

CAP SUR LE BREVET AVEC LES CAPSULES VIDEOS

CYCLE 4

Projet mené par : Isabel BARAGLIOLI.

Collège Denis Brunet,
Saint-Sorlin en Valloire (26).

Inspecteur référent : Odette TURIAS.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Réalisation de capsules pédagogiques par les élèves en vue de la préparation de l'épreuve de français au brevet

ACTEURS

27 élèves / 1 Classe / 3^{ème}

EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Ce type de travail nécessite forcément une implication forte de la part des élèves et une émulation grâce au fonctionnement en groupe et une forme ludique d'apprentissage ; cela rend l'élève plus acteur de son apprentissage.

- Ce projet a été formateur pour les élèves car pour réussir les capsules, les élèves ont dû être rigoureux dans leur préparation et leur production, aptes à réviser plusieurs fois leur production écrite et vidéo ; cela leur a demandé d'être au clair avec la notion à expliciter. Ils ont donc été acteurs de leurs apprentissages. Ils ont acquis aussi des compétences techniques, créatives et numériques et ils ont gagné en autonomie.

LES OBJECTIFS

3 objectifs principaux :

- Aide à l'apprentissage actif : Les élèves sont souvent passifs dans leur apprentissage, ce qui fait qu'il faut du temps pour l'acquisition des notions et de leur automatisation. Plus l'élève est acteur de son apprentissage plus l'apprentissage est facilité.
- Aide à la révision du brevet : Cet objectif n'a été que très partiellement atteint par rapport au confinement. Mais l'idée de départ était de constituer un réservoir de vidéos utilisables en fin d'année scolaire pour faciliter les révisions.
- Aide à la réussite du brevet (objectif initial) : Les épreuves n'auront pas lieu.

La réalisation des capsules montre l'acquisition ou non de la notion présentée par les élèves : la scénarisation oblige en amont la compréhension de ce que l'on veut montrer.

Cela permet de réaliser à quel point la tâche complexe pose problème. En effet, pris par les aspects techniques et pratiques, les élèves, même les bons, se décentrent de la notion, la relaient parfois au second plan ce qui leur fait commettre des erreurs d'orthographe et de construction de phrase. C'est pour cela que ce type de projet prend toute sa pertinence après une adaptation et des essais ; cela nécessite du temps mais permettra une meilleure acquisition des notions.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

PROJET

La page Lettres de l'Acad

Programmes Ressources et pratiques pour la classe Exams LCA Pegasus Q

CAP vers le Brevet ! Création capsules vidéos

BOT LITTERAIRES POUR DEVELOPPER LES COM- PETENCES EN LANGUE

CYCLE 3 / 4

Projet mené par : Laïla METHNANI.

Collège Jean Lachenal (74)
Collège Salvador Allende (38)
Collège Denis Brunet (73)
Collège Pierre L'aiguille (38)

Inspectrice référente : Odette TURIAS.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Utiliser la programmation pour développer les compétences en langue des élèves : comment le numérique peut-il permettre la création et le travail de la langue sur corpus ?

ACTEURS

6 Classes / 6^{ème} - 4^{ème} - 3^{ème}

TUTO

COLLÈGE SALVADOR ALLENDE

COLLÈGE JEAN LACHEVAL

COLLÈGE DENIS BRUNET

COLLÈGE PIERRE L'AIGUILLE

LES OBJECTIFS

Les élèves fabriquent des banques de mots et choisissent des structures syntaxiques pour former des phrases ou des textes (mini-portraits, micro-récits, haïkus, etc). Ces structures peuvent être choisies en analysant la langue d'un auteur (à la manière de...). Le bot crée des associations aléatoires jusqu'à ce que la production soit cohérente et validée par la classe et l'enseignant. Le compte @BotTraAMLangue rassemble les productions. Le travail porte sur des genres littéraires variés, et est réalisable en distanciel/présentiel.

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Les élèves développent leur maîtrise de la syntaxe (natures et fonctions, phrase simple/complex) et construisent les notions permettant l'analyse et l'élaboration des textes et des discours (expansion du nom, métaphore et figures stylistiques). Ils produisent un discours sur la langue en s'exprimant avec le vocabulaire grammatical adapté.

Ils manipulent, analysent et justifient leurs choix. Le travail collaboratif sur un projet de classe (s) créatif donne naissance à la publication d'un bot produit motivation et engouement chez l'élève. L'activité montre les régularités de la langue : le fonctionnement du bot (variables / publications aléatoires) met en

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

L'enseignant explore les rapports entre lecture, écriture et langue.

Le travail porte sur la production des élèves : les notions grammaticales sont travaillées à partir de leurs relevés. L'activité part de l'analyse d'un corpus limité à 280 signes (Twitter), le travail se concentre sur la manipulation et la justification des choix opérés par les élèves. Le langage du bot permet à l'élève de voir les erreurs et d'y remédier. L'enseignant accompagne et laisse l'élève verbaliser pour justifier ou remédier.

Le professeur lance l'activité, questionne et accompagne l'élève, il donne du temps. Il ne dispense pas la leçon, il met l'élève en situation de construction d'un savoir grammatical.

LE NUMERIQUE AU SERVICE DE LA FORMATION DES ELE- VES A L'ARGUMENTATION SCIENTIFIQUE EN SES

CYCLE
TERMINAL

Projet mené par : Sandrine VERDIERE.

Lycée C.G.Pravaz - Le Pont de Beauvoisin (38)

Lycée A.Borne - Montélimar (26)

Lycée des Glières - Annemasse (74)

Lycée P.Neruda - Saint-Martin d'Hères (38)

Lycée P.Delorme - L'Isle d'Abeau (38)

Inspecteur référent : Didier ANSELM.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Créer des ressources testées à destination des enseignants et de leurs élèves, dans et hors la classe, afin de générer des automatismes dans la lecture de documents statistiques variés et des courbes du marché, dans un objectif final d'argumentation scientifique.

ACTEURS

184 élèves / 1^{ère} et Terminal

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- L'identification de routines, d'étapes systématiques rassure l'élève et lui donne des repères, notamment dans le cadre de la préparation à l'examen.
- L'élève est capable d'appliquer une démarche méthodologique scientifiquement rigoureuse.
- Il est capable de s'auto-évaluer.
- Les exercices, dans et hors la classe, permettent la coopération entre élèves.
- La mise à disposition de documents multiples permet l'exercitation hors la classe ou en études.

LES OBJECTIFS

a) Production de scénarios pédagogiques interactifs permettant de s'approprier en s'exerçant le fonctionnement du marché concurrentiel et les imperfections.

- Les passages plus complexes du modèle seront privilégiés : déplacements des courbes et sur les courbes, interprétation des pentes, illustration de l'équilibre du monopole, notions de surplus et gains à l'échange.

La démarche suivie s'établit en trois étapes :

- Déterminer un objet de savoir-faire clairement identifié : « l'élève est capable de ... ».
- Proposer une ressource numérique (exercice) mettant l'élève en activité par différents exercices sur cet objet
- Associer enfin la démarche méthodologique à un exemple réel (extrait vidéo d'un JT, extrait d'un article, ...) afin d'incarner le modèle et de vérifier la compréhension.

b) Production d'exercices interactifs permettant de générer des réflexes de lecture d'un document statistique de nature variée dans le cadre de la préparation à l'E3C (Première) et aux épreuves de Terminale.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Les enseignants disposent d'une plus grande diversité des situations de test, adaptées à l'enseignement à distance et hybride.

Ils peuvent appliquer une méthodologie systématique d'analyse de documents dans tous les chapitres. La routine facilite l'évaluation en cours de formation et la remédiation, dans et hors la classe.

Ils peuvent mieux identifier les étapes que les élèves ne maîtrisent pas et différencier en fonction des capacités acquises.

PROJET

UTILISATION DE CENIALLY POUR FAVORISER LA COMPREHENSION ECRITE ET SA DIFFERENCIATION EN LANGUES VIVANTES

CYCLE 4

Projet mené par : Alexandra Lucile SOTO GASCON,
Johanna BERGE-GROSS.

Collège Geneviève Anthonioz de Gaulle,
Cluses (74).

Collège Marcel Cuynat,
Monestier-de-Clermont (38).

Inspecteur référent : Alain GIRAULT.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

COLLÈGE MARCEL CUYNAT

Comparaison entre l'utilisation de textes « classiques » (en format papier) et de textes en numérique augmenté pour la compréhension de l'écrit en langues vivantes.

ACTEURS

24 élèves / 1 Classe / 4^{ème}

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

L'expérimentation menée ici ne nous permet pas de conclure quant à l'existence d'une relation cause à effet du numérique sur les résultats des élèves, mais ne fait néanmoins pas ressortir un impact positif : les résultats des élèves ne s'améliorent pas grâce au numérique.

Le numérique reste cependant un catalyseur motivationnel des élèves sur leur apprentissage : il leur permet de gagner en autonomie et de travailler de manière interactive (et donc active). Les élèves aimeraient, à l'unanimité, utiliser davantage les outils numériques pour la compréhension de l'écrit et de manière plus générale en classe.

LES OBJECTIFS

Le projet compare les effets de l'utilisation du numérique sur la compréhension de l'écrit. Les élèves ont étudié deux textes :

Little Red Riding Hood, en format classique : texte à imprimer + fiche d'activités à remplir

The Princess and The Pea, en format numérique : texte augmenté + activités interactive en ligne

- Les deux CE ont fait l'objet d'une évaluation formative à 3 semaines d'écart afin d'établir le degré de compréhension des élèves des deux contes de fées, leur progression, et l'influence du support.
- L'expérimentation a été suivie d'un sondage de 13 questions via Google Form.

The Princess and the Pea
By Hans Christian Andersen

Once upon a time there was a prince who wanted to marry a princess; but she would have to be a real princess. He travelled all over the world to find one, but nowhere could he get what he wanted. There were princesses enough, but it was difficult to find out whether they were real ones. There was always something about them that was not as it should be. So he came home again and was sad, for he would have liked very much to have a real princess.

PROJET

LearningApps.org

CE n°2_11a

He's been down all day!

I don't feel very well. I should _____ down.

Audio B

I have _____ on the sofa all morning.

Audio A

LEARNING APP

LE PROJET

COLLÈGE GENEVIÈVE ANTHONIOZ DE GAULLE

J'ai souhaité savoir si l'outil numérique Genially peut favoriser la compréhension écrite et sa différenciation, ainsi que le développement de stratégies, en langue vivante. Genially est un outil en ligne qui permet de créer des présentations interactives. Je l'ai utilisé pour créer deux textes interactifs différenciés, contenant des aides visuelles et textuelles.

ACTEURS

49 élèves / 2 classes / 5^{ème}

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Durant la restitution en fin de séance, j'ai observé une forte implication de la part des élèves en difficulté, indiquant une meilleure compréhension des textes. Lors de l'évaluation de compréhension en fin de séquence, les résultats de certains élèves se sont améliorés, notamment des élèves en difficulté. On peut faire l'hypothèse d'un meilleur entraînement à la mobilisation des stratégies de compréhension. Les retours des élèves, après sondage, sont majoritairement positifs. Enfin, une élève allophone a déclaré que le recours à l'image ou au GIF l'a beaucoup aidé car sa langue maternelle n'utilisant pas l'alphabet latin, elle ne peut pas s'aider des mots transparents.

LES OBJECTIFS

Ce travail s'inscrit dans la séquence «Aboriginal Art and Stories», portant sur l'art et les histoires des peuples aborigènes d'Australie, et qui comporte plusieurs histoires à lire, dont une faisant l'objet d'une évaluation de compréhension. En termes de stratégies de compréhension, nous avons abordé les mots dérivés. Les élèves ont travaillé sur Genially en salle informatique, en milieu de séquence. Les objectifs de cette séance étaient culturels, grammaticaux et surtout d'entraînement à la compréhension, avec utilisation des mots dérivés. L'objectif de fin de séance était la restitution des histoires en petits groupes composés d'élèves, à partir de questions pour les guider.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

HISTOIRE

Le recours à Genially pour la compréhension de textes permet une différenciation plus efficace car plus personnalisable. Il permet aussi d'aider les élèves allophones car il permet de contourner les obstacles liés à l'alphabet et à l'absence de ressemblances entre certaines langues. Enfin, les textes interactifs ont été partagés sur des groupes d'entraide d'enseignants d'anglais durant la période du confinement. Ce genre d'outil permet un travail à distance qui peut aider les élèves en difficulté à travailler en autonomie sur un texte nouveau.

TEXTE INTERACTIF



CLASSE CULTURELLE NUMERIQUE

CYCLE 3

Projet mené par : Hera IGNACZAK, Cladie LARMAGNAC.

Collège C. Debussy,
Romans-sur-Isère (26).

Inspecteur référent : Yves Rauch.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Au cours de l'année, une classe de 6ème du collège Debussy a échangé avec un collectif d'artistes, l'ensemble Tactus et les autres classes du département engagées dans le dispositif CCN par l'intermédiaire d'un espace numérique collaboratif.

Sur cette plateforme, nous avons répondu à des consignes, sous forme de textes, d'images ou d'autres médias, nous avons échangé, commenter les productions des autres classes.

ACTEURS

28 élèves / 1 Classe / 6^{ème}

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Développement de l'autonomie et de l'engagement culturel.

LES OBJECTIFS

- S'exprimer et communiquer (en mots, en image, en musique, appréhender la littérature numérique) ;
- Acquérir la capacité de coopérer et de réaliser des projets (réalisation finale collaborative) ;
- Se sensibiliser à un usage raisonné et responsable du numérique (réagir en autonomie avec justesse aux travaux des autres classes du département, communiquer avec l'auteur via un forum dédié).

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Le numérique comme facilitateur dans la mise en œuvre d'un projet annuel et exigeant

PROJET



ADOLIRE. DONNER LE COUT DE LIRE

CYCLE 4

Projet mené par : Hera IGNACZAK, Cladie LARMAGNAC.

Collège Lionel Terray,
Meylan (38).

Inspectrice référente : Odette TURIAS.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Adolire donner le goût de lire est un projet qui vise à promouvoir la lecture grâce à la réalisation d'un clip vidéo.

ACTEURS

56 élèves / 2 classes / 5^{ème}

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Les élèves gagnent en autonomie et en gestion du travail de groupe (surtout pendant le confinement) : les parents, d'abord un peu effrayés, nous ont confié avoir eu du mal à séparer leurs enfants qui travaillaient en groupe.
- Ce projet les a motivés et a maintenu une vigueur au travail tout au long de la réalisation.
- L'aspect collaboratif de l'outil numérique ne s'est jamais démenti.

LES OBJECTIFS

Promouvoir la lecture (silencieuse et à voix haute), permettre aux élèves d'échanger entre eux, de débattre sur un livre, de travailler en groupe et d'être créatifs, de prendre conscience des droits à l'image et de la propriété intellectuelle, d'acquérir des compétences en réalisation vidéo (importance du travail de préparation, avant la réalisation du clip).

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

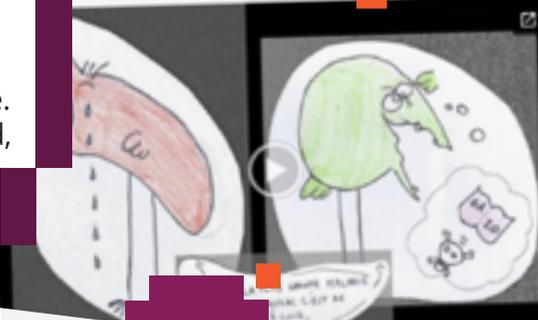
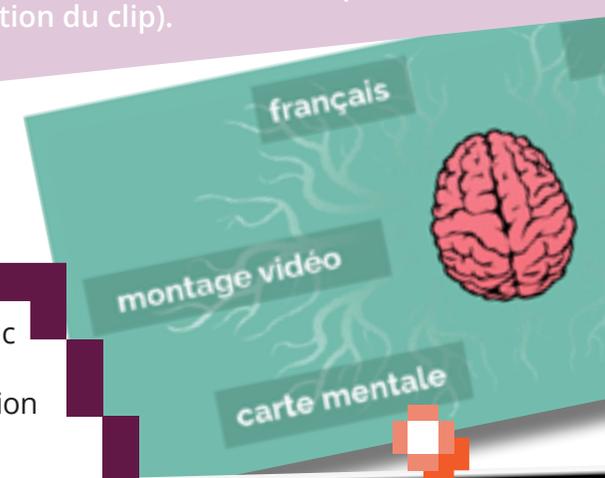
Ce projet nous a permis avec Mme Larmagnac d'enrichir nos compétences mutuellement lors de l'élaboration des séances.

Nos regards croisés ont rendu l'accompagnement des élèves plus pertinent et s'est avéré complémentaire. La pluralité des supports (tablettes ipad, PC, différents logiciels) n'a pas toujours facilité le travail et a accentué l'aspect chronophage.

PROJET

Adolire,
donner le
goût de lire

réalisation de clips vidéo
projet "heures numériques"



LE BLOC "SOUFFLE" POUR SUIVRE UN PROJET ANNUEL SUR L'ELOQUENCE

CYCLE 4

Projet mené par : Laila METHNANI.

Collège Jean Lachenal,
Faverges-Seythenex (74)

Inspecteur référent : Odette TURIAS.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Compétences orales : comment devenir orateur ? L'élève propose des lectures expressives de textes de Victor Hugo puis s'engage en interprétant ses propres productions écrites et en pratiquant le débat régulé : parcours à retrouver sur le blog SOUFFLE.

ACTEURS

27 élèves / 1 Classe / 3^{ème}

EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Le projet « classe éloquence » a permis de souder la classe autour d'un projet ambitieux en temps de formation et en termes d'attente pour les élèves : deux événements devant un public ont eu lieu : 1) Dire Hugo 2) Les élèves ont la parole.

Les élèves ont travaillé l'interprétation, la compréhension de textes littéraires, ont pratiqué des micro-trottoirs ou des interview, ont développé l'EMI, ont dépassé le stress de l'oral et ont acquis confiance en eux.

Pratique du débat régulé et exercice de l'esprit critique lors de l'événement 2 : « Les élèves ont la parole »

Projet qui génère motivation, engagement et sens des responsabilités

LES OBJECTIFS

- Le numérique, présent à toutes les étapes pour:
- ravaler le texte avec l'enregistreur vocal, captation audio et vidéo pour penser le corps à l'oral
- travailler l'interprétation du texte littéraire en outillant l'élève avec une transcription numérique du texte devenu « partition vocale »
- publier et mettre en ligne des productions des élèves, productions numériques sur l'éloquence ou Victor Hugo
- Garder une trace numérique d'un parcours oral : le blog « souffle » devient l'espace de publication collaboratif des deux classes et constitue la mémoire collective du projet PEAC (oral DNB)

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Collaboration active entre les enseignants de Lettres et avec le comédien, nécessaire adaptabilité aux besoins des élèves et engagement de chacun pour arriver aux représentations publiques : « Dire Hugo » et « Les élèves ont la parole ». Diffusion du projet dans l'établissement : engagement des professeurs et des élèves (4^{ème} et 3^{ème}) ; ce public a été actif en évaluant les orateurs avec le nutriscore de l'éloquence et en préparant des débats régulés (migrants, culte du beau, pouvoir des médias, planète en danger, poids du genre, société de consommation) Limite : beaucoup d'heures de présence en plus pour les enseignants et des emplois du temps souvent bouleversés par des ateliers de 3Heures.



PROJET



BLOG

L'ORAL AU COEUR DES LETTRES ET DE LA CULTURE.

Expérience menée dans 6 lycées du Sud de l'académie.

CYCLE
TERMINAL

Projet mené par : Jérôme ANDRÉ, Eric ANDREO, Christel ANJOLRAS, Pierre BENOIT-GUÉRINDON, Thierry JALLET, Franck KOUTCHERAWY, Françoise LENOIR, Juan-Luis RODRIGUEZ.

Lycée Vincent d'Indy - Privas / Lycée Marcel Gimond - Aubenas / Lycée Marie Rivier- Bourg st Andéol / Lycée Gabriel Faure-Tournon sur Rhône / Lycée Alain Borne-Montélimar / Lycée Gustave Jaume-Pierrelatte.

Inspectrice référente : Laure HUMBLET .

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et l'argumentation

LE PROJET

Travailler l'oral comme objet d'enseignement en lien avec les apprentissages de la discipline et l'acquisition d'une culture.

Amener les élèves à produire des formes orales appartenant au domaine de l'argumentation et / ou mettre en voix des discours ou textes autres.

Pratiquer l'évaluation et l'auto-évaluation pour définir les critères de réussite. Travail réflexif en amont et en aval d'une production orale.

ACTEURS

2nd à Term / 7 classes / 186 élèves

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Implication, motivation et confiance en soi renforcées grâce à un projet qui fait sens, qui leur permet de créer et de libérer la parole.
- Travail de groupe porteur : confrontation, collaboration.
- Prise en compte de l'interaction entre l'écrit et l'oral : les écrits de travail, la réécriture, la réflexion sur la langue, les compétences langagières liées à la communication.
- Amélioration des qualités de communication qui concernent le contenu du propos mais aussi la posture et la voix.
- Prise en main d'outils numériques.
- Acquisition d'une autonomie dans le choix des textes, des créations, de la manipulation des outils.

LES OBJECTIFS

- Sensibiliser les élèves à l'art et au pouvoir de la parole dans la vie d'un individu et d'un citoyen.
- Fédérer les élèves dans un projet commun qui développe le climat motivationnel.
- Utiliser les outils numériques au service de l'oral : pratique et évaluation.
- Sensibiliser les élèves aux contraintes de la prise de parole devant un public (exigence du contenu, la posture, la voix).
- Porter un regard réflexif sur l'oral comme objet d'enseignement.
- Changer le regard sur l'évaluation comme outil de progression.
- Préparer les élèves à un oral institutionnel.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Prise en considération de l'oral comme objet d'apprentissage grâce à un enseignement explicite et une pratique régulière.

La plus-value de l'outil numérique dans la pratique et l'évaluation de l'oral.

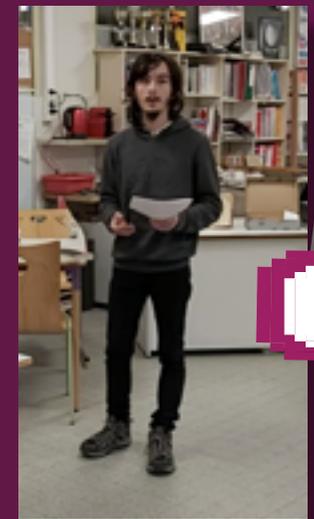
Un étayage, un accompagnement du professeur plus individualisés.

L'apport précieux des ressources apportées par d'autres disciplines comme le théâtre.

JE TE DONNE MA PAROLE
LYCÉE GABRIEL FAURE

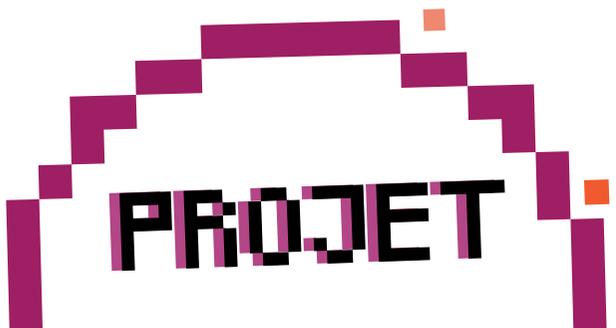


VIDEO

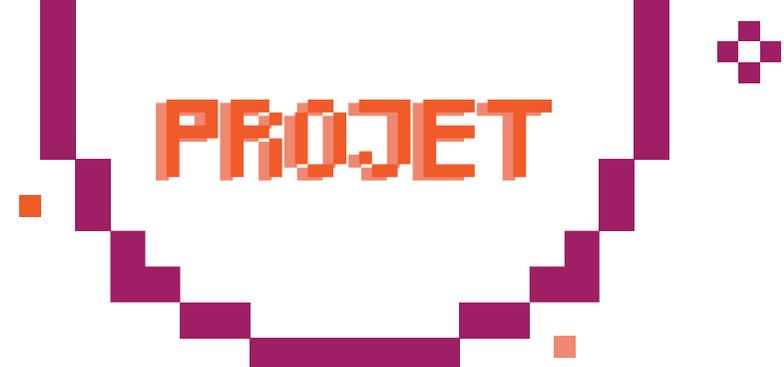
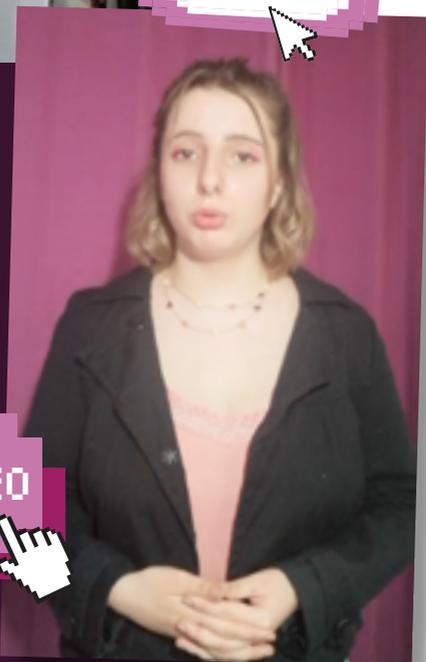
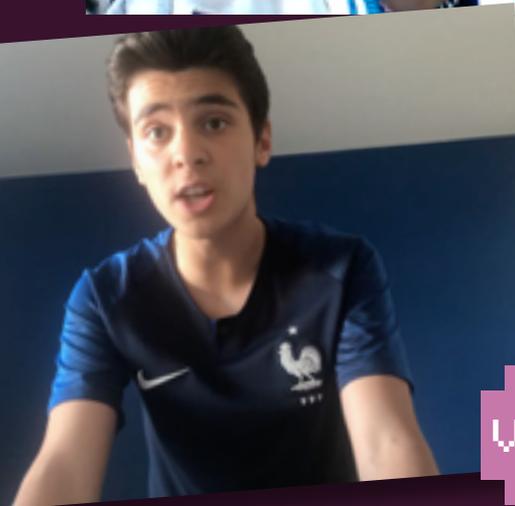


UN ORAL POUR UN PRIX LITTÉRAIRE AU QUÉBEC
Lycée marcel Gimond

NOS MOTS DE LA PAROLE
LYCÉE VINCENT D'INDY



MISE EN VOIX D'UN DISCOURS
AVEC ENREGISTREMENT VIDÉO EN
CLASSE DE 2NDE
LYCÉE VINCENT D'INDY
LYCÉE GUSTAVE JAUME



TROIS MINUTES POUR PERSUADER
LYCÉE MARIE-RIVIER



PRATIQUES DU NUMÉRIQUE AU
SERVICE DE L'ORAL EN PREMIÈRE
STMG
LYCÉE ALAIN BORNE



JE FAIS DECOUVRIR MON VILLAGE : PARCOURS NUMERIQUE A TRAVERS LE VILLAGE DE SAOU.

CYCLE 2 / 3

Projet mené par : Martine GUILLERME.

École élémentaire de Saoû
Circonscription CREST VALLEE DE LA DROME (26)

Inspectrice référente : Claire VENTRE.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et l'argumentation

LE PROJET

A travers un parcours numérique, les élèves de Saoû présentent leur village à leurs correspondants Erasmus.

Pendant l'année, ils ont collecté de l'information et réalisé des documents bilingues présentant les éléments marquants : histoire, architecture, personnalités marquantes, culture, éléments géographiques remarquables, artisanat, commerces... Ces documents prennent différentes formes : Ebooks, textes, interviews, capsules vidéos, etc... Ils ont ensuite conçu un parcours numérique autour de ces documents.

ACTEURS

64 élèves / 3 Classes / CP - CM2

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Amélioration du niveau d'anglais mais également des compétences en français, aussi bien orales qu'écrites
- Meilleure maîtrise des outils numériques (rechercher de l'information, filmer, monter des mini-films, construire des capsules, créer/utiliser des QR-codes...)
- Enrichissement de la culture personnelle sur l'histoire de son village
- Coopération, collaboration au sein de la classe (partager des tâches, faire des choix, s'organiser à plusieurs, mettre ses compétences et connaissances au service des autres...)
- Confiance en soi et image de soi (se voir, se filmer, s'entendre...)
- Capacité à s'investir dans un projet collectif
- Accroissement de l'autonomie
- Accroissement de la persévérance

LES OBJECTIFS

- Communiquer avec des correspondants ERASMUS et leur faire découvrir le village de Saoû grâce à un jeu de piste bilingue à base de QR-codes. Dans un 2ème temps, étendre l'accessibilité du jeu de piste au tourisme local, en lien avec l'office du tourisme.
- S'approprier le patrimoine culturel de son lieu de vie et le partager
- Construire la notion de citoyenneté européenne
- Renforcer la maîtrise de la langue orale et écrite (français et anglais)
- Développer les compétences disciplinaires en histoire, géographie, etc... nécessaires pour la fabrication des capsules liées aux QR-codes.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Motivation accrue grâce à un projet qui dynamise le travail de groupe des élèves

Amélioration du travail d'équipe, meilleure coordination

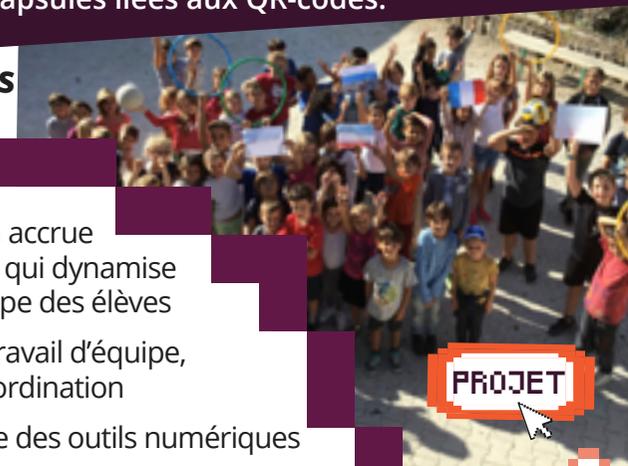
Amélioration de la maîtrise des outils numériques

Amélioration des compétences en langue

Augmentation de la confiance en soi grâce à la réalisation d'un projet ambitieux

Acquisition d'expérience dans l'organisation d'un projet, ce qui facilite l'engagement dans d'autres projets (ouverture vers le dispositif EMILE)

Meilleure connaissance du lieu d'exercice et plus grande implication dans le village, à travers les capsules vidéos sur l'histoire et la géographie ainsi que les interviews des membres de la collectivité



PROJET

VIDEO



REUSSITES ET FONDAMENTAUX : UNE ORGANISATION ENRICHIE DE L'ENSEIGNEMENT DU LANGAGE ORAL EN MATERNELLE

CYCLE I

Projet mené par : Karine SARRAILLON, Jean-Marie RANNOU.

Circonscription ROMANS VERCORS

Saint Jean en Royans maternelle - Drôme (26)

Saint Laurent en Royans maternelle - Drôme (26)

Saint Nazaire en Royans - Drôme (26)

Saint Thomas en Royans - Drôme (26)

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Narration de textes entendus avec animation des différents personnages de l'histoire à l'aide de l'application PuppetPals.

ACTEURS

196 élèves / 9 Classes de maternelle

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

L'entrée dynamique dans les situations de langage est facilitée par l'outil numérique. Les élèves sont plus facilement parleurs (particulièrement « les petits parleurs »), aidés par les manipulations possibles dans l'application.

PuppetPals aide à surmonter certains obstacles (timidité, regard des pairs) et apporte une concentration accrue dans la tâche demandée. La prise en main de l'application est simple et rapide pour tous les élèves.

L'intégration de cet outil permet aussi une plus grande autonomie des élèves :

- possibilité de s'enregistrer, de s'écouter, de recommencer
- possibilité d'identifier ses réussites, les progrès encore à réaliser

LES OBJECTIFS

- Travailler sur les fondamentaux et plus particulièrement sur les compétences langagières en cycle 1 en milieu rural.
- Reformuler une histoire entendue avec ses propres mots en s'appuyant sur un outil numérique (application Puppet Pals sur tablette) pour animer des personnages.
- Utiliser le langage oral pour apprendre à raconter une histoire entendue en utilisant un lexique adapté et une syntaxe correcte.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

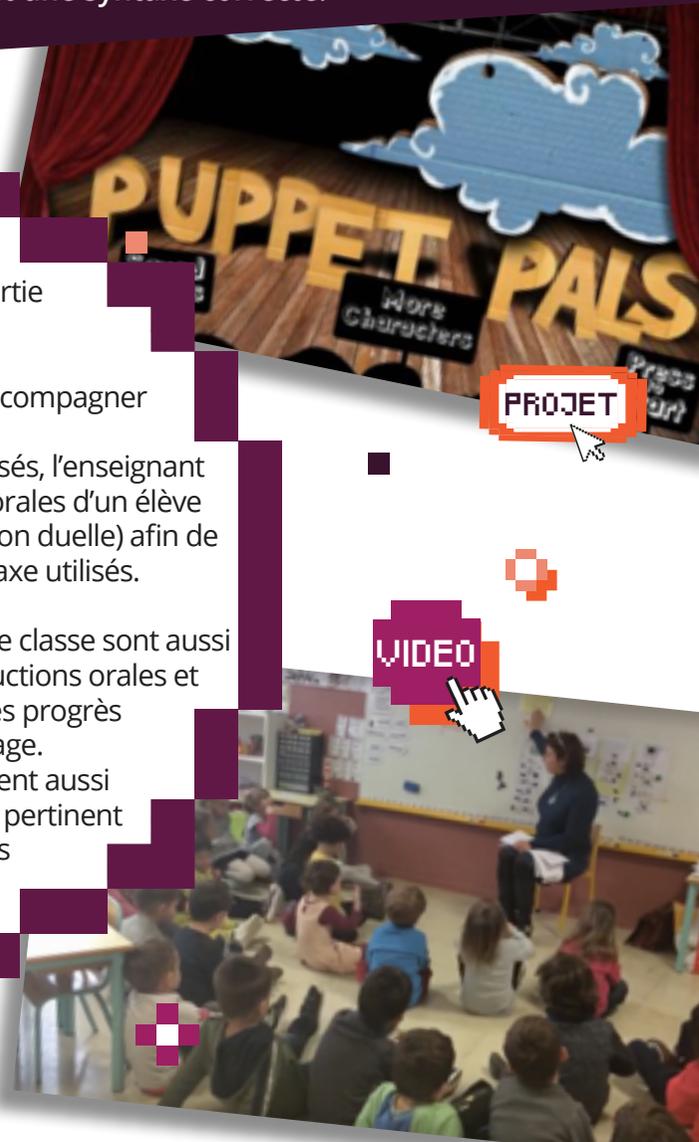
L'utilisation des tablettes libère en partie l'enseignant.

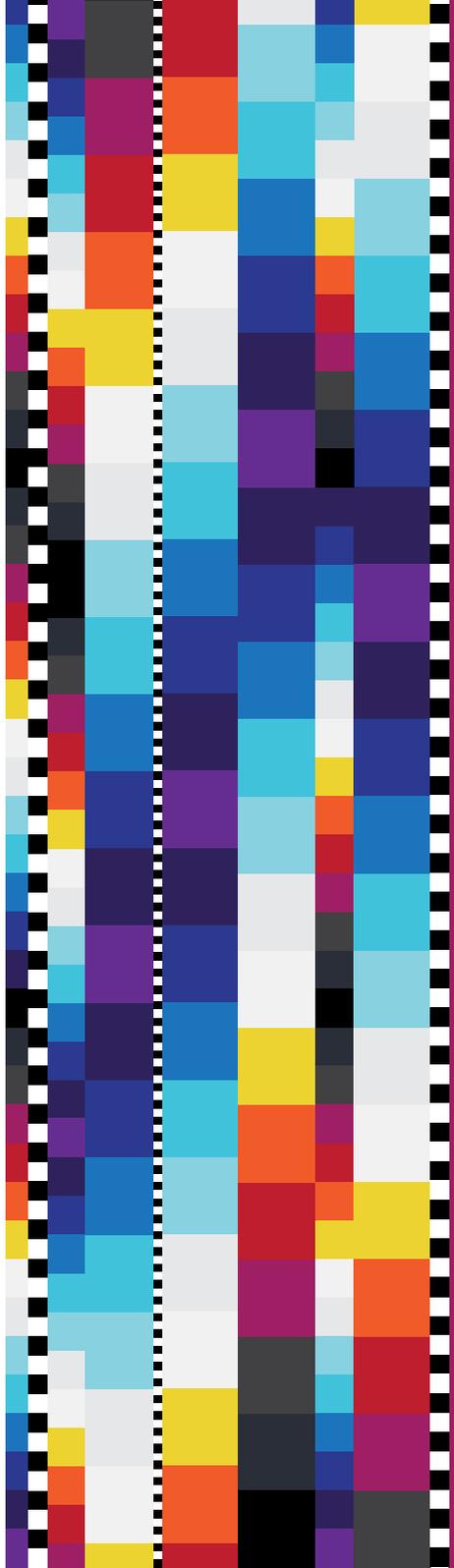
Il est alors disponible pour accompagner d'autres élèves.

À partir des enregistrements réalisés, l'enseignant peut revenir sur les productions orales d'un élève (avec un groupe classe ou en relation duelle) afin de valoriser le lexique et la syntaxe utilisés.

Des écoutes différées hors temps de classe sont aussi possibles pour analyser les productions orales et pointer plus précisément les progrès dans la grille de langage.

Les enregistrements peuvent aussi constituer un point d'appui pertinent lors des rencontres avec les familles.





LE NUMERIQUE AU SERVICE DE L'ECRI- TURE EN MATERNELLE

CYCLE I

Projet mené par : Florence BONNARD ESCOFFIER.

École maternelle du Claux
Circonscription NYONS (26)

Inspecteur référent : Pierre-Jean VERNHES.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et l'argumentation

LE PROJET

Écrire à partir d'une situation générative à l'aide de l'application Book Creator, une tablette par élève.

ACTEURS

22 élèves / 1 Classes / PS - MS - GS

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Une plus grande implication et autonomie des élèves. Les plus timides osent s'enregistrer et parler fort. Ils peuvent s'enregistrer et se réécouter à volonté sans jugement. Les élèves allophones travaillent aussi leur prononciation et leur articulation.
- La fonction lecture permet aux élèves de s'autocorriger et d'établir des liens entre oral et écrit. Les élèves rentrent dans la lecture plus rapidement.
- L'utilisation du clavier les obligent à établir des correspondances entre les différentes écritures des lettres.
- Les élèves sont plus investis dans les tâches proposées, leur temps de concentration est plus élevé car chacun progresse à son rythme. Ils produisent plus d'écrits.

LES OBJECTIFS

- Confronter les élèves aux liens qui existent entre oral et l'écrit et aux aspects conventionnels de l'écrit
- Négocier le passage de l'oral à l'écrit
- Garder en mémoire le mot ou la phrase à écrire
- Encoder des mots ou créer des référents
- Établir des liens entre lecture et écriture

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

L'ergonomie et la facilité de prise en main de l'application rend très vite les élèves autonomes. L'enseignant peut ainsi se libérer pour proposer une aide ou une réponse ciblée aux besoins des élèves.

La facilité de mise en œuvre et l'enregistrement automatique du travail des élèves rendent l'enseignant plus disponible. Le travail ainsi produit peut être consulté plus tard et peut servir de base d'évaluation des progrès des élèves. Le travail peut ainsi être consigné dans le cahier numérique de progrès de l'élève.

PROJET

ECOLE MATERNELLE DU CLAUX PIERRELAT
NIVEAU GS

LE NUMERIQUE AU
SERVICE DE L'ECRITURE
MATERNELLE

ence Bonnard Escoffier

VIDEO

LES TIROIRS AUTONOMES : DES VIDEOS "CONSIGNES" PAR LES ELEVES POUR LES ELEVES

CYCLE I

Projet mené par : Marie CHEVRIER.

École maternelle « les dauphins »
Circonscription GRENOBLE 5 (38)

Inspectrice référente : Dominique SIMON-RUAZ.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Un projet sur toute l'année pour comprendre et produire des consignes orales.

ACTEURS

1 Classe / Grande - Moyenne Section

EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Faire ce travail autour des consignes a permis aux élèves de s'approprier beaucoup de lexique. Ils ont vu l'intérêt de mémoriser pour ensuite l'utiliser dans la consigne qu'ils devaient enregistrer. Un travail de syntaxe important a été également fait grâce au projet et notamment l'application Pragmalexique.
- L'autonomie donnée aux élèves par ce système de travail en tiroir et de consignes lues par QR code sont ludique et formidable. De plus, les enfants sont fiers d'être acteurs de leurs apprentissages en ayant eux-mêmes participé à la construction des outils de la classe par l'enregistrement des consignes vidéos.

LES OBJECTIFS

- Développer l'autonomie des MS / GS
- Permettre de gérer plus efficacement la différenciation
- Comprendre une consigne (en vidéo)
- Produire un oral court expliquant une activité et les critères de réussite.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

La réalisation de vidéos consignes incite l'enseignant à réfléchir davantage aux formulations des consignes transmises aux élèves. Une fois la consigne enregistrée, le fait de s'écouter permet un retour sur ce que l'on vient de dire. On est contraint d'être plus structuré, concis et avec un vocabulaire clair. Joindre l'image aux explications est important pour illustrer les propos et aider les élèves qui sont visuels. C'est un vrai travail de retour sur nos pratiques.

PROJET

VIDEO



LE NUMERIQUE UNE AIDE POUR LE LANCAGE ORAL LE NUMERIQUE : UNE AIDE

CYCLE I

Projet mené par : Isabel BUSSIER.

Maternelle Le Faton
Circonscription VOIRON 2 (38)

Inspecteur référent : Fabien VALLIER.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Faire un recueil de recettes numériques.

ACTEURS

Élèves de grande section

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Les élèves sont maintenant autonomes dans l'utilisation de la tablette avec l'application Book Creator -> ils savent prendre une photo sur la bonne page et la recadrer.
- On a pu observer chez les élèves l'acquisition d'un vocabulaire plus précis notamment au niveau des ustensiles de cuisine (retour des parents).
- Le travail devait se poursuivre avec des corpus autour des aliments (notamment fruits et légumes) mais n'a pas pu être mené.

LES OBJECTIFS

Les élèves devront être capables de formuler des phrases correctes et évoluer vers des structures de plus en plus complexes, tout au long de la constitution du recueil de recettes.

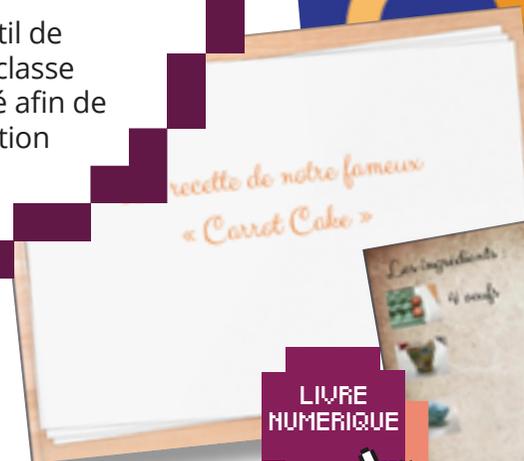
Les élèves seront capables d'utiliser la tablette pour garder des traces de leur production (photo, capture oral...). Un travail de réécoute des productions pour leur permettre de mesurer leur progrès.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Autoformation sur l'utilisation de l'Ipad.

Le confinement a permis de participer à des temps de formation et de développer le site internet de l'école avec Acad CMS, ainsi qu'un Padlet pour structurer les propositions d'activités à la maison et la création de Learning Apps.

En complément, l'outil de visioconférence «Ma classe à la maison» a été utilisé afin de poursuivre l'implication des élèves dans le projet.



LIVRE NUMÉRIQUE

A LA DECOUVERTE DE NOTRE MONDE

CYCLE 2

Projet mené par : Bruno CHARPIN.

École Élémentaire Haroun Tazieff,
Circonscription VOIRON 2 (38)

Inspecteur référent : Fabien VALLIER.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Livre interactif à la découverte de notre monde : mon école, nos quartiers, notre ville, avec des extraits audio, jeu de piste interactif sur les monuments de la commune.

ACTEURS

23 élèves / CE2

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Effets attendus :

- Meilleure compréhension et mémorisation des notions dans le domaine du temps et de l'espace en cycle 2 ; réelle coopération dans la classe.
- Utilisation de nombreux outils numériques par les élèves.
- Amélioration des compétences à l'oral, à l'écrit et au niveau informatique.
- Au niveau de l'enseignant : utilisation des outils numériques pour favoriser la coopération.
- Au niveau des familles : intégration des familles dans les apprentissages des élèves.
- Au niveau des partenaires de l'école : travailler, échanger avec des personnalités politiques mais aussi avec des correspondants.

LES OBJECTIFS

Les élèves sont capables de :

- travailler en coopération, partager des tâches.
- s'exprimer à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer de façon claire et organisée.
- recourir à des outils numériques pour expérimenter, créer, produire.
- développer des compétences autour de l'espace et du temps.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Utilisation de nouveaux outils numériques pour organiser la classe, favoriser la coopération dans la classe et les interactions, amélioration des compétences dans l'utilisation du tableau interactif, intégrer les familles et les acteurs locaux dans les apprentissages.

PROJET

A la découverte de notre

LIVRE NUMÉRIQUE

Jeu de piste interactif
découvrir l'histoire
des Abrets

Notre ville a de nombreux monuments à voir. Nous avons réalisé un jeu de piste interactif pour la découvrir en famille à l'aide d'un téléphone portable. Pour y jouer, il faut télécharger l'application Engin'App. Le code d'accès est le suivant : 253117164



Voilà le scénario :
Chère, une amie venue te rendre visite chez ta maman. Elle te raconte un moment qui vient à l'esprit d'un monument des Abrets. Peux-tu l'aider ? Tu devras suivre le parcours et participer aux activités. Bonne chance !!



Qui est Haroun Tazieff ?
Haroun Tazieff est né à Paris en 1905. Il a été un volcanologue très connu dans le monde entier.



NOTRE LIVRE : LA CLASSE !

CYCLE 1/2/3

Projet mené par : Patricia EGLAINE.

École publique de Montrevel,
Circonscription LA TOUR DU PIN (38)

Inspecteur référent : Alain GELMAN.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Créer et éditer un livre sur la découverte des ENS, sous deux formes l'une papier avec réalité augmentée (par QR codes) et l'autre multimedia (produite avec genially).

ACTEURS

23 élèves / GS au CM2

EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Appropriation des outils numériques en toute sécurité afin d'acquérir de l'autonomie dans leur utilisation et réinvestissement à bon escient
- Engagement dans la production d'écrit et sa révision via le travail collaboratif
- Motivation des élèves accrue par la valorisation de leur travail
- Progrès en expression orale grâce aux enregistrements sonores et à l'empathie des camarades

LES OBJECTIFS

- Connaître l'organisation d'un environnement numérique
- Rechercher de l'information et avoir un regard critique sur son contenu
- Utiliser les outils numériques
- Utiliser des logiciels de traitement de données numériques
- Construire un document intégrant du son et de l'image
- S'exprimer à l'oral
- Produire des écrits scientifiques et fictionnels

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Intégration du numérique aux apprentissages de façon concrète

Découverte de nouveaux outils numériques

Collaboration avec différents partenaires :

- Clémence Gouache (artiste plasticienne)
- Eric Chenavier (ERUN)
- Xavier Coquelet (animateur nature)

PROJET



CLASSE VIA EN ANGLAIS ENTRE DES ELEVES D'ECOLES RURALES

CYCLE 3

Projet mené par : Jean-Noel BRENEY.

École de Beauvène,
École St Michel de Chabریانoux,
École Colombier le Jeune,
École St Etienne de serre,
École Peyraud,
École St Jeure d'Ay
Circonscription PRIVAS-LAMASTRE (07)

Inspectrice référente : Sylviane BENOIST.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Utiliser la visioconférence pour mettre en relation une assistante native et des élèves d'écoles rurales en co-enseignement.

ACTEURS

48 élèves / 6 classes

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Le dispositif a été mis en place entre le 18 novembre 2019 et le 10 février 2020. Les élèves ont pu bénéficier d'échanges en langue cible de niveau A1 avec l'assistante native. Ces moments privilégiés d'interactions ont été bénéfiques dans l'obtention du niveau A1 requis en fin de CM2. Les productions orales ont été de qualité comme ont pu le souligner les enseignants.
- Les élèves se sont familiarisés avec la visioconférence en situation d'apprentissage. Le confinement sanitaire nous a empêché de mener à bien la 2ème phase consacrée à la mise en réseau et à la création de supports numériques par les élèves.

LES OBJECTIFS

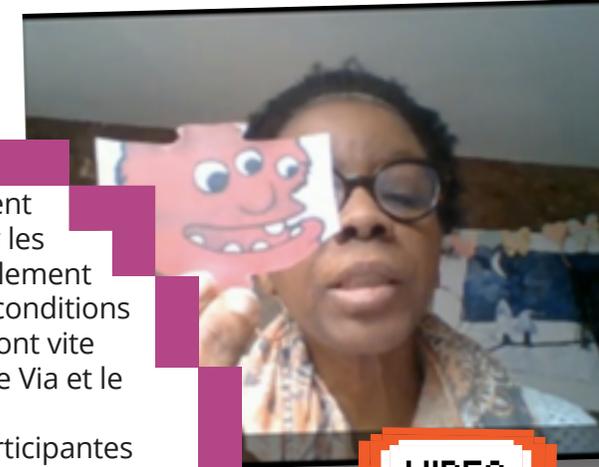
- Développer les interactions orales en anglais entre élèves.
- Réinvestir un lexique et des structures dans une situation de communication authentique.
- Mettre en réseau des classes rurales autour d'un projet départemental.
- Manipuler des ressources multimédias afin de créer des documents numériques.
- Utiliser les outils numériques mis à disposition par l'institution pour encourager des pratiques innovantes de communication entre structures scolaires éloignées.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Des kits audios (micros, enceintes) avaient été achetés pour équiper les écoles et permettre le déroulement des visioconférences dans des conditions idéales. Les enseignants se sont vite appropriés la plateforme Classe Via et le matériel.

Cependant toutes les écoles participantes n'étaient pas égales devant la connexion Internet. Le bon déroulement des séances s'en est parfois ressenti.

La plupart des enseignants nous ont témoigné l'envie d'utiliser les dispositifs numériques plus systématiquement dans le cadre de l'enseignement des LVE. Le dispositif sera reconduit l'année prochaine et chacun bénéficiera des pratiques acquises cette année.



AMELIORER LE DECODAGE ET L'ENCODAGE DES SYLLABES ET/ OU DES MOTS AVEC L'APPLICA- TION : "LA MACIE DES MOTS"

CYCLE 2

Projet mené par : Corinne BESNARD.

École élémentaire La Gondole
Circonscription MONTELIMAR (26)

Inspectrice référente : Katia AMBROSINI.

Le numérique au service de la lecture, l'écriture, l'oral et
l'argumentation

LE PROJET

Écrire à l'aide de l'application « la Magie des Mots » des syllabes et ou des mots étudiés lors des séances de lecture en classe.

Lire à haute voix de manière plus aisée des syllabes et des mots.

ACTEURS

4 élèves APC / CP

EFFETS OBSERVÉS

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Motivation accrue des élèves et plus grand investissement dans la tâche car on ne passe pas forcément par l'écrit « traditionnel » (feuille et crayon). Pour les élèves en difficulté avec l'écrit, le passage par la tablette permet de ne pas concentrer toute leur énergie sur le passage à l'écrit.
- Mémorisation croissante et efficace, au fur et à mesure des séances, des correspondances graphèmes / phonèmes.
- Amélioration de l'oralisation des syllabes ou mots produits ; les élèves parviennent à lire et décoder de manière plus rapide et efficace.

LES OBJECTIFS

- Permettre aux élèves de lire à haute voix de manière plus aisée, d'être plus performants dans la transcription des syllabes et/ou des mots.
- Améliorer pour les élèves fragiles le processus de décodage d'une syllabe.
- Permettre aux élèves de réaliser des manipulations simples sur les syllabes et sur les phonèmes et leur donner la possibilité de mémoriser les graphèmes et phonèmes étudiés.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Possibilité pour l'enseignant de personnaliser l'application avec sa propre progression de phonèmes et sa méthode de lecture : l'enseignant s'approprie l'outil et le travail est concret et au plus près du vécu des élèves.

L'application est un bon outil de remédiation et une « béquille provisoire » pour les élèves fragiles ou à besoins particuliers pour ce qui concerne l'apprentissage des graphèmes-phonèmes et ainsi l'encodage des syllabes ou des mots.

L'idéal est de travailler avec cette application lors de séances d'APC ou en petits groupes.

PROJET

VIDEO