

2016 - 2017

heures numériques

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

Académie Grenoble
RÉGION ACADÉMIQUE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE



spécial Coup de Cœur

S O M M A I R E

1	_____	M@th en-vie	4
2	_____	Tablette et élèves en situation de handicap	6
3	_____	En quête de mémoire	9
4	_____	PLAIRE Rob'O d'Evian	12
5	_____	Enquêtes de Laura Shur	15
6	_____	AIX m@ ville d'art et d'histoire	18
7	_____	Carnet d'expériences	21

8 **Livret de badges** **24**

9 **Accident de transport de produit chimique** **27**

10 **Classe inversée et ENT en LVE** **30**

Jackie and the Camelot myth **33**

12 **Le totalitarisme en europe au XX^o siècle** **36**

13 **Un jeu sérieux en bois pour les élèves passerelles** **39**

14 **Compréhension des réseaux et développement d'un mini site internet** **41**

15 **Initiation à la programmation et à l'algorithme** **44**



m@th en-vie

Projet mené par Carole
CORTAY, conseillère pédago-
gique et Christophe GILGER,
référent numérique
Circonscription Saint-Ger-
vais / Pays du Mont-Blanc

Inspecteur référent, Cédric
MAYOL

m@ths en-vie

Le projet

M@ths en-vie est un projet interdisciplinaire français et mathématiques qui utilise des outils et des ressources numériques : APN, tablettes pour la prise de vue - TNI ou vidéoprojecteurs pour travail en groupe ou en collectif sur les situations - Site internet de ressources pédagogiques et banques de photos et énoncés - Site internet pour mutualiser les productions des classes.

Les supports numériques utilisés (photos, images, vidéos) ou produits par les élèves contiennent un ou des éléments mathématiques qu'il est nécessaire de prélever pour pouvoir construire un énoncé de problème ou le résoudre.

La progression proposée permet également d'exercer les élèves à chercher les informations implicites dans des documents (photos ou sites). Cette chasse aux indices, ludique pour les élèves, les invite à jouer à chercher, comprendre, confronter, valider...C'est une auto-analyse des erreurs qui est proposée, soutenue par une démarche d'échanges entre pairs pour valider ou non les propositions. Le traitement des informations données ou implicites s'enseigne. Il est indissociable de l'activité de résolution de problème

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier degré

Niveau

Cycle 1, 2 et 3

Objectifs

- # Ancrer les mathématiques au réel afin d'améliorer la compréhension en résolution de problèmes
- # Développer la perception des élèves sur les objets mathématiques qui les entourent.

Plus-value du numérique

L'utilisation de la photo numérique permet de construire ce temps intermédiaire entre une situation vécue, réelle et une abstraction complète. Elle donne un appui pour construire le cheminement intellectuel vers la résolution d'une situation mathématique.

le site du projet



tablette et élèves en situation de handicap

**Projet mené par Sonia
GARS, enseignante spécia-
lisée, classe externalisée de
l'IEM du Plovier**

**Inspectrice référente, Véro-
nique SCHMITT**

tablette et élèves en situation de handicap

Le projet

Sonia Gars, enseignante spécialisée, accueille dans « La classe qui roule » (classe externalisée de l'IEM du Plovier) neuf élèves âgés de 6 à 11 ans, présentant des troubles moteurs sévères et des troubles associés (Polyhandicap : langage oral, mémorisation, troubles cognitifs...).

Elle nous offre une vidéo de 12 minutes dans laquelle elle expose en quoi la tablette numérique, arrivée dans sa classe en 2014, s'est révélée être un formidable outil didactique et pédagogique qui contribue à favoriser les apprentissages de ces élèves à besoins éducatifs particuliers.

La tablette numérique ne remplace pas mais s'ajoute aux pratiques de classe habituelles. Ainsi, elle participe à l'entrée dans les apprentissages. Les élèves en situation de handicap deviennent plus autonomes, gagnent en confiance en soi, et entrent dans une dynamique de réussite.

Les acteurs

Élèves en situation de handicap et enseignants

Niveau

Cycle 1 et 2

Objectifs

Développer les pratiques pédagogiques qui s'appuient sur le numérique pour favoriser l'accès aux apprentissages

Scénario pédagogique

Langage oral avec Bitsboard

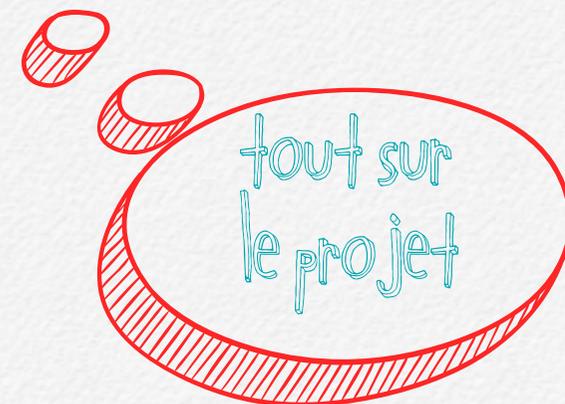
Entrée dans la lecture avec Bitsboard

Ecrire, encoder avec La Magie des mots

Lecture écriture avec Book Creator

Pour compenser les troubles moteurs

Programmer avec scratch junior



Apports et plus-value du numérique

- # La fonction tactile facilite les manipulations (compensation des difficultés motrices)
- # Les aspects ludiques, animés et interactifs favorisent l'implication des élèves qui apprennent par le jeu.
- # Certaines applications guident et accompagnent l'élève dans son cheminement par des démonstrations, en graduant la difficulté. L'élève peut apprendre en explorant, par essai et erreur jusqu'à trouver la bonne réponse.
- # La rapidité d'exécution de la tâche grâce à la fonction tactile permet d'augmenter considérablement la quantité d'exercices réalisés.
- # La tablette offre également la possibilité de différencier les activités (en utilisant ses propres ressources et en modulant certaines données des applications).
- # Pour les élèves présentant des troubles attentionnels ou de comportement, la tablette permet de focaliser l'attention.
- # La tablette permet d'associer l'image, au son et à l'écrit (communication augmentée pour favoriser la compréhension et la mémorisation).



la vidéo



en quête de mémoire

Projet mené par Christophe
GILGER, référent numérique,
La Fédération des Œuvres
Laïques de Haute-Savoie,
DSDEN74, Culture Huma-
niste74

Inspecteur référent, Cédric
MAYOL



En quête de mémoire

Le projet

Il vise à contribuer à la formation citoyenne des élèves et à la défense des valeurs de la République. Il propose d'associer, autant que possible, une classe de CM1 ou de CM2 avec une classe du collège de secteur. Ce projet participe au « vivre ensemble » dans le sens où il permet de créer ou de renforcer les liens intergénérationnels, tant avec les associations d'anciens combattants qu'avec les municipalités.

Le point de départ est un élément local : monument aux morts, plaque commémorative, témoin vivant qui va permettre un recueil de témoignages et de toutes traces du passé pendant la seconde guerre mondiale, des recherches documentaires, la consultation de ressources liées au thème du concours national de la résistance afin de recontextualiser l'époque étudiée.

Ce travail amènera les élèves à construire des ressources numériques qui seront publiées sur un site Internet, à participer à une journée de mutualisation et à la journée nationale de la résistance et de la déportation.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier et second degré, Fédération des Œuvres Laïques de Haute-Savoie, groupe Culture Humaniste 74

Niveau

Cycle 3 et 4

Objectifs

- # Conduire une enquête
- # Comprendre et construire le contexte historique
- # Présenter une enquête sous forme numérique
- # Participer à une rencontre, à des échanges, découvrir les travaux d'autres classes.

Support numérique

Site internet avec ressources multimédias (témoignages audio, témoignages vidéo, photos, films d'animation, textes documentaires, textes poétiques, productions plastiques...).

La page dédiée « élève » du site « Arts et culture Humaniste » pourrait alors vivre et s'enrichir au fil des années au gré des productions de classes, permettant d'offrir une bibliothèque de contenus multimédias de toutes sortes. Elle sert actuellement à toute classe qui s'engage dans un travail de recherche documentaire pour comprendre cette période en offrant des ressources ciblées, adaptées (car créées par des élèves), commentées par des élèves et validées par des enseignants.

Apports et plus-value du numérique

À partir d'une trace du passé qui devient un objet d'apprentissage, l'élève doit pouvoir l'interroger, trouver des ressources nécessaires pour répondre à une problématique, croiser les différentes sources (appel à l'esprit critique) et élaborer sous forme numérique le fruit de ses recherches. Ce dispositif permet également de valoriser la démarche d'investigation en histoire.

L'élaboration de planches de QR Codes pour toutes les sources utilisées et les documents produits permet à l'enseignant d'enrichir les cahiers et leçons des élèves par des contenus multimédias mutualisés sur le site Arts et Culture Humaniste 74.



tout sur le projet



la vidéo



Apprendre à plaire rol'lo d'evian

Projet mené par Karine DESSAIX, Stéphanie JACQUIER, Anne-Hélène MONTFORT, Valérie MARTIN, Isabelle MIONNET, Fabienne PORTALIER, Nadine GUILLOUX, Béatrice THEVENET, Muriel VOLTE, Emmanuelle LEDEZ et Nathalie REY, Emmanuel KOPF, André FERNANDEZ, Baptiste GIRARD DESPRAULEX, Gautier AIRIAU, Jean Michel VOLTE, Viviane CROUVIZIER, Elodie RICHARD, enseignants.

Marie-Christine COSSON, ATICE, Frédérique LAZZAROTTO et Elisabeth TOURNIER, Conseillères pédagogiques

Inspecteur référent, Richard MARTINEZ

plaire

Le projet

Coder ou ne pas coder telle n'est plus la question... Aujourd'hui en France, depuis la rentrée 2016, les élèves reçoivent un enseignement qui consiste en cycle 3 à utiliser un logiciel de programmation et à coder le déplacement d'un robot ou d'un personnage sur un écran.

Ces nouvelles compétences à développer posent aux enseignants des questions vives : Quels en sont les bénéfices pour l'élève ? Dans quelle matière intégrer ces nouvelles activités qui paraissent transcender le seul champ informatique ? Comment s'y prendre ?

Le projet PLAIRE depuis septembre 2015 dans notre circonscription a anticipé l'avènement de ces nouvelles données dans le programme. L'équipe de circonscription a d'abord formé 17 enseignants en leur proposant des activités et des sollicitations diverses. Cela nous a permis de cerner les réactions des maîtres et des 450 élèves pour ce nouvel enseignement, d'identifier les obstacles rencontrés par les élèves et leur relation à l'outil informatique. Aujourd'hui, la formation des enseignants se poursuit, avec pour objectifs que 100% de nos élèves de cycle 3 bénéficient de cet enseignement à la pensée logique.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier degré

Niveau

Cycle 3

Objectifs

- # Construire une pensée algorithmique
- # Vivre des situations collectives de recherche reproductibles en classe : jeu de Nim, machine à trier, tri de boîtes, jeu de l'orange... .
- # Définir la notion d'algorithme et rechercher dans la vie courante des exemples d'utilisation.

Scénario pédagogique

- # Formation d'enseignants
- # Formation de formateurs (mutualisation des pratiques)
- # Groupe ressources de circonscription
- # Actions dans les classes
- # Prêts de robots Thymio, mais aussi Cubetto, Bluebot, Ozobot, Inobot...
- # Productions de documents à l'usage des enseignants (progressions, programmation de cycles, recueil d'activités, vidéos)

Rencontre inter classes et inter écoles : 5 rencontres en juin 2017

Rencontre des élèves
Rob'O d'Evian 2 festival de robotique scolaire (juin 2018)

Mutualisation sur le site WEB de circonscription rubrique PLAIRE

Les plus-values du numérique

- # Favoriser les apprentissages des élèves à l'aide de la programmation, du code et de la robotique.
- # Développer la pratique de la démarche d'investigation en sciences, informatique et dans tous les domaines d'enseignement.
- # Permettre aux enseignants de s'engager sans hésitation : accompagner et solliciter pour favoriser les échanges et dissiper l'inhibition habituelle dans ce genre de propositions.
- # Proposer des ressources (open source), des tournages et films des activités réalisées, valoriser les actions.



PLAIRE

Pensée Logique,
Algorithmes et Informatique
des Robots d'Evian



enquêtes de laurd shur



Projet mené par Sandrine KRA-
JA, Charlotte LANFRAY, Chris-
tèle MARION, Cécilia MOREAU,
Thomas SUBRA enseignants.

Eric CHENAVIER, référent numé-
rique, Sandrine SOUDAN, (CPC)

Inspecteur référent, Baptiste CA-
ROFF

Enquêtes de Laura Shur

Le projet

Il s'agit de produire des enquêtes policières interactives conçues à partir de scénarios hypertextuels, pour amener les élèves à développer leur esprit critique. Les productions des classes, construites selon le principe des histoires dont vous êtes le héros, sont consultables et téléchargeables en ligne. Le titre de cette série policière pourrait être «*L'inspecteur [nom choisi par les élèves] mène l'enquête*»

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier degré.

Niveau

Cycle 3

Objectifs

- # Analyser deux genres littéraires (policier et histoire interactive).
- # Concevoir un scénario cohérent.
- # Produire et enrichir des textes en respectant certaines contraintes.
- # Structurer l'information et s'initier à la logique algorithmique.
- # Se familiariser à la navigation hypertextuelle.
- # Découvrir les variables et les structures conditionnelles qui seront approfondies au cycle 4.
- # Prendre conscience que les jeux vidéos sont programmés par des hommes et des femmes.
- # Favoriser l'imagination et le sens créatif dans un contexte motivant.
- # Faciliter la mise en place du cycle 3 en créant une dynamique d'échanges et de supports de travail.

Scénario pédagogique

- # Découverte et analyse d'enquêtes policières courtes
- # Création d'un personnage d'enquêteur
- # Découverte et analyse d'histoires interactives

Conception et publication d'une enquête interactive collectivement

Mise en forme des histoires avec le logiciel Twine

Support numérique

Logiciel Twine

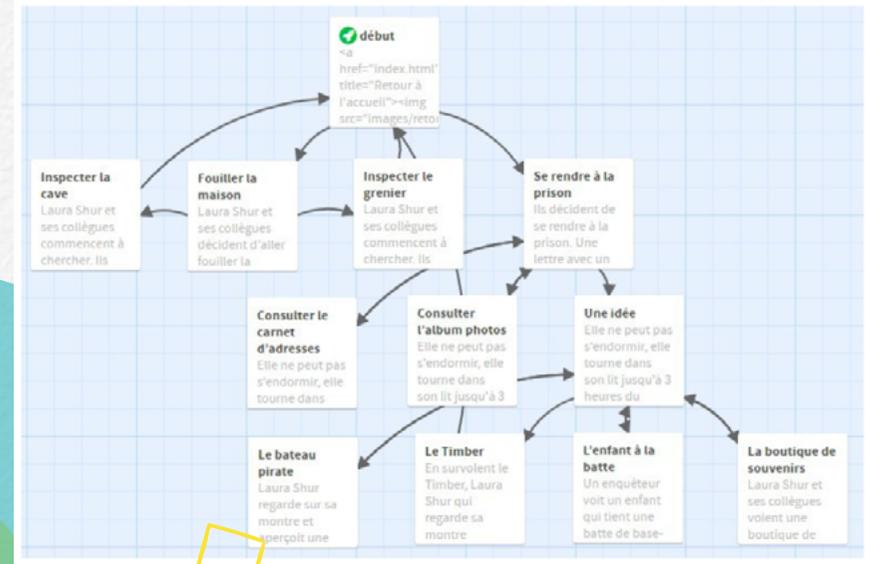
LearningApps

Plus-value du numérique

Valorisation des productions des élèves (mise en ligne), consultable librement sur internet.

Création des scénarios hypertextuels facilitée grâce au logiciel Twine : consultation et réorganisation en direct de l'architecture de l'histoire.

LA BATTE DE BASEBALL



Présentation de l'enquêtrice

Les enquêtes de Laura Shur

Ecole de Morestel (Isère) - 2016-2017

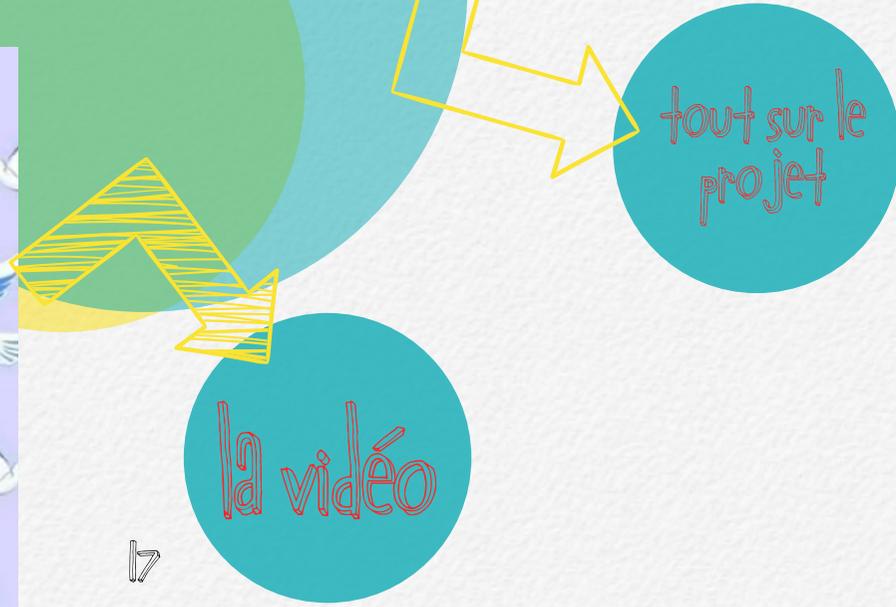
Ah ! mon Dieu ! C'est incroyable ! Vite nous devons appeler Laura Shur...

Laura Shur est de taille moyenne. Sa corpulence mince et élancée lui donne l'allure d'une jeune styliste. Son visage est plutôt ovale avec des yeux en amande de couleur bleue. Son petit nez court et ses lèvres fines lui donnent une apparence très attirante.

Lorsqu'elle réfléchit, elle a l'habitude de toucher son chignon. Ses cheveux longs et châtain sont toujours attachés avec un chignon.

Laura porte une veste en cuir noir avec un tee-shirt blanc, un pantalon slim rouge et des talons noirs. Elle est toujours enjouée et très honnête.

Laura se réveille tôt car elle fait de la danse un jour sur deux de 7h00 à 8h30. Quand elle rentre de la





dix m@ ville d'art et
d'histoire

Projet mené par Fabrice PAC-
CARD

Inspectrice référente, Odile
GRUMEL

dix m@ville d'art et d'histoire

Le projet

Le projet concerne la création de documents audio ou vidéo sur le patrimoine aixois par les élèves des écoles d'Aix-Les-Bains à partir de ressources « papier », numériques et de visites de la ville.

Les ressources pour les enseignants sont proposées dans des valises contenant divers documents thématiques issus notamment de l'office du tourisme, ou sous forme de Padlets créés par le référent numérique, disponibles sur le site de la circonscription d'Aix-Les-Bains. Les productions des élèves sont diffusées sur le site internet de la ville et qui est accessible sur les dépliants touristiques par l'intermédiaire d'un QR code.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier degré

Niveau

Cycle 3

Objectif

- # Produire une présentation numérique multimédia sur le patrimoine de la ville
- # Améliorer les compétences des élèves dans le domaine de la langue orale et écrite.

Support numérique

Les outils numériques utilisés sont des tablettes et des vidéoprojecteurs, mais aussi des sites, des padlets.

Scénario pédagogique

De septembre à juin:

- # 4 classes de CM1 et 1 classe de CM2
- # 1 classe par période.
- # Le guide apporte une mallette découverte avec un ensemble de documents sur 10 points d'intérêts sur le thème étudié.
- # Les élèves effectuent une visite de la ville et des points d'intérêts sélectionnés.
- # Les élèves produisent une présentation : interview, film d'animation, poème, texte, documentaire.
- # Les élèves enregistrent leurs créations sur tablette.
- # Le service informatique d'Aix-Les-Bains met en ligne sur le site de la ville les réalisations des élèves.

Les plus-values du numérique

- # L'utilisation des tablettes permet aux élèves d'améliorer leurs performances dans le domaine de l'oral : lexique, tournures de phrase et présentation orale.
- # La préparation des documentaires permet aux élèves de mobiliser leurs compétences dans le domaine de l'écrit.





Carnet d'expériences

Projet mené par David Sorli
Thomas Barthélémy-Blanc

Inspectrice référente, Véronique
SCHMITT



Carnet d'expériences

Le projet

Réflexion autour des écrits et des traces en sciences : un cahier d'expérience numérique et des capsules vidéo.

Lors d'un travail en technologie, nous avons décidé d'utiliser l'application « Book Creator » sur tablette, comme d'un cahier d'expérience numérique. Nous voulions engager une réflexion autour des traces des élèves lors de travaux en sciences, notamment les écrits de travail et la trace institutionnelle.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier degré

Niveau

CE2

Support numérique

Padlet

Scénario pédagogique

- # Travail en équipes sur le thème du monte-charge.
- # Tablettes disponibles à chaque séance (retour sur les expériences précédentes, et cahier d'expérience à compléter).
- # Démarche engagée lors des séances : ce que je cherche (le problème), ce que je pense faire (hypothèses), expérimentation, ce que j'ai fait (problèmes rencontrés et solutions trouvées), ce que je retiens.
- # En fin de séquence : institutionnalisation (bilan de la classe, capsules vidéo).

Plus-value du numérique

- # Possibilité d'aller et retours sur les recherches effectuées, les conclusions...
- # Travail de conscientisation sur les tâches effectuées, sur les apports scientifiques, sur les conclusions de la recherche.
- # Possibilité d'aides pour certains groupes qui le nécessitent (ex : le schéma).
- # Travail sur le langage, le vocabulaire, la prise d'images...
- # Possibilité de compiler les books, par exemple possibilité de compiler, d'insérer des pages préparées par le maître dans les books des équipes.

Un cahier d'expériences via Book Creator



le Book Creator

le problème

**Monte charge : présentation de
la situation.**

Le problème :



des vidéos

tout sur
le projet



livret

de badges



Projet mené par Nicolas
VOSSIER, Rémy BESSET IAN

Inspecteurs référents, Evelyne
EXCOFFON, Vincent GUIRAL

livret de badges

Le projet

Différencier, apporter la bonne aide au bon moment, faire de la remédiation personnalisée ne sont pas des choses faciles à mettre en place car cela nécessite des outils de suivi et de remédiation. C'est justement l'objectif des Livrets de Badges...

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré en Physique Chimie.

Niveau

2nd, 1ère et Terminale

Objectifs

En classe, le travail du professeur est de revenir sur chacune de ses difficultés au travers des corrections.

Toute la difficulté est d'intervenir au bon moment pour chaque élève, sur des difficultés ciblées et clairement identifiées.

En somme, il faut faire un travail de différenciation pédagogique alors que la plupart du temps, les corrections ont lieu devant toute la classe.

C'est pour répondre à ce besoin de différenciation qu'il est possible d'utiliser des livrets de badges.

Scénario pédagogique

Première phase : le diagnostic.

Pour qu'un élève puisse remédier lui-même à ses difficultés, il doit d'abord les identifier. C'est le rôle des balises (#Balises).

Lors d'une séance d'exercices en classe, d'un devoir, ou d'une tâche complexe, l'enseignant peut indiquer la nature des erreurs commises grâce à une symbolique appelée #balise.

L'objectif est de renvoyer à l'élève des feed-back sur la nature des erreurs qu'il commet de manière récurrente, mais aussi sur les micros compétences qu'il a acquises.

Une fois que l'élève est capable d'identifier la nature des erreurs qu'il commet de façon récurrente, grâce aux balises et au tableau de suivi, il est intéressant de lui proposer un outil de remédiation.

C'est le rôle du livret de badges. C'est un livret qui recense une série d'exercices d'entraînement dont le niveau est progressif.

Les moments de travail sur les livrets de badges peuvent avoir lieu en classe lors de séance dédiées, en accompagnement personnalisé ou en autonomie à la maison.

De cette manière, chacun peut travailler à son rythme sur ses propres difficultés.

Pourquoi et comment faire le suivi des badges ?

Pour faire le suivi des badges, il existe des outils comme l'application Badge Maker.

Le suivi des badges permet à l'élève d'avoir un feed-back sur ce qu'il sait faire et ce qu'il lui reste à acquérir. Il peut également faire appel à un tuteur en identifiant quels sont ses camarades qui ont acquis les badges qui lui font défaut.

Support numérique

Capsules

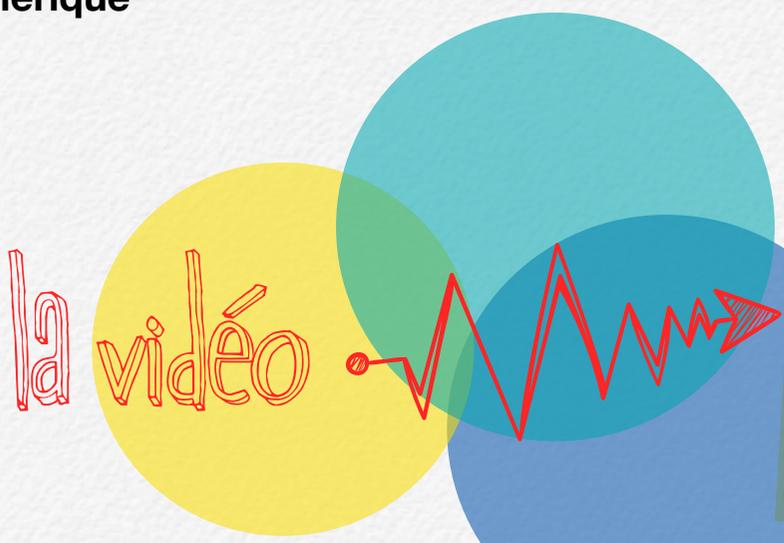
Questionnaire en ligne

Application IOS Badges Maker

Plus-value du numérique

Différenciation

Outils de suivi



accident de transport de produit chimique

**Projet mené par Dimitri JAC-
QUIER-ROUX, Rémy BESSET
IAN**

**Inspecteurs référents, Evelyne
EXCOFFON, Vincent GUIRAL**



accident de transport de produit chimique

Le projet

Les élèves confrontés à une tâche complexe expérimentent la 1ère heure puis, la 2nd heure, utilisent des outils et des ressources numériques : APN, tablettes pour la prise de vue, traitement de texte pour la rapport scientifique et leurs affiches puis partagent et publient leur rapport scientifique sur un padlet .

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

3ème

Objectifs

- # Contextualiser une expérimentation
- # Communiquer

Scénario pédagogique

- # Les élèves se mettent dans la peau d'experts
- # Ils doivent, à partir d'un échantillon « S » flaconné d'acide inconnu, effectuer des tests pour identifier la nature de l'acide (il s'agit soit d'acide chlorhydrique dilué , soit d'acide sulfurique dilué)
- # Ils prennent des photos en vue de la rédaction en salle informatique d'un rapport d'analyse scientifique qu'ils déposeront sur un padlet.
- # Ils doivent réaliser une affiche alertant les citoyens du danger (Ils découvrent alors les pictogrammes de sécurité) et des précautions à prendre aux environs de l'accident

Support numérique

- # Côté enseignant : Sway pour présenter l'activité
- # Côté élève : APN, Traitement de texte, Le padlet vierge pour déposer les rapports et affiches

Apports et plus-value du numérique

Travail autonome (expérimentale et de communication) .
Chacun progresse à son rythme. Leur production sont rassemblées et comparées sur un padlet (stimulation) Le modèle du rapport apporte du crédit et la mise en situation donne du réel à leur démarche expérimentale.

classe inversée

et ent en lve

Projet mené par Sophie REYNIER

Inspectrice référente, Marylene DU-
RUPT



classe inversée et ent en live

Le projet

Classe inversée et ENT, vers une meilleure personnalisation des apprentissages ?

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais du second degré

Niveau

4ème, mais la démarche peut être la même à n'importe quel niveau

Objectifs

- # Donner à tous les élèves les moyens de réussir.
- # Apporter l'aide nécessaire dans le travail maison comme en classe, sans pour autant pointer du doigt les difficultés devant le groupe.
- # Valoriser le travail collaboratif au sein de la classe.

Scénario pédagogique

Les élèves disposent de ressources à consulter via l'ENT pour préparer les activités menées en classe : il peut s'agir de vidéos à consulter, de questionnaires à remplir, de présentations à explorer afin de remplir une fiche récapitulative... L'idée ici est de permettre aux élèves d'arriver en classe en ayant déjà fait un travail d'anticipation et de rentrer plus facilement dans les supports proposés en classe et de faciliter les apprentissages.

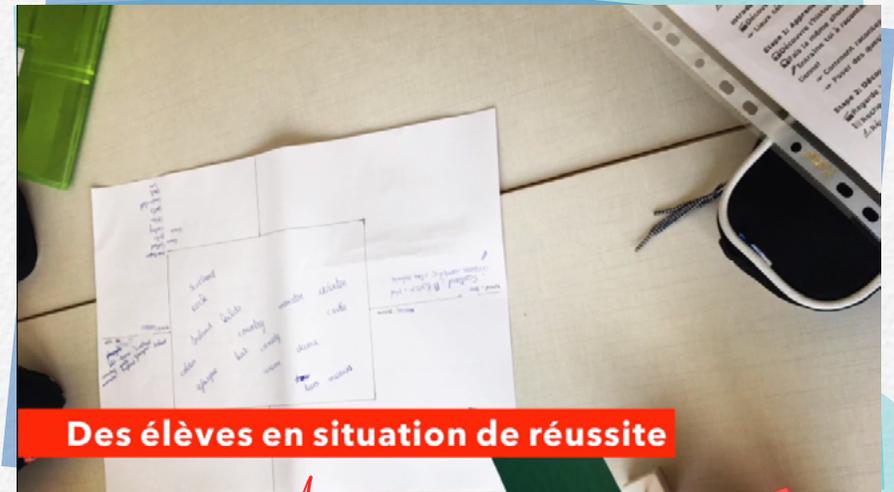
Support numérique

Les différents supports numériques utilisés, intégrés à l'ENT sont des ressources audio, vidéos ou présentations accompagnés de questionnaires différenciés (on accède à des pages différentes en fonction de ses réponses). On utilise également des outils de sondage pour vérifier les apprentissages, la compréhension d'une notion et ensuite proposer des travaux de groupe.

Apports et plus-value du numérique

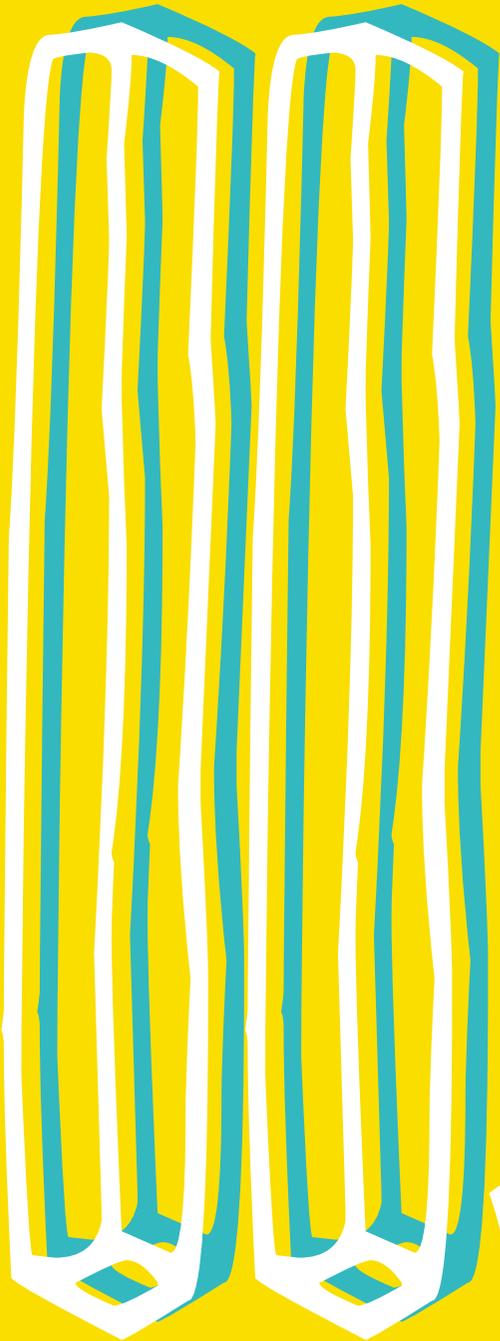
Du point de vue des élèves, un regain de motivation par les ressources (la vidéo étant plus attractive qu'un exercice dans le cahier), mais aussi et surtout de confiance en soi car tous sont capables de produire quelque chose en langue étrangère.

Pour l'enseignant : une mise en œuvre de la différenciation facilitée grâce aux questionnaires et outils de sondage. Un gain de temps sur la constitution des groupes des travail grâce aux outils de sondage. Un meilleur sentiment d'efficacité.



tout sur le projet

la vidéo



jackie and the
Camelot myth

Projet mené par Anne Cook

Inspectrice référente, Marylene
DURUPT



jackie and the Camelot myth

Le projet

Le projet se base sur le film 'Jackie' et propose de mettre en lumière la construction par Jackie Kennedy du mythe de Camelot autour de la présidence de J.F. Kennedy. La tâche finale place les élèves dans le rôle de journalistes au sein d'une équipe de rédaction. Les points de vue à la fois du réalisateur du film et du personnage central sont analysés et permettent d'appréhender les diverses interprétations historiques liées à la présidence et à l'assassinat de Kennedy, le tout à travers la notion du cycle terminal 'Mythes et héros'.

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais du second degré.

Niveau

Terminale

Objectifs

- # Identifier les éléments qui contribuent à la création d'un mythe.
- # Mettre en parallèle certaines figures iconiques des USA
- # Présentation de la problématique et tâche finale.
- # Définir la notion de mythe et faire le lien avec la problématique.
- # Emettre des hypothèses sur le film et les vérifier en regardant la vidéo
- # Première approche du film et premières réactions
- # Comprendre le drame psychologique et les différents visages de Jacqueline Bouvier-Kennedy
- # Faire un travail de recherche sur personnages clefs et transmettre ces informations.
- # Comprendre une interview et en relever les points essentiels pour en informer les autres
- # Comprendre le défi que représentent le rôle et la perspective de l'actrice principale
- # Rédiger un court paragraphe pour présenter l'actrice et son rôle
- # Lire et comprendre une critique de film
- # Repérer les éléments d'une critique
- # Emettre un avis et donner des conseils

Scénario pédagogique

Trouver le thème de la séance et explorer les éléments qui contribuent à la création du mythe.

Découvrir le film et approfondir ses connaissances sur Jacqueline Kennedy tout en explorant la vision projetée par le réalisateur Pablo Larrain grâce à une interview du réalisateur et de l'actrice principale N. Portman afin de permettre aux élèves d'avoir des arguments pour pouvoir alimenter leur critique de film.

Approfondir sa réflexion sur le personnage de Jackie et comprendre les défis liés à ce rôle. Est-ce que N. Portman était un bon choix d'actrice ?

Lire une critique du film afin de percevoir la manière dont le film a été reçu: critique positive ou négative ?

Support numérique

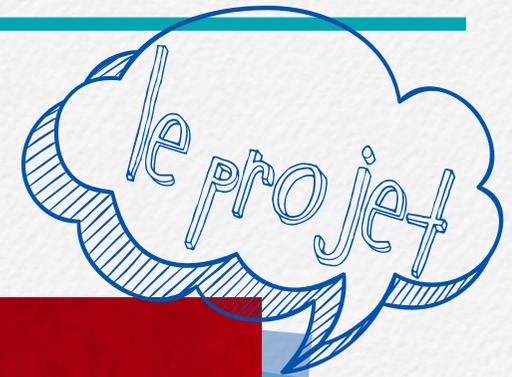
ENT ou Padlet pour partager le vocabulaire (téléphone ou iPad pour prendre photo du tableau)

Possibilité de faire un WORDCLOUD du vocabulaire (élève responsable)

Écriture de la trace écrite en collaboration sur Etherpad PLICKERS: vérification des acquis des connaissances linguistiques et culturelles

Plus-value du numérique

Ce projet mobilise le numérique via la plateforme collaborative Etherpad



le totalitarisme en Europe au XX siècle

Projet mené par Bertile DE-
LOBRE

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ

le totalitarisme en Europe du XX siècle

Le projet

Réaliser une contribution commune sur un blog (WEBPEDAGOGIQUE) afin de créer un musée virtuel sur les totalitarisme en Europe au XX° (nazisme, franquisme, stalinisme, régime de Vichy). Projet pluridisciplinaire histoire, espagnol, italien, allemand. Pour créer le blog, les élèves ont travaillé en îlots dans les différentes matières sur différents supports (affiches et oeuvres de propagande, textes de lois, articles de presse, cartes, interviews) et ont produit des documents écrits, des analyses et des fichiers sons.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

3ème

Objectifs

- # Acquisition de connaissances et de compétences du socle commun (cycle 4).
- # En LV2 : domaine 2 et domaine 1-2 « maîtriser une langue étrangère ».
- # En Histoire : Domaine 2 - « des méthodes et outils pour apprendre » en fonction de la qualité des productions.
- # La partie « images libres de droits » n' a été abordée avec les élèves que de manière ponctuelle sachant qu'il s'agit d'un aspect important de leur formation aux outils numériques.

Scénario pédagogique

- # Travail en interdisciplinarité : Histoire + LV2 (Allemand, Espagnol, Italien)
- # Travaux de groupes
- # Productions différenciées

Support numérique

- # PIXLR EXPRESS
- # Internet
- # Webpédagogique

Plus-value du numérique

- # Recherche et choix d'affiches de propagande des années 30 sur Internet
- # Travail de mise en page d'une image avec le site PIXLR EXPRESS
- # Valorisation des publications des élèves (affiches et textes) sur un blog avec le Web pédagogique
- # Travail en collaboratif entre 5 enseignants de 3 classes différentes.



Adolf Hitler
Dictature nazie
1933 - 1945

Joseph Staline
Dictature stalinienne
1928 - 1953

Benito Mussolini
Dictature fasciste
1922 - 1943

Francisco Franco
Dictature fasciste
1939 - 1975

le projet

STALINE A LA BARRE

Publié le 6 avril 2017 par magaudsoren



Introduction

Cette affiche de propagande représente Staline, le dictateur russe qui est resté au pouvoir de 1924 jusqu'à sa mort en 1953, à la barre d'un bateau. L'objectif de cette affiche de propagande est de montrer Staline comme le seul Guide de l'URSS. Elle a été commandée par le PUCS (parti communiste de l'union soviétique) en 1933.

Description / Interprétation

Au premier plan on voit Staline qui scrute l'horizon avec un regard profond, il tient point fermé la barre d'un bateau avec fierté et conviction. Le regard signifie qu'il a un œil sur toute la Russie, qu'il sait tout mais aussi qu'il veut guider son peuple vers l'avenir glorieux qu'il leur promet. Ses points montrent qu'il tient le pays avec force et poigne, que personne ne peut lui prendre les commandes. Le bateau représente l'Union Soviétique. Il est inscrit sur la barre СССР qui est l'équivalent russe de l'URSS.

Au second plan à droite on voit le drapeau Soviétique qui est représenté par la faucille et le marteau sur un fond rouge, symbole du communisme.

Au fond de l'affiche on remarque une étoile rouge sur le bateau qui est aussi un symbole du communisme.

Magaud S.

production élève



un jeu sérieux en
bois pour les
élèves passerelles

Projet mené par Frederic ARSAC, Je-
rome BALME-BLANCHON, Jacques
BAUDE, Fabrice BAUDOIN, Alexandre
BERRUYER, Adrien MEUNIER, Ber-
nard SCALABRINO, Martial ROSSI

Inspecteur référent, Pierre MOUTONS



un jeu sérieux en Bois pour les élèves passerelles

Le projet

Un jeu sérieux en Bois pour les élèves passerelles

Les acteurs

Élèves passerelles en section bois.

Niveau

Bac Pro.

Objectifs

Intégrer au mieux les élèves passerelles

Support numérique

Jeu sérieux en ligne

le projet



le jeu

Scénario pédagogique

Un parcours hybride pour les élèves sous forme de jeux sérieux intégrant travaux de rendu / jeux du WEB2.0 / Activités cognitives simples / découvertes de notions / cours / activités en autonomie ...

Jeu articulé sous forme de plusieurs jeux indépendants et avec une énigme à résoudre afin d'atteindre le dernier niveau.

Les thèmes abordés se font via une mise en situation professionnelle autour d'un ouvrage qui est une maison :

- o Plan bâtiment
- o Liaison d'assemblage
- o Choix des matériaux
- o Vocabulaire menuisier
- o Fiche de débit
- o Signe d'établissement
- o Fiche processus (outils / machines / ...)
- o Sécurité
- o plan d'atelier avec parcours et identification des soucis

Plus-value du numérique

Aspect ludique des apprentissages

Gain de temps de formation

Positionnement en amont de la formation sur les besoins individuels

Positionnement en cours et en fin de formation pour chacun.

Compréhension des réseaux et développement d'un mini site internet

Projet mené par Mmes LAVILLE,
PINEAU, FALCONNET et M.
CIZERON, MARTIN.

Inspecteur référent, Guy
CHATEIGNER



Compréhension des réseaux et développement d'un mini site internet

Le projet

Le projet consiste à expérimenter comment l'apprentissage du réseau peut amener à une production de mini site internet, portant sur un thème sociétal et pluridisciplinaire.

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais et de technologie du second degré.

Niveau

3ème

Objectifs

- # Avoir produit un mini site respectant les règles syntaxiques du français et de l'anglais ;
- # Respecter les règles de publication d'un site : sources, licences, absence de plagiat notamment.

- # Formaliser comment l'organisation technique du réseau d'expérimentation permet de mettre à disposition ce mini site : logicielle (serveur web / clients), matérielle (switch wifi / tablettes), organisationnelle/ architecturale (adresses IP)

Scénario pédagogique

Apprendre les fondamentaux du fonctionnement d'un réseau en suivant la démarche d'investigation ou de résolution de problème technique.

En îlot, en démarche de projet, un mini site internet ayant pour thème un sujet sociétal de leur choix, comportant une petite partie en Anglais, qu'ils mettent à disposition sur le Réseau d'Expérimentations de la salle de Technologie

Support numérique

- # Editeur de site Web : LibreOffice Writer
- # Appli Serveur HTML : Simple HTML
- # Serveur
- # Client Web : Google Chrome
- # 8 tablettes 7" sous Android (dotation par la DAN dans le cadre des « Heures numériques »)
- # Un routeur Wifi (dotation par Cisco aux collègues de l'académie)

Plus-value du numérique

Mise en place une pédagogie différenciée possible (Chaque groupe avance à son rythme, peut visionner, écouter la vidéo autant de fois qu'il le souhaite). Nouveau support relançant la dynamique de classe. Elèves intéressés par l'utilisation de la tablette et par une nouvelle façon d'apprendre l'anglais.

ACQUISITION DE COMPÉTENCES LIÉES AU RÉSEAU ET AU NUMÉRIQUE À TRAVERS LA RÉALISATION D'UN SITE WEB

"one victim = we are all responsible"
You should speak to an adult. You can defense by talking back. You shouldn't stay alone.

I pretend to ignore
But
They always
but ...

Séminaire II Heures numériques II, 14 juin 2017

0 / 2:40

la vidéo

□ Réalisé avec LibreOffice Writer, enregistré au format HTML, placé sur serveur Web puis visualisé avec un client.

Projet : Mini-site
Une sécurité supplémentaire pour la nourriture de mes oiseaux

Quels sites virtuels sont concernés par l'utilisation de cet objet ?
Les poissons et les humains sont concernés.

Comment cet objet fonctionne-t-il ?
Il faut programmer le temps d'intervalle où le distributeur va donner la nourriture.

Quels sont les inconvénients de cet objet pour les sites virtuels à qui il est destiné ?
Il a un nombre de repas limité.

Quels sont les problèmes ?
What is the problem?
The robot, because my fish can eat in autonomy

SERVERUR CLIENT

le projet

La tâche finale en technologie

Exemple de production d'élèves :

I always say I'm fine ...
but ...

They always say I'm small!
I'm intimidated and sad.
Advice
Take a break and ask for help.
You're not alone!

initiation à la programmation et à l'algorithme

Projet mené par David PE-
REIRA, Jessy FENET et Mme
CAPITANI



initiation à la programmation et à l'algorithme

Le projet

Défis numériques dans le cadre d'une liaison école / collègue
Les élèves de CM et de 6èmes ont été amenés à se proposer des défis via l'interface de Padlet. Pour cela, ils ont utilisé des logiciels de programmation adaptés (scratch, géotortue) et ont été amenés à devoir choisir le meilleur support (ordinateur, tablettes) pour construire leur projet. Ils ont pu créer des vidéos de leur figure construite afin de les mettre en ligne et lancer un défi aux autres élèves : reproduire la même figure ! Ils ont utilisé la tablette pour mettre en place des défis débranchés (prises de photos, créations de documents). Nos élèves de 6èmes ont aussi fabriqué des tutoriels vidéos pour la construction géométrique à l'attention des élèves de CM.

Les acteurs

Élèves de collège et de primaire, enseignants de mathématique du second degré et enseignant du premier degré.

Niveau

CM / 6ème sur le cycle 3

Objectifs

- # Intensifier la liaison Ecole / Collège
- # Améliorer la maîtrise des outils numériques par les élèves
- # Poursuivre la cohérence dans les apprentissages en programmation entre les écoles et le collège
- # Programmer la construction de figures géométriques
- # Créer des tutoriels vidéos pour les élèves de CM
- # Echanger via Padlet et les familiariser avec les droits et dangers lors d'échanges sur internet.

Scénario pédagogique

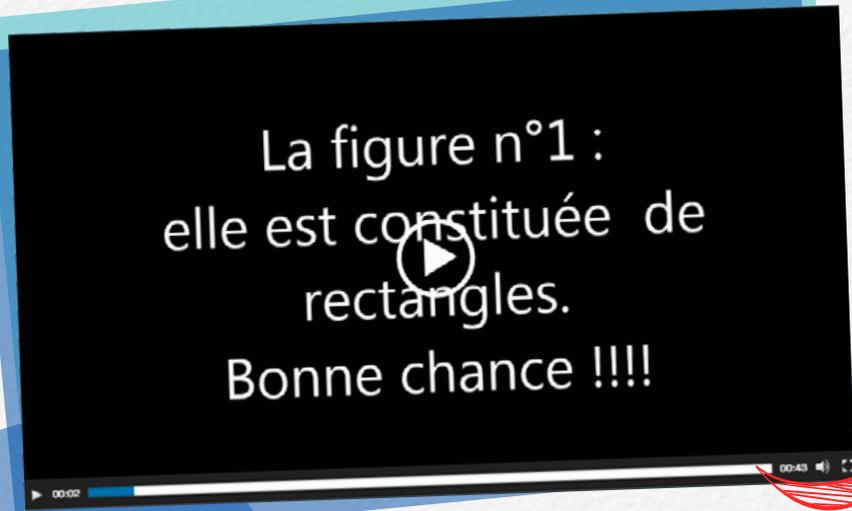
- # Lettre d'invitation des élèves de 6èmes à l'attention des élèves de CM,
- # Échanges de défis via Padlet,
- # Correction des solutions proposées,
- # Réponses aux questions posées par le groupe défié.

Support numérique

- # Ordinateur ou tablettes,
- # Logiciels de programmation,
- # Vidéos créées

Plus-value du numérique

- # Apprentissage ludique de l'algorithmie
- # Elèves acteurs du projet
- # Meilleure participation orale en classe (prise de confiance)
- # Meilleure compréhension du droit sur internet
Titre du projet : Tous CAP...able



la vidéo



le projet

