FAURE, Franck CLAIR
Ecole Galilée GS1

Thème

D - Le numérique au service de la citoyenneté numérique et des valeurs de la République

Les effets observés sur les apprentissages :

Éducation à la citoyenneté développer le jugement et l'esprit critique. développer des capacités d'analyse. savoir argumenter. Favoriser la confrontation de points de vue différents Le développement d'une attitude autonome et responsable en matière de recherche d'information et de documentation. Partager- Collaborer Utiliser des outils numériques et la connaissance des règles d'usage pour produire, diffuser et partager des informations.

Les productions :

<https://ien-bourgoin-jallieu-2.web.ac-grenoble.fr/article/emi-qui-es-tu-lallie-du-citoyen-en-devenir>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Appréhender le code scratch grâce à l'EMI (autrement que par les mathématiques).
Mieux intégrer les numériques dans ses pratiques.

Les objectifs pédagogiques :

Rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages en les faisant produire à l'aide des tablettes des scénettes, affichages, ... Constat : Les élèves sont sensibilisés aux usages d'internet, au harcèlement (cyber-harcèlement), aux valeurs de la République. Mais telles les règles d'orthographe qui sont souvent connues mais pas toujours appliquées, il est fait le même constat sur l'EMI. L'objectif : trouver des leviers (à l'aide du numérique) pour mettre en pratique ces connaissances, attitudes dans la vie de citoyen en devenir.

L'ENT pour apprendre à produire, collaborer et communiquer En cycle 2 et cycle 3

Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : Tout d'abord, les enseignants sont peu armés pour répondre aux problématiques de réseaux sociaux, de cyber harcèlement. L'ENT peut être utilisé comme un outil de prévention. On y apprend à gérer son profil, à produire une publication en respectant les « codes », à commenter, à envoyer des mails en adaptant son contenu au destinataire. Par ailleurs, beaucoup d'écoles adhèrent actuellement à l'ENT pour répondre au besoin de continuité pédagogique en cas de fermeture de classe. Dans l'empressement, les enseignants souhaitent avant tout connaître l'utilisation qui peut-être faire du cahier de texte et du transfert de documents. Ils mettent de côté les usages pédagogiques plus pertinents qui peuvent être faits du blog et de la messagerie. L'objectif est donc de les aider à se tourner vers ces deux modules.

Mené par : Claire LEJEUNE

Inspecteur référent : Anne TABURET

Acteurs : Caroline ZAVARISE - Catherine MOHN - Lilian DERONZIER - Marjorie HEGELBACHER - Mylène BLANCHARD
Ecoles du Lachat, du Parmelan, de Sur-les-Bois

Thème

D - Le numérique au service de la citoyenneté numérique et des valeurs de la République

Les effets observés sur les apprentissages :

Dans le cadre du CRCN (cadre de référence des compétences numériques) et de l'EMI (éducation aux médias et à l'information) : - Prévention des situations de cyberharcèlement, des difficultés rencontrées sur les réseaux sociaux. - Acquisition des codes pour communiquer, savoir réagir lorsqu'ils tombent sur un contenu inadapté. - Utilisation d'un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus. - Utilisation des fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image. De façon générale, les élèves sont en progrès pour les compétences rédactionnelles : - formuler, à l'écrit, une réaction, un point de vue, une analyse, en réponse à une question. - réviser son propre texte à partir de consignes ou d'outils de travail. - écrire de manière autonome un texte en respectant les régularités orthographiques étudiées. - participer à un projet d'écriture collectif. - écrire facilement avec le clavier d'un

Les productions :

https://portail-ressources-education-dsden74.web.ac-grenoble.fr/annecy_est_actualite/lent-pour-apprendre-produire-collaborer-et-communiquer

https://portail-ressources-education-dsden74.web.ac-grenoble.fr/annecy_est_actualite/lent-pour-apprendre-produire-et-communiquer-en-cycle-2

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Les enseignants osent. Ils s'élancent. Les temps de formation proposés au cours de l'année ont permis de nombreux échanges, riches et constructifs. Les enseignants installent des usages numériques ritualisés avec leur classe. L'ENT devient un outil incontournable. Très vite, ces pratiques fertiles, s'agrémentent d'autres outils : le visualiseur, l'application de la BDNF, le pad collaboratif.... Les enseignants constatent une communication facilitée avec les familles. Il va cependant falloir réfléchir à une charte des bons usages pour réguler l'utilisation de la messagerie et les sollicitations parfois trop nombreuses de certains parents.

Les objectifs pédagogiques :

Mettre en valeur des usages pertinents de la messagerie, du blog et du cahier multimédia. Montrer des situations concrètes de classe pour communiquer, collaborer, produire. Communiquer : vidéo à propos de la messagerie en cycle 3. Collaborer : vidéo à propos des articles en cycle 2 et 3. Produire : vidéo à propos du cahier multimédia en cycle 3. S'emparer de son identité numérique : vidéo à propos du profil en cycle 3.

Formation numérique dans le cadre de Devoirs Faits

Formation numérique des élèves de 3eme aux logiciels SCRATCH- GEOGEBRA- TABLEUR

Cycle 4

Le projet : Nous avons conçu ce projet dans le cadre du dispositif Devoirs faits sur tout le niveau troisième à raison d'une heure de formation par mois et par élève, avec deux professeurs intervenants. Sur tout le long de l'année scolaire, chaque classe a une séance mensuelle Devoirs Faits en salle informatique. Le contenu des séances se trouve dans un livret réalisé par l'équipe de mathématiques, respectant la progression commune en mathématiques. Les séances sont évaluées selon les compétences de chacun. Ce dispositif sera reconduit les prochaines années

Mené par : Claude Meltzheim

Inspecteur référent : JERÔME CARGNELUTTI

Acteurs : A. GRECH- S.LACOUR- P.BONIFACE- A.ROSA et 168 élèves de 3ème générale
Collège PONSARD

Thème

E - Le numérique pour assurer l'égalité des chances

Les effets observés sur les apprentissages :

L'élève gagne en confiance, en concentration et en autonomie. Il devient acteur de ses apprentissages.

Les professeurs peuvent ainsi gérer plus aisément la grande hétérogénéité du groupe classe. La possibilité de faire travailler les élèves en binôme permet une émulation, et une observation formatrice du travail du binôme.

Au fil des séances mensuelles, chaque élève a gagné en aisance face à l'outil informatique, et en autonomie dans les tâches à effectuer. Le rituel du début de séances avec l'utilisation des livrets et des fiches de réponses individuelles a instauré de la rigueur dans le déroulement des séances et chacun a pu progresser à son rythme.

En cette fin d'année, les élèves ont acquis des bases certaines en programmation avec le logiciel SCRATCH et pourront aborder la programmation avec le langage Python au lycée plus aisément. Ils ont pu programmer aussi bien en tracés géométriques qu'en calcul littéral.

Ils ont acquis des compétences avec le logiciel Géogébra, et ont pu découvrir le tableur intégré dans le tracé des fonctions.

Le tableur est au programme des dernières séances prévues au cours du troisième trimestre, avec les statistiques comme application, entre autres.

Les productions :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/GwHggzNxM7qAF82>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Les enseignants ont pu s'appuyer sur les séances des heures numériques, programmées selon la progression du niveau troisième, commune à l'équipe enseignante en mathématiques, pour étayer de façon spiralee, les notions abordées en classe en les consolidant.

Les Travaux effectués sur ordinateur ont permis de découvrir, d'aborder de façon transversale des points du programme.

Les séances étant en co-enseignement, les pratiques de chacun ont pu s'enrichir et se compléter, pour le plus grand bénéfice des élèves.

Le co-enseignement présente également l'avantage de pouvoir être beaucoup plus disponible pour les élèves, qui se trouvent être souvent avec les mêmes en difficulté.

Les objectifs pédagogiques :

Nous avons constaté, lors de la situation sanitaire, que beaucoup d'élèves n'avaient ni ordinateur, ni tablette à leur disposition et que l'hétérogénéité des compétences informatiques était d'autant plus creusée. Etant en zone d'éducation prioritaire, l'objectif est de rendre accessible à tous les élèves la programmation, l'usage d'un tableur et l'utilisation de logiciels de géométrie dynamique. Ce projet a également pour objectif d'assurer une formation de base à tous les élèves du niveau troisième générale, et une formation approfondie pour les plus aguerris d'entre eux dans le domaine informatique, et ce, à la veille de l'entrée au lycée.

Dans ce projet, le dispositif des Devoirs Faits est utilisé comme levier pour améliorer les compétences des élèves dans le domaine du numérique. Le fait que les élèves disposent en amont d'un livret contenant les séances préparées en commun favorise le développement de l'autonomie et la prise d'initiative, et permet ainsi à chacun d'ancrer à son rythme.

Plan de travail et classe inversée

Utilisation des outils numériques au service de la différenciation et de l'autonomie

Cycle 4

Le projet : Pour chaque chapitre, les élèves suivent à leur rythme le plan de travail donné. Ils découvrent les notions de la leçon à l'aide de vidéos explicatives. Un système de feed-back réguliers et rapides leur permet ensuite de choisir les exercices les plus adaptés à leur situation.

Mené par : Elodie CHOSSON, Jean-Baptiste REY

Inspecteur référent : Jérôme COUDERT, IA-IPR de mathématiques

Acteurs : Profs référents + 4 classes de 4e (env. 100 élèves)
Collège Fernand Berthon

Thème

E - Le numérique pour assurer l'égalité des chances

Les effets observés sur les apprentissages :

1 • Amélioration de la compréhension des notions abordées : nous invitons les élèves à regarder plusieurs fois les vidéos de cours :
◦ Une première fois lorsque nous commençons la notion et qu'ils doivent noter le cours.
◦ Une deuxième fois lorsqu'ils bloquent sur les exercices d'applications.
◦ Une dernière fois lors de leur révision pour l'évaluation.
◦ De nombreux élèves nous disent que le fait de visionner plusieurs fois les vidéos leur permet à chaque fois de saisir de nouveaux détails dans les explications.
◦ Grâce aux QCM suivant chaque vidéo, adaptation du retour en classe en fonction des résultats.

2 • Amélioration de la rédaction des raisonnements :
◦ Les élèves s'appuient sur les exemples de rédaction que nous avons mis dans les vidéos. Nous n'avons plus d'élèves qui restent bloqués en début d'exercice car ils ne savent pas quoi écrire pour commencer.
◦ Ils leur arrivent parfois de faire les premiers exercices avec la vidéo devant eux sur leur tablette. Ils peuvent ainsi visionner les étapes au fur et à mesure qu'ils réalisent l'exercice.
• Développement du raisonnement :
◦ La réalisation de vidéos de la part des élèves les a obligés à réfléchir aux étapes du raisonnement.
▪ 1er étape : les élèves, par groupe de 3, ont réalisé un exercice type à l'écrit
▪ 2e étape : Détermination des étapes clés de leur résolution et les prendre en photo
▪ 3e étape : quelles explications donner à l'oral pour compléter l'écrit et expliciter le raisonnement
▪ 4e étape : réalisation de la vidéo
◦ Tous les élèves se sont investis sérieusement dans la réalisation de ces vidéos. Certains ont réussi à expliquer les étapes du raisonnement mené. D'autres ont cependant eu plus de mal à prendre du recul : ils ont réalisé les exercices mais n'ont pas réussi à l'expliquer.

Les productions :

<https://padlet.com/mathsberthon/cours4e>

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/9j4YpdgZCrdR3gr>

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/GwHgzNxM7qAF82>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

1 • Renforcement de la prise en compte de l'hétérogénéité des élèves :
◦ Les exercices des parcours (Entraînement / Réflexion) nous permettent de proposer un travail différencié pour chaque élève.
◦ Le fait que les élèves s'appuient sur les vidéos nous libèrent du temps pour aider davantage les élèves moins autonomes.

2 • Une aide plus individualisée : les devoirs à la maison réguliers nous permettent de faire un feed-back très rapide sur les apprentissages des élèves et de davantage les guider sur ce qu'ils doivent faire pour s'améliorer.

3 • Cette méthode de travail pourrait facilement s'adapter en cas d'enseignement à distance. Les documents étant disponibles sur le padlet et les élèves étant habitués à avancer dans leur apprentissage en autonomie, ils nous suffiraient de réaliser une séance en visio par semaine pour faire le point sur les méthodes et répondre aux questions.

Les objectifs pédagogiques :

1 • Rendre l'élève acteur de son apprentissage en développant son autonomie et en favorisant la différenciation :
◦ Mise à disposition de ressources vidéo (et notamment de cours), conçues par l'équipe disciplinaire (ces ressources constitueront par ailleurs une aide aux élèves en cas d'absence, et un appui pour les intervenants dans le dispositif Devoirs Faits).
◦ Mise en place de QCM sur Pronote après chaque vidéo pour que les élèves puissent tout de suite faire le point sur les essentiels et tester ce qu'ils ont compris.
◦ Grâce au plan de travail et aux vidéos de cours, les élèves peuvent avancer à leur rythme et ne sont plus obligés de suivre le rythme de la classe. Ayant des tablettes en permanence en cours et à la maison, ils peuvent regarder les vidéos quand ils le souhaitent.
◦ Grâce aux devoirs à la maison réguliers et aux parcours d'exercices du plan de travail, les élèves choisissent les exercices les plus utiles pour leurs apprentissages.

2 • Accompagner l'élève à identifier et comprendre ses erreurs au moyen de feed-back réguliers et rapides grâce aux devoirs à la maison.

3 • Renforcer les compétences orales en mathématiques des élèves :
◦ S'exprimer à l'oral pour exposer leur solution et leur démarche.
◦ Réalisation par les élèves de captations vidéo, dans lesquelles ils exposent leurs solutions et les démarches pour y parvenir, et leur analyse en classe.

Les Robots des Montagnes

Défis de codage entre écoles

Cycle 3

Le projet : A l'aide des outils de communication et avec l'aide de L'Erun, il s'agit de mettre en place des situations de programmation et de codage avec des robots et proposer ensuite aux autres écoles des défis à réaliser.

Mené par : Olivier Riosset

Inspecteur référent : Marie Elise Dubel IEN de Crest

Acteurs : véronique Aramburu et 7 élèves, Christian Dubois et 7 élèves, Catherine Millet et 8 élèves Ecole de Valdrôme, ste Croix et Lus la Croix haute

Thème

E - Le numérique pour assurer l'égalité des chances

Les effets observés sur les apprentissages :

- Plaisir de réussir un défi
- Augmentation du sentiment de compétence vis à vis des objets techniques (autant chez les filles que chez les garçons)
- Capacité à s'investir dans la tâche avec concentration
- Coopérer ente pair et dans les groupes.

Les productions :

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/8xn9MMjWZm9sZG8hLQ3a9y>

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

- Appropriation de l'utilisation pédagogique des objets techniques
- Travail en équipe sur un territoire rural et montagnard
- Utilisation du numérique pour la communication.

Les objectifs pédagogiques :

Codage et Programmation

- Décrire, observer et caractériser les objets numériques
- Faire acquérir aux élèves une culture scientifique et technique
- Mettre en place une démarche d'investigation
- Mettre l'accent sur la communication orale et écrite.



À l'école du Parc !

Parcours enrichi sur le plateau de Beure

Cycle 2 / Cycle 3

Le projet : L'intention de ce projet, en partenariat avec le Parc naturel régional du Vercors, est de permettre aux élèves de découvrir concrètement ce qu'est une Réserve naturelle et de s'approprier le territoire des Hauts-Plateaux. Les élèves sont ensuite mis en situation d'être acteurs d'une action en faveur de leur environnement local, ici en partageant les connaissances acquises du territoire par la mise en place d'un parcours de Géocaching s'appuyant sur leurs productions.

Mené par : FLOURY Camille (camille.floury@ac-grenoble.fr)

Inspecteur référent : POURCHET Martine (martine.pourchet@ac-grenoble.fr)

Acteurs : RANNOU Jean-Marie (jean-marie.rannou@ac-grenoble.fr), Parc naturel et régional du Vercors (<https://www.parc-du-vercors.fr/ecole-du-parc>)
Ecole primaire Rose Jarrand, SAINT-AGNAN-EN-VERCORS [0260382Z]

Thème

E - Le numérique pour assurer l'égalité des chances

Les effets observés sur les apprentissages :

Amélioration des compétences numériques. Enrichissement de la culture personnelle associée au territoire habité. Capacité à s'investir dans un projet collectif : coopération et collaboration au sein de la classe (partager des tâches, faire des choix, s'organiser à plusieurs, mettre ses compétences et connaissances au service des autres...)

Les effets observés sur les pratiques enseignantes :

Motivation accrue grâce à un projet qui dynamise le travail de tous des élèves
Amélioration des compétences numériques et prise en main approfondie des équipements numériques présents à l'école. Augmentation de la confiance en soi grâce à la réalisation d'un projet ambitieux
Meilleure connaissance du lieu d'exercice et plus grande implication en lien avec les acteurs du territoire.

Les productions :

<https://vercors-reves.web.ac-grenoble.fr/lecole-du-parc>

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/sFfiE8Rjgg2tWn8>

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/iadcJ6UcCZoZw298t3HS74>

Les objectifs pédagogiques :

S'approprier le patrimoine culturel de son lieu de vie et le partager : amener les élèves à observer, questionner leur environnement culturel et naturel à travers le projet « À l'école de Parc ! ». Il s'agit de permettre aux élèves de découvrir concrètement ce qu'est une Réserve naturelle et de s'approprier le territoire des Hauts-Plateaux (faune - flore - patrimoine - lecture de paysage...) en leur proposant une immersion. Renforcer la maîtrise de la langue écrite : permettre aux élèves de synthétiser et partager ces connaissances par écrit en écrivant un ou plusieurs articles thématiques sur le site du Réseau des écoles du Vercors. Développer les compétences disciplinaires en histoire, géographie, etc... : capacité des élèves à lire et exploiter des représentations papiers ou numériques (cartes, photos) de l'espace étudié et sur lesquelles s'appuieront le parcours de géocaching qu'ils souhaitent réaliser. Acquisition de compétences numériques : les territoires ruraux et montagnards sont physiquement et économiquement plus isolés que d'autres territoires. L'accès au numérique, les compétences et les usages associés constituent un des leviers permettant à ses habitants de réduire cet isolement.