

2016 - 2017

heures numériques

2nd degré

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique



S O M M A I R E

Code et algorithme

1	Initiation à la programmation et à l'algorithme	5
----------	--	----------

7	Différencier et mémoriser en langue	22
----------	--	-----------

Formation hybride et classe inversée

2	Livret de badges	9
----------	-------------------------	----------

3	Un jeu sérieux en bois pour les élèves «passerelle»	12
----------	--	-----------

4	Classe inversée et ENT en LVE	14
----------	--------------------------------------	-----------

5	Je progresse à mon rythme grâce au numérique	17
----------	---	-----------

6	Le numérique pour développer une pédagogie active et personnalisée	20
----------	---	-----------

Éducation aux médias et à l'information

8	Compréhension des réseaux et développement d'un mini site internet	25
----------	---	-----------

9	Alimentaire mon cher Watson	28
----------	------------------------------------	-----------

10	Technique pro en vidéo	31
-----------	-------------------------------	-----------

11	Créer des liens	34
-----------	------------------------	-----------

12	«Est-ce vrai que...»	37
-----------	-----------------------------	-----------

13	Vérifier l'information : quelle utilité ?	39
-----------	--	-----------

14 **Réaliser la bande-son d'un reportage** 41

15 **De bonnes ondes au lycée Marlioz : Webradio Marlioz** 43

16 **Créer et animer le journal du collègue** 45

17 **Moi journaliste dans les médias du collègue** 47

18 **Réaliser un «mur de la presse»** 49

19 **Connect with respect** 51

Projet numérique et interdisciplinaire

20 **Accident de transport de produit chimique** 55

21 **Le totalitarisme en Europe au XX° siècle** 58

22 **Jackie and the Camelot myth** 61

23 **Mon tour du monde virtuel** 64

24 **«Néotopia» inventer ensemble nos territoires de demain** 67

25 **Fabulous news** 69

26 **Carte interactive** 71

27 **Compte rendu de TP numérique** 73

28 **Alimenterre** 76

29 **Création d'un annuaire de recherche de stage en ligne** 79

30 **The Best of British** 81

31 **«Let's investigate»** 83

code

et algorithmes



initiation à la programmation et à l'algorithme

Projet mené par David PEREIRA, Jessy FENET et Stéphanie CAPITANI

Inspecteur référent, George DUBOULOZ

initiation à la programmation et à l'algorithme

Le projet

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

Les acteurs

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

Niveaux

CM / 6ème sur le cycle 3

Objectifs

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

Scénario pédagogique

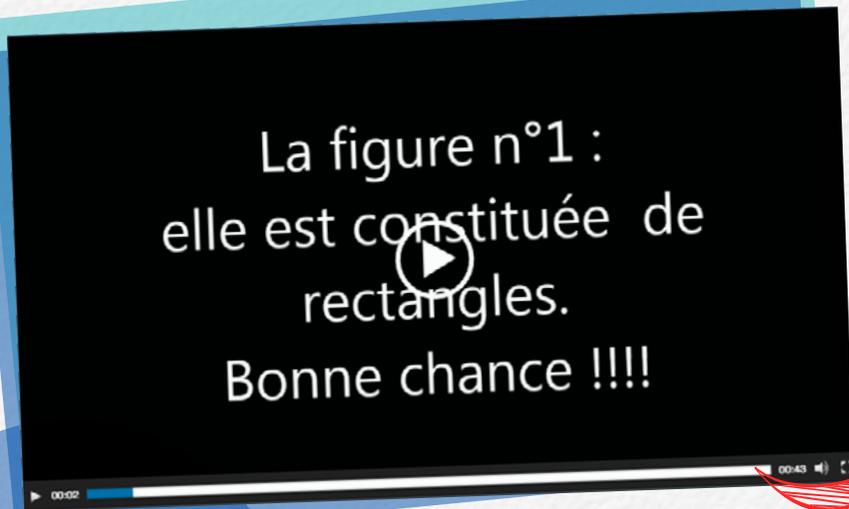
- # Lettre d'invitation des élèves de 6ème à l'attention des élèves de CM,
- # Échanges de défis via Padlet,
- # Correction des solutions proposées,
- # Réponses aux questions posées par le groupe défié.

Supports numériques

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

Plus-value du numérique

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



la vidéo

Défi n°1
A vous de jouer !

La figure n°1 :
elle est constituée de
rectangles.
Bonne chance !!!!

defi_1
Vidéo de 0:43
padlet drive

Anonyme 2 mois

Bonjour,
merci à vous de votre réponse.
Nous vous proposons en défi une construction géométrique à reproduire avec le logiciel que vous souhaitez.
Cordialement, des élèves de 6ème.

stephanie_capitani 2 mois

Réponse à l'invitation
Bonjour,
Nous sommes d'accord pour participer au projet et nous vous remercions pour votre invitation.
Elle tombe bien car nous avions prévu de travailler ces notions.
A bientôt pour de nouveaux échanges.
Les élèves de CM1-CM2

le projet

Anonyme un mois

Correction du défi d'Ayse et Lou-Anne
Bonjour, je m'appelle Arias. Votre figure est fausse car ce ne sont pas les bonnes mesures et les rectangles sont mal placés.
Dommage !!!
Ré-essayez . ;D

stephanie_capitani un mois

Défi n°1 : Inès et Thomas

formation hybride

et

classe inversée



livret
de badges



Projet mené par Nicolas
VOSSIER, Rémy BESSET IAN

Inspecteurs référents, Evelyne
EXCOFFON, Vincent GUIRAL

livret de badges

Le projet

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

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré en Physique Chimie.

Niveaux

2nd, 1ère et Terminale

Objectifs

En classe, le travail du professeur est de revenir sur chacune de ces difficultés au travers des corrections.
Toute la difficulté est d'intervenir au bon moment pour chaque élève, sur des difficultés ciblées et clairement identifiées.

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

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

Scénario pédagogique

Première phase : le diagnostic.

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

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

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

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

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

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

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

Pourquoi et comment faire le suivi des badges ?

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

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

Supports numériques

Capsules

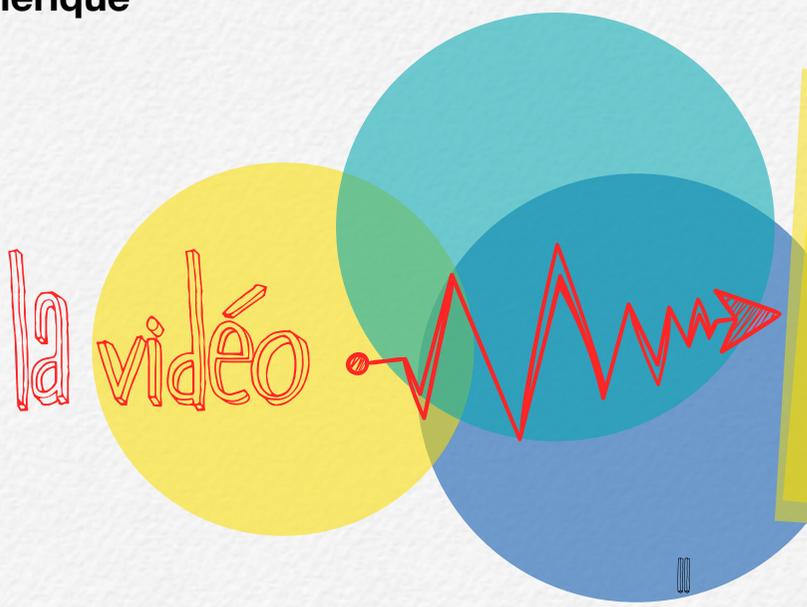
Questionnaire en ligne

Application IOS Badge Maker

Plus-value du numérique

Différenciation

Outils de suivi





un jeu sérieux en
bois pour les
élèves "passerelle"



Projet mené par Frederic ARSAC, Jérôme BALME-BLANCHON, Jacques BAUDE, Fabrice BAUDOIN, Alexandre BERRUYER, Adrien MEUNIER, Bernard SCALABRINO, Martial ROSSI

Inspecteur référent, Pierre MOUTONS

un jeu sérieux en bois pour les élèves "passerelle"

Le projet

Un jeu sérieux en bois pour les élèves «passerelle».

Les acteurs

Élèves «passerelle» en section bois.

Niveau

Bac Pro.

Objectif

Intégrer au mieux les élèves «passerelle»

Support numérique

Jeu sérieux en ligne



le jeu

Scénario pédagogique

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

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

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

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

Plus-value du numérique

Aspect ludique des apprentissages

Gain de temps de formation

Positionnement en amont de la formation sur les besoins individuels

Positionnement en cours et en fin de formation pour chacun.

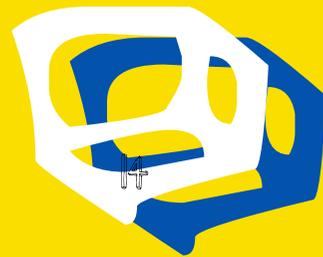


classe inversée

et ent en lve

Projet mené par Sophie REYNIER

Inspectrice référente, Marylene DU-
RUPT



classe inversée et ent en live

Le projet

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

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais du second degré

Niveau

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

Objectifs

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

Scénario pédagogique

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

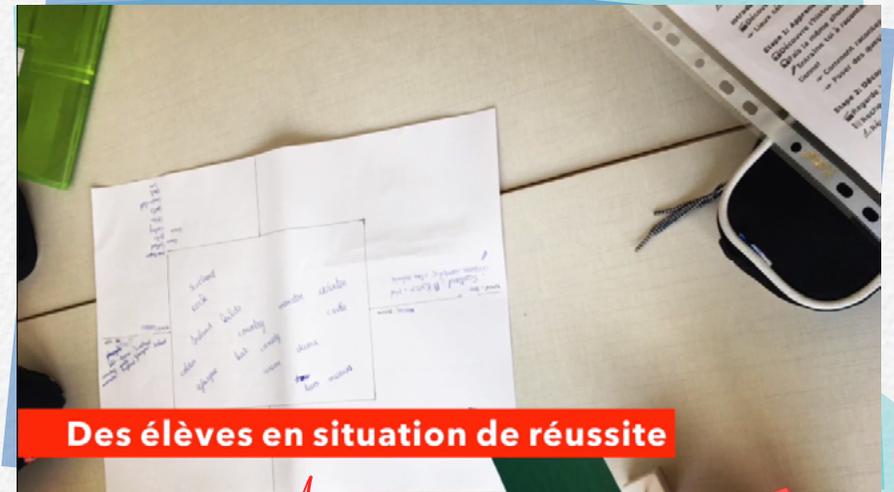
Supports numériques

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

Apports et plus-value du numérique

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

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



tout sur le projet

la vidéo



je progresse à mon
rythme grâce au
numérique



Projet mené par Laurent TURC,
Valérie DUVAL, Martine KLEIN,
Isabelle FIGINI, Myriam NAFISSI,
Patrick DHERVILLY, Sonia PACO-
RET, Bénédicte BOUVRET

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ

Je progresse à mon rythme grâce au numérique

Le projet

Ce projet vise à développer, grâce à une différenciation pédagogique, des compétences communes aux élèves tout en respectant au mieux leur rythme d'apprentissage. La classe inversée liée à l'AP constitue un moyen d'atteindre cet objectif.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier et second degré.

Niveaux

Elève de CM2 et de 6ème

Objectifs

Domaine 1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral

Domaine 2 : organiser son travail personnel - réaliser un projet - utiliser des outils numériques pour échanger et communiquer

Scénario pédagogique

Le projet se déroule en deux temps : « Comprendre la classe inversée et progresser vers l'autonomie » : les élèves accèdent aux ressources en classe (vidéos, textes..) et réalisent à la suite un QCM bilan-diagnostique ; un plan de travail leur permet alors de réaliser des activités en fonction de leur niveau de maîtrise des connaissances et / ou capacités.

« Etre autonome en classe inversée »: les élèves accèdent aux ressources chez eux, réalisent un QCM via une plateforme pour un bilan diagnostique. En classe, grâce à un plan de travail, différenciation du parcours des activités en fonction des réussites et typologies d'erreurs relevées à partir du QCM. Le travail de différenciation peut se faire sur le temps de l'AP en groupe de besoin-tutorat selon deux modalités :

- Les 6èmes sont en barrettes une heure quinzaine + co-intervention : trois enseignantes de lettres pour les deux classes de 6ème.

- Co-Intervention en AP mathématiques une fois par semaine Les productions attendues s'insèrent en partie dans un projet « fluidité » que nous avons initié l'an dernier avec les CM2 d'une école de rattachement du collège. Elles constitueront ainsi des ressources à destination des CM2 via une plateforme d'échange et d'une manière plus générale pour tous les 6ème du collège.

Support numérique

Mallette de tablettes

le numérique pour développer une pédagogie active et personnalisée



Projet mené par Isabelle MONFORT,
Nathalie GAIDET, Mickaël VANNE-
REAU, Shyler SAINT-HILAIRE, Del-
phine TOUILLION, Agnès CHEVA-
LIER GACHET, Alexandra PACALET,
Aurélié BONALDO.

Inspectrice référente, Nathalie RE-
VEYAZ

Le numérique pour développer une pédagogie active et personnalisée

Le projet

Mis en place sur le niveau 6ème

En classe : Pratique de la classe inversée dans deux matières et utilisation des tablettes comme ressource et outil au quotidien : livre numérique, cours et fiches professeurs, documents internet, exercices d'application (Géogébra, l'ardoise magique, match&score). Le soir (à la maison ou à l'internat), utilisation des capsules pour préparer les élèves aux nouvelles notions abordées et pour des exercices de révision.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

6ème

Objectifs

- # Rendre les élèves acteurs de leur savoir, plus autonomes et créatifs. Donner envie d'apprendre.
- # Déléguer une partie de la transmission aux outils du numérique et rendre l'enseignant plus disponible pour aider les élèves en difficulté.

- # Permettre aux élèves de créer leurs propres ressources et d'utiliser le numérique comme outil pédagogique.
- # Développer le travail collaboratif chez les élèves et les enseignants.

Scénario pédagogique

- # Production de traces écrites dans toutes les matières.
- # Réalisation de vidéos et de supports audios : biographie avec morphofilm, bande annonce avec *Imovie*.
- # Création d'outils de mémorisation (cartes heuristiques avec mindmap, ...)
- # Réalisations et productions collectives et individuelles.

Support numérique

- # Tablette tactile

Plus-value du numérique

La présence de la tablette en journée permet aux élèves d'alléger leurs cartables, de développer leur créativité et le travail collaboratif. L'enseignant peut multiplier les supports d'apprentissage (auditifs, visuels, interactifs). Nous avons également remarqué que les élèves décrocheurs sont motivés par l'usage du numérique.

le projet

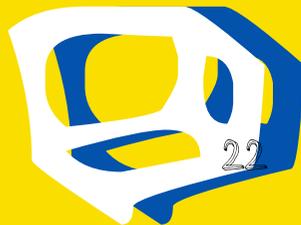




différencier et mémoriser en langue

Projet mené par Rafika SELMI

Inspectrice référente, Marylene
DURUPT



différencier et mémoriser en langue

Le projet

Notre projet ne pouvait se faire sans une différenciation préalable des méthodologies des stratégies et des supports.

Tout au long de notre expérimentation, la différenciation a pris diverses formes mais s'est toujours traduite par l'intégration de tous les élèves dans un processus d'apprentissage. L'outil principal qui nous a permis de mener à bien la différenciation à distance a été la plateforme Edmodo, dans la mesure où une fois le cours de langues terminé, les élèves ont pu réécouter, relire, revoir les supports en sollicitant éventuellement l'aide d'un camarade ou de l'enseignant.

Nous avons du recourir à beaucoup d'outils numériques pour différencier notre enseignement aussi bien en classe, qu'à distance.

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais du second degré

Objectifs

- # Expression écrite (écrire un texte en créant une ambiance).
- # Compréhension écrite (lire des extraits pour y déceler leur spécificité et les figures de style afin de s'en inspirer).

- # Expression orale (prendre la parole, moduler sa voix pour exprimer des sentiments)

Scénario pédagogique

- # Méthodologie étayée
- # Méthodologie concise
- # Automatismes qui permet d'aborder un document sans avoir recours aux aides méthodologiques

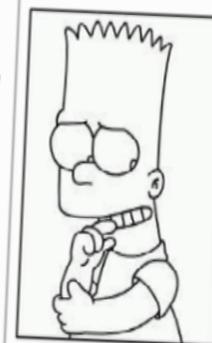
Support numérique

- # Quizizz
- # Edmodo

When I read a text I have to focus on:



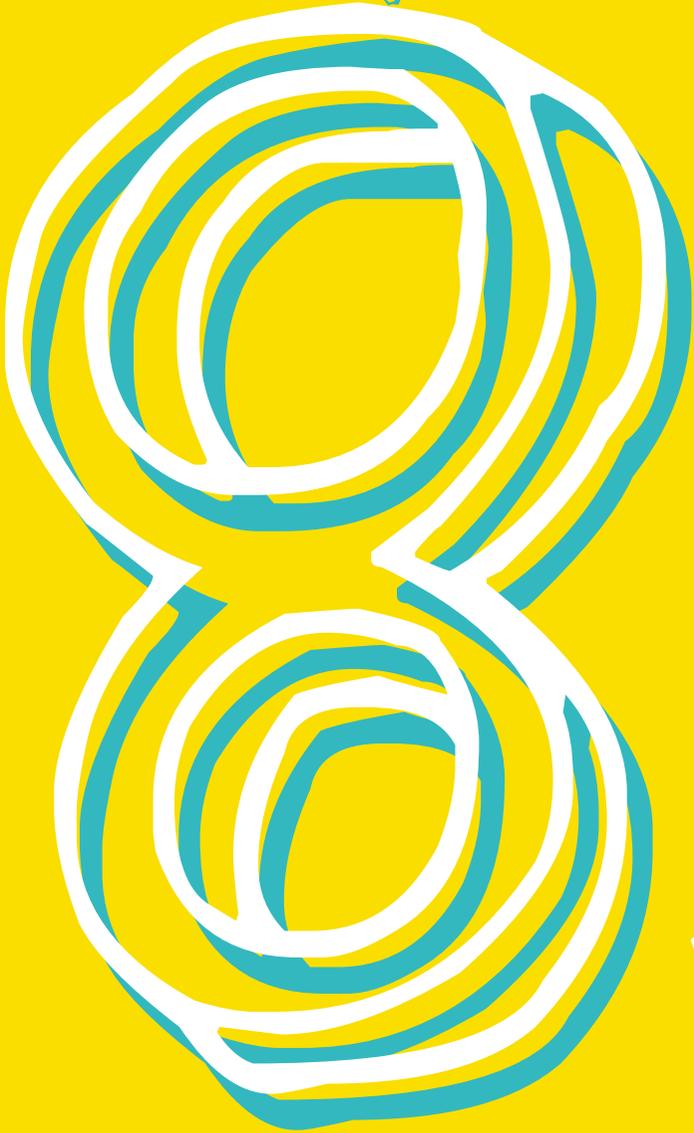
- The type of document (a dialogue, a poem, a leaflet*, a poster, a press article, an extract from a magazine or from a book)
- The author's name
- The titles
- Who is it for? (for adults, for teenagers, for tourists...)
- Number of characters
- The topic
- Underline the words you know and guess the meaning of the unknown words and of the text



le projet

éducation
aux médias et
à l'information

Compréhension des réseaux et développement d'un mini-site internet



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

**Inspecteur référent, Guy CHATEL-
GNER**

Compréhension des réseaux et développement d'un mini-site internet

Le projet

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

Les acteurs

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

Niveau

3ème

Objectifs

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

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

Scénario pédagogique

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

En îlot, en démarche de projet, un mini-site internet ayant pour thème un sujet sociétal au choix des élèves, comportant une petite partie en anglais, qu'ils mettent à disposition sur le réseau d'expérimentations de la salle de technologie.

Supports numériques

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

Plus-value du numérique

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

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

Projet : Mini-site

Une sécurité supplémentaire pour la nourriture de mes oiseaux



Quels effets vivants sont observés par l'utilisation de cet objet ?
Les poissons et les humains sont concernés.

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

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

Quels sont les avantages de cet objet ?
My fish can eat in autonomy.

le projet

La tâche finale en technologie

Exemple de production d'élèves :



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



Séminaire « Heures numériques », 14 juin 2017

la vidéo



alimentaire

mon cher

watson



Projet mené par Charlotte DU-
PONT, Marie BODIN

Inspectrices référentes, Annie
BRUN, Marie-Christine BATTIN

alimentaire mon cher watson

Le projet

Le projet a pour but de mêler la découverte d'un univers littéraire et d'un univers professionnel en créant un livre numérique. Les élèves seront acteurs au sein de capsules vidéo, enregistrements vocaux et textes rédigés intégrés dans le livre. Ce livre sera ensuite publié sur Calaméo.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

CAP

Objectifs

- # Développer la maîtrise des outils numériques
- # Travailler en collaboration
- # D'apprendre à chercher, trier, hiérarchiser et organiser des informations

Scénario pédagogique

- # Découvrir le personnage de Sherlock Holmes (son portrait physique et moral, sa vie quotidienne à Londres, ses habitudes alimentaires et ses addictions).

Supports numériques

- # Calaméo
- # Google docs
- # Kinemaster

Plus-value du numérique

- # Les capsules vidéo permettent aux élèves de mieux comprendre les erreurs commises en pratique et ils peuvent se corriger entre eux en visionnant les vidéos en petits groupes.
- # Ce projet a favorisé le goût de la lecture ainsi que de l'écriture. La lecture à voix haute (par le biais du magnétophone), et l'écriture d'invention (sur google docs) a permis aux élèves de prendre confiance en eux et en leur compétence d'expression écrite et orale.
- # Ce travail en lien avec les outils numériques a initié les élèves aux règles liées à une utilisation responsable et citoyenne des images et ressources en ligne.

Alimentaire mon cher Watson

Section APRI, lycée Marlioz Aix-les-Bains

le Calaméo

PORT DE LONDRES

Londres et son port au XIXe siècle

A cause de la famine pendant les années 1840, un afflux d'immigrants s'installe à Londres. La population passe d'un million en 1800 à 6,7 millions à la fin du siècle. La misère et les bidonvilles prennent forme ainsi que certaines maladies qui coûtèrent la vie à 1400 Londoniens. Londres a du subir beaucoup de changements.

- En 1855, le Metropolitan Board of Works (MBW) crée un système d'égoûts convenable suite à la grande odeur insoutenable dans la ville.
- En 1829, le 1^{er} ministre Robert Peel crée le « Metropolitan Police Service » policiers appelé « bobbies ».
- En 1829, des canaux hippomobiles (charrettes tirées par des chevaux), sont utilisés par la classe moyenne pour circuler dans Londres mais la ville est vite submergée par toutes sortes de moyen de transport. Le chemin de fer entre Londres et Greenwich est mise en circulation en 1836. Il a fallu détruire beaucoup de quartiers pauvres pour construire d'autres lignes entre 1835 et 1900.
- Comme le centre de Londres était toujours avec une population importante, la construction du premier métro prend naissance en 1864. Il transporte 25 000 personnes par jour.
- En 1884, le métro « Inner Circle Line » (la ligne la plus fréquentée des Londoniens) voit le jour.
- Il y a 17 ponts dont un qui fut construit en 1870 (Albert Bridge). L'activité économique principale de Londres est le commerce international. La Tamise est fondamentale car elle permet aux bateaux d'accéder au centre-ville. Le fleuve fait 264 km d'éclaire sur ses berges de nombreux monuments.

le projet expliqué

Le CHOU à la CREME

Le chou à la crème est créé autour de 1540 par un cuisinier italien nommé Popelini qui donnait par la suite « popelins » comme nom à sa petite gourmandise.

Pour réaliser sa recette, il utilisait de la « pâte à chaud » représentant une pâte à gâteau desséchée sur le feu mais il a fallu attendre le XVII^e siècle aussi que l'immigration du pâtissier Jean Avise et de son apprenti Antonin Carême pour que la pâte à chaud devienne alors la « pâte à choux ».

- 32 -

Ce livre a pour but de mêler la découverte d'un univers littéraire et d'un univers professionnel. Les élèves ont découvert le personnage de Sherlock Holmes, son portrait physique et moral, sa vie quotidienne à Londres, ses habitudes alimentaires... à travers différentes disciplines (Lettres Histoire, Education aux médias, Production culinaire et ses savoirs associés, Prévention Santé Environnement) Une manière plus ludique d'apprendre tout en donnant du sens aux apprentissages.

Créé par Wahidati, Andrei, Solène, Hatice, Ana, Abir, Brendon et Hugo.

©Édition 2017

technique pro en vidéo

**Projet mené par Laurent Flo-
rence HUNEAU, Caroline LA-
VAIVRE**

**Inspectrices référentes, Annie
BRUN, Marie-Christine BATTIN**



technique pro en vidéo

Le projet

Le projet a pour but d'enrichir une banque de données de techniques professionnelles destinées au BAC PRO Accompagnement Soins et Services à la Personne (ASSP). Les diaporamas en fichiers vidéos commentés permettront aux élèves de travailler en classe inversée par l'intermédiaire de Ed Puzzle, de visualiser les techniques, de les mémoriser à leur rythme.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier et second degré

Niveau

BAC PRO Accompagnement Soins et Services à la Personne (ASSP)

Objectifs

- # Développer la connaissance et la maîtrise des outils numériques, en comprendre leur utilité
- # Développer le travail en équipe et l'auto-évaluation / l'évaluation par les pairs

- # Développer son esprit critique en analysant sa pratique et celle des autres
- # Favoriser la réussite des élèves
- # Motiver les élèves au travail personnel
- # Développer l'apprentissage des techniques d'entretien des locaux
- # Valoriser les techniques d'entretien des locaux.

Scénario pédagogique

- # Se filmer lors des TP de services à l'utilisateur. L'objectif est de poursuivre le travail amorcé l'an dernier afin de constituer une banque de données de vidéos tutoriels sur les techniques d'entretien du linge et d'entretien des locaux.

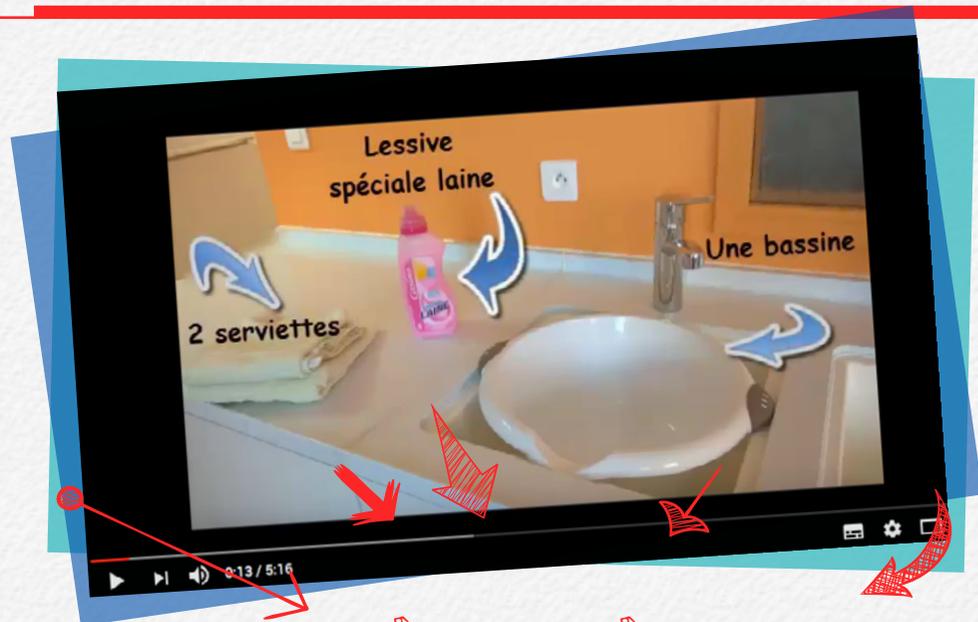
Supports numériques

- # Power Point
- # Camtasia Studio 7
- # Ed Puzzle

Plus-value du numérique

Découvrir la technique avant un TP à la maison ou en classe, en pédagogie inversée.

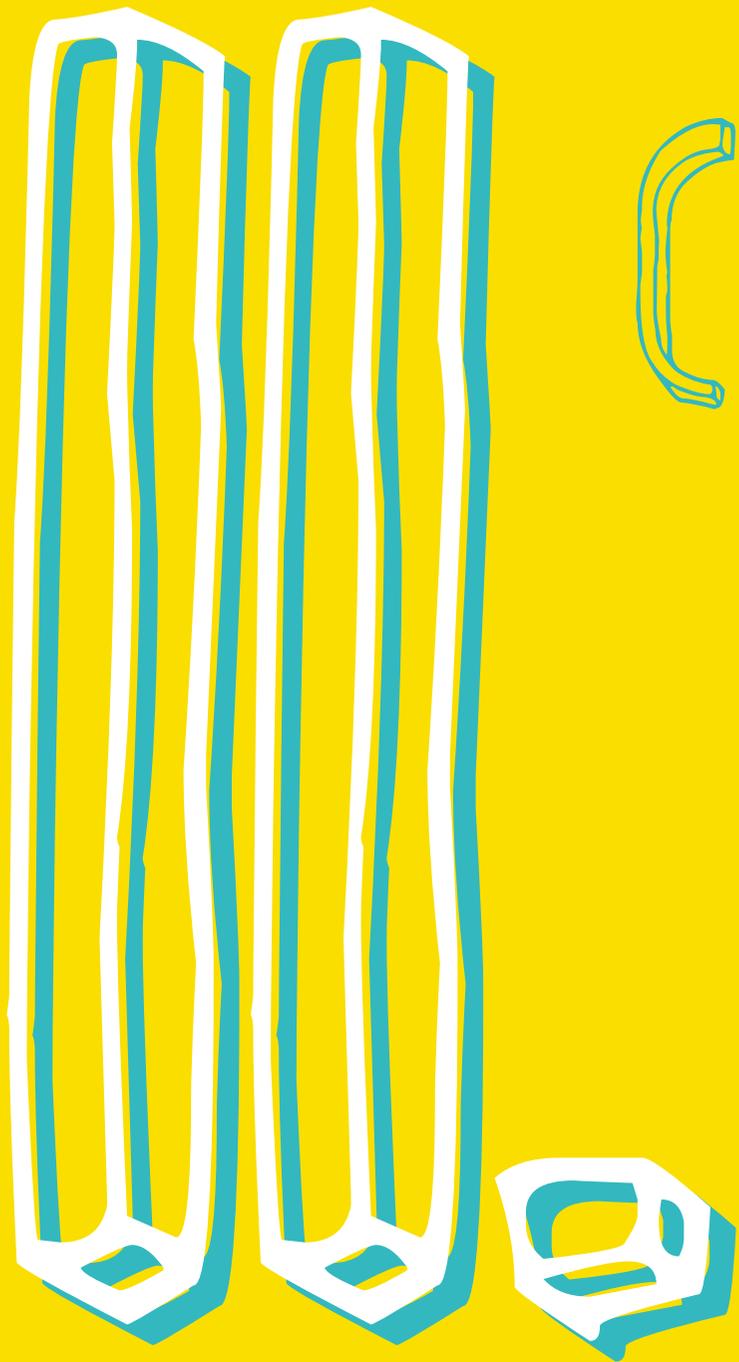
- # Faciliter les apprentissages pour les élèves lents, en difficulté, les élèves « passerelles »...car ils peuvent visionner les vidéos à leur rythme. Toutes les étapes sont détaillées, réalisées sur le plateau technique, avec le matériel, les appareils et les produits du lycée.
- # Réviser une technique avant une évaluation, un CCF, avant et durant un TP...
- # Développer les compétences C223 « montrer et justifier les modalités de réalisation des techniques professionnelles » et C233 « participer à la mise en œuvre d'une démarche qualité » au cours des TP



les vidéos



le projet



Créer des liens !

**Projet mené par Alexia MER-
CHEZ, Laure HUMBLET, Jacques
BAJARD, Veronique MESTREGI-
BAUD, Mélanie MARTINEZ.**

**Inspecteurs référents, Elsa DE-
BRAS, Dominique AUGÉ**

Créer des liens !

Le projet

Les professeurs de collèges et de lycée d'un même bassin travailleront pour créer des réseaux via l'outil numérique (réseaux sociaux...) afin d'amener les élèves à produire des ressources (capsules, vidéos...) propres à favoriser l'apprentissage et à adopter une attitude citoyenne responsable dans le souci de la communication.

Les acteurs

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

Niveau

Ardèche, une classe de Seconde helléniste au lycée Marcel Gimond à Aubenas et une classe LCA de Troisième du collège Pierre Delarbre à Vernoux-en-Vivarais, 3ème collège Jean-Jacques Gallay et seconde du lycée Charles Ponce.

Objectifs

- # Développer les échanges entre collèges et lycée de secteur autour de l'apprentissage des LCA.
- # Favoriser la production de ressources numériques qui seront des outils d'apprentissage entre pairs.
- # Sensibiliser à la publication responsable.
- # Favoriser la pédagogie de projet
- # Favoriser l'autonomie et rendre l'élève acteur de son apprentissage

- # Créer du lien entre les équipes pédagogiques

Scénario pédagogique

- # Échanger via un blog commun des ressources
- # Proposer des activités pour l'autre classe.
- # Les élèves ont élaboré en autonomie par groupe des questionnaires qu'ils devaient ensuite corriger et commenter après retour des réponses.

Plus-value du numérique

- # Création d'un espace commun en abolissant la distance géographique
- # Publication simultanée des productions d'élèves
- # Diffusion publique des travaux
- # Piste d'exploitation réutilisable facilement pour d'autres enseignants
- # Outil qui est amené à évoluer et à s'enrichir progressivement

Réponses des Troisièmes LCA aux questions sur le texte « la rencontre avec Diogène »

1) Identifiez ces formes verbales en expliquant ce qui dans le mot vous l'a indiqué.

On a répondu en utilisant le petit dictionnaire grec-français Hatier

- **διατρίβοντα** du verbe **διατρίβω**, s'occuper -> on ne connaît pas la forme
- **ποιήσειν** du verbe **ποιέω**, faire -> c'est le futur car il est indiqué (f. **ποιήσω**)
- **κατακείμενος** du verbe **κατακειμαι**, être couché, situé -> on ne connaît pas la forme
- **δέόμενος** peut-être du verbe **δέομαι**, être couché, situé -> on ne connaît pas la forme mais on dirait un nominatif



19/05/2017 PUBLIÉ DEPUIS OVERBLOG

DE BELLO GALLICO

Réponses des collégiens 1- Qui populi habitant in Gallia ? Populi habitant in Gallia sunt Belga....

EN SAVOIR PLUS



14/04/2017 PUBLIÉ DEPUIS OVERBLOG

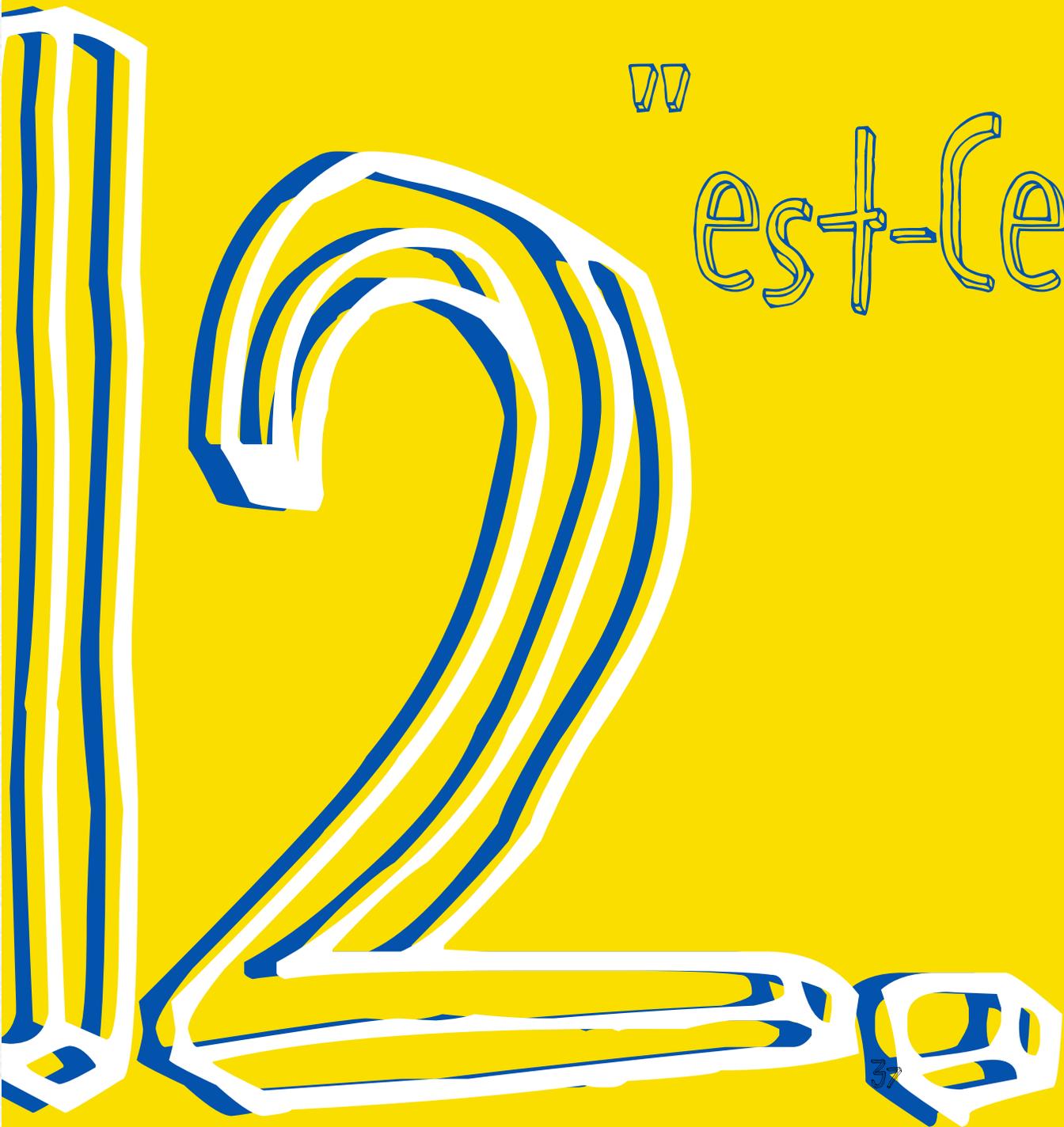
les mensonges de Jules César

Lecture du §1-2 Travail en groupe de deux ou trois. 1- lire et comprendre le deux paragraphes: proposer un résumé...

EN SAVOIR PLUS

site de liaison

latina lingua



“ est-ce vrai que... ”

Projet mené par Anthony
MERLE, Amélie GERAUD

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ

« est-ce vrai que... »

Le projet

Dans un premier temps, en lien avec son programme et ses projets du moment, le professeur des écoles va poser quelques questions du type « selon vous, est-ce vrai que... » (exemple : est-ce vrai que les grenouilles mangent des mouches ?). Les élèves vont donner leur avis et émettre des hypothèses.

Les questions sont ensuite transmises aux élèves de 6ème dont la mission sera de proposer une réponse étayée à chacune des questions. Ils devront donc rechercher de l'information sur internet et la vérifier en remplissant une grille de fiabilité des sites visités. Puis, à partir des éléments obtenus, ils rédigeront un texte au vocabulaire simple qui sera enregistré sur fichier audio (type audacity).

Ce fichier sera ensuite transmis aux élèves de maternelle qui devront être en mesure de l'ouvrir sur leur ordinateur, d'écouter la réponse enregistrée et de la rapporter/la reformuler.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier et second degré

Niveaux

6ème et grande section maternelle

Objectifs

Pour les 6ème :

- # Savoir rechercher, sélectionner, organiser l'information pour décrire ou expliquer
- # Vérifier l'information, s'interroger sur la fiabilité d'une source
- # Se familiariser avec des outils numériques divers

Pour les GS :

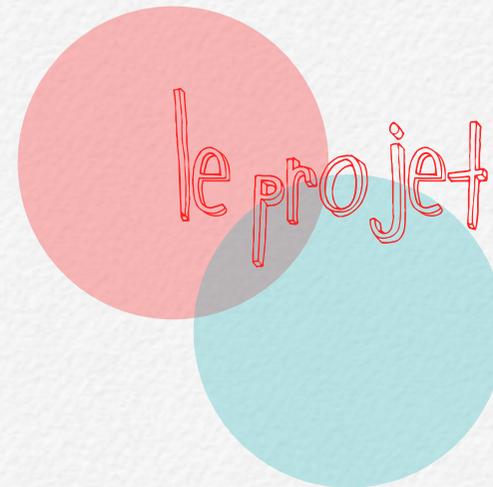
- # Se familiariser avec des fonctions numériques basiques (allumer l'ordinateur, ouvrir un fichier, « lire » un fichier audio...)

Scénario pédagogique

Le projet s'étalera entre les mois de novembre et février.

Support numérique

- # Enregistrement audio





vérifier
l'information :
quelle utilité ?

Projet mené par Anthony MERLE

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ



vérifier l'information : quelle utilité ?

Le projet

Le but de cette activité sera de faire voir aux élèves l'intérêt qu'ils peuvent avoir à vérifier l'information.

Pour cela deux activités leur seront proposées : la première sera des mails dont il faudra vérifier l'authenticité (mail des impôts, d'EDF...). Certains mails seront des mails frauduleux comme tout un chacun peut en recevoir. Les élèves devront donc trouver des stratagèmes pour vérifier si le mail en question est frauduleux ou non (logo, fautes d'orthographe, appel à l'agence, numéro de client...).

La seconde activité concernera des informations. Des articles leurs seront proposés et ils devront détecter si l'information est vraie ou s'il s'agit de canulars, de rumeurs...

Au final, l'objectif sera de leur faire prendre conscience que la vérification des informations est utile tant d'un point de vue citoyen que d'un point de vue pratique (arnaques...).

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

6ème

Objectifs

- # Savoir rechercher, sélectionner, organiser l'information pour décrire ou expliquer
- # Vérifier l'information, s'interroger sur la fiabilité d'une source et sur l'utilité de cette démarche
- # Se familiariser avec des outils numériques divers

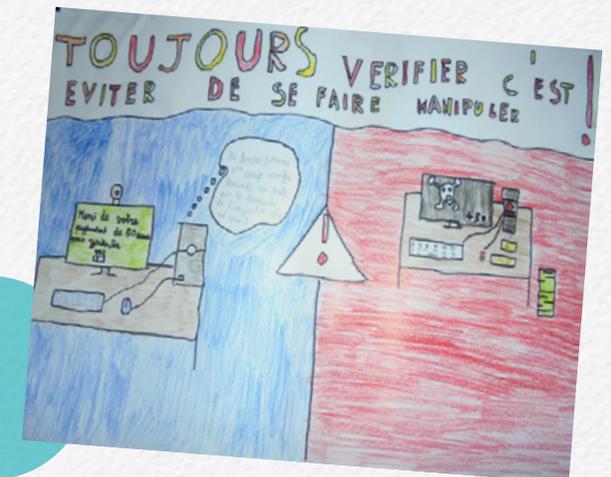
Scénario pédagogique

- # Vérifier l'authenticité de l'information sur des documents officiels.
- # Vérifier la fiabilité de l'information.

Supports numériques

- # PAO pour présenter le résultat de leurs « investigations »
- # Ordinateur

le projet



A large, stylized number '4' graphic on the left side of the page. It is composed of thick white outlines with a blue shadow effect, giving it a 3D appearance. The '4' is positioned vertically, with its top extending towards the top of the page and its bottom extending towards the bottom.

réaliser la bande-son d'un reportage

**Projet mené par Anthony
MERLE, Alexandre BOUINEAU**

**Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ**



réaliser la bande-son d'un reportage

Le projet

Un reportage est montré aux élèves « à vide » sans le son. Chaque classe va disposer du même corpus documentaire afin de déterminer les éléments à présenter obligatoirement (date, lieux, acteurs, enjeux... : fiche méthode à construire).

A partir de ce travail les élèves enregistrent leur bande-son sans compétence technique ardue (type Audacity ou enregistreur direct sur Internet). Après un temps de présentation et de discussion critique, un ou deux travaux sont envoyés à l'autre classe pour réaliser également une discussion critique afin de mettre en évidence les points positifs et les éventuelles limites du travail vidéoprojeté.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré.

Niveau

4ème

Objectifs

- # Savoir rechercher, sélectionner, organiser l'information pour décrire ou expliquer
- # Vérifier l'information, s'interroger sur la fiabilité d'une source et sur l'utilité de cette démarche
- # Se familiariser avec des outils numériques divers
- # Formuler un propos clair à l'oral (discussion critique)

Scénario pédagogique

Travail portant sur une séquence de 6/7h en classe entière, avec possibilité d'aller au CDI et surtout en salle informatique (casques, micros...). Travail prévu pour le 2ème trimestre de l'année en lien avec le programme de Géographie sur la question des migrations.

Supports numériques

- # Audacity
- # Enregistrement sur internet

Plus-value du numérique

Objet même du travail, média de transmission entre les classes,



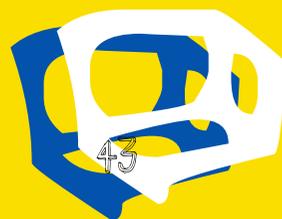
de bonnes ondes au lycée

marlíoZ : webradio

marlíoZ

Projet mené par Olivier PONSON

Inspectrice référente, Emmanuelle KALONJI



de bonnes ondes au lycée marlioz : webradio marlioz

Le projet

L'objectif central du projet est la création d'une webradio lycéenne au lycée Marlioz. Il s'agit donc d'abord d'entamer une démarche de sensibilisation des élèves et des personnels du lycée Marlioz et d'impulser une réflexion au sujet des réseaux sociaux et de l'EMI.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

2nd SEP

Objectifs

- # Réalisation de reportages (audios, parfois vidéo)
- # Création des autorisations de diffusion (droit image/voix...)
- # Création d'une charte du BYOD
- # Création d'une webradio en ligne

Scénario pédagogique

Un groupe d'une vingtaine d'élèves volontaires de seconde Gestion-Administration et Accueil/Commerce dans le cadre de l'Accompagnement personnalisé. 1 heure hebdomadaire minimum (cours d'AP) sur l'année scolaire et plus si besoin sur la base du volontariat des élèves.

Supports numérique

- # Usages des tablettes
- # Applications de montage (Kinemaster), d'enregistrement.
- # Création de capsules audio /vidéo

Plus-value du numérique

- # Connaissance des formats audio / vidéo
- # EMI : création/gestion d'une chaîne Youtube, sensibilisation aux réseaux sociaux et aux dérives potentielles, droits à l'image, règles de diffusion

le site du
lycée



la chaîne

Créer et animer le journal du collège

Projet mené par Rosène CHAR-
PINE, Céline DEBAENE, Valérie
CALLOUD

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ



Créer et animer le journal

du Collège



Le projet

Proposé dans le cadre de l'AP en partenariat avec l'ESPER (l'économie sociale partenaire de l'École de la République), le projet consiste en la création et la gestion, par les élèves, de trois mini entreprises sociales et solidaires dont la finalité est la production d'un média de l'établissement.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

3ème

Objectifs

- # Transmettre les valeurs de la République et développer le sens de l'engagement.
- # Favoriser une participation responsable des élèves à la vie de l'établissement.
- # Valoriser l'esprit d'initiative, l'engagement individuel et collectif de tous les élèves en permettant à chacun de trouver sa place dans le projet en fonction de ses aptitudes et de ses préférences.
- # Engager une dynamique appuyée sur l'entraide, la coopération et la solidarité.

Scénario pédagogique

- # Le projet se déroulera durant 30 semaines à raison de 2 heures hebdomadaires, soit 60 heures.
- # Les élèves seront divisés en cinq groupes pris en charge à tour de rôle par chacun des six enseignants (possibilité de co-animation) qui auront en charge un ou plusieurs des aspects du projet (création et animation des micro-entreprises, production, organisation et diffusion des contenus, etc.)

Supports numériques

- # Ordinateurs
- # Site internet du collège

Plus-value du numérique

- # Utiliser les médias et les informations de manière autonome et utiliser les outils de recherche de façon pertinente
- # Exploiter l'information de manière raisonnée et prendre conscience de la place et de l'influence des médias dans la société
- # Utiliser les médias de manière responsable (utiliser l'information de façon éthique et responsable citer ses sources, respecter les valeurs démocratiques et les droits des personnes)
- # Produire, communiquer, partager de l'information





moi journaliste dans les médias du collège

**Projet mené par Audrey PEZET,
Didier HOTE, Sophie DEPPE-
DIAZ, Delphine PADOVANI,
Sandrine COSNARD, François
ARAUJO, Michèle KAISSOUNI**

**Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ**



moi journaliste dans les médias du Collège

Le projet

Depuis 2 ans, le collège a expérimenté, à partir de deux médias, un journal scolaire et une webradio, des actions autour de l'éducation aux médias. Cette année, afin de favoriser la politique de l'EMI et de donner de la cohérence à toutes les actions autour des médias, l'équipe disciplinaire d'histoire et géographie en interdisciplinarité avec les arts plastiques et le français propose un projet interdisciplinaire pour toutes les classes de 3e.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré.

Niveau

3ème

Objectifs

L'objectif principal est d'ouvrir les élèves à des démarches complexes par des expérimentations diverses, de former leur esprit critique, de les conduire à comprendre et à maîtriser les enjeux d'un monde ouvert et connecté.

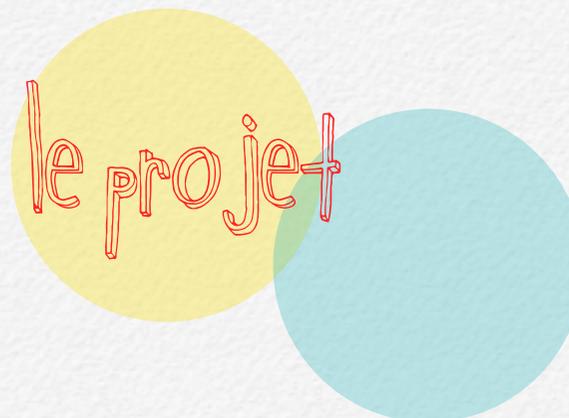
Scénario pédagogique

- # Présenter un aspect de notre culture, de notre pays, la vision que les étrangers en ont...
- # Travailler sur la liberté d'expression, le dessin de presse, le fonctionnement de notre démocratie...
- # Rédaction d'articles pour le journal du collège
- # Enregistrement d'émissions radio en écoute sur la webradio du collège et en FM sur Couleurs FM

Plus-value du numérique

Ce projet doit permettre aux élèves de rencontrer des professionnels des médias pour mieux comprendre les enjeux et les fonctions de chacun. Encourager les élèves à réinvestir les connaissances acquises lors de ces rencontres à travers leur propre activité journalistique dans les médias du collège.

Sensibiliser les élèves de 3e aux enjeux des médias et à la fonction des journalistes et des dessinateurs de presse, en contribuant à la webradio et au journal du collège.





réaliser un

“

mur de la presse

”

Projet mené par Anthony
MERLE, Alexandre BOUINEAU

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ



réaliser un "mur de la presse"

Le projet

Travail portant sur une séquence d'EMC. Dans le cadre de ce chapitre, le site « lemurdelapresse.com » est présenté aux élèves et une courte activité de prélèvement d'informations leur est proposée. Puis chaque enseignant explique que les élèves, par groupes, devront préparer eux-mêmes un mur de la presse. Les élèves devront donc s'informer, à la fois en utilisant différentes sources mais aussi en triant l'information par ordre d'importance et par catégories. Le mur de la presse sera réalisé sur PAO. Les PAO seront ensuite envoyées à l'autre classe pour discussion critique.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

4ème

Objectifs

- # Savoir rechercher, sélectionner, organiser l'information en utilisant des sources variées
- # Se familiariser avec des outils numériques divers

- # Formuler un propos clair à l'oral (discussion critique)

Scénario pédagogique

- # Chercher des informations
- # Trier les informations par ordre d'importance
- # Réaliser un mur de presse via un logiciel de PAO

Support numérique

- # Création PAO

Plus-value du numérique

Facilitation du travail de recherche, média de transmission entre les classes



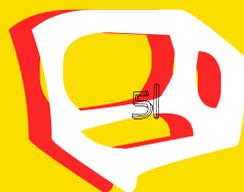


connect with

respect

Projet mené par Rafika SELMI,
Anne BENARD

Inspectrice référente, Marylene
DURUPT



Connect with respect

Le projet

Inciter les élèves à rédiger une charte du bon citoyen numérique de l'établissement après un travail de recherche sur internet et une discussion entre pairs : c'est la mission proposée dans ce projet qui mêle interdisciplinarité, numérique et éducation aux médias et à l'information.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveaux

6ème, 5ème, 4ème, 3ème

Objectifs

- # Favoriser la production de ressources numériques qui seront des outils d'apprentissage entre pairs.
- # Sensibiliser à la publication responsable.
- # Favoriser la pédagogie de projet
- # Créer du lien entre les équipes pédagogiques

Scénario pédagogique

Tous les élèves de l'établissement ont réalisé la webquest. Les 6èmes & 5èmes ont discuté, débattu du sujet une fois la webquest terminée. Les autres niveaux doivent réaliser la charte du bon citoyen numérique de l'établissement. Dans la continuité des webquests, les 5èmes ont travaillé sur la thématique du cyber harcèlement. Les élèves ont à travers divers documents repéré les différentes formes de cyber harcèlement. Ils ont illustré ces définitions par le biais d'images.

Ils ont par la suite eu à retrouver sur internet des exemples de mauvais comportements à partir desquels ils ont remobilisé les structures pour exprimer le conseil et l'ordre. Nous avons pris le parti de publier des images suffisamment parlantes pour prévenir ce type de publications chez nos élèves.

Suite à cela, et en guise de tâche finale les élèves vont devoir échanger avec leurs camarades Britanniques via un forum.

Ils devront confronter leur point de vue, tâcher de convaincre, donner des conseils mutuels. Le but étant de créer une interaction réelle mais contrôlée avec des natifs tout en les faisant utiliser des structures vues en classe.

Supports numériques

- # Tablette
- # Padlet
- # PC
- # Edmodo
- # Imovie

Plus-value du numérique

- # Forum de chat pour interaction écrite
- # Expression écrite et conception d'un site web
- # Expression orale en interaction et création d'une vidéo

Séance 1 en Inversée

Task n°1-

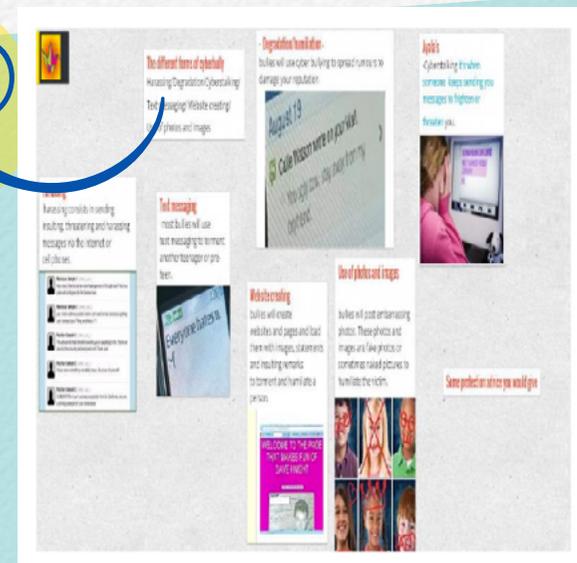
Ouvrir un padlet et demander aux élèves de renseigner les idées, vocabulaires, vidéos qui leur viennent à l'idée sur une image portant sur le harcèlement.



le projet

Education aux Médias et à l'Information

Sur le thème du (cyber) harcèlement



projet numérique

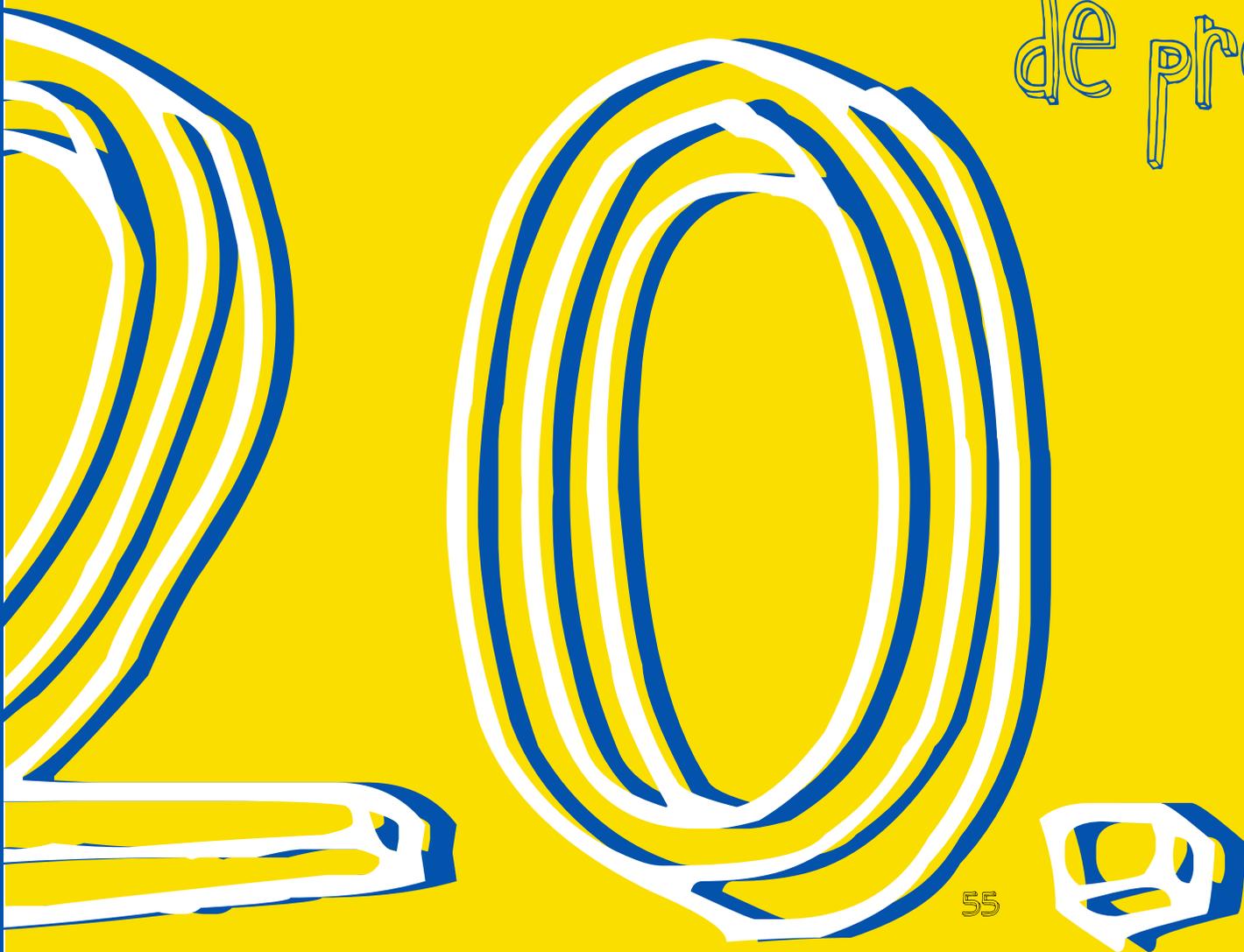
et

interdisciplinaire

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

Inspecteurs référents, Evelyne
EXCOFFON, Vincent GUIRAL

accident de transport de produit chimique



accident de transport de produit chimique

Le projet

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

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré.

Niveau

3ème

Objectifs

- # Contextualiser une expérimentation
- # Communiquer

Scénario pédagogique

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

Supports numériques

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

Apports et plus-value du numérique

Travail autonome (expérimental et de communication).

Chacun progresse à son rythme. Les productions sont rassemblées et comparées sur un padlet (stimulation). Le modèle du rapport apporte du crédit et la mise en situation donne du réel à la démarche expérimentale.

le totalitarisme en Europe du XX siècle

Projet mené par Bertile DE-
LOBRE

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ

Le totalitarisme en Europe au XX^e siècle

Le projet

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

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

3^{ème}

Objectifs

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

Scénario pédagogique

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

Supports numériques

- # PIXLR EXPRESS
- # Internet
- # Webpédagogique

Plus-value du numérique

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



Adolf Hitler
Dictature nazie
1933 - 1945

Joseph Staline
Dictature stalinienne
1928 - 1953

Benito Mussolini
Dictature fasciste
1922 - 1943

Francisco Franco
Dictature fasciste
1939 - 1975

le projet

STALINE A LA BARRE

Publié le 6 avril 2017 par magaudsoren



Introduction

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

Description / Interprétation

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

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

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

Magaud S.

production élève

Projet mené par Anne Cook

Inspectrice référente, Marylène
DURUPT

jackie and the

Camelot

myth



jackie and the Camelot myth

Le projet

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

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais du second degré.

Niveau

Terminale

Objectifs

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

Scénario pédagogique

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

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

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

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

Supports numériques

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

Possibilité de faire un WORDCLOUD du vocabulaire (élève responsable)

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

Plus-value du numérique

Ce projet mobilise le numérique via la plateforme collaborative Etherpad



mon tour du monde virtuel

Projet mené par Me TRAN, M.
BAÏA

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ



mon tour du monde virtuel

Le projet

Dans le cadre de l'AP 6° :

J'aimerais aller : Choisir les étapes de son voyage (contraintes ex : plusieurs continents...)

Etablir une « fiche d'identité » simple du lieu visité (localisation, langue, traditions ...culinaires par exemple..., un personnage...) à l'aide de textes, images en anglais.

S'exprimer à l'oral en anglais (présentation simple des voyageurs, localisation du lieu visité en anglais)

Construire le parcours sur Google earth

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais et d'histoire du second degré

Niveau

6ème

Objectifs

Se repérer dans l'espace

Coopérer et mutualiser

S'informer dans le monde numérique et exploiter des outils numériques

S'exprimer à l'oral (ses sentiments : pourquoi ce lieu ?...)

Scénario pédagogique

Des activités

Recettes de cuisine

Culture musique/sport

J'aime / J'aime pas

Monument / Personnage

Présenter le pays

Utiliser les cartes

Supports numériques

Padlet intégré à la présentation ci-dessus ;

Open office draw pour la réalisation des « fiches d'identité » par pays ;

Google earth pour la réalisation du parcours, Audacity pour les enregistrements.

Apports et plus-value du numérique

Coopérer et mutualiser, « faire des erreurs », manipulation d'un globe virtuel , partager une production...



le projet

Spain Madrid

Statue of Don Quixote and Sancho Panza - Madrid

The spanish flag

HELLO!
We are Stella and Elodie
We are from France
We live in Annony
We are 11 and 12 years old
We are students at la Lombardiere Secondary school
We like horses and football
We don't like getting bored
Our favourite subject is PE
I would like to be a veterinary.
Doctor

Miguel de Cervantes, the author of « Don Quixote de la Mancha » (XVIe century)

I'm going to present Madrid.
It is in the center of Spain.
It is in the north hemisphere
It is in the south of Europe.
It is between mediterranean Sea and the Atlantic ocean.
It's the capital of Spain.

Spain national football team

FRANCE
ESPAGNE
PORTUGAL
MADRID
VALENCIA
BARCELONA
MURCIA
MÁLAGA
CÁDIZ
CANTABRIA
ASTURIAS
CANTABRIA
MADRID
VALENCIA
BARCELONA
MURCIA
MÁLAGA
CÁDIZ
CANTABRIA
ASTURIAS
MOROCCO
ALGERIA
200 km

Australia Sydney

Symbol of Australia : the kangaroo

A short presentation of the travellers

Hello
We are Hugo and Matheo.
We are French.
We live in Annony
We are 11 years old
We are students of the Lombardiere secondary school
We like art and we don't like Chemistry
Our favourite subject is art.
We would like to be film actors

A famous bulgin: Sydney opera House

I'm going to present Sydney
It is in Australia.
It is the southern hemisphere.
It is between Indian ocean and Pacific ocean. This is a big city.
There are about 5 millions inhabitants.
In the city centre, we can find buildings, skyscrapers, monuments
In the outskirts of the city, we can find suburbs...

A map of Australia

Gathy Freeman.
She is a sportswoman.
She won the gold medal at the olympic games of Sydney in 2000. She's an aboriginal woman.



India Mumbai

The gateway of Mumbai

HELLO!
We are Emma and Clens
I'm from France
We live in Annony
We are 11 years old
We are students at the lombardiere Secondary school
We like pizza and lasagna
I don't like zucchini and spinach
Our favorite subjects are art and history

I'm going to present Mumbai
It is in India
It is the Southern hemisphere
It is in Asia
It is next to the Indian Ocean
The capital city is New Delhi

A typical dish
Tandoori chicken with a lot of spice

A map of India

Mumbai is famous for his cinema (Bollywood)

This is Mumbai. It's a big city
There are about 20 million inhabitants.
In the city centre, we can find buildings, skyscrapers, monuments and slums.
In the outskirts of the city, we can find suburbs and again slums ...

Gandhi, a great leader of the independence of India

Projet mené par Marine LAU-
MONT, Céline DULIN,
Noémie MALON, Benjamin
GAYDON, Laurence CAU-
DRON, Xavier MARNE

Inspectrice référente, Nathalie
REVEYAZ



neotopia

inventer ensemble

nos territoires de
demain



neotopia

inventer ensemble nos territoires de demain

Le projet

Le collège de Largentière est situé à proximité immédiate d'un territoire de faible densité dans le Parc Naturel Régional des Monts d'Ardèche. Du local au global, dans le cadre d'un échange franco-espagnol par le biais de la plateforme eTwinning, les élèves apprendront à mieux connaître leur territoire local afin de l'expliquer et d'imaginer une production commune sur nos territoires de demain. Le projet répond à la nécessité de construction d'EPI et permettra de participer.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Objectifs

- # Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française,
- # Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue espagnole,
- # Comprendre et s'exprimer en utilisant le langage cartographique.
- # Utilisation des outils numériques pour s'informer et pour produire des documents.

- # Conduite de projets collectifs (Coopérer et mutualiser)
- # Organisation et représentation du monde (espace local, bassin de vie), invention, élaboration, production

Scénario pédagogique

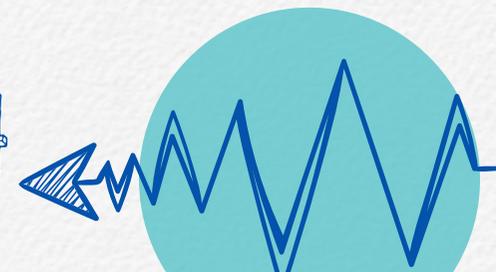
- # Prise de contact
- # Réalisation d'enquêtes de terrain
- # Travail sur capsules vidéo.
- # Schéma et croquis cartographique de l'organisation du bassin de vie et lien avec le parc
- # Rencontre/échange franco-espagnol d'élèves à travers un voyage pédagogique
- # Production prospective commune plastique et littéraire basée sur le diagnostic établi au cours de l'année et sur des cartes du territoire

Supports numériques

- # eTwinning
- # Tablettes numériques

Apports et plus-value du numérique

Construire une culture commune pour former des citoyens : favoriser l'accès aux différentes formes de culture



Projet mené par Céline CÉZARD

Inspectrice référente, Marylene
DURUPT

fabulous

news



fabulous news

Le projet

Créer son propre avatar afin d'alimenter la série de livres pour enfants 'Monsieur / Madame' en utilisant le numérique, c'est ce que propose ce projet de création motivant.

Les acteurs

Élèves et enseignants d'anglais du second degré.

Niveau

6ème

Objectifs

Déclinaisons culturelles :

Littérature de jeunesse, personnages de fiction

Compétences travaillées:

Lire et comprendre (domaines du socle 1 et 2)

Ecrire et réagir à l'écrit (domaines du socle 1-2-5)

Scénario pédagogique

Déroulement : 10 séances + 2 séances de tâche finale

Supports numériques

Extraits du site officiel Mr Men LittleMiss, rubrique «Characters »

Extraits des livres Mr Goodet LittleMiss Sunshine

Extraits vidéos du dessin animé One day in the life of Mr Perfect

Apports et plus-value du numérique

Le numérique fait partie de l'arsenal pédagogique du professeur, notamment les outils Quizlet et Padlet.



Carte interactive



Projet mené par Muriel VEBER

Inspectrice référente, Annie
BOISBOUVIER

Carte interactive

Le projet

La carte des ressources géologiques de l'académie de Grenoble est à destination des enseignants de SVT souhaitant emmener leurs élèves sur le terrain en géologie, au collège ou au lycée.

Le futur site internet académique de SVT présente un article avec une carte pointant vers les 5 départements et donc 5 cartes google maps avec des points précis localisant les sorties géologiques, et proposant un scénario pédagogique pour chacune d'entre elles.

Les acteurs

Élèves et enseignants de SVT du second degré

Niveaux

Collège, lycée

Objectifs

Encourager les enseignants de SVT à aller sur le terrain en géologie avec leurs élèves, favoriser la mutualisation et la collaboration entre les enseignants.

Scénario pédagogique

En cliquant sur l'un des points géolocalisés de la carte, les enseignants de SVT peuvent accéder à des photos, des fiches de terrain élèves et/ou professeurs, des liens internet, qui seront des ressources très utiles lorsqu'on projette d'emmener ses élèves sur le terrain. On peut également visualiser où le bus peut se garer.

Supports numériques

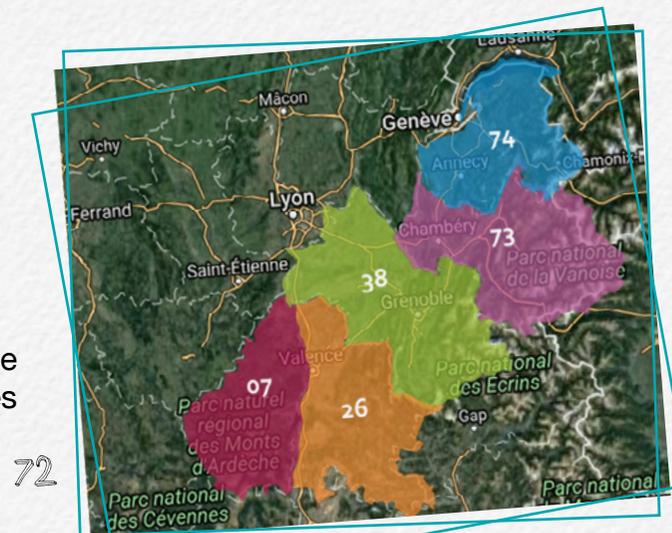
Carte google maps

Google Drive

Apports et plus-value du numérique

La localisation précise des sorties sur une carte en visualisation satellite permet d'aider l'enseignant à préparer sa sortie de façon très pratique (arrêt du bus, temps de marche, falaise à exploiter ect..)

De plus, les photos et les exemples d'exploitations pédagogiques permettent de compléter sa préparation pour la sortie.



le projet



Compte rendu de tp numérique

**Projet mené par Nicolas VOS-
SIER et Aude CLARET**

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

Compte rendu de TP numérique

Le projet

Les élèves doivent rédiger des compte-rendus numériques de TP sous forme numérique puis les mutualiser pour permettre à chacun de réviser les techniques expérimentales en vue des ECE.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

Lycée

Objectifs

- # Améliorer la compréhension du TP et atteindre les objectifs de maîtrise des compétences expérimentales.
- # Mutualiser les travaux pour pouvoir ensuite réviser les ECE.
- # Développer l'utilisation du numérique.

Scénario pédagogique

- # En début d'année, une fiche présentant les outils utilisables (liste non exhaustive) est distribuée aux élèves ainsi qu'un planning sur lequel les élèves s'inscrivent pour réaliser le compte-rendu du TP (environ une fois par trimestre).
- # À la suite de la séance de TP, les élèves responsables de la rédaction numérique finalisent leur travail à la maison qui sera accessible depuis un site personnel du professeur.

Difficultés rencontrées :

- # Décalage important entre la date du TP et celle où celui-ci est posté car des ajustements sont nécessaires ;
- # Erreurs dans les rendus pas toujours modifiables ;
- # Le cadrage est parfois mal réalisé et on aperçoit des élèves (fichier à modifier en fonction des autorisations sur le droit);
- # Les sons parasites lors des prises de vue (dont la voix du professeur).

Supports numériques

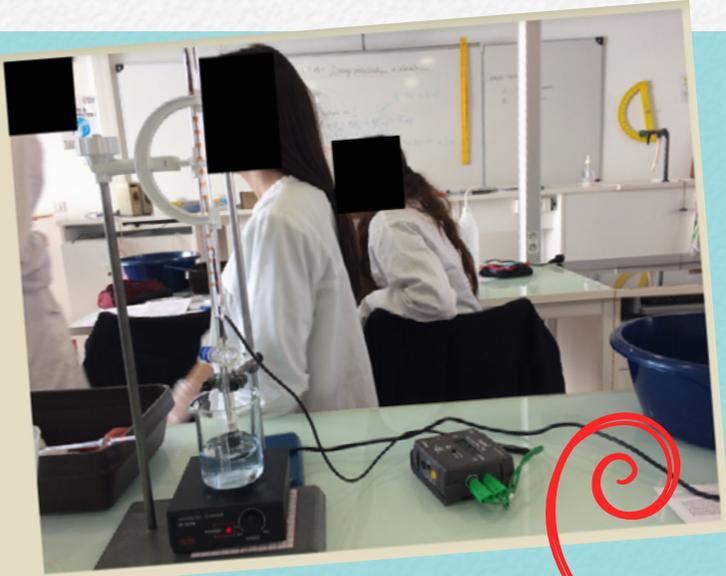
Traitements de texte, diaporamas, vidéos (créés avec des applications de smartphones ou des logiciels de captures), murs collaboratifs.

Apports et plus-value du numérique

Mutualisation et visualisation des techniques expérimentales (gestes à appliquer).

Matériel:

- Bécher
- Burette graduée
- Conductimètre
- Agitateur magnétique



TP24: CCM

Protocole

Sous la hotte, on verse dans un ballon Bicol, 10 mL d'alcool benzyle et 20 mL d'anhydride éthanique et 15 mL de cyclohexane.
On ajoute quelques pierres ponce qui ont un rôle d'agitateur.
On fixe le réfrigérant à eau sur l'entrée latérale du ballon.
On chauffe le mélange réactionnel.
On prélève aux dates demander quelques gouttes du mélange réactionnel avec une pipette pasteur que l'on met dans un bol de glace afin de stopper le mélange réactionnel.
On réalise ensuite deux chromatographies sur couche mince.

Liste du matériel :

- réfrigérant à eau
- ballon
- chauffage à reflux
- alcool benzyle
- anhydride éthanique
- cyclohexane

On place les échantillons dans un bol de glace pour stopper la réaction, on réalise alors une trempe mince

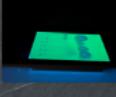
1ère CCM

- R : alcool benzyle
- P : éthanate de benzyle
- 1 : prélèvement du mélange réactionnel avant de chauffer
- 5 : prélèvement à t=5 minutes
- 15 : prélèvement à t=15 minutes



2ème CCM

- R : alcool benzyle
- P : éthanate de benzyle
- 20 : prélèvement à t=20 minutes
- 30 : prélèvement à t=30 minutes
- 45 : prélèvement à t=45 minutes



Les résultats de chromatographie



Chauffage à reflux

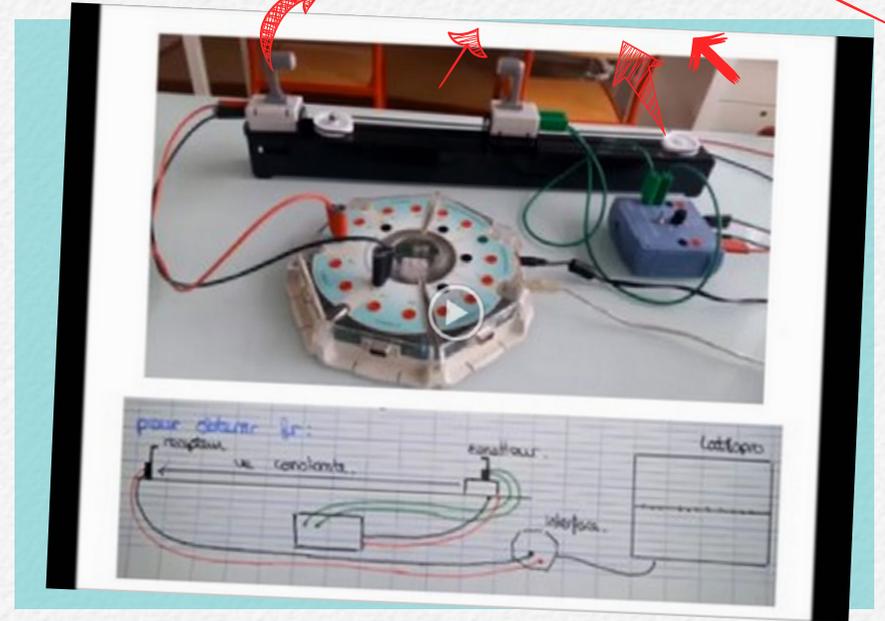


Les réactifs sous hotte



le projet

la vidéo



aliment+terre



**Projet mené par Audrey BABA,
Fabien DREVETTON, Charlotte
DUPONT, Olivier PONSON**

**Inspectrice référente, Mme
BRUN**

aliment+terre

Le projet

Un projet numérique inter-degrés autour du thème de l'alimentation entre les CAP APR et les 1ères Gestion Administration de la SEP du lycée Marlioz (Aix-les-Bains, Savoie) et les CE2/CM1 de l'école primaire de Saint-Bueil (Isère).

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier et second degré

Niveaux

CE2/CM1, CAP APR, 1ères GA

Objectifs

Objectifs en CE2/CM1 :

- # Étudier et réaliser des écrits sociaux : recettes, affiches en utilisant des outils d'écriture numériques (dictionnaire en ligne, traitement de textes collaboratif)
- # Utiliser des instruments de mesure (masses, contenances, volume).
- # Comparer les modes de vie alimentaires de différentes cultures
- # Travailler sur les notions d'équilibre alimentaire, de tri/recyclage des déchets, de consommation en France (géographie)
- # Valider les compétences du B2i

Objectifs en 1ère :

- # Comprendre la notion de mondialisation des goûts alimentaires à travers des exemples variés et concrets
- # Élaborer une carte interactive de la géographie des goûts alimentaires
- # Participer à des travaux d'écriture collaborative

Objectifs en CAP :

- # Préparer un repas équilibré pour une classe de CE2/CM1
- # Réaliser des capsules vidéo sur l'hygiène en cuisine
- # Réaliser un questionnaire en ligne (Google forms) pour connaître les goûts des clients puis élaborer un menu équilibré

Scénario pédagogique

- # Réalisation de production dans les disciplines français, maths, sciences, production culinaire, histoire-géographie sur le thème de l'alimentation
- # La production culinaire et les savoirs associés (nutrition, microbiologie...) pour les CAP APR
- # La géographie des goûts alimentaires («Mondialisation et diversité culturelle») pour les 1ères GA
- # Les modes de vie alimentaire pour les CE2/CM1.

Support numérique

- # Prezi

Apports et plus-value du numérique

L'aspect collaboratif a été l'un des axes développés pour ce projet

École primaire de Saint-Bueil
SEP du lycée Marlioz

Alimenterre

Au menu !

Une cuisine élaborée par...

La préparation du repas

Les folles recettes

Les règles d'hygiène et de sécurité

L'équilibre alimentaire

L'importance des dosages

La cuisine à travers le temps et l'espace

Un projet mené sur l'année scolaire 2016-2017

Laver et décontaminer

Le lavage des mains

La décontamination des végétaux

le prezi

le projet

Les règles d'hygiène et de sécurité

Des notions au programme des CE2/CM1 et des CAP APR

ATTENTION

École primaire de Saint-Bueil
Lycée Marlioz

- Laver et décontaminer
- Observer les étiquettes et lire les étiquettes... etc...
- Bien cuire les aliments...
- Attention au stockage à température...
- Ne pas utiliser de produits périmés



Création d'un annuaire de recherche de stage en ligne

**Projet mené par Olivier PON-
SON**

**Inspecteur référent, Emma-
nuelle KALONJI**



Création d'un annuaire de recherche de stage en ligne

Le projet

Créer une base de donnée qui deviendra par la suite un annuaire de recherche de stage en ligne. La recherche multicritères du logiciel facilitera la recherche d'entreprise pour les élèves de la SEP du lycée Marlioz. Dans un second temps l'outil pourra être utilisé par d'autres lycéens du bassin via le pôle de stage dont dépend le lycée Marlioz.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré

Niveau

2nd

Objectifs

- # Maîtriser le travail collaboratif en ligne
- # Maîtriser les fonctions de base des logiciels et découvrir les fonctions avancées comme les tableaux croisés dynamiques et les requêtes
- # Acquérir les compétences liées au discours fonctionnel, la mise en page et la rédaction formelle de courriers, d'un compte-rendu et d'e-mails.

Scénario pédagogique

- # Découverte des logiciels
- # Création de la base de données
- # Découverte d'options plus avancées

Supports numériques

- # Google Sheets
- # Google fusion tables

Excel

Tablettes tactiles

Apports et plus-value du numérique

- # Usages des tablettes (familiarisation pour réutilisation dans d'autres disciplines)
- # Maîtrise de logiciels (Excel, Word, suite Google...) au référentiel et indispensable pour le travail en entreprise
- # Travail collaboratif en temps réel
- # Mise à disposition d'un annuaire en ligne accessible en tout temps et en tout lieu pour faciliter les recherches de stage





the best of
british

Projet mené par Anne-Sophie
PASCAL

Inspectrice référente, Marylene
DURUPT



the best of british

Le projet

Dans ce projet, les élèves sont amenés à créer un guide vidéo sur une personnalité britannique tel que ceux que l'on peut trouver dans le célèbre musée londonien Madame Tussauds. Le protocole d'évaluation couvre l'ensemble des domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Les acteurs

Élèves et enseignants du second degré.

Niveau

4ème

Objectifs

Compréhension orale

Compréhension écrite

Expression écrite

Scénario pédagogique

Nombre de séances prévues : 12

Supports numériques

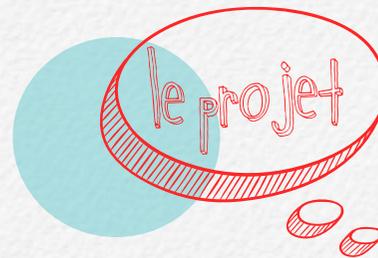
Tablettes

ENT

Photorécit

Apports et plus-value du numérique

Le recours aux tablettes numériques est optimisé pour différencier les parcours d'apprentissage. Les supports sont tous mis à disposition des élèves via l'ENT (environnement numérique de travail) et le logiciel Photorécit est mobilisé lors de la tâche finale.





“let's investigate”

**Projet mené par Branwen CHIL-
TON**

**Inspectrice référente, Marylene
DURUPT**

"let's investigate"

Le projet

L'objectif principal de cette séquence pédagogique est d'utiliser les intrigues policières pour encourager les élèves à lire, à utiliser leur imagination et à écrire, ainsi qu'à enrichir leur vocabulaire, développer leurs compétences TICE, et mettre en application des connaissances apprises lors des cours de Méthodes et Pratiques Scientifiques (MPS) (le codage), le tout dans le cadre d'un projet motivant et diversifié qui donnera envie à l'élève d'aller plus loin. Une attention particulière sera accordée aux déplacements. En effet, les élèves auront l'opportunité de se déplacer, de ne pas rester statiques dans la salle, afin de faciliter l'apprentissage, de donner du sens aux tâches ou aux faits de langue étudiés, et de prendre conscience de leur propre corps.

Les acteurs

Élèves et enseignants du premier et second degré

Niveau

2nd

Objectifs

Compétences visées :

Expression écrite (écrire un texte en créant une ambiance).

Compréhension écrite (lire des extraits pour y déceler leur spécificité et les figures de style afin de s'en inspirer).

Expression orale (prendre la parole, moduler sa voix pour exprimer des sentiments).

Scénario pédagogique

Deux tâches finales sont proposées : une tâche sommative, individuelle, qui donne lieu à la note de fin de projet, et une tâche d'approfondissement, une 'cerise sur le gâteau' en quelque sorte, et qui n'est pas notée. La première tâche est l'écriture d'une nouvelle policière avec réinvestissement de tous les éléments construits pendant le projet. Ces nouvelles seront incluses dans un recueil et mises à disposition de tous les élèves au CDI du lycée. Elles seront également envoyées à un collège français et à un lycée britannique, écrire dans le but d'être lu étant beaucoup plus motivant.

Supports numériques

ThingLink

Padlet

Apports et plus-value du numérique

Le numérique est mobilisé via des outils tels que ThingLink et Padlet.

