

APPRENTISSAGES  
FONDAMENTAUX

# CATALOGUE DES HEURES NUMÉRIQUES

2017  
—  
2018



RÉGION ACADÉMIQUE  
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,  
DE LA RECHERCHE  
ET DE L'INNOVATION

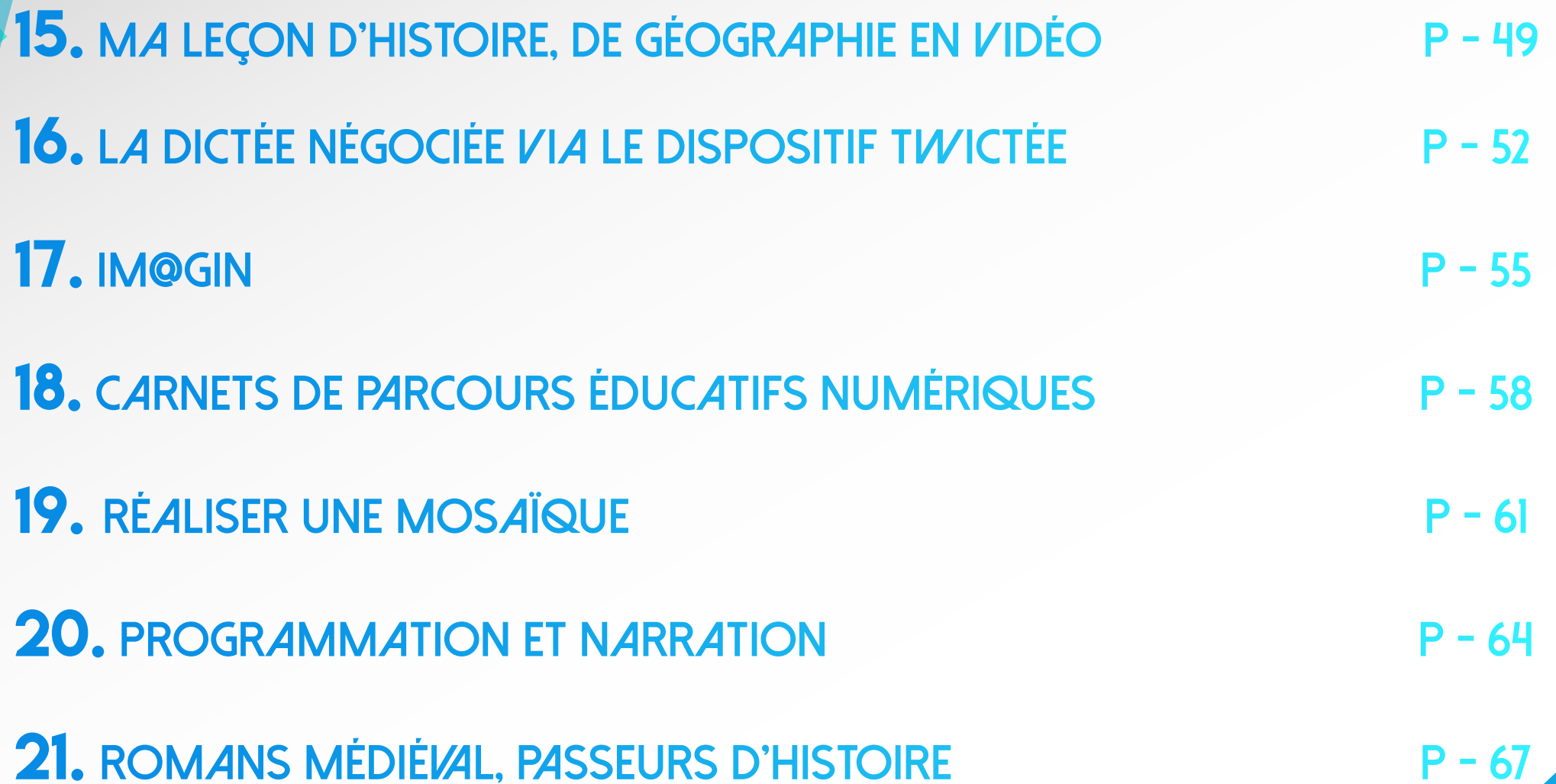


**POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE**


# SOMMAIRE

- 1. IMAGIER NUMÉRIQUE EN MATERNELLE** P - 7
- 2. CO-CRÉATION NUMÉRIQUE AVEC LES PARENTS EN MATERNELLE** P - 10
- 3. LES COMPTINES À L'HEURE DU NUMÉRIQUE** P - 13
- 4. SIX MOTS SI BEAUX** P - 16
- 5. FAIRE VIVRE LE PARCOURS CITOYEN** P - 19
- 6. METTRE EN OEUVRE UNE PÉDAGOGIE INVERSÉE** P - 22
- 7. EXPOSITION SENSORIELLE 2018** P - 25

<b>8.</b> LA DICTÉE AUTONOME	P - 28
<b>9.</b> CRÉATION D'EBOOKS	P - 31
<b>10.</b> NOS PAS DANS LEURS PAS	P - 34
<b>11.</b> DANS LA PEAU D'UN JOURNALISTE	P - 37
<b>12.</b> RÉSEAU DE TRAFIC'RITURES EN BANDES ORGANISÉES	P - 40
<b>13.</b> AIX M@ VILLE SO BRITISH	P - 43
<b>14.</b> RADIO POILUS : LA WEB RADIO SUR LA GRANDE GUERRE	P - 46

- 
- 15. MA LEÇON D'HISTOIRE, DE GÉOGRAPHIE EN VIDÉO** P - 49
- 16. LA DICTÉE NÉGOCIÉE VIA LE DISPOSITIF TWICTÉE** P - 52
- 17. IM@GIN** P - 55
- 18. CARNETS DE PARCOURS ÉDUCATIFS NUMÉRIQUES** P - 58
- 19. RÉALISER UNE MOSAÏQUE** P - 61
- 20. PROGRAMMATION ET NARRATION** P - 64
- 21. ROMANS MÉDIÉVAL, PASSEURS D'HISTOIRE** P - 67



- 
- 22. ACCOMPAGNER L'APPRENTISSAGE DES PRATIQUES LANGAGIÈRES P - 70**
  - 23. ÉVALUATION FORMATIVE AVEC TABLETTES P - 73**
  - 24. E-TINÉRANCE DANS L'OEUVRE INTÉGRALE P - 76**
  - 25. FORMATION À L'ENSEIGNEMENT D'UNE DNL SVT P - 79**
  - 26. CARTE INTERACTIVE ET COLLABORATIVE P - 82**



DIRE, LIRE, ÉCRIRE

# 1 IMAGIER NUMÉRIQUE EN MATERNELLE

---

Équipe de l'école Lafayette (Vienne)  
Inspecteur référent : Yoann Adler



# LE PROJET

Construction tout au long de l'année d'un album numérique autour des activités de classe, comprenant des images (photos, dessins), des productions audio des élèves, des textes dictés à l'adulte.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Marie-Liesse Cœur, enseignante de la classe.
- ◇ Thierry Labat, ERUN Vienne 1.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer les relations avec les parents dans le cadre d'un projet commun, en portant attention
- ◇ à la diversité des familles.
- ◇ Construire des passerelles au quotidien entre la famille et l'école, le temps scolaire et le temps périscolaire.
- ◇ Construire un outil collaboratif permettant l'apprentissage de la langue française (liens avec le groupe d'élèves ELCO en langue turque).
- ◇ Stimuler et structurer le langage oral (lexique et syntaxe), ainsi que l'entrée progressive dans la culture de l'écrit.

En savoir plus

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

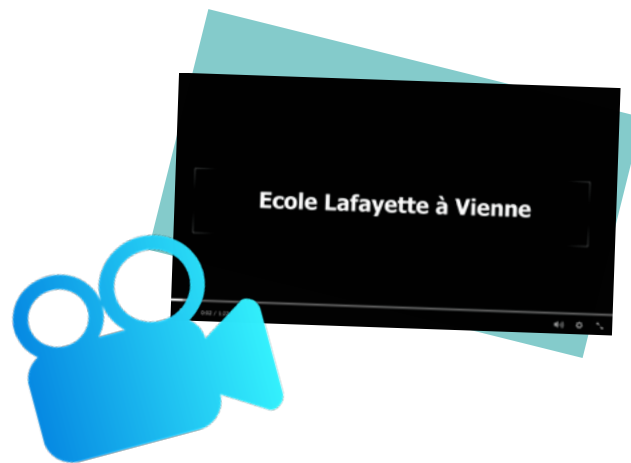
#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Accès au lexique facilité par les répétitions multiples de l'écoute.
- Plaisir de se réentendre
- Plaisir de découvrir les sonorités des langues maternelles des autres.
- Fierté des élèves à montrer leur production, et en conséquence plus grande motivation des élèves à s'exercer en français.
- Mise en situation pour présenter le travail aux parents.
- Valorisation des langues maternelles et du travail réalisé, auprès des parents qui comprennent de façon plus explicite les apprentissages mis en œuvre au niveau lexical, syntaxique et sur la prononciation pour leurs propres enfants.
- En conséquence meilleure implication des parents d'élèves dans l'école...

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Mise à disposition d'un ordinateur dans la classe pour un atelier lecture/écoute des livres.
- Constitution de collection d'objets et/ou d'imagiers systématique pour chansons, comptines, mots nouveaux rencontrés.
- Apprentissage de l'utilisation du micro et d'*Audacity*.
- Sensibilisation à la création d'un livre numérique.

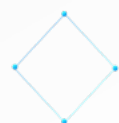
### 4 LES PRODUCTIONS



Les livres numériques  
(en cours de publication)

# 2 CO-CRÉATION NUMÉRIQUE

---



Avec les parents en maternelle

Équipe de l'école primaire de Sonnay  
Inspecteur référent : Alexis Charré



# LE PROJET

Construction tout au long de l'année d'un album numérique qui rendra compte des aventures de la marotte de la classe – en classe et lors de ses séjours hebdomadaires dans les familles.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Béatrice Jaillet, enseignante de la classe.
- ◇ Thierry Labat, ERUN Vienne 2.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer les relations avec les parents dans le cadre d'un projet commun, en portant attention
- ◇ à la diversité des familles.
- ◇ Construire des passerelles au quotidien entre la famille et l'école, le temps scolaire et le temps périscolaire.
- ◇ Construire un outil collaboratif permettant l'apprentissage de la langue.
- ◇ Stimuler et structurer le langage oral, ainsi que l'entrée progressive dans la culture de l'écrit.

En savoir plus

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

◇ Sur les apprentissages des élèves

- Réelle motivation à s'exprimer à l'oral.
- Réécoute de ses propres productions, mais également de celles des autres élèves.
- Valorisation croisée des activités faites à la maison et à l'école.

◇ Sur les pratiques enseignantes

Création d'exercices interactifs avec *LearningApps*.

### 4 LES PRODUCTIONS



Le site de l'école



# 3 LES COMPTINES À L'HEURE DU NUMÉRIQUE

---

Équipe de l'école maternelle Charantonnay  
Inspecteur référent : Corinne Gibert



# LE PROJET

Les outils numériques actuels permettent de réaliser facilement des enregistrements et des illustrations des comptines pour que les élèves gardent une trace différente de ce qui a été travaillé en classe.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Murielle Chassignol, enseignante.
- ◇ Catherine Durand, enseignante.
- ◇ Christèle Guinet, enseignante
- ◇ Lionel Abry, référent numérique de circonscription.
- ◇ Corinne Gibert, IEN.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Compétences langagières : réciter les comptines de manière expressive.
- ◇ Compétences artistiques : créer une composition visuelle pour faire le fond (l'arrière-plan des photos) et décrire une image ou un extrait musical en exprimant son ressenti ou sa compréhension avec un vocabulaire adapté.
- ◇ Compétences numériques des élèves : apprendre à utiliser des outils numériques (appareil photo, tablette) et utiliser le traitement de texte pour copier les phrases de la comptine.
- ◇ Compétences numériques des enseignantes : apprendre à utiliser des applications ou des logiciels de traitement de photos et de vidéos.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

Les élèves ont montré une grande implication dans le projet, avec une participation motivée par l'utilisation de nouveaux outils. L'utilisation de l'appareil photo numérique était nouvelle pour ces élèves de maternelle, il a fallu les familiariser avec les notions de cadrage, de prise de vue, et réussir à faire des choix motivés quant aux photos retenues. Idem pour l'utilisation de la tablette qui est plus souvent utilisée à domicile pour sa dimension ludique. Les élèves ont découvert une autre facette de l'objet avec ses possibilités créatives.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

Les enseignantes ont également découvert ces nouveaux outils et leurs possibilités pour une utilisation en classe. Le montage de diaporamas et la création de livres numériques ont été appréciés par la facilité avec laquelle il est possible d'obtenir un rendu satisfaisant.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 4 SIX MOTS SI BEAUX

---

Équipe de l'école élémentaire de Montalieu-Vercieu  
Inspecteur référent : Laurent Moutard



# LE PROJET

Après un travail sur le champ lexical des 6 mots imposés, chaque classe invente, écrit, illustre et enregistre une histoire avec chaque série de mots, mise en forme dans un mini-livre et un livre multimédia.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les élèves de CE1-CE2 de la classe de Sandrine CERON de l'école élémentaire de Montalieu-Vercieu.
- ◇ Les élèves de CE1-CE2 de la classe de Frantz CERON de l'école élémentaire de Montalieu-Vercieu.
- ◇ Les classes de l'école maternelle de Montalieu-Vercieu.
- ◇ Sandrine CERON, professeure des écoles.
- ◇ Frantz CERON, professeur des écoles.
- ◇ Eric Chenavier, ERUN.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Au CE1-CE2, produire et lire des histoires courtes contenant 6 mots imposés par les classes de l'école maternelle.
- ◇ Dynamiser la liaison maternelle élémentaire.
- ◇ Varier les situations pédagogiques induites notamment par les différents outils numériques utilisés (VPI, tablettes, PC) et la construction de cartes mentales pour le schéma narratif.
- ◇ Faciliter les apprentissages et motiver les élèves via leur collaboration, la valorisation des productions, et le sens donné à la lecture des histoires.

En savoir plus

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Les élèves ont été très motivés et ont eu envie de faire de leur mieux tant pour les enregistrements que pour la lecture aux élèves de maternelle. Ils ont progressé en lecture à voix haute.
- L'implication était forte car la production était destinée à un public et mise en valeur par les livres numériques consultables sur internet.
- Ce projet a favorisé l'autonomie, la cohésion et l'entraide dans les groupes ; certains élèves ont organisé la répartition des tâches sans le recours à l'adulte.
- Envie de lire pour soi et de relire à voix haute les histoires.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Le travail en petit groupe permet à l'enseignant d'adopter une posture de personne ressource et de coordinateur.
- L'amélioration des productions est plus facile à faire accepter aux élèves.

### 4 LES PRODUCTIONS



Les productions de l'école

# 5 FAIRE VIVRE LE PARCOURS CITOYEN

---



En utilisant le dispositif EMC partageons et en intégrant les usages numériques dans la classe.

Équipe de l'école primaire Rivoire de la Dame et  
circonscription Fontaine Vercors

Inspecteur référent : Daniel Azeau Bodocco



# LE PROJET

EMC Partageons est un dispositif inclusif, interactif, collaboratif et formatif en Enseignement Moral et Civique (EMC), créé par des enseignants pour des enseignants.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Élèves de CP-CE2 et leur enseignante.
- ◇ Référente numérique, conseillère pédagogique.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ S'engager dans un projet collaboratif dans une classe à double niveau.
- ◇ Développer des connaissances, aptitudes en lien avec l'enseignement moral et civique : comprendre le sens des symboles de la République, comprendre les notions de droits, de devoirs, de liberté ; partager et réguler ses émotions, sentiments à propos d'œuvres.
- ◇ Écouter, débattre : prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue ; nuancer son point de vue en tenant compte de celui des autres.
- ◇ Travailler des compétences langagières en contexte à l'oral, à l'écrit.
- ◇ Utiliser les outils numériques pour communiquer, échanger sur un réseau social adapté.
- ◇ Développer des compétences transversales telles que l'empathie, la coopération, la créativité et l'esprit critique.

[En savoir plus](#)



## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Sensibilisation des élèves à ce qu'est Internet, son bon usage (protection, identité numérique), les règles de la communication à l'école avec *Edutwit* (charte d'usage).
- Publication des textes courts sur *Edutwit* et valorisation des productions des élèves (les productions sont lues par la communauté d'élèves et sources d'échanges dans la classe).
- Augmentation des échanges langagiers : enrichissement du lexique et amélioration de la syntaxe.
- Respect des règles définies lors des débats ou dans la phase de publication. Meilleure écoute.
- Développement de l'esprit critique.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Mise en cohérence de l'Enseignement Moral et Civique dans la classe et du parcours citoyen de l'élève : le calendrier du dispositif EMC Partageons incite à une progression des connaissances ; les débats favorisés par le dispositif sont prolongés par l'enseignante par des discussions philosophiques ; la dimension collaborative favorise l'engagement des élèves.
- Ce projet a impulsé les actions du parcours citoyen des élèves ; il constitue un levier du projet d'école.
- La formation de l'enseignante est dynamisée : possibilité de se former à distance et de participer à des projets collaboratifs via le réseau social *Edutwit* : développement d'autres projets collaboratifs via le réseau social en participant aux *Edutwitconseils* chaque période (Tw'haiku, Twictées, TwittenRimes,..) ;
- Possibilité de co-construire les séquences avec des enseignants volontaires.
- Émulation et motivation renforcées pour intégrer le numérique aux pratiques de classe.

## 4 LES PRODUCTIONS



# 6 METTRE EN OEUVRE UNE PÉDAGOGIE INVERSÉE

---



Dans l'apprentissage de la lecture

Équipe de l'école élémentaire des Avenières Ciers  
Inspecteur référent : Baptiste Caroff



# LE PROJET

Le numérique permet d'autres modalités de travail au sein de la classe pour l'apprentissage de la lecture : visionner et réaliser des capsules vidéo, conserver et enrichir des corpus de mots.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Annabel Malbranque.
- ◇ Frédérique Bouvier.
- ◇ Fabien Drevetton.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Aider à la mémorisation du nouveau phonème et de son /ses graphèmes(s) en associant le son et l'image animée pour des actions d'encodage et de décodage.
- ◇ Contextualiser et produire pour ancrer cet apprentissage.
- ◇ Rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages.
- ◇ Favoriser les interactions entre pairs et la métacognition.
- ◇ Faciliter les relations avec les familles grâce au numérique et ainsi renforcer le rôle de co-éducateur des parents.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

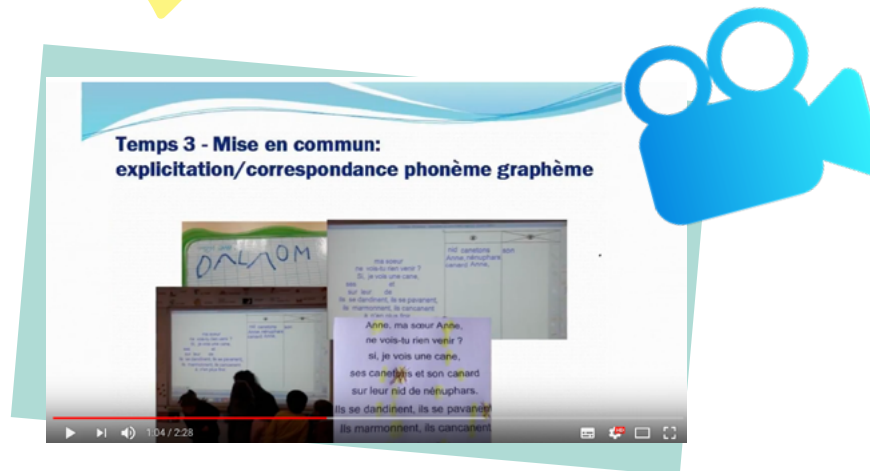
### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- La variété des supports d'activités motive le travail des élèves et leur permet d'être plus autonomes.
- La différenciation des tâches est facilitée grâce à l'usage des outils numériques .
- Cette démarche favorise la motivation des élèves pour entrer dans l'activité.
- L'apprentissage de la lecture se retrouve consolidée grâce au numérique et à la sollicitation des intelligences multiples.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- L'enseignante a progressivement laissé ses élèves travailler en autonomie dans les groupes homogènes.
- Le lien avec la famille est renforcé grâce aux *QRcode* et aux liens (URL) présents sur les fiches de son.

## 4 LES PRODUCTIONS



# 7 EXPOSITION SENSORIELLE 2018

---

Équipe de l'école élémentaire de Morestel  
Inspecteur référent : Baptiste Caroff



# LE PROJET

Les élèves ont produit des œuvres représentant des monuments de 5 pays européens, qu'ils ont exposées le 3 mars 2018. Dans chaque salle de l'exposition étaient disposées des affiches avec un *QRCode* qui donnait accès à des contenus multimédia associés.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les élèves de CM1 la classe de Christèle MARION, de l'école Victor Hugo de Morestel.
- ◇ Christèle MARION, professeure des écoles.
- ◇ Eric CHENAVIER, ERUN.
- ◇ En collaboration avec Delphine CAILLON (intervenante musique), Laurence CHARLIER (professeure au collège A. Ravier de Morestel), Mme LEBRUN (responsable de la Maison Ravier, et Marie-Thérèse PETITJEAN (artiste).

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Au CM1, produire des oeuvres avec différents matériaux représentant des monuments de 5 pays européens afin de les exposer, accompagnées de QRcodes qui donnent accès à des contenus multimédia associés.
- ◇ Réaliser une exposition de ces oeuvres.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Engagement des élèves dans un projet multidisciplinaire.
- Qualité des apprentissages et motivation des élèves accrues par leur collaboration, le caractère innovant des productions, leur valorisation, et la variété des situations pédagogiques mises en œuvre.
- Engouement et efficacité en production d'écrits.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Apports spécifiques d'intervenants en éducation musicale, arts plastiques et usage du numérique.
- Meilleure gestion des ateliers.
- Plus grande maîtrise des outils numériques.

## 4 LES PRODUCTIONS



Le site internet

# 8 LA DICTÉE AUTONOME

---

Équipe de l'école élémentaire Voltaire et circonscription  
Valence Sud Est  
Inspecteur référent : Claire Ventré





# LE PROJET

---

Utilisation des tablettes numériques dans le cadre de dictées préparées.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Morgan KUNZÉ - École élémentaire Voltaire PORTES LES VALENCE - Drôme.
- ◇ Thomas Barthélémy - référent numérique - VALENCE - Drôme.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Mettre en œuvre une démarche et un dispositif de dictée préparée à l'aide des tablettes permettant l'activité autonome de élèves et une différenciation des aides.
- ◇ Pour les élèves : réaliser une activité en autonomie pour produire un écrit de type dictée, préparer ses aides en fonction de ses besoins, réviser sa production, s'évaluer.

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Les élèves sont plus autonomes dans la pratique de leurs dictées.

Différenciation :

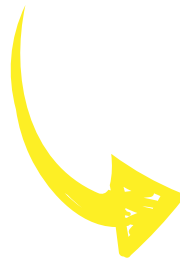
- les élèves gèrent la vitesse de leur écrit (faire pause, retour en arrière...)
- bénéficient d'aides construites en collectif en amont
- tendent à préparer leurs aides seuls.

- Les élèves sont actifs dans la révision de leurs écrits (relecture, correction...).

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Possibilité d'observer les élèves au cours du temps de dictée.
- Dispositif qui impose des ateliers dans lesquels les élèves travaillent sur des activités et des contenus différents.
- Différenciation et travail préparatoire qui impliquent les élèves.

## 4 LES PRODUCTIONS



# 9 CRÉATION D'EBOOKS

---

Équipe de l'école Saint-Sorlin en Valloire  
Inspecteur référent : Pascale Varay



# LE PROJET

Ce travail amène les élèves à créer en binôme CM2-6ème des livres numériques avec *Book Creator*. Ils écrivent des contes et des légendes issus du patrimoine, les illustrent et les mettent en voix.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Une classe de CM2.
- ◇ Une classe de 6ème.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Impliquer des élèves de CM2 et de 6ème dans la réalisation collaborative de livres numériques diffusables et utilisables à l'école comme au collège.
- ◇ Constituer un stock de livres numériques utilisables et réutilisables par un grand nombre d'élèves les années suivantes.
- ◇ Donner du sens à la liaison CM2- 6ème.
- ◇ Travailler la fluidité de lecture et la compréhension de texte à travers le lien image-texte.
- ◇ Élaborer des documents intégrant du son et des images.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Le travail de groupe entre des classes d'élémentaire et du collège est favorisé en présentiel et/ou en distanciel.
- Prise de conscience de la qualité de la lecture à haute voix et possibilité de l'améliorer.
- Illustrer un livre selon ses goûts avec la possibilité de faire différents essais.
- Favoriser la créativité des élèves.
- La tablette permet une approche différente et autonome de l'écrit (association de l'image, du son et de l'écrit + *QR-Code*).
- La possibilité de la lecture audio s'adresse à tous les élèves, en particulier les élèves souffrant de troubles des apprentissages, comme la dyslexie et ceux ayant des troubles visuels.
- Le réglage de l'accessibilité sur la tablette permet de prendre en compte les élèves en situation de handicap.
- L'utilisation à l'école et au collège des mêmes outils numériques permettra une adaptation rapide des CM2 au collège.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- L'enregistrement des lectures permet de différer l'écoute par l'enseignant. Il se rend ainsi disponible en classe pour d'autres activités.
- L'écoute différée permet aussi une prise de recul dans l'évaluation du travail de l'élève.
- L'outil numérique (plateforme de diffusion, espace numérique de travail) permet de poursuivre le projet commun tout en diversifiant les modalités pratiques (en présentiel ou en distanciel, en collectif ou en individuel, en classe ou hors temps scolaire).
- La production finale est accessible à l'ensemble des équipes enseignantes (école et collège). Cette visibilité incitera les collègues à se lancer dans ce projet ou à en initier d'autres.

### 4 LES PRODUCTIONS

[Présentation](#)

[Groupe 1](#)

[Groupe 2](#)

[Groupe 3](#)



# 10 NOS PAS DANS LEURS PAS

---

IEN St Gervais/Pays du Mont-Blanc,  
DSDEN 74, IEN Bonneville 1  
Inspecteurs référents : Martine Besson, Philippe Roederer



# LE PROJET

Comprendre des faits historiques et des notions scientifiques en vivant une expérience faite de coopération, de recherche, d'empathie, sur le terrain même des événements, à l'aide d'outils numériques.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Un projet du groupe Histoire Géo EMC 74 (DSDEN 74) construit en réseau avec de nombreux partenaires départementaux : Fondation de la résistance Paris, Conseil départemental 74, Canopé, Association des Glières, Usep.
- ◇ Jean-Paul Zampin, CPC, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ Olivier Vincent, CPD EPS, DSDEN de la Haute-Savoie.
- ◇ Agnès Bessac, CPC, circonscription de Bonneville 2.
- ◇ Christophe Gilger, ERUN, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ 12 classes participantes *in-situ*.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Faire participer de manière active les élèves à un projet transdisciplinaire (Histoire, Sciences, EPS, Maîtrise de la langue et EMC) à l'aide d' un outil numérique : la tablette.

En savoir plus

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Capacité de l'élève à être autonome vis-à-vis de l'outil numérique.
- Capacité à utiliser de façon autonome une carte numérique pour s'orienter et se déplacer sur un terrain.
- Capacité des élèves à s'engager dans la construction de leurs propres savoirs. (EMC)
- Capacité à faire preuve d'empathie en partageant les mêmes interrogations que les jeunes hommes et femmes présents sur le plateau en 1944 : comment se nourrir, se chauffer ? Pourquoi monter sur le plateau, comment en descendre (EMC).
- Capacité à utiliser des sources documentaires numériques pour construire de façon collaborative une réponse. Développement de l'esprit critique.
- Capacité à observer son environnement proche pour prendre des indices et répondre en tenant compte des réalités locales.
- Capacité à formuler une réponse claire, précise à l'oral en utilisant un vocabulaire lié à la période historique ou au concept scientifique en jeu.
- Capacité à rendre compte de ses connaissances.
- Capacité à faire le lien entre histoire locale et compréhension de grandes notions de la seconde guerre mondiale : résistance, collaboration, occupation, déportation.



- [Présentation du projet sur le site Arts et Culture Humaniste 74](#)
- [Présentation du projet sur le site TICE74 \(rubrique HDN\)](#)

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Montrer que le numérique est un levier au service des apprentissages de la différenciation (laisser une trace orale pour les élèves en difficulté à l'écrit) et de l'évaluation.
- Donner du sens aux enseignements, vivre une séance d'histoire et de sciences sur le terrain même des événements.
- Développer chez les élèves curiosité et démarche de recherche.
- Développer des réflexes construisant progressivement l'esprit critique (lecture des légendes des documents, recul nécessaire sur les sources avant utilisation).

### 4 LES PRODUCTIONS





# 11 DANS LA PEAU D'UN JOURNALISTE

---

Équipes des écoles Jacques Balmat,  
André Corbet, Vouilloux, Beauregard  
Inspecteur référent : Philippe Roederer



# LE PROJET

Un projet d'éducation aux médias et à l'information autour d'une recherche documentaire sur un sujet de société et de la rédaction d'une page de journal diffusée via le site de l'école.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Carole Cortay, CPC, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ Christophe Gilger, ERUN, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ Rosine Dessimoz, enseignante, école primaire de l'Abbaye à Passy.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Domaine numérique : lien avec la littératie numérique

- Comprendre différents types de messages diffusés via les nouveaux médias : les catégoriser afin de mieux les comprendre.
- Construire des repères de fiabilité de l'information.
- Construire des repères liés aux intentions des auteurs des messages.
- Différencier « communication » et « information ».

En savoir plus

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

##### Littératie numérique /les langages pour communiquer

- Capacité à mobiliser des prises d'indices sur l'intention des auteurs, les messages émis, et les récepteurs visés à partir de certains types de productions rencontrées dans différents médias (traditionnels ou nouveaux) pour exercer son esprit critique.

##### Langue française

Oral : capacité à produire une mini-interview orale.

Écriture :

- Capacité à restituer par écrit l'interview en respectant les caractéristiques de ce type d'écrit.  
- Capacité à écrire un article en respectant la règle de cet écrit journalistique des 5 W.

Lecture :

- Identifier les informations importantes lors de la recherche documentaire.

##### Usages du numérique

- Meilleure connaissance des processus de publication afin d'exercer un esprit critique avisé.  
- Amélioration des compétences en lecture de documents numériques. Meilleures prises d'indices.  
- Meilleure identification de l'intention et de la source d'un document numérique publié sur internet.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Appréhender les médias comme objet d'apprentissage à travers la construction de repères et pas seulement comme objet de méfiance.
- Prendre en compte l'interactivité et l'instantanéité des nouvelles diffusions, ce qui implique de construire des « réflexes » d'analyse rapide.
- Comprendre le « monde des médias » afin d'exercer son esprit critique.
- Une seule entrée par la mise en exergue des faux, des erreurs, des manipulations risquerait d'accentuer le sentiment de défiance qui participe à l'émergence des théories complotistes.
- Connaissance des types d'écrits journalistiques et de l'importance du journalisme dans une démocratie.

### 4 LES PRODUCTIONS



Présentation du projet sur le site TICE74 (rubrique HDN)

# 12 RÉSEAU DE TRAFIC'RITURES EN BANDES ORGANISÉES

---



Un projet d'éducation aux médias et à l'information autour d'une recherche documentaire sur un sujet de société.

IEN St Gervais/Pays du Mont-Blanc  
École élémentaire de l'Abbaye  
Inspecteur référent : Philippe Roederer



# LE PROJET

Ce projet doit permettre aux élèves d'oser se lancer dans la création d'un texte de façon collaborative à partir d'un lanceur d'écriture tel qu'une illustration, une oeuvre d'art.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Jean-Paul Zampin, CPC, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ Christophe Gilger, ERUN, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ Cécile Yong, enseignante, école élémentaire Jacques Balmat à Chamonix.
- ◇ Marie-Ghislaine Busignies, enseignante, école primaire André Corbet à Samoëns.
- ◇ Christine Goix, enseignante, école élémentaire de Vouilloux à Sallanches.
- ◇ Annick Hudry Clergeon, enseignante, école primaire Beauregard à Combloux.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Lire et écrire des textes composites (littératie).

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Engagement dans le projet, motivation.
- Produire des textes riches tant dans leur structure, les idées que dans le vocabulaire utilisé.
- Apprentissages concernant la lecture de textes composites pour créer de connaissances sur ce type d'écrit.
- Partage des compétences et progression des élèves plus fragiles.
- Rôle de coordonnateur pour les élèves plus experts / compétences transversales.
- Place accordée aux écrits intermédiaires, aux démarches et pas seulement aux résultats.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Donner des outils pour favoriser la créativité des élèves.
- Donner des pistes pour créer une situation motivante en production d'écrits.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 13 AIX M@ VILLE SO BRITISH

---



« Aix m@ Ville d'art et d'histoire »

École de la liberté (Aix-les-bains)  
Inspecteur référent : Laurent Ronchail



# LE PROJET

Présenter les traces historiques laissées par les britanniques dans la ville d'Aix-les-Bains aujourd'hui.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Mairie d'Aix-les-Bains (service d'art et d'histoire).
- ◇ École élémentaire de la Liberté : classe de CM1/CM2 A.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Lire, comprendre et interpréter diverses sources documentaires (images et textes), chercher des informations et les trier (distinguer l'essentiel et les détails), interroger l'origine et la pertinence de ces informations en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture.
- ◇ Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes et en utilisant un outil numérique : enregistrements numériques audio ou vidéo.
- ◇ Parler en prenant en compte son auditoire.
- ◇ Coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de mener des projets à leur terme.
- ◇ Utiliser différents périphériques (tablettes) et outils numériques comme des logiciels pour communiquer des résultats, situer des lieux (images, textes, sons...) : application *Thinglink*.

En savoir plus



### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- La restitution du travail sous forme numérique favorise la motivation et le sens de l'effort (lecture de nombreux textes, compréhension, tri, prendre sur soi pour l'oral).
- La collaboration pour fournir un travail abouti.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Organisation de la classe en ateliers d'où une différenciation facilitée
- Importance de préparer les élèves à l'oral pour pouvoir l'utiliser et le maîtriser dans les enregistrements.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 14 RADIO POILUS

---



La webradio sur la Grande Guerre

Équipe de l'école élémentaire Galilée (Bourgoin-Jallieu)  
Inspecteur référent : Claire Tougui



# LE PROJET

Deux classes de se sont lancées dans un projet de webradio autour du thème de la Grande Guerre. Le thème choisi guide les élèves tout au long de l'année, dans leurs différentes activités, avec, comme objectif final, une classe transplantée à Verdun.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Soizic Deprez, enseignante.
- ◇ Marie Lazzarotto, enseignante.
- ◇ Lionel Abry, Référent Numérique de circonscription.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Histoire :
  - Prendre conscience des traces de la Grande Guerre dans l'environnement proche et lointain des élèves.
  - Faire prendre conscience aux élèves que les ennemis d'autrefois sont aujourd'hui rassemblés dans un objectif commun de paix.
- ◇ Français :
  - Ecouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
  - Parler en prenant en compte son auditoire.
  - Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées.
- ◇ Education aux médias et à l'information :
  - S'engager dans un projet de création et publication sur papier et en ligne utile à une communauté d'utilisateurs dans et hors l'établissement qui respecte droit et éthique de l'information.
  - Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la fiabilité et la validité d'une information, son degré de pertinence.

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

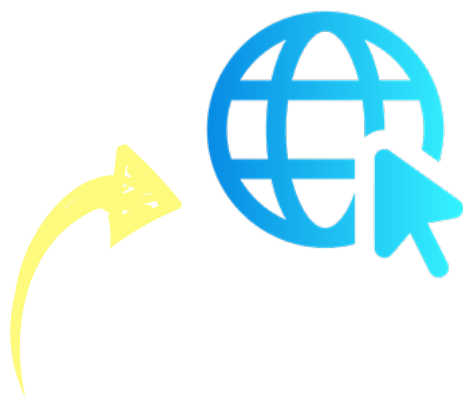
#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

Les élèves étaient particulièrement impliqués dans l'ensemble du projet sous toutes ses formes (rencontres, découvertes, webradio, classe transplantée). Ils ont pris très au sérieux un thème qui d'emblée pourrait paraître éloigné d'eux tant dans le temps que sur le plan culturel. Pourtant, ils se sont pris au jeu et sont devenus de petits spécialistes de la 1<sup>ère</sup> Guerre mondiale. Du point de vue numérique, le fait de préparer à l'écrit et de devoir interpréter un texte pour la webradio les a fait progresser en lecture, notamment sur la qualité de leur lecture orale.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

Les enseignantes ont découvert le média qu'est la webradio et sa diffusion à travers un blog de classe. C'est un projet qui permet de fédérer un groupe autour d'une production accessible à tous.

### 4 LES PRODUCTIONS



Le blog de l'école



# 15 MA LEÇON D'HISTOIRE, DE GÉOGRAPHIE EN VIDÉO

---

Collège La Lombardière (Annonay)  
Inspecteur référent : Nathalie Reveyaz



# LE PROJET

Réaliser une capsule vidéo.

---

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Une partie des élèves des classes de 6ème
- ◇ Deux enseignants d'histoire-géographie (M.BAÏBA et M. OGIER)

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Réaliser une capsule vidéo présentant au choix un des chapitres du thème 1 du programme d'histoire : « La longue histoire de l'humanité et des migrations ».

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

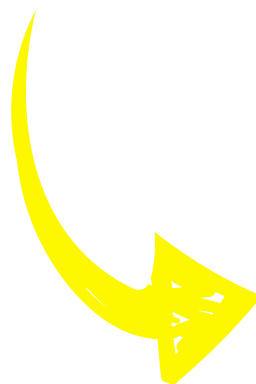
#### ◇ Sur les apprentissages des élèves :

Développement autonomie, coopération et mutualisation, échanges de stratégie...

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes :

Après avoir posé les attentes, une forme de « lâcher-prise » qui laisse une grande part des initiatives aux élèves et fait de l'enseignant un facilitateur...

### 4 LES PRODUCTIONS



# 16 LA DICTÉE NÉGOCIÉE VIA LE DISPOSITIF TWICTÉE

---



Collaborer pour progresser en maîtrise de la langue

IEN Annecy Est  
Inspecteur référent : Anne Taburet-Le Glédic





# LE PROJET

La classe de CE2-CM1-CM2 voit dans l'utilisation de TWITTER, une possibilité de s'ouvrir au monde via une correspondance avec plusieurs classes francophones avec, comme fil conducteur, l'acquisition de compétences orthographiques.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ L'enseignante de la classe et ses élèves.
- ◇ Les créateurs du dispositif TWICTEE, les autres enseignants engagés avec leurs classes et l'association Twictée.
- ◇ La classe miroir (Ulys Lyautey) : variable à chaque « épisode ».
- ◇ En appui : L'ERUN de circonscription, la conseillère pédagogique de circonscription.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Acquérir des compétences orthographiques.
- ◇ Mettre en place un codage des erreurs évolutif qui pourra être utilisé jusqu'au collège par toutes les classes participantes.
- ◇ Donner aux élèves des outils pour analyser des erreurs, les catégoriser, les expliciter en collaborant.
- ◇ Apprentissage de l'usage raisonné des réseaux sociaux.

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Une coopération entre élèves qui renforcent les apprentissages et favorise l'acquisition de savoirs et de compétences relationnelles.
- Une posture d'élève moins dépendante de l'enseignant.
- Une formalisation du travail d'équipe et du rôle de chacun dans l'équipe : « tous acteurs, mais chacun son rôle, à tour de rôle ».
- Un développement de la vigilance orthographique et un renforcement des compétences orthographiques (orthographe lexicale et grammaticale) en situation de dictée négociée et transfert automatisé de ces compétences à d'autres moments de classe (production d'écrit, dictée classique).
- Les élèves apprennent à rechercher l'information orthographique et grammaticale (outils de vérification et référentiels).
- Les élèves qui apprennent parce qu'ils sont exposés régulièrement à l'activité.
- Le développement de la capacité réflexive lors de la rédaction des Twoutils.
- Une sensibilisation aux réseaux sociaux, à leur utilisation et à toutes les précautions qu'il faut prendre tout en soulignant la richesse et l'ouverture au monde que cela représente.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Mutualisation et travail collaboratif entre enseignants.
- Appropriation des outils numériques.
- Une meilleure gestion de l'hétérogénéité.
- Réflexion sur l'étayage des élèves et productions d'outils.
- Posture d'observation, de régulateur des échanges.
- Réflexion sur l'enseignement explicite du travail en équipe des élèves.

## 4 LES PRODUCTIONS



Le site du projet

# 17 IM@GIN

---



De la lecture d'image au développement de l'esprit critique

Équipe de l'école élémentaire St Nazaire Les Eymes  
Inspecteur référent : Dominique Simon Ruaz



# LE PROJET

Permettre aux élèves d'exercer un regard critique sur l'image et la vidéo. Le projet est structuré en différents temps d'apprentissage : observer, analyser, manipuler et retoucher des images, produire et monter des vidéos, expliquer pour comprendre et mémoriser.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les élèves des classes de CE2 et CM1.
- ◇ Leurs enseignantes.
- ◇ La référente numérique de la circonscription.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer l'esprit critique dans la lecture d'articles de presse, d'images, d'affiches.
- ◇ Construire une méthodologie concernant la lecture et l'analyse d'image.
- ◇ Produire des écrits, produire des oraux préalablement construits.
- ◇ Produire des documents multimédia.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

##### Formation du citoyen (esprit critique) :

- Des élèves moins passifs sur les supports visuels : effets lors des visionnages "école et cinéma".
- Ils semblent se poser davantage de questions (intention lors de la prise de vue, effet recherché le cinéaste, outils techniques utilisés) sur les images qu'ils rencontrent. Ils ont pris conscience que derrière l'image, il y avait une personne et une intention. La réalisation et la confrontation de plusieurs propositions à partir d'une même photo a aidé à cette compréhension.

##### Domaine de la langue :

- Utilisation et appropriation d'un vocabulaire spécifique (celui de la vidéo, de la photographie et des émotions).
- Explicitation de la démarche ( étapes , chronologie...).
- Appropriation d'un nouveau support (storyboard)
- Travail sur l'argumentaire.
- Enregistrement de message audio (tons,diction...) pré-écrits.

##### Compétences numériques :

- Manipuler des logiciels de retouche photo et de montage vidéo.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Gestion d'un atelier numérique avec la classe entière , deux ordinateurs et une connexion à internet lente.
- Réflexion menée sur les contraintes organisationnelles pour gérer un atelier numérique avec l'effectif classe.
- Coordination du travail (enseignantes entre elles et élèves de deux classes).
- Découverte de l'accessibilité d'outils numériques et souhait de les réinvestir .

### 4 LES PRODUCTIONS



# 18 CARNETS DE PARCOURS ÉDUCATIFS NUMÉRIQUES

---

Équipe de l'école élémentaire de La Bâtie-Divisin,  
IEN Voiron  
Inspecteur référent : Fabien Vallier



# LE PROJET

---

Chaque classe a réalisé un mur virtuel collaboratif avec l'outil Padlet pour illustrer les trois parcours éducatifs (culturel, citoyen et de santé).

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Corinne Tirard.
- ◇ Fabienne Deleuzière.
- ◇ Frédérique Bouvier.
- ◇ Fabien Drevetton.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Assurer la continuité des parcours (culturel, citoyen et de santé) tout au long de la scolarité des élèves.
- ◇ Donner de la cohérence dans les parcours des élèves.
- ◇ Mettre en lumière une programmation réfléchie de cycle à terme d'école : éviter que certaines notions ne soient oubliées ou abordées de façon récurrente.
- ◇ Permettre aux parents de consulter le travail réalisé par les élèves.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Ce projet a un impact sur la motivation des élèves, car ils ont pu donner à voir le travail réalisé en classe.
- Il permet aux élèves de faire du lien entre les différentes activités (tissage).
- Les élèves publient plus régulièrement des articles sur Internet et maîtrisent mieux les outils numériques.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Les enseignants se sont davantage impliqués dans les parcours éducatifs des élèves de l'école que les années précédentes. Une diversité d'actions et de modalités de travail a ont été valorisée.
- Le Padlet a permis aussi d'illustrer les points cités dans la partie parcours du Livret Scolaire Unique (LSU).

## 4 LES PRODUCTIONS



Pourquoi ?

- Continuité,
- visibilité,
- partage.





# 19 RÉALISER UNE MOSAÏQUE

---



Projet croisé entre une classe de GS maternelles et des élèves de 6ème

Collège Anthonioz de Gaulle, école privée Notre-Dame  
Inspecteur référent : Nathalie Reveyaz



# LE PROJET

Les élèves de 6ème avaient pour mission d'expliquer aux élèves de GS maternelle ce qu'est une mosaïque et comment la réaliser.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Anthony Merle.
- ◇ Amélie Geraud.

## 2 LES OBJECTIFS

◇ Pour les 6ème, ce projet s'inscrit dans un atelier proposé le vendredi en fin d'après-midi et dénommé « compétences numériques ». Il s'agit de proposer à une dizaine d'élèves volontaires le développement de leur maîtrise des outils numériques ainsi qu'un certain recul civique et citoyen face à ces outils. Ce projet doit permettre aux élèves de :

- écrire un article pour une encyclopédie en ligne collaborative
- comprendre le fonctionnement d'une encyclopédie en ligne collaborative
- construire un tutoriel vidéo expliquant les étapes à suivre pour réaliser une mosaïque

Outre les compétences numériques, ces élèves de 6ème pourront réinvestir leurs connaissances sur les mosaïques romaines lors de leurs cours d'histoire ou d'arts plastiques.

◇ Les objectifs travaillés pour les GS sont :

- se familiariser avec des fonctions numériques basiques (allumer l'ordinateur, ouvrir un fichier, « lire » un fichier vidéo...).

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ En 6ème

#### *Effets positifs :*

- L'échange avec une classe de maternelles est toujours stimulant pour des élèves de 6ème qui se sentent « grands » et « utiles »
- Les connaissances apprises sur le travail de la mosaïque.
- Les compétences numériques abordées, notamment la découverte d'un logiciel de montage ou encore le fonctionnement d'une encyclopédie en ligne (et les enjeux sous-jacents : images libres de droits, fiabilité des modifications...). Ces compétences pourront être remobilisées dans de nombreux autres cours.
- La possibilité de travailler avec seulement 10 élèves.

#### *Points à travailler :*

- Gérer les grands écarts de niveaux dans la maîtrise des outils utilisés.
- Éviter le copié-collé et les sources douteuses lors de l'écriture de l'article « *Wikimini* ».
- L'absence de tablettes pour le tournage du tutoriel, obligeant à prendre des smartphones personnels.
- La non-autorisation de certains parents pour que leur enfant soit filmé, obligeant ceux-ci à filmer sans être filmés.

### ◇ En grande section

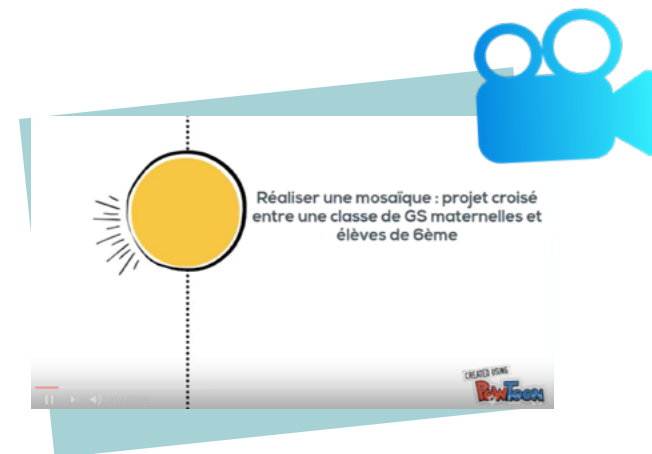
#### *Effets positifs :*

- Avec le tutoriel, ce projet a permis de travailler de façon simple l'aspect chronologique « étape par étape », à la manière d'une recette de cuisine. Ceci a pu être réinvesti lors de la lecture de contes ou lors d'exercices oraux (ordonner ses idées).

#### *Points à travailler :*

- parfois le vocabulaire utilisé par les élèves de 6ème reste trop « difficile » pour les élèves de GS (essentiellement dans l'article *wikimini*)

## 4 LES PRODUCTIONS



# 20 PROGRAMMATION ET NARRATION

---



Écrire et faire la lecture expressive d'un texte pour programmer et filmer le parcours d'un robot

Équipe du collège Marc Seignobos (Chabeuil)  
Inspecteurs référents : Odette Turias, Dominique Augé



# LE PROJET

---

Nous avons lié l'écriture d'un récit d'aventure et sa lecture expressive avec la programmation d'un robot *Thymio* et la réalisation d'une vidéo.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Une classe de 5e.
- ◇ Les enseignants de Technologie et de Lettres.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Travailler conjointement deux "langages", celui de la narration en français (écrite et orale) et celui de la programmation en technologie afin de renforcer les compétences des élèves dans les deux domaines.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

Ce travail a pris place dans un projet qui s'est développé sur l'année et il s'agissait de la dernière étape. Nous avons constaté une très grande motivation des élèves, et notamment des élèves qui n'ont pas un profil "scolaire". Le passage par le déplacement concret du robot, la nécessité de dessiner le parcours du robot à partir de l'histoire qu'ils avaient écrite a permis aux élèves en difficulté de se faire une représentation mentale plus cohérente de ce récit et a rendu leur lecture expressive beaucoup plus cohérente. Le passage par l'espace nous a semblé très pertinent.


### ◇ Sur les pratiques enseignantes

Deux disciplines traditionnellement assez éloignées ont travaillé dans le même objectif.

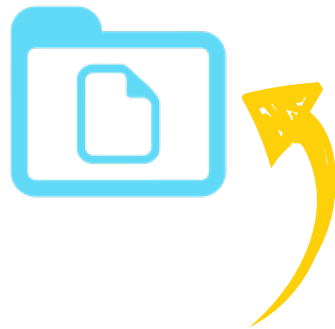
La rigueur de la programmation informatique a influencé le travail en français : les élèves ont particulièrement soigné la cohérence du récit et celle des déplacements dans l'espace de l'île fictive.

Nous avons insisté plus précisément sur les connecteurs spatiaux et temporels. Nous avons avec les élèves imaginé une manière de filmer (en fixant la caméra sur le robot) qui s'adapte aux compétences acquises en technologie : le robot ne pouvait que suivre une ligne et s'arrêter à l'obstacle.

En technologie, la prise en compte de la dimension artistique du projet, de l'effet sur le destinataire est une nouveauté.

Un groupe a modifié la consigne et a utilisé les pancartes photographiques comme "obstacles". Cela rend compte à la fois d'une très bonne compréhension de l'objectif esthétique et narratif et d'une maîtrise du fonctionnement du robot. Cette prise de distance est signe d'autonomie. Découvrir la vidéo de ce groupe : 

## 4 LES PRODUCTIONS



Le dossier réalisé par le professeur de technologie



# 21 ROMANS MÉDIÉVAL, PASSEURS D'HISTOIRE

---

Équipe du collège Claude Debussy  
Inspecteur référent : Claire Dietrich



# LE PROJET

---

Travail interdisciplinaire pour découvrir et s'appropriier le patrimoine local pour devenir des « passeurs » d'histoire, acteurs à part entière de sa valorisation, en produisant une bande annonce « touristique », visible sur les sites internet de la commune et du collège.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Ville de Romans-sur-Isère (Archives communales).
- ◇ Association « Sauvegarde du Patrimoine Romanais Péageois ».

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ S'approprier une culture commune et un territoire local.
- ◇ Rendre plus concrète l'histoire des villes médiévales européennes en investissant l'histoire locale.
- ◇ Être acteur de ses apprentissages.
- ◇ Coopérer au sein d'un projet de création.
- ◇ Appréhender le droit à l'image.



### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Investissement plus important et réussite d'élèves en difficultés
- Appropriation, compréhension des notions du chapitre dans un parcours différencié
- Écueils : le faire prend parfois le pas sur le comprendre, le temps investi

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Délocalisation du lieu d'apprentissage (CDI, centre historique, Archives)
- Interdisciplinarité (Français, Anglais, Allemand, Arts plastiques, HGEMC, documentation)

### 4 LES PRODUCTIONS



Réalisation des élèves

# 22 ACCOMPAGNER L'APPRENTISSAGE DES PRATIQUES LANGAGIÈRES

---

Équipe du collège Henry Bordeaux (Cognin)  
Inspecteur référent : Nathalie Reveyaz



# LE PROJET

Treize élèves volontaires de cinquième (deux classes) ont participé au concours d'éloquence proposé par l'atelier CANOPÉ de Grenoble. Les deux classes ont écrit et dansé une pièce de hip-hop.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Une professeure de français.
- ◇ Une professeure d'EMC.
- ◇ Le CPE.
- ◇ Pour l'ensemble de la démarche : des professeurs d'arts plastiques, de musique et d'EPS.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Élèves :
  - Accompagner l'apprentissage des pratiques langagières.
  - Développer l'aptitude à communiquer en dehors de leur groupe de pairs afin de leur permettre :
    - o de se construire et de construire leur rapport aux autres de manière saine et équilibrée
    - o d'exercer leur citoyenneté (parcours citoyen du collège).
  - Favoriser l'acquisition des compétences clés, au premier rang desquelles l'autonomie et la coopération.
  - Développer l'empathie.
- ◇ Équipe pédagogique :

Renforcer les pratiques transdisciplinaires et la coopération entre enseignants autour de la construction de démarches pédagogiques porteuse de sens et destinées à accompagner la construction, par les élèves, de compétences à la fois disciplinaires et psychosociales.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Meilleure maîtrise des langages
- Développement de l'autonomie et de la capacité à coopérer
- Utilisation responsable des outils numériques (recherches documentaires et utilisation de la vidéo pour s'entraîner)

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

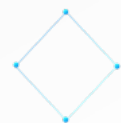
- Favorise une meilleure connaissance des contraintes et des objectifs de chacun
- Contribue à renforcer l'habitude de concevoir ses démarches pédagogiques en cohérence avec ce qui est mis-en-œuvre dans les différents enseignements

## 4 LES PRODUCTIONS



# 23 EVALUATION FORMATIVE AVEC TABLETTES

---



Le numérique comme aide à l'évaluation formative des acquis des élèves

Collèges Michel Servet (Annemasse), Le Semnoz (Annecy),  
Marcel Pagnol (Valence), et Doisneau (L'Isle-d'Abeau)  
Inspecteur référent : Dominique Augé



# LE PROJET

---

Meryem Can, professeur d'anglais propose un récit d'expérience de son intégration de Quizlet et de Kahoot dans le cadre de l'évaluation formative des élèves avec les tablettes numériques.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ 25 élèves.
- ◇ Le professeur.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Révision du lexique.
- ◇ Révision de la grammaire.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Travail en autonomie.
- Travail au rythme de chacun.
- Choix possibles des activités par les élèves.
- Motivation accrue.
- Développement des réflexes en auto-correction.
- Prolongation possible du travail à la maison.
- Valorisation des progrès des élèves.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Autonomie laissée aux élèves mais nécessité de la présence du professeur lors de la correction.
- Anticipation nécessaire en matière de calibrage très précis du temps nécessaire à chaque activité.

## 4 LES PRODUCTIONS

Réalisation des  
élèves



# 24 E-TINÉRANCE DANS L'OEUVRE INTÉGRALE

---

Lycées polyvalents Henry Laurens, de  
l'édit, Berlioz et Marlioz  
Inspecteur référent : Emmanuelle Kalonji





# LE PROJET

Créer un parcours sur le modèle « du livre dont vous êtes le héros » depuis une plateforme *Moodle* qui amène les élèves à cheminer dans l'oeuvre et les encourage à la lire intégralement.

## 1 LES ACTEURS

- ◆ Le groupe de formateurs PLP Lettres-histoire (Valence lettres) de l'académie (Isabelle Guillot-Patrique, Sylvie Guigue, Stéphane Agullo, Olivier Ponson).

## 2 LES OBJECTIFS

- ◆ L'objectif de ce projet était de créer des parcours associés à la lecture intégrale d'une oeuvre et accessible depuis *Moodle* académique. L'idée centrale est de renouveler l'approche de l'oeuvre intégrale et de la lecture pour toucher d'une manière différente le public des lycées professionnels qui n'est que peu familiarisé avec l'acte de lire. À plus long terme, couplés à un module de formation, les parcours *Moodle* créés serviront d'exemple type (réutilisable et transformable à volonté) pour montrer aux enseignants l'utilisation pédagogique possible des outils numériques en lien avec la littérature et l'étude de la langue. Ce sera aussi l'occasion de créer une « base » de parcours de lecture commune au niveau de l'académie. Les parcours devaient intégrer des modalités de classe diversifiées pour les élèves et différenciées (sur le fond et la forme) : des ressources accessibles en classe inversée, des moments de travail hors et dans la classe, un suivi personnalisé des élèves. L'autonomie et la responsabilisation des élèves dans leur travail ont été deux axes visés prioritairement. Les parcours intègrent une dimension philosophique avec un module réalisé par Stéphane Agullo, professeur de philosophie et membre du groupe. Un axe EMI a aussi été abordé avec les élèves (question du stockage des données, des identifiants académiques et de la protection associée...).

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Meilleure implication dans la lecture grâce aux outils numériques.
- Une facilité d'accès à la lecture grâce à la diversification des supports proposés (tablettes, smartphone, ordinateur, livre audio depuis la plateforme).
- Une implication plus soutenue grâce à la diversification des activités complémentaires proposées depuis le parcours moodle.
- Une valorisation du travail personnel en permettant à l'élève de la partager avec le groupe ou en créant des ressources accessibles par tous.
- Démultiplication pour certains élèves du temps de travail personnel avec des « reprises » rapides de devoir rendu en fonction du feedback de l'enseignant.
- Un apprentissage de la gestion de son temps de travail personnel par l'élève, qui choisit à quel moment il veut faire les exercices sur la plateforme Moodle.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- La possibilité d'avoir un espace de dépôt de fichiers communs (trace écrite, photos du tableau...).
- le développement des attitudes professionnelles en lien avec les outils numériques (notamment pour arriver à créer et paramétrer les activités désirées sur moodle).
- La facilité de correction et interaction possible avec les élèves dans les feedbacks.
- La centralisation de tous les travaux des élèves depuis un même espace.
- La possibilité de multiplier les ressources (vidéos, audios, texte...).
- La possibilité d'évaluer les élèves par compétences depuis un référentiel conçu par les enseignants et intégré dans le parcours moodle.
- Le suivi régulier des élèves via le numérique (modification de l'espace de la classe qui devient aussi virtuel).
- Une première immersion dans le fonctionnement de la classe inversée pour certains enseignants.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 25 FORMATION À L'ENSEIGNEMENT D'UNE DNL SVT

---

Lycées Guillaume Fichet et Mme de Staël  
Inspecteur référent : Annie Boisbouvier



# LE PROJET

Numérique et apprentissage, productions orales et écrites, interactions en anglais.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Des élèves de section européenne DNL SVT/ Anglais.
- ◇ Leurs professeurs de SVT et/ou d'Anglais.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Projet 1 :
  - Favoriser l'expression orale des élèves pour les faire progresser.
  - Augmenter le temps de parole de chaque élève.
  - Au sein du binôme élève orateur/ élève auditeur, rendre l'élève auditeur acteur en lui demandant d'évaluer son camarade à l'aide d'une grille simplifiée des attendus.
- ◇ Projet 2 :
  - Impliquer chaque élève dans une tâche finale mêlant divers modes de communication.
  - Favoriser l'échange, le dialogue (en anglais de préférence) lors de la production d'un poster interactif et lors de la résolution d'une énigme

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

##### *Projet 1 :*

L'élève était actif en produisant oralement (élève orateur)/ en produisant des recommandations (élève auditeur).

La prise de parole a permis à certains à élèves de s'affirmer (plus facile à 2 que devant la classe). Ils ont pris confiance.

##### *Projet 2 :*

Les élèves ont eu à cœur de créer des énigmes attrayantes et représentant un défi. Ils ont choisi les éléments scientifiques (indices) et le contenu audio pour satisfaire les critères de la tâche finale, se réservant du vocabulaire étudié sur la séquence. Ils ont fait preuve d'esprit critique vis-à-vis des productions de leurs camarades (la discussion souvent commencée en français passe parfois à l'anglais car le support est en anglais). L'interaction moins préparée que sur d'autres activités a été bien perçue car les élèves étaient pris dans la démarche de résolution de l'énigme.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

##### *Projet 1 :*

- Meilleure gestion de la répartition de la parole entre élèves (tous les élèves ne prennent pas la parole et certains beaucoup plus que d'autres).

- Augmentation du temps de parole des élèves par rapport à celui de l'enseignant.

##### *Projet 2 :*

- Bonne intégration par les élèves des aspects traités par les deux enseignantes, qui ont coanimé deux séances sur les 4 consacrées à la réalisation et au partage des tâches finales.

- Présentation de l'outil (Glogster) à d'autres enseignantes (Euro Espagnol, Euro Anglais 1èreS) qui ont trouvé l'idée intéressante pour impliquer les élèves avec une production plus agréable à partager et plus originale pour les élèves aussi. Mise en œuvre en 1ère S Euro SVT Anglais pour la dernière séquence de l'année.

### 4 LES PRODUCTIONS



Production projet 1



[Production d'élèves - groupe 1](#)

[Production d'élèves - groupe 2](#)



# 26 CARTE INTERACTIVE ET COLLABORATIVE

---



Des ressources géologiques de l'académie de Grenoble.

Lycées l'Oiselet, Ferdinand Buisson, Emile Loubet ,  
Vaugelas et Guillaume Fichet  
Collège des 3 vallées  
Inspecteur référent : Annie Boisbouvier



# LE PROJET

Le but de ce projet numérique est de recenser et de localiser les différentes ressources géologiques de l'Académie de Grenoble sur une carte interactive.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Equipe de la carte : Peybernes Camille, Jean Christophe Ciccarone, Sébastien Perbet, Dessart François, Dorne Patrick
- ◇ Responsable de la carte : Muriel Veber

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ - nous avons fait pour chaque sortie un lien avec la lithothèque nationale, sur ce site: <http://lithotheque.ac-montpellier.fr/geoduc>, de la DNE (Direction Numérique pour l'éducation). Nous avons donc relié chacune de nos sorties au site national avec un bref bilan, des mots clés permettant une recherche au niveau national et le niveau de la classe concernée.
- nous avons enrichi la carte construite l'année dernière en y ajoutant de nouvelles sorties, notamment en Ardèche, en Haute Savoie en dans la Drôme : <https://svt-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/une-carte-des-ressources-de-terrain-en-geologie>.
- nous avons relu et modifié toutes les sorties déjà mises en place sur la carte (notamment pour les droits d'auteur des photos et des schémas).

En savoir plus

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

Cette carte concerne surtout les enseignants souhaitant emmener leurs élèves sur le terrain en géologie. Elle est conçue par des enseignants pour des enseignants. Elle leur permet de préparer efficacement le contenu pédagogique et logistique de leur sortie. Elle va donc favoriser l'apprentissage de la géologie par l'observation du réel.

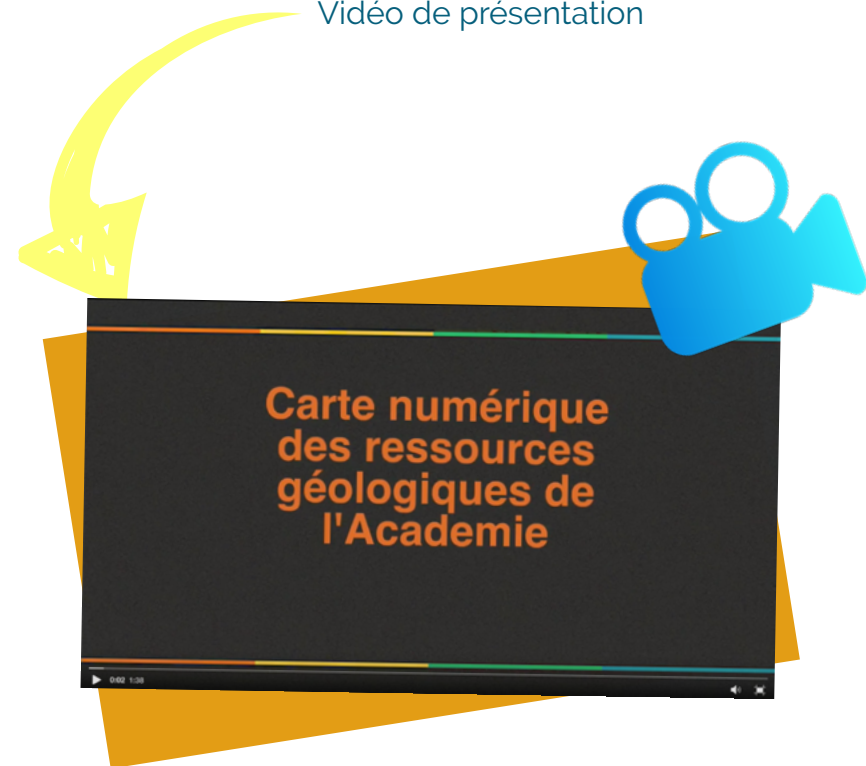
### 4 LES PRODUCTIONS



[Carte académique](#)

[Carte nationale](#)

Vidéo de présentation







LOGIQUE ALGORITHMIQUE  
PENSÉE MATHÉMATIQUE

# SOMMAIRE

1. ON COMPTE AVEC BLUEBOT P - 89
2. PREMIER PAS VERS LA PROGRAMMATION P - 92
3. CALCUL CHRONOMÉTRÉ P - 95
4. LES CAPSULES SOLIDES P - 98
5. PROGRAMMATION ET GÉOMÉTRIE P - 101
6. PARTNERS P - 104
7. LOGIQUE ET PROGRAMMATION P - 107

<b>8. PADLET ET CRYPTOGRAPHIE</b>	<b>P - 110</b>
<b>9. DES ROBOTS DANS L'ESPACE</b>	<b>P - 113</b>
<b>10. DÉFICODONS</b>	<b>P - 116</b>
<b>11. M@THS EN-VIE</b>	<b>P - 119</b>
<b>12. ENCODAGE À L'ÉCOLE</b>	<b>P - 122</b>
<b>13. PRATIQUER UN LANGAGE DE PROGRAMMATION</b>	<b>P - 125</b>
<b>14. DES ROBOTS À L'ÉCOLE</b>	<b>P - 128</b>



**15. CLASSES VIRTUELLES DE MATHÉMATIQUES**

P - 131

**16. PROGRAMMATION CRÉATIVE : RÉCRÉATION PROGRAMMÉE**

P - 134



# 1 ON COMPTE AVEC BLUE BOT

---

Lycée du Diois et ERUN de Crest  
Inspecteur référent : Olivier Misiurny



# LE PROJET

---

Aborder le nombre en pilotant un robot *Blue Bot*. Après un temps de découverte, les élèves relèvent différents défis consistant à programmer le déplacement d'un robot pour atteindre une case désignée dans un quadrillage.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Elèves et enseignants dans une classe rurale de petite et moyenne section.
- ◇ ERUN

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Construction du nombre : quantifier un déplacement par pas successifs.
- ◇ Se repérer dans l'espace : programmer et coder des déplacements sur un quadrillage.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

- ◇ Sur les apprentissages des élèves

Apprentissage de la numération de façon ludique.

- ◇ Sur les pratiques enseignantes

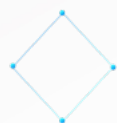
Utilisation du numérique.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 2 PREMIER PAS VERS LA PROGRAMMATION

---



En maternelle

Équipe de l'école maternelle St-Sigismond  
Inspecteur référent : Jean Navarro





# LE PROJET

---

Après une première phase de « programmation débranchée » (une séquence menée pour chaque niveau », les élèves apprennent à programmer un *Blue bot* en vue de lui faire réaliser des déplacements successifs pour atteindre un but.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les enseignants et les élèves des classes concernées : Sonia Angonin, Maryline Martin, Stéphanie Gadras et Jocelyne Alliot-Lugaz.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer le langage oral de communication et d'expression. Utiliser le langage oral pour se construire des outils visant à expliquer, décrire et relater (raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue).
- ◇ Utiliser des objets numériques.
- ◇ Objectifs transversaux : maintien de l'attention, persévérance dans une activité, participation aux
- ◇ activités, initiatives, coopération.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Implication des élèves dans leurs apprentissages.
- Développement de compétences transversales de logique, de réflexion, d'anticipation d'une action.
- Développement de l'engagement des élèves dans les activités favorisant la prise d'initiatives et la coopération (faire des propositions et des choix pour un projet collectif).

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Développement du travail d'équipe dans la conception du projet.
- Développer les compétences professionnelles dans l'enseignement du codage.
- Découvrir et utiliser un matériel spécifique (ici le *Blue-bot*).

## 4 LES PRODUCTIONS



# 3

## CALCUL CHRONOMÈTRE

---

École de Pontamafrey, St Etienne de Cuines,  
Les Chavannes en Maurienne, St Martin d'Arc  
Inspecteur référent : Christian Julien



# LE PROJET

---

Création de petits « programmes » sous la forme de diaporamas chronométrés à l'intérieur des séances de calcul.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Enseignants et élèves du premier degré (classes multi-niveaux).

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Utiliser le numérique pour varier les supports d'apprentissage, créer une émulation et mobiliser la concentration.
- ◇ Développer la différenciation et la remédiation en permettant à l'enseignant de disposer d'un temps pour se charger d'un groupe d'élèves.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Tout d'abord, l'outil semble motiver les élèves. En effet, ils effectuaient leurs ateliers (jeux ou travail écrit) en amont tout en sachant qu'il y aurait un travail chronométré. Or, la très grande majorité des élèves a pris cette tâche comme un défi et ils étaient donc très impliqués.

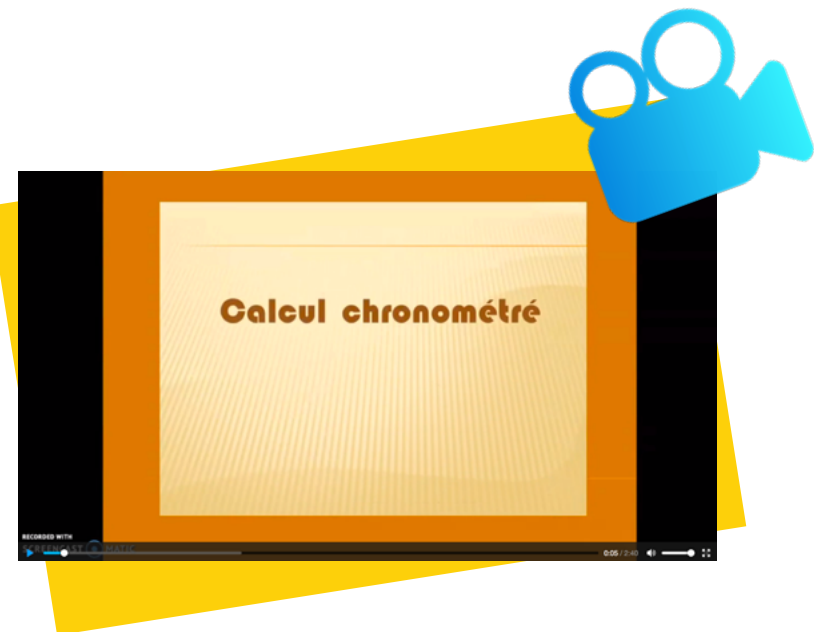
- L'intérêt résidait également dans la volonté de réaliser des exercices qui laissent, le plus souvent possible, la possibilité pour l'élève d'avoir le choix entre plusieurs stratégies. Le travail sur les échanges autour des procédures de calcul prenaient alors vraiment tout son sens.

En conclusion, le numérique est inséré dans des séquences qui se basent sur une diversification des supports (jeux, manipulations, exercices écrits). Il a permis aux élèves, grâce à la visualisation du chronomètre, de maintenir leur concentration, de développer leur motivation voire une émulation.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

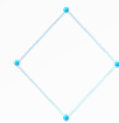
Les enseignants ont davantage de temps pour aider un groupe restreint d'élèves (travail différencié ou remédiation). Le numérique est alors réellement perçu comme un outil au service des apprentissages.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 4 LES CAPSULES SOLIDES

---



Création de capsules vidéos mathématiques cycle 3 en lien avec le collège (travail sur un thème commun avec les 6e)

Équipe de l'école élémentaire Joppet  
Inspecteur référent : Nelly Barroso



# LE PROJET

Les élèves de CM2 ont créé des capsules vidéos sur des notions de géométrie à destination de leurs camarades de CM1 (classes à cours doubles CM1/CM2).

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les élèves de CM2 des 3 classes de CM1/CM2.
- ◇ Les 3 enseignants.
- ◇ La coordinatrice fluidité école/collège.
- ◇ L'ERUN de la circonscription.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions et une oeuvre transformative (image/son/vidéo/animation).
- ◇ Socle commun :
  - Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus.
  - Savoir ré-utiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres productions dans le respect des règles du droit d'auteur.
- ◇ Compétence 3.2 du cadre de référence des compétences numériques (niveau 3)

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Autonomie et motivation.
- Acquisition de compétences du socle commun.
- Perfectionnement de l'utilisation d'outils numériques de création
- Découverte de notions cinématographiques.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Approche de la classe inversée.
- Utiliser le numérique au service d'autres domaines disciplinaires.
- Travail d'équipe (école/collège).

## 4 LES PRODUCTIONS

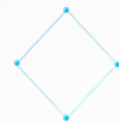


Site internet de l'école de Joppet  
contenant le « teaser »



# 5 PROGRAMMATION ET GÉOMÉTRIE

---



L'idée est de mettre en avant les similitudes des deux langages afin qu'ils se nourrissent l'un et l'autre

École de FRETERIVE  
Inspecteur référent : Sandrine Chery



# LE PROJET

Le projet tente de construire une passerelle qui pourrait paraître évidente au premier abord, entre la rédaction de plans de construction-géométrique et l'élaboration de programmes informatiques.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Jean-Jacques Dovis, enseignant.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Mettre en évidence les analogies entre un programme de construction géométrique et un algorithme. [Domaine 4].
- ◇ Utiliser l'outil numérique pour réaliser des constructions géométriques dans un premier temps puis pour valider un programme de construction écrit par l'élève. [Domaine 4]
- ◇ Réinvestir les compétences acquises dans la conception de code informatique. [Domaine 4]
- ◇ Travailler en équipe [Domaine 3]
- ◇ Connaître du vocabulaire précis dans les domaines de la géométrie et du codage. [Domaine 1]
- ◇ Temps 1 : utilisation du freeware "Géometrix" pour exécuter des plans de construction. Géometrix est à la base un "vérificateur de démonstration" développé pour le lycée. L'intérêt pour le cycle 3 est qu'il oblige l'utilisateur à formuler des instructions écrites (phrase à trous) pour réaliser un tracé.
- ◇ Temps 2 : réalisation de plans de construction originaux avec Géometrix. Comparer le résultat effectif au résultat attendu.
- ◇ Temps 3 : utilisation de Scratch pour créer des procédures de tracés. Réaliser un programme qui appelle ces procédures.

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

##### *Géométrie :*

- Meilleure compréhension, en général, d'un plan de construction géométrique.
- Soutien aux élèves en difficulté sur les tracés par l'utilisation d'un logiciel.
- Meilleure capacité à écrire un plan de construction.
- Utilisation plus précise du vocabulaire.

##### *Codage :*

- Entrée plus facile dans le codage.
- Meilleure exploitation des possibilités d'un logiciel comme scratch.
- Meilleure compréhension de la pensée informatique, y compris dans l'utilisation d'autres logiciels.

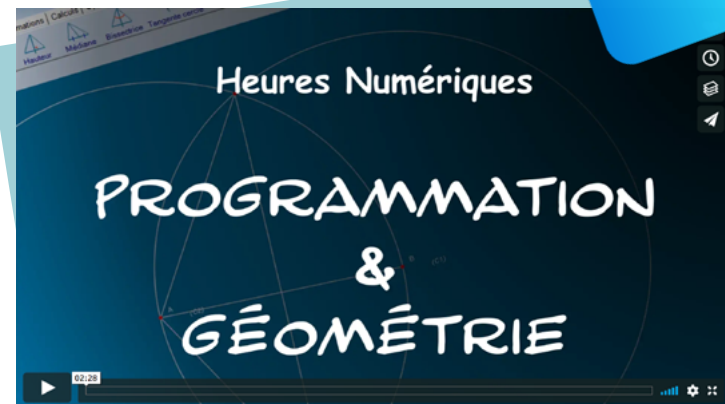
##### *Travail en équipe :*

- Mise en place, pratiquement sans sollicitation de la part de l'enseignant, de situations de coopération, d'entraide et de tutorat.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Support supplémentaire dans le cadre des activités géométriques.
- Temps de classe « magistrale » très limité, les élèves entrant très vite dans l'action.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 6 PARTNERS

---



Project in Augmented Reality with Thymio, an inNovative Experimentation in Robotic at School

Groupe scolaire J.Raymond  
Inspecteur référent : Frédéric Marot



# LE PROJET

Découvrir l'algorithmique, la programmation et la robotique avec Thymio pour 30 élèves de CM1. Utiliser la Réalité Augmentée comme technique numérique pour faire revivre un personnage historique.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Trente élèves de CM1.
- ◇ Seize élèves de CM2.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Faire découvrir en parallèle l'algorithmique, la programmation informatique et la robotique en manipulant et programmant, à l'aide de différents langages et logiciels, un objet technologique par tous les élèves.
- ◇ Découvrir d'autres robots (que les élèves ont apporté en classe, que l'enseignante possède – ou sur des vidéos de démonstration).
- ◇ Développer la coopération entre élèves au sein de groupes de travail, l'esprit critique, la mise en oeuvre d'une démarche technologique et scientifique.
- ◇ Utiliser différents outils numériques (ordinateurs, tablettes, APN, Caméra, enregistreurs MP3, robots *Thymio* et *Kubo*, cartes électroniques *Makey-Makey* et *Codebug*) et logiciels (dont l'ENT de la classe).

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Découvrir un objet technique, comprendre que l'on peut intervenir sur son fonctionnement en le programmant et lui faire exécuter des instructions choisies par les élèves étaient nouveau pour eux.

- Les habituer à travailler par deux ou en groupes est un apprentissage de longue haleine.

Pouvoir se tromper, rectifier facilement ses erreurs, tester à nouveau. L'enseignante aide le moins possible et favorise les relations entre pairs.

- Développer son esprit logique, résoudre des problèmes concrets (avec le robot *Thymio* ou d'autres),

- Travail sur le long terme (une année scolaire à raison de deux heures par semaine) mais en diversifiant les activités et apprentissages, ce qui évite l'ennui et la démotivation, tout en terminant le travail commencé.

- Favoriser l'autonomie des élèves et ce, progressivement, leur faire prendre des initiatives, des décisions.

- Réelle motivation à travailler avec des outils innovants et évolutifs.

De même un élève à besoins éducatifs particuliers s'est vite intégré dans son groupe de travail, a été aidé par d'autres camarades de la classe, a osé parler devant le groupe classe (exposé sur son robot personnel). Il s'est montré très acteur et motivé par la programmation en *Scratch* et en *ASEBA* pour la réalisation des défis sur *Thymio*.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Un accompagnement pour rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages, les faire travailler en groupes.

- Offrir aux élèves en difficulté dans les disciplines comme les mathématiques et/ou la maîtrise de la langue, des situations d'apprentissage qui les valorisent : la manipulation, la programmation d'un robot, l'écriture d'un programme sur un logiciel simple à comprendre, rectification rapide des erreurs.

### 4 LES PRODUCTIONS



Rubrique du projet sur le site de l'école



# 7 LOGIQUE ET PROGRAMMATION

---

Équipe du collège Aragon  
Inspecteur référent : Georges Dubouloz



# LE PROJET

---

Comment l'apprentissage du code informatique permet-il aux élèves de progresser en Mathématiques.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Monsieur Reiller.
- ◇ Madame Moral.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Mise en réussite de certains élèves qui sont pour certains en difficultés.
- ◇ Autonomie logique mathématiques.
- ◇ Programmation.
- ◇ Participation au concours informatique castor (logique) et qualification et participation au concours *Algoréa* (programmation sous scratch 4 phases minimum).

[En savoir plus](#)



### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

Nous avons un élève en demi finale l'an dernier, nous avons eu 10 candidats dont 5 venaient du groupe de programmation. Ils sont acteurs de leurs apprentissages, en fin d'année dans le bilan, les élèves ont été demandeurs de recommencer. Pour faire encore mieux l'an prochain et on proposait des pistes d'élargissement : nouveau langage (*Python* demandé au lycée), programmation sur robot en lien avec la technologie. Continuer à aider les élèves de primaire quand ils viennent participer à nos ateliers. Ces élèves ont fait des démonstrations lors des portes ouvertes.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

Mise en place d'une liaison efficace avec les enseignants de primaire, dialogue, actions communes. Ouverture vers l'informatique, de diabolisation des mathématiques au collège. Mise en avant des réussites des élèves, donner le goût de chercher.

Pour les enseignants de l'équipe de mathématiques au collège, mise en place d'un projet commun : cohésion d'équipe. Faire découvrir et approfondir les notions de programmation avec des élèves volontaires qui ensuite ont été moteur dans leurs classes respectives.

### 4 LES PRODUCTIONS



Rubrique du projet sur  
le site du collège



Le site du concours

# 8 PADLET ET CRYPTOGRAPHIE

---

Équipe du collège Stendhal (Grenoble)  
Inspecteur référent : Georges Dubouloz



# LE PROJET

Articuler une liaison cycle 3 autour d'un partenariat entre 2 écoles volontaires et le collège. Le partenariat est fait par le jumelage de deux classes (une CM2 et une 6ème) qui échangent sur l'année par l'intermédiaire d'un Padlet et lors de rencontres sur des énigmes.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ 4 enseignants (2 PE et 2 professeurs de mathématiques).

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Améliorer la culture scientifique.  
Amélioration de la liaison cycle 3 et permettre aux élèves de CM de venir plusieurs fois au collège, dans des contextes différents et de travailler avec des 6ème pour une meilleure
- ◇ intégration future.
- ◇ Travailler davantage sous forme d'énigme à résoudre.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Amélioration des connaissances sur les notions de cryptographie, d'algorithmique et d'informatique débranchée.
- Les compétences "communiquer", "chercher" et "raisonner" sont mises en œuvre.
- Liaison école/collège accrue. Lors des Journées Portes Ouvertes, nous avons constaté que la relation avec les parents était plus simple : un point d'accroche sur le projet permettait d'aborder les discussions de manière simplifiée. Les parents avaient une meilleure lisibilité du travail effectué au collège.
- Meilleure communication entre enseignants et enseignants/parents.
- Travail en équipe efficace.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Amélioration de la liaison CM2/6eme.
- Partage des pratiques dans les classes.
- Sensibilisation des enseignants à la place du raisonnement dans le cycle 3.

## 4 LES PRODUCTIONS

[Padlet groupe 1](#)

[Padlet groupe 2](#)

[Padlet groupe 3](#)



# 9 DES ROBOTS DANS L'ESPACE

---

Écoles de La Chapelle, St Paul en Chablais, Thollon, Vacheresse, Larringes, Marin;  
ERUN Evian  
Inspecteur référent : Sophie Gallineau



# LE PROJET

Approfondir et évaluer un domaine particulier dans le projet PLAIRE (Pensée Logique Algorithmes Informatique des Robots d'Evian).

## 1 LES ACTEURS

- ◇ 7 enseignants.
- ◇ 1 PEMF-ERUN.
- ◇ 2 conseillères pédagogiques.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer l'apprentissage du code informatique à travers des activités débranchées et branchées (robot pédagogique).
- ◇ Ancrer les déplacements mathématiques au réel afin d'améliorer la perception et l'appropriation du raisonnement spatial.
- ◇ Développer les pratiques pédagogiques qui s'appuient sur le numérique pour favoriser l'accès aux apprentissages.
  - Vocabulaire et orientation spatio-temporel
  - Grandeurs et mesures

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Vocabulaire spatial acquis : amélioration de la latéralisation, les élèves se déplacent mieux dans l'espace, utilisent le vocabulaire spatial.
- Notions informatiques rencontrées : algorithmes, boucles.
- Grandeurs et mesures associées aux situations.
- Langue orale pour communiquer.
- Utiliser un codage de la langue et des informations : développer sa pensée, construire, mûrir un projet, travail collaboratif ; partager un projet collectif, mettre ses idées en commun, co-produire ; faire des liens entre ses connaissances : pour tracer un carré, je dois connaître les propriétés du carré.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Adapter son vocabulaire, clarté des consignes.
- Travail transdisciplinaire.
- Amélioration des connaissances en programmation.
- Implication dans la production d'une séquence de situations et activités liant apprentissage du code.
- Échanges réflexifs sur la progression des apprentissages en mathématiques, lecture et langue orale.
- Travailler en interdisciplinarité.
- Observer et évaluer les élèves dans des activités de manipulation.

L'utilisation des activités débranchées puis des robots pédagogiques et les concepts de codage et programmation permettent de construire les apprentissages entre une situation vécue, réelle et une abstraction complète. Les élèves vont visualiser et manipuler des concepts mathématiques comme appui pour construire le cheminement intellectuel vers la résolution d'une situation mathématique.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 10 DEFICODONS

---

Écoles René Cassin, Murailons, du Vallon, des Pommaries, Thurin et ERUN Annecy Est et Ouest ; RPI Bouchet mont Charvin  
Inspecteurs référents : Eric Sujkowski, Anne Taburet-Le Glédic, Véronique Willig





# LE PROJET

---

Il est né d'un partenariat avec Canopé et La Turbine (pôle culturel) et grâce à la dynamique pédagogique départementale concernant la programmation. Le but a été de produire des défis mutualisés sur un site internet « défi codons » afin de créer une plateforme de partage.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les trois IEN d'Annecy Est, Ouest et Sud.
- ◇ Les trois ERUN d'Annecy Est, Ouest et Sud.
- ◇ Les partenaires : CANOPE et La Turbine.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Initier les élèves au codage et à la programmation.
- ◇ Créer, partager et mutualiser des défis :
  - Concevoir et créer un ensemble de défis disponibles pour toutes les classes qui le souhaitent.
  - Répondre aux défis de codage et de programmation.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Développement chez les élèves des stratégies de résolution de problèmes transférables dans d'autres disciplines, notamment en utilisant « si..., alors... »
- Recours d'une méthode d'investigation efficace (essai, erreur, correction et amélioration) dans la résolution de problèmes, notamment complexes, en s'appuyant sur une approche coopérative.
- Développement d'un raisonnement logique.

C2 : observer, émettre des hypothèses, chercher, tester, anticiper, manipuler, raisonner, expérimenter, justifier, valider, communiquer, expliquer.

C3 : construire une démarche combinant des étapes de raisonnement.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

Une meilleure prise en compte des activités débranchées dans les classes, pour comprendre la notion d'algorithme.

Mise en œuvre de la démarche d'investigation, du travail de groupe et de la coopération entre pairs.

Développement d'une culture scientifique commune aux trois circonscriptions.

Impulsion vers un investissement d'équipement numérique pour une pratique pérenne.

## 4 LES PRODUCTIONS



Le site de mutualisation des défis produits par les classes

# 11 M@THS EN-VIE

---

IEN St Gervais/Pays du Mont-Blanc, écoles primaires de  
l'Abbaye et du Chef-Lieu  
Inspecteur référent : Philippe Roederer



# LE PROJET

Projet interdisciplinaire en français et mathématiques avec utilisation d'outils et ressources numériques (ordinateur, tablette, appareil photo numérique, blog ou site d'école, logiciels photo, internet...).

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Carole Cortay, CPC, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ Christophe Gilger, ERUN, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ Vincent Lobry, PEMF, circonscription de St Gervais/Pays du Mont-Blanc.
- ◇ 100 classes inscrites à un projet collaboratif.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer la perception des élèves sur les objets mathématiques qui nous entourent.
- ◇ Ancrer les mathématiques au réel, concevoir des énoncés de problèmes et énoncés mathématiques afin d'améliorer la compréhension en résolution de problèmes et mieux appréhender certains concepts mathématiques.
- ◇ Développer les références mentales à convoquer lors de la résolution de situations problèmes.

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Amélioration des compétences des élèves en résolution de problèmes et en maîtrise de la langue.
- Création d'un référentiel d'images mentales liées à des situations ciblées en fonction des compétences mathématiques visées.
- Développement des travaux de groupes au sein des classes : confrontation, argumentation, justification...
- Dynamique pédagogique autour du projet que ce soient pour les élèves (projet motivant) ou pour les enseignants (travail en collaboration avec un autre enseignant).

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Dynamiques d'écoles autour des activités proposées.
- Mise en oeuvre de travaux de groupe au sein des classes qui se sont emparées du dispositif.
- Coopération entre classes et entre écoles : échanges de problèmes et de défis.
- Communauté enseignante qui échange autour du dispositif, via notamment les réseaux sociaux (comptes Twitter, Facebook, Instagram)
- Réflexion sur les résolution de problèmes, les types de problèmes proposés et la création d'énoncés.

### 4 LES PRODUCTIONS



[Présentation du projet](#)

[Site dédié au projet](#)



# 12 ENCODAGE À L'ÉCOLE

---

Équipe du groupe scolaire Serge Dupré  
Inspecteur référent : Laurent Ronchail



# LE PROJET

---

A partir d'une programmation rédigée pour les 3 classes et grâce aux emprunts et achats des robots BLUEBOT et THYMIO, les élèves ont pratiqué l'encodage. Utilisation du labyrinthe et de la tablette avec l'application BLUE BOT, des réglettes. Activité pratiquée aussi en APC.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ N. Cremoni.
- ◇ C. Clerc.
- ◇ D. Martin.
- ◇ V. Mariotti.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Initier les élèves aux concepts fondamentaux de la programmation.
- ◇ Programmer BLUE BOT et THYMIO pour approcher des notions mathématiques.
- ◇ Développer la rigueur et la logique tout en « jouant ».
- ◇ Utiliser différents supports pour l'encodage.

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte.
- Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers.
- Programmer les déplacements d'un robot sur un écran.
- Acquérir le vocabulaire permettant de définir des positions et des déplacements.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Pratiques innovantes qui plaisent et motivent les élèves Les défis sont très motivants.
- Attention soutenue résultats prometteurs.
- Une approche ludique, plus de réussite dans les objectifs fixés.

### 4 LES PRODUCTIONS

Le site de l'école



[2017 2018 Notre classe de découvertes](#)

[2017 2018 Un échange constructif](#)

[2017 2018 Danses, c'est parti!](#)

[2017 2018 3ème journée de l'Europe à l'école](#)

[2017 2018 Séances avec les petits robots BLUE BOT et THYMIO](#)

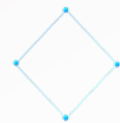
[2017 2018 Rencontre avec M VACAVANT](#)

[2017 2018 Au revoir Eilith](#)



# 13 PRATIQUER UN LANGAGE DE PROGRAMMATION

---



Dans une progression à trois niveaux

École Primaire de Saint Pierre de Bressieux  
Inspecteur référent : Sophie Bichet



# LE PROJET

Découverte de la programmation débranchée. Participation au projet GéoméScratch pour un premier contact avec un langage (*Scratch*). Utiliser le langage html pour découvrir la programmation des sites

## 1 LES ACTEURS

- ◇ 14 élèves de CM1 et de CM2 de la classe multi niveaux de CE2 CM1 CM2 de l'école primaire de Saint Pierre de Bressieux.
- ◇ Christian Kresay, professeur des écoles de la classe.
- ◇ Jean-Christophe Dye, enseignant référent aux usages du numérique pour la circonscription Bièvre Valloire.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Découvrir la programmation à partir de situations d'algorithmique débranchée, d'un projet utilisant le langage Scratch, et de la réalisation de pages web en html.
- ◇ Faire vivre aux élèves une démarche de projet incluant plusieurs enseignements (mathématiques sciences, histoire, géographie et informatique) aboutissant à la création d'un site.
- ◇ Mettre le numérique au service des apprentissages.
- ◇ Permettre aux élèves de comprendre le fonctionnement des machines.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Découvrir progressivement la programmation et le codage, comprendre que l'on peut intervenir sur le fonctionnement d'une machine ; prendre confiance sur ses capacités à « programmer ».
- Développer la rigueur et l'esprit logique, la créativité et la capacité à résoudre des problèmes.
- Développer le travail collaboratif et le co-apprentissage (travail avec les « experts »).
- Mener à son terme un projet long.
- Utiliser la programmation pour faire des apprentissages dans d'autres disciplines.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Organiser la classe (multiniveaux) pour que les élèves soient acteurs de leurs apprentissages, et travaillent en autonomie.
- Différencier les contenus, les approches, les intervenants.
- Développer un projet pluridisciplinaire dans lequel le numérique est au service des apprentissages et de la résolution de problèmes.

### 4 LES PRODUCTIONS

Le site de la classe



Le site du projet



Explication du projet



# 14 DES ROBOTS À L'ÉCOLE

---

Équipe de l'école E. Pasteur  
Inspecteur référent : Philippe Caruelle



# LE PROJET

---

Initiation à la programmation sous forme de défis robots (Bluebot en CE1 et Thymio en CM2) en créant des liens transdisciplinaires (expression orale et écrite, mathématiques, arts plastiques).

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les élèves de CE1 et CM2.
- ◇ Frédérique Marion, enseignante en CE1.
- ◇ Serge Marion, enseignant en CM2.
- ◇ Dominique Hérissé, ERUN.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Construire la pensée algorithmique.
- ◇ Développer l'acceptation de la relation de cause à effets.
- ◇ Se repérer dans l'espace (CE1).

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

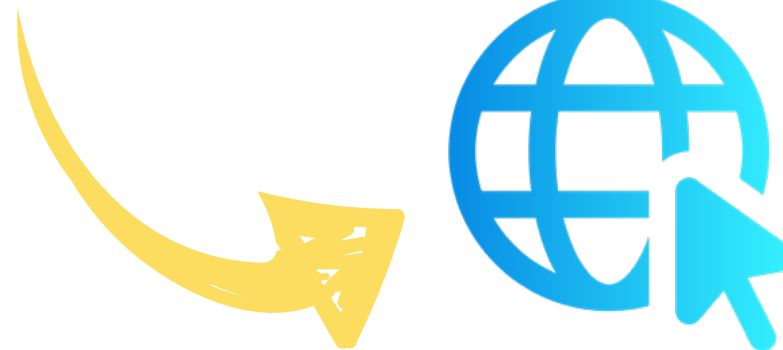
- Modification de leur position d'apprenant: ils apprennent à réfléchir avant d'agir.
- Activité très motivante donc pas d'élèves passifs.
- Mise en évidence immédiate de la relation entre le travail fourni et le résultat grâce à la validation par le robot.
- Favorise l'autonomie et la prise d'initiative.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

Permet la mise en retrait de l'enseignant durant l'activité ce qui supprime le sentiment de jugement par les élèves.

## 4 LES PRODUCTIONS

La production



# 15 CLASSES VIRTUELLES DE MATHÉMATIQUES

---

Collège Beaumont-lès-Valence  
Inspecteur référent : Georges Dubouloz



# LE PROJET

---

Je propose une classe virtuelle aux élèves volontaires de 3ème. Cette expérimentation s'est déroulée sur l'ensemble de l'année 2017-2018.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Elèves de 3ème.
- ◇ Eric Frey- professeur de mathématiques.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Au-delà de l'apprentissage des mathématiques, ce mode d'enseignement permet de développer les pratiques liées au numérique, en particulier familiarise les élèves à l'utilisation des outils liés aux mathématiques (tableur, géométrie dynamique, *Scratch*...) ainsi qu'à la pratique du web 2.0. Cette expérimentation innovante permet de développer la motivation des élèves, de faciliter les apprentissages en variant les approches, de favoriser la créativité et les échanges entre pairs (enseignants ou élèves).

[En savoir plus](#)

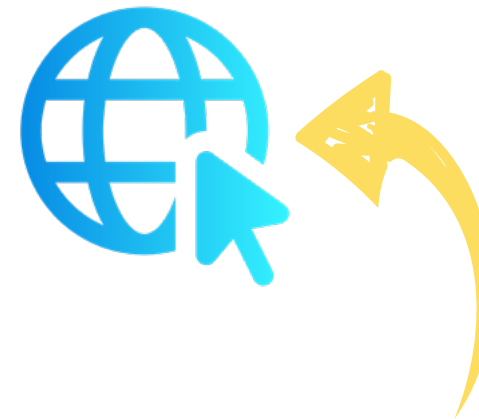


## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Motivation et intérêt pour les mathématiques accrus.
- Certains élèves prennent confiance en eux sur le plan relationnel comme sur le plan des apprentissages. La séance s'opérant en petits groupes et à distance, elle permet un échange plus « décontracté », les élèves se sentent à l'aise pour s'exprimer.

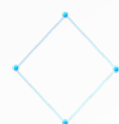
## 4 LES PRODUCTIONS



Le site internet

# 16 PROGRAMMATION CRÉATIVE

---



Récréation programmée

Équipe du collège Ponsard  
Inspecteur référent : Georges Dubouloz



# LE PROJET

Création d'un espace de programmation à la veille du lycée pour des élèves désireux de développer les compétences en programmation et en algorithmique, et pour des élèves passionnés de programmation.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Des professeurs de mathématiques.
- ◇ Les élèves volontaires du niveau 3eme du collège.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Afin de développer et de consolider les compétences de programmation et d'algorithmique des élèves de fin de cycle 4, un atelier de tâches complexes à réaliser à l'aide de l'outil de programmation scratch a été mis en place sur la base du volontariat, dans un espace libre d'accès dans les créneaux horaires prédéfinis.
- ◇ Dans la **programmation récréative**, les tâches proposées aux élèves s'appuient sur des points du programme de mathématiques, consolidant ainsi leurs compétences mathématiques. Les élèves élaborent les programmes, et les enseignants leur font découvrir les différentes fonctions de programmation lorsque l'avancée dans leurs travaux le nécessite. Les productions des élèves sont homogènes.
- ◇ Dans la **création récréative**, la tâche complexe fixée fait appel à leur connaissances culturelles et mathématiques, les élèves ont des productions très différentes et personnelles ; les enseignants apportent là encore un support de programmeurs.

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

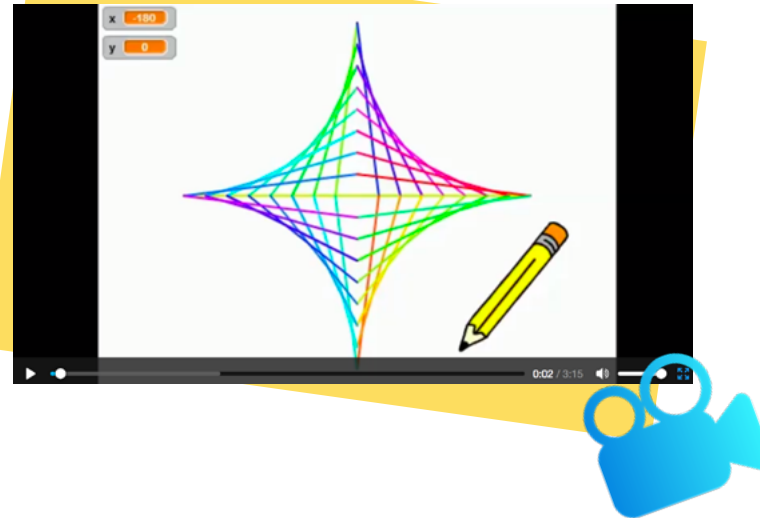
#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- L'évolution dans la programmation a été laborieuse dans les premiers temps, puis les élèves ont pris l'habitude d'écrire un algorithme plus ou moins finalisé avant de commencer à programmer et d'écrire leur script.
- La logique de programmation est devenue plus fluide et les compétences des élèves ont évolué significativement.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Les élèves ayant participé à cet atelier ont développé des compétences en algorithmique et en situation débranchée .
- Le cadre a permis de développer l'autonomie de l'élève face à une tâche complexe .

### 4 LES PRODUCTIONS



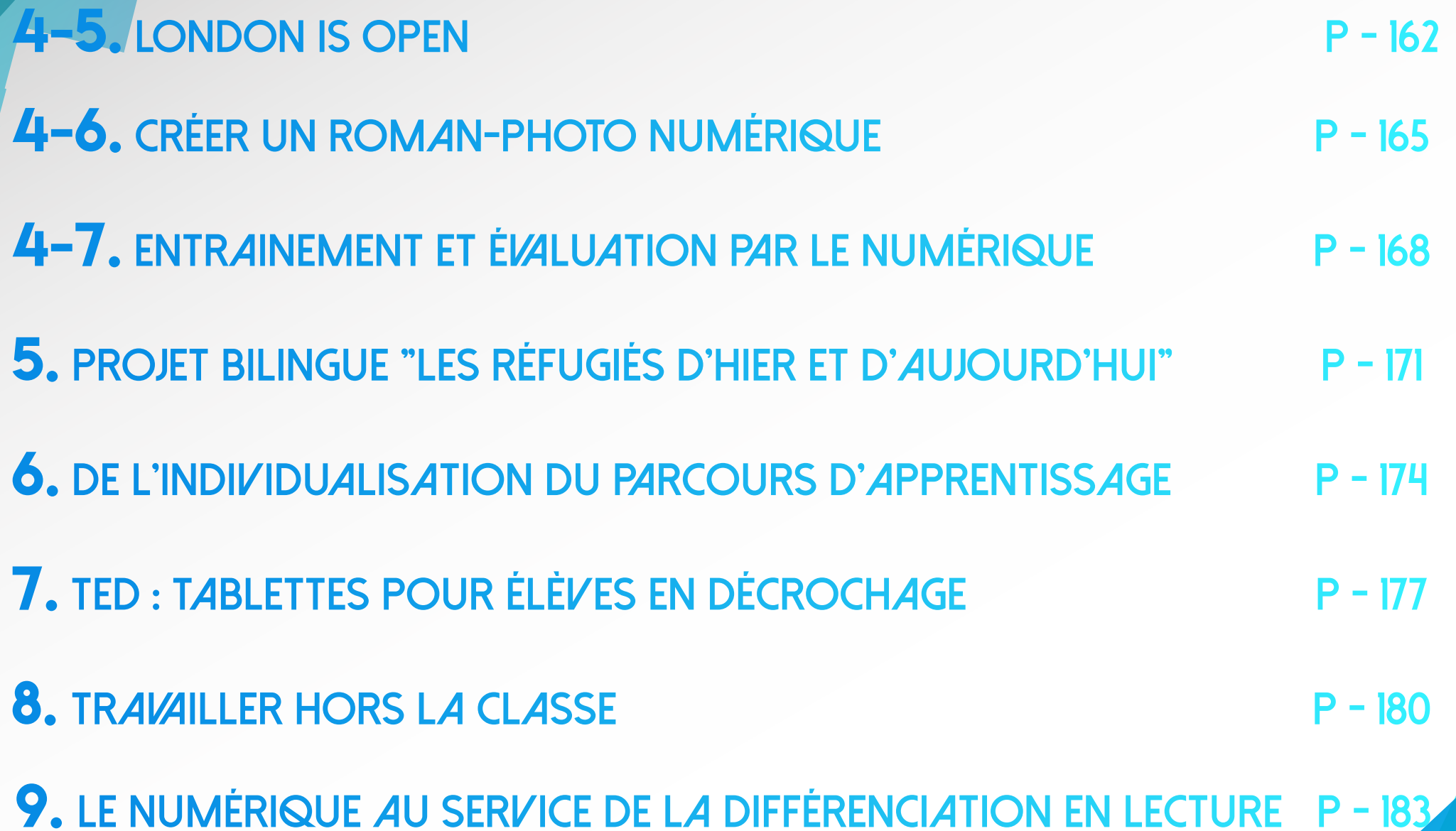


# GESTION

DE l'hétérogénéité

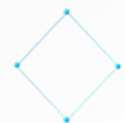
# SOMMAIRE

- |  |                |
|--|----------------|
| <b>1. EN ROUTE POUR L'AUTONOMIE</b>                  | <b>P - 140</b> |
| <b>2. EXPÉRIMENTATION ACRE</b>                       | <b>P - 143</b> |
| <b>3. A CHACUN SON RYTHME</b>                        | <b>P - 146</b> |
| <b>4-1. ROUTE DE VACANCES</b>                        | <b>P - 150</b> |
| <b>4-2. LIVING TOGETHER IN THE UK</b>                | <b>P - 153</b> |
| <b>4-3. LES TABLETTES AU SERVICE D'UN ÉLÈVE ULIS</b> | <b>P - 156</b> |
| <b>4-4. CORRECTION PAR LES PAIRS</b>                 | <b>P - 159</b> |

- 
- 4-5. LONDON IS OPEN** P - 162
  - 4-6. CRÉER UN ROMAN-PHOTO NUMÉRIQUE** P - 165
  - 4-7. ENTRAINEMENT ET ÉVALUATION PAR LE NUMÉRIQUE** P - 168
  - 5. PROJET BILINGUE "LES RÉFUGIÉS D'HIER ET D'AUJOURD'HUI"** P - 171
  - 6. DE L'INDIVIDUALISATION DU PARCOURS D'APPRENTISSAGE** P - 174
  - 7. TED : TABLETTES POUR ÉLÈVES EN DÉCROCHAGE** P - 177
  - 8. TRAVAILLER HORS LA CLASSE** P - 180
  - 9. LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE LA DIFFÉRENCIATION EN LECTURE** P - 183

# 1 EN ROUTE POUR L'AUTONOMIE

---



Ateliers niveau 6<sup>ème</sup>

Institution Saint Charles  
Réfèrent : M. Coupreau





# LE PROJET

Ce projet, à l'initiative de la responsable du niveau, vise à dépister rapidement les élèves en difficultés d'organisation et de travail et à les rendre autonomes. Ils sont répartis en petits groupes avec un adulte référent, ce qui permet la différenciation et l'individualisation.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Projet mené par Nathalie Pra, Christine Chaumillon et Carine Akpah.
- ◇ Soutenu par le chef d'établissement M. Coupreau.
- ◇ Les acteurs :
  - responsable de niveau 6ème, coordinatrice des parcours et prof-doc/réf numérique.
  - élèves du niveau 6e.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Mieux connaître l'environnement de travail des élèves.
- ◇ Mettre en place des méthodes et des outils.
- ◇ Mettre le numérique au service du suivi et de la connaissance de soi des élèves en difficultés.
- ◇ Fixer des objectifs et faire des expériences.
- ◇ Redonner confiance en soi.

En savoir plus

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

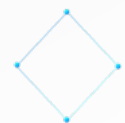
- Progression des résultats
- Ralentissement voire arrêt des remarques dans le carnet concernant les oublis de matériel, de travail ou le comportement
- Prise de confiance
- Prise d'autonomie

## 4 LES PRODUCTIONS



# 2 EXPÉRIIMENTATION ACRE

---



Améliorer la relecture de l'écrit court avec l'outil numérique

Collège Jean Lachenal  
Inspecteur référent : Odette Turias



# LE PROJET

S'approprier un environnement informatique de travail pour compléter un mur collaboratif permettant la relecture d'un écrit court (la fable) en vue de sa révision. Création d'un site pour mettre à disposition des ressources ou pour mettre en ligne les productions des élèves

## 1 LES ACTEURS

- ◇ La conseillère pédagogique.
- ◇ L'enseignant de la classe concernée de l'école de Dingy Saint Clair.
- ◇ Les élèves.

## 2 LES OBJECTIFS

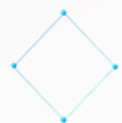
- ◇ Mettre en forme un livre de « collectes » autour de la fable sur le site padlet.
- ◇ Lire des fables pour dégager les caractéristiques de ce type d'écrit et les copier dans padlet.
- ◇ Collecter du vocabulaire, des structures syntaxiques et les copier dans padlet.
- ◇ Etre capable de vérifier l'orthographe des mots en accédant à un correcteur orthographique (orthotice) sur le padlet.
- ◇ Savoir consulter et parcourir des documents numériques.
- ◇ Etre capable de produire un écrit personnel à partir d'un travail collectif en respectant les contraintes de la langue.
- ◇ Etre capable de relire et de réviser cet écrit.

[En savoir plus](#)



# 3 A CHACUN SON RYTHME

---



En quoi le numérique peut-il améliorer nos pratiques pédagogiques et permettre la progression des élèves à leur rythme ?

Collège Jules Ferry  
Inspecteur référent : Georges Dubouloz



# LE PROJET

---

Acquisition d'autonomie, chaque élève va à son rythme et selon ses besoins pour arriver à une même compétence (padlet, vidéos, quizz en ligne, plan de travail). Même procédé de travail répété plusieurs fois dans l'année sur différentes séquences.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Sonia PACORET (Mathématiques).
- ◇ Valérie DUVAL (Mathématiques).
- ◇ Laurent TURC (Histoire géographie EMC).

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer, grâce à une différenciation pédagogique, des compétences disciplinaires et transversales tout en respectant au mieux le rythme d'apprentissage de chaque élève.

# 3 LES EFFETS OBSERVÉS

## ◇ Sur les apprentissages des élèves

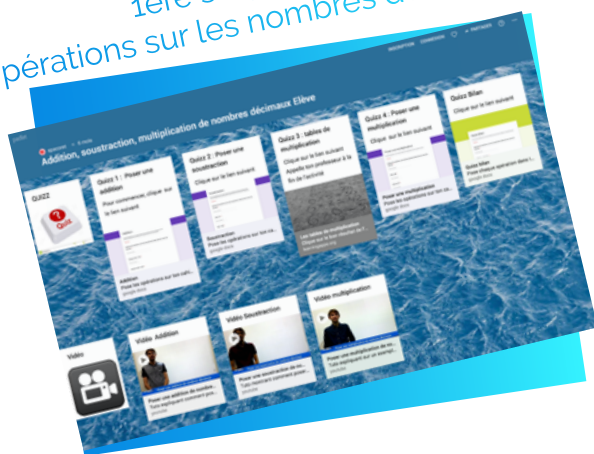
- Autonomie.
- Organisation et gestion du travail (possibilité de revenir en arrière grâce au padlet et d'anticiper les devoirs (plan de travail)).
- Implication et motivation.

## ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Changement de posture (posture d'accompagnement mais également de lâcher prise).
- Plus de temps à consacrer à chaque élève.
- Harmonisation d'un travail d'équipe.

# 4 LES PRODUCTIONS

## 1ère séquence : Opérations sur les nombres décimaux



## 2ème séquence : Divisions



Plan de travail des élèves

Exemple de padlet

## La naissance du monothéisme juif dans un monde





# DIFFÉRENCIATION ET INDIVIDUALISATION DES APPRENTISSAGES VIA LA CLASSE INVERSÉE EN LANGUES VIVANTES

---

Présentation au séminaire



Inspecteur référent : Marylène DURUPT



# 4.1 ROUTE DE VACANCES

---

Collège La Garenne  
Inspecteur référent : Marylène DURUPT



# LE PROJET

Proposer un projet pédagogique sur le thème des vacances, agrémenté de suggestions d'utilisation d'outils numériques pour en augmenter l'efficacité.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Une classe.
- ◇ La professeure : Virginie Francillon, professeur d'allemand.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Permettre un travail de production orale facilitée par le numérique via :
  - cartes mentales via *Popplet*
  - lexique à mémoriser via *Quizlet*
  - prononciation authentique avec outil de transcription voix-texte
  - réflexes d'auto-correction avec *QuickVoice*

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Mémorisation facilitée.
- Travail plus approfondi et studieux.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Prise de conscience de la nécessité de valoriser le travail des élèves sur un espace public accessible aux élèves, aux familles et aux extérieurs (ancrage dans la sphère publique).

## 4 LES PRODUCTIONS

Lien de la production



# 4.2 LIVING TOGETHER IN THE UK

---

Collège Michel Servet  
Inspecteur référent : Marylène DURUPT



# LE PROJET

C'est à travers le prisme du célèbre plat traditionnel indien (Chicken Tikka Massala), aussi populaire en Inde que dans tout le Royaume Uni, que ce projet pédagogique invite à traiter de la question de l'intégration des ressortissants indiens dans le pays aujourd'hui.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les professeures : Fanny Andriamiarina et Aurore Behra Wack.
- ◇ Deux classes.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Avoir recours aux tablettes pour amplifier l'efficacité de la compréhension des élèves.
- ◇ Tester les connaissances avec des applications ou sites permettant un retour rapide sur les résultats.
- ◇ Développer les compétences de production orale grâce à l'auto-évaluation.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Meilleur travail de négociation du sens de la part des élèves en situation de compréhension d'un document.
- Implication de tous les élèves de façon synchrone durant les tests de connaissances.
- Chaque élève obtient un RETOUR PERSONNEL, peut faire son AUTO-DIAGNOSTIQUE, le point sur ses connaissances, avant le test (l'idée est de faire souligner ensuite à chaque élève dans la leçon ce qu'il a déjà retenu) .
- Intérêt et motivation accrus car auto-évaluation et interévaluation.
- Gain de temps considérable sur le temps d'enseignement.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

Acte d'évaluation totalement repensé : le professeur accorde une part plus importante à l'autonomie des élèves dans l'évaluation (diagnostique, auto et interévaluation).

## 4 LES PRODUCTIONS

Lien de la production



# 4.3 LES TABLETTES AU SERVICE D'UN ÉLÈVE ULIS

---

Collège Robert Doisneau  
Inspecteur référent : Marylène DURUPT





# LE PROJET

Proposer des pistes pédagogiques de différenciation visant à mettre en activité tous les élèves d'une classe en incluant un élève ULIS, via des démarches pédagogiques basées sur la collaboration et l'entraide.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Noémie Callet, professeur d'anglais.
- ◇ 1 élève ULIS.
- ◇ Une classe.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Créer des situations propices aux échanges avec ses pairs (en anglais mais également en français)
- ◇ Alternier des phases de travail individuel adapté avec des phases de mise en commun en îlot (4 personnes) et/ou avec le reste de la classe.
- ◇ Participer le plus possible lors des tâches intermédiaires ou finales pour faciliter et améliorer son intégration dans la classe.
- ◇ Développer et enrichir son vocabulaire en anglais (en visant un niveau A2).

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Véritable participation de l'élève aux travaux de la classe (la finalisation du travail fait par les autres élèves dépend des éléments apportés par l'élève ULIS).
- Plaisir à travailler en classe et à utiliser le numérique.
- Le travail sur tablette lui permet d'avoir finalement un temps « personnel » au sein de ce groupe classe et pour lui qui a un profil autistique, c'est rassurant. Il est angoissant pour lui de se confronter directement au groupe classe dans son intégralité. Ce sera une limite des tablettes – A arrive à parler avec un îlot de 4 à 5 personnes mais prendre la parole en classe reste impossible, même en le sollicitant.
- Les tablettes permettent de faciliter la décomposition des tâches, d'étayer son travail au maximum car souvent à l'écrit il se retrouve perdu devant une feuille complète.
- Ces quelques tentatives pendant l'année lui ont apparemment plu car il me rapporte qu'il « comprend l'anglais maintenant ! ».

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Planification inclusive des séances d'apprentissage
- Prise de conscience de la possibilité de réinvestir les aides particulières pour l'élève ULIS pour d'autres élèves

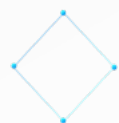
### 4 LES PRODUCTIONS

Lien de la production



# 4.4 CORRECTION PAR LES PAIRS

---



via les tablettes

Collège Marcel Pagnol  
Inspecteur référent : Marylène DURUPT



# LE PROJET

---

Proposer des pistes pédagogiques de différenciation visant à mettre en activité tous les élèves d'une classe en incluant un élève ULIS, via des démarches pédagogiques basées sur la collaboration et l'entraide.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Lee Cook, professeur d'anglais.
- ◇ Une classe.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Travail collaboratif sur la prononciation pour améliorer les productions de chacun (*QuickVoice*).
- ◇ Création de questionnaires par les élèves à destination de leurs pairs.

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Implication plus grande de la part des élèves.
- Autonomie plus grande.
- Responsabilisation de chacun au service du collectif.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Lâcher prise accru.
- Davantage d'autonomie accordée aux élèves.

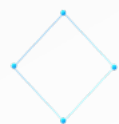
## 4 LES PRODUCTIONS

Lien de la production



# 4.5 LONDON IS OPEN

---



Londres, ville mondiale

Collège de l'Europe (Bourg de Péage)  
Inspecteur référent : Marylène DURUPT



# LE PROJET

Ce projet interdisciplinaire anglais/histoire-géographie vise, outre le développement des connaissances culturelles, géographiques et langagières sur Londres en tant que 'ville-monde', la création grâce aux outils et applications numériques de mécanismes d'évaluation plus performants pour les enseignants et le développement de stratégies d'apprentissage chez l'élève (auto-régulation, auto-évaluation, évaluation par les pairs, retours rapides suite aux évaluations sommatives).

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Lee Cook, professeur d'anglais.
- ◇ Sylvain Beaumont, professeur d'histoire et géographie.
- ◇ Une classe.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Projet pluridisciplinaire anglais/histoire-géo visant le développement des connaissances culturelles, géographiques et langagières sur Londres ; la création, grâce aux outils et applications numériques, de mécanismes d'évaluation plus performants pour les enseignants (accès aux données d'évaluation et donc remédiation plus réactive) et le développement de stratégies d'apprentissage chez l'élève (auto-régulation, auto-évaluation, évaluation par les pairs, retours rapides suite aux évaluations sommatives).

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Individualisation de l'apprentissage via le recours au numérique et à des outils de production (*iMovie*) qui permettent la mobilisation de connaissances et compétences à la fois disciplinaires et digitales.
- Mémorisation des connaissances linguistiques facilitée par la manipulation récurrente et personnalisée des concepts via le numérique.
- Motivation accrue grâce à la contextualisation de l'apprentissage (le numérique ancre l'apprentissage dans le réel : se repérer dans le métro londonien, par exemple).
- Auto-évaluation et inter évaluation entre pairs facilitées et optimisées (en lien avec le domaine 2 du socle commun : méthodes et outils pour apprendre).

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Permettre aux enseignants de mieux accéder et réagir aux données évaluatives et donc d'assurer une remédiation plus réactive et individualisée face aux difficultés des élèves.

Lien des productions



### 4 LES PRODUCTIONS



# 4.6 CRÉER UN ROMAN-PHOTO NUMÉRIQUE

---

Collège Champagne  
Inspecteur référent : Marylène DURUPT



# LE PROJET

Proposer un projet visant à développer l'envie de produire à l'écrit chez les élèves de cycle 4 via les tablettes numériques et les applications *Comicbook* et *Toondoo* pour lesquelles elle a créé des tutoriels.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Sandra Perez, professeur d'allemand.
- ◇ 31 élèves.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Donner envie aux élèves d'écrire.
- ◇ Développer leurs talents créatifs.

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- L'intégration du numérique a apporté, dans ce projet, une plus-value motivationnelle évidente. La prise de photos de leurs activités quotidiennes les a rendu acteurs, tout en étant très proches de leur réalité. Ils ont manié l'écran et le clavier de la tablette avec beaucoup d'aisance.

- L'utilisation de la tablette – plutôt que d'un ordinateur - a revêtu un aspect très pratique : elle a permis l'insertion directe des photos sur la planche de la BD, sans avoir à les importer, ni à les télécharger, ce qui représente un gain de temps non négligeable.

- Enfin, le numérique a été une aide en termes d'optimisation du temps d'enseignement, puisque cette production d'écrit s'est déroulée sur une séance d'une heure, pour un rendu plaisant et tout en sachant que les élèves ne bénéficient que de 2h30 de cours hebdomadaires.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Lâcher prise quant à l'autonomie laissée aux élèves

### 4 LES PRODUCTIONS

Lien de la production



# 4.7 ENTRAÎNEMENT ET ÉVALUATION PAR LE NUMÉRIQUE

Collège Le Savouret  
Inspecteur référent : Marylène DURUPT



# LE PROJET

Parcours d'apprentissage basé sur la plus-value pédagogique de l'intégration de tablettes numériques en matière d'entraînement et d'évaluation. Le projet s'appuie notamment sur des ressources institutionnelles telles que Eduthèque et les BRNE (Banques de Ressources Numériques pour l'Education). Les élèves sont tour à tour placés en situation de recherche active, dans le rôle de rédacteurs et de concepteurs avant de participer activement à leur propre évaluation et à celle de leurs pairs.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Sophie Reynier, professeur d'anglais.
- ◇ 31 élèves.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ L'objectif était ici de les mettre en situation d'entraînement à la compréhension de l'oral afin de glisser vers de la production et de la compréhension d'écrit. L'ancrage culturel est fort, et axé principalement sur les bâtiments ou attractions qui ont fait leur apparition dans le paysage londonien dans les vingt dernières années. La tâche finale de ce projet est une tâche qui reste scolaire car les élèves devront répondre à un questionnaire sur Londres, questionnaire qu'ils créeront eux-mêmes.
  - Mémorisation du lexique via *Quizlet*.
  - Enrichissement de l'expression écrite via le travail collaboratif.

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Le travail au rythme des élèves dans et hors la classe via l'ENT a permis de développer les compétences de compréhension orale des apprenants.
- Davantage d'intercorrection (et donc d'apprentissage collaboratif) a été observé au fil des activités (*Framapad*).

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

La possibilité de correction de l'écrit entre élèves d'abord puis l'annotation du document par le professeur. On progresse vraiment de cette façon : les élèves comprennent où sont leurs erreurs, sont obligés de verbaliser leurs stratégies, de les expliquer aux autres, de justifier leur choix...

## 4 LES PRODUCTIONS

Lien de la production



# 5 PROJET BILINGUE « LES RÉFUGIÉS D'HIER ET D'AUJOURD'HUI »

---



L'accueil des réfugiés en France et aux États-Unis  
pendant la seconde guerre mondiale

Équipe du Collège Chalamel-Dieulefit  
Référent : Agnès Dolmos



# LE PROJET

EPI réunissant les matières HISTOIRE, ANGLAIS, MATHÉMATIQUES.  
Tout au long de ce projet, nous avons utilisé des ressources et des outils numériques.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Équipes disciplinaires d'anglais, histoire géographie, mathématiques.
- ◇ Référent numérique du collège.

## 2 LES OBJECTIFS

### ◇ Usages des tablettes numériques :

- Recherches en groupe ou individuelles.
- Dictionnaires bilingues pour aider à la compréhension de supports écrits et sonores.
- Visionnage de vidéos, par exemple lors d'une compréhension de l'oral. Écoute individualisée et arrêt le moment souhaité par chaque élève selon les degrés de compréhension.
- Réalisation de diaporamas en groupe sur le thème de l'accueil des réfugiés à Dieulefit pendant la Seconde Guerre mondiale.
- Réalisation de petites vidéos en groupe sur le thème des enfants réfugiés à Izieu pendant la Seconde Guerre mondiale.

### ◇ Usages des ordinateurs et de la salle multimédia :

- Utilisation d'un logiciel de traitement de textes pour la réalisation de petits articles sur l'engagement des États-Unis pendant la Seconde Guerre mondiale.
- Création de *Prezis* en anglais (pour envoi aux correspondants américains), de documents Power Point.
- Utilisation d'une plateforme pour échanger avec les correspondants américains depuis la classe ou le domicile des élèves.
- Sessions Skype avec correspondants et interview d'une auteure américaine, Rachel Hall; découverte de réalités telles que le décalage horaire, l'accent américain...
- Création d'un livre numérique réunissant les histoires en anglais écrites intégralement par les élèves et inspirées de la nouvelle de Rachel Hall. Partage de ce livre avec l'association des professeurs de français de l'Illinois, USA et avec le Mémorial de la Shoah de Chicago.
- Insertion de sous-titres en anglais au film de l'intervention d'une rescapée de la Shoah, Mme Benilouz.

[En savoir plus](#)



### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

#### ◇ Sur les apprentissages des élèves :

Motivation décuplée, ancrage du projet dans la réalité (envoi à des camarades étrangers, interview d'une auteure célèbre...), inventivité et créativité dans la réalisation de films et de supports visuels. Confiance en soi : je parle de ma ville, je parle de moi, je suis l'historien/ne de ma ville.

60% des élèves de 3e ont choisi de présenter ce projet à leur soutenance orale du brevet ce qui traduit la motivation et l'implication ressenties par les enseignants tout au long de l'année scolaire.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes :

Sentiment de « liberté » grâce à l'abandon du papier, et grâce à la richesse des ressources exploitées. Motivation partagée tant du côté élèves que du côté enseignants.

Partage de pratiques avec les collègues, interdisciplinarité très enrichissante.

Différenciation facilitée. Facilitation également des pratiques d'échange (de documents et de productions), notamment grâce à la fonction « Air Drop » (facilement maîtrisée par les élèves) et donc gain de temps : toutes les vidéos sont enregistrées en une séance.

### 4 LES PRODUCTIONS



# 6 DE L'INDIVIDUALISATION DU PARCOURS D'APPRENTISSAGE

---



Par le numérique à l'acquisition de savoirs et de méthodes par coopération.

Collèges Le Revard, Charles Dullin (Yenne)  
Inspecteur référent : Didier Martin



# LE PROJET

Le projet consiste en une individualisation du parcours d'apprentissage par une interaction disciplinaire grâce à de l'utilisation d'outils numériques innovants.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Les élèves sont au centre du projet par une individualisation des parcours d'apprentissage.
- ◇ Les enseignants d'EPS, de SVT et de technologie.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Le projet a eu pour objectif principal la construction de compétences et de connaissances au travers de l'utilisation d'outils numériques innovants. Ces derniers, par le recueil des données qu'ils permettent en EPS, laissent la possibilité d'une analyse et d'une réflexion de l'élève sur sa propre pratique et surtout une mise en relation de ces données avec les savoirs construits dans les autres disciplines. Cette construction interdisciplinaire permet de rendre concrètes ces connaissances et de donner davantage de sens aux apprentissages.

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Caractère novateur des outils numériques générateurs de motivation.
- Implication accrue des élèves sur le traitement des données personnelles recueillies.
- Individualisation du parcours d'apprentissage par un choix des thèmes de travail.
- Les élèves semblent donner davantage de sens à leurs apprentissages.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

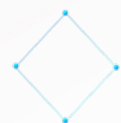
Cela implique une concertation accrue, des échanges et une réflexion sur les savoirs à construire en lien avec les programmes des autres disciplines. C'est une démarche d'Enseignement Pratique Interdisciplinaire. Cette dernière implique une réflexion préalable sur les connaissances et compétences mobilisées conjointement au sein des programmes disciplinaires et du socle de connaissances de compétences et de culture notamment dans les domaines 2 et 3.

## 4 LES PRODUCTIONS



# 7 TABLETTES POUR ELÈVES EN DÉCROCHAGE

---



Expérimentation du numérique comme dispositif d'aide

Collèges Le Revard, Charles Dullin (Yenne)  
Inspecteur référent : Odette Turias



# LE PROJET

Le projet consiste à confier une tablette à un(e) élève en difficulté ou en décrochage, pendant les cours et à la maison afin de faciliter sa concentration, son travail et sa motivation.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Floriane Barthélémy, enseignante en allemand et référente numérique.
- ◇ Audrey Hugues, enseignante en lettres modernes.
- ◇ Les élèves (avec ou sans prise en charge de la MDPH).

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Développer la motivation des élèves pour les apprentissages.
- ◇ Encourager la créativité des élèves et le travail collaboratif.
- ◇ Changer la relation professeurs - élèves et élèves - élèves.
- ◇ Susciter la curiosité pour les savoirs.
- ◇ Offrir de nouveaux moyens d'apprentissages et d'évaluation pour les élèves en décrochage et en difficulté.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

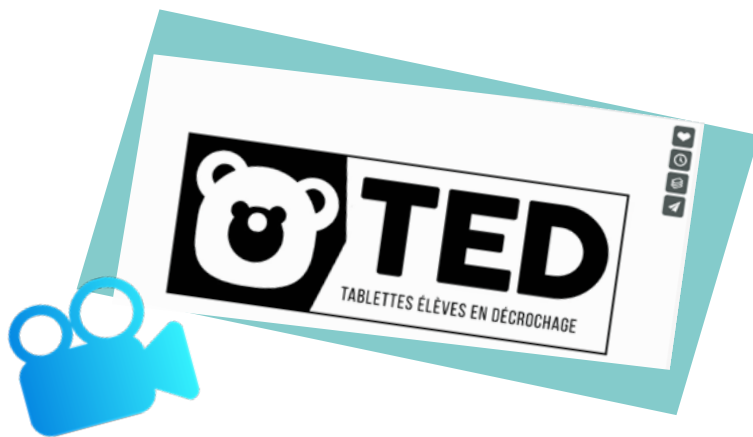
#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Accroissement de l'autonomie et de la motivation .
- Augmentation de la participation en classe.
- Meilleure implication dans le rendu des travaux.
- Relation école-famille améliorée.
- Augmentation de la confiance en soi.
- Amélioration de l'apprentissage des cours.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Accueil très positif de l'ensemble de la communauté éducative.
- Soutien de la direction de l'établissement.
- Intérêt des autres collègues pour le projet TED.
- Les tablettes ont permis la simplification du travail des enseignants.

### 4 LES PRODUCTIONS



Le projet TED

## 8

## TRAVAILLER HORS LA CLASSE



Pour différencier dans la classe

Collèges Pravaz, Alain Borne, Glières,  
Armorin, Pablo Neruda  
Inspecteur référent : Sandrine VERDIERE





# LE PROJET

Ce projet vise à fournir aux enseignants de SES des exemples de dispositifs numériques hors la classe qui peuvent être proposées via l'ENT favorisant les apprentissages, soit en amont du cours soit en aval du cours.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Élèves et enseignants de SES (2nd degré).

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Mémorisation : réviser des mécanismes vus en classe par des exercices courts.
- ◇ Différenciation : favoriser l'identification des compétences et difficultés des élèves afin de constituer des groupes de besoins ponctuels grâce aux retours dont le professeur peut disposer via les différents logiciels ou applications (résultats accessibles immédiatement dans le cas des formulaires ENT).
- ◇ Mise en activité efficace : diversifier les pratiques pédagogiques et les modes d'évaluation (autoévaluation, évaluation formative, mieux prendre en compte les représentations) afin de mettre davantage l'élève au coeur de son apprentissage.
- ◇ Motivation : favoriser la collaboration entre pairs grâce au logiciel, inciter les élèves à travailler en dehors de la classe avec de nouveaux outils (téléphones portables, tablettes, QR-code, ...).

[En savoir plus](#)

## 3 LES EFFETS OBSERVÉS

### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Motiver les élèves au travail personnel hors la classe : les activités proposées parce qu'elles sont courtes et sur des supports utilisés par les élèves (en dehors du cadre scolaire, pratiques usuelles des élèves sur leurs smartphones ) favorisent leur motivation à plus-value du numérique.
- La possibilité laissée aux élèves de refaire l'exercice ou de ne pas contrôler les erreurs limitant ainsi le sentiment d'échec.
- Autopositionnement des élèves possible en cours et/ou en fin de chapitre.
- Révisions de notions et/ou des mécanismes.

### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Activités très rapides à mettre en oeuvre, non chronophages pour l'enseignant.
- Possibilité de proposer un travail numérique sans disposer de salle informatique.
- Outil de suivi hors la classe : le retour possible sur les résultats des élèves pourra donner lieu à des activités de remédiation plus ciblées à outil de différenciation pédagogique.
- Outil de suivi et d'évaluation dans la classe : certaines applications permettent une évaluation individuelle instantanée, pouvant donner lieu à des vérifications régulières de connaissances, éventuellement transformables en notation.
- Mutualisation aisée des activités entre enseignants.

## 4 LES PRODUCTIONS



Le site du projet

# 9 LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE LA DIFFÉRENCIATION EN LECTURE

---

Ecole publique Bigarogomme d'Andance  
Inspecteur référent : Agnès Reynier



# LE PROJET

Atelier de créations numériques autour d'histoires sans textes. Utilisation de l'application *Book Creator* et enregistrement du texte grâce à la fonction « dictée » et écoute. Atelier de lectures expressives. Atelier d'entraînement au déchiffrement. Atelier de fluence.

## 1 LES ACTEURS

- ◇ Le maître E, l'ATSEM de l'école.
- ◇ Paul Mareschal.
- ◇ Sandrine Foriel.
- ◇ Jeanne Portier.

## 2 LES OBJECTIFS

- ◇ Faire progresser les élèves dans les différents domaines de la littératie : déchiffrement et compréhension, conscience phonologique, lecture documentaire, lecture littéraire.
- ◇ Amélioration de la qualité et de la rapidité de lecture pour tous les élèves.
- ◇ Développer le plaisir de lire et son partage avec d'autres personnes.

[En savoir plus](#)

### 3 LES EFFETS OBSERVÉS

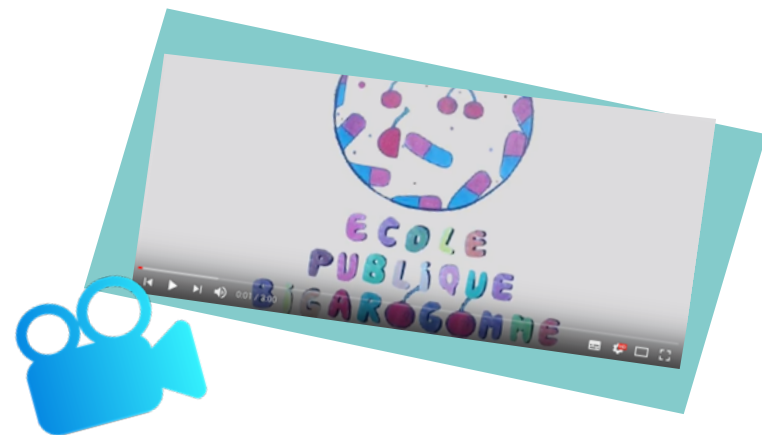
#### ◇ Sur les apprentissages des élèves

- Nous avons pu constater que les élèves sont tous engagés dans le projet car, même s'il y a des différenciations, ils sont tous investis selon leur niveau de lecture.
- De nombreux élèves ont pu évoluer dans leur rapport à la lecture en se dégageant d'une approche parfois trop "scolaire".
- Par ailleurs, l'emploi d'outils numériques a facilité l'autonomie des élèves et leur a permis de se dégager parfois de supports qui pouvaient générer une surcharge cognitive. Cette utilisation a aussi donné un aspect plus ludique qui a motivé certains élèves. La mise en scène et le partage de vidéos à la façon des *booktube* ont aussi donné un attrait et un regain d'intérêt pour la lecture aux élèves.
- Les élèves de maternelle ont, quant à eux, pu déjà entrer dans le monde de la lecture et montrer un intérêt accru pour le monde des livres.

#### ◇ Sur les pratiques enseignantes

- Temps spécifique et adapté aux difficultés de chaque élève pour aborder les différents aspects de l'apprentissage de la lecture.
- Motivation des élèves et sensibilisation au plaisir de lire.
- Utilisation du numérique pour tous.
- Travail en petits groupes.
- Tutorat et coopération entre élèves.
- Travail d'équipe et co-formation à l'utilisation des outils informatiques, découverte de logiciels et applications dédiés.

### 4 LES PRODUCTIONS



# CATALOGUE DES HEURES NUMÉRIQUES

2017  
2018