

*Le déploiement de parcours différenciés  
soutenant la motivation, les  
apprentissages des élèves et le travail  
des compétences numériques (CRCN)*

# LA FEUILLE DES VOIRONS

## JOURNAL SCOLAIRE D'ÉCOLE COLLABORATIF

---

**CYCLES 2 – 3**

---

**Le projet :** Réalisation d'un journal scolaire numérique support de la valorisation des productions d'écrits des élèves (programmation d'école) et d'une Education aux Médias et à L'information soutenant le travail sur les compétences du CRCN

**Mené par :** école élémentaire de Saint-Cergues (74) :  
Jérôme DUCHENE, Fabrice THIERVOZ, Claire CADET, Géraldine YERGANIAN, Marion LAYAT, Véronique DEL MORAL, Cédric PAUL, Amandine PIONCHON, Isabelle LEROUX, Marie REBOUL, Céline GAMEL

**Inspecteur référent :** Mireille SAGET

**LES ACTEURS :** toute l'école : 10 classes, 238 élèves

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

Ce projet a permis, outre une motivation des élèves, de conscientiser le besoin de faire un retour sur leurs écrits car celui-ci va être lu par d'autres. De plus, ce projet reconduit chaque année amènera les élèves à une vraie culture des médias et de l'information permettant de travailler d'autres années sur l'EMI et faire le lien avec les fake news et l'influence des réseaux sociaux... « *est-ce que tout ce que l'on lit est vrai ?* »

Les élèves ont pu ainsi développer des compétences numériques par la réalisation de ce projet et ce de manière différenciée en fonction de leur niveau de classe et leur rôle (rédacteur/rédacteur en chef)

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le journal scolaire est un projet qui place l'élève dans une situation de communication authentique : le journal est destiné à être lu par un public qui dépasse le cadre de la classe, voire celui de l'école. Les objectifs sont liés aux compétences en éducation aux médias et à l'information d'une part mais également des compétences en français autour de la lecture et de la production d'écrits (ainsi que de l'oral pour les échanges et argumentations). Les compétences du CRCN ainsi que les compétences sociales et civiques du travail d'équipe et de la collaboration sont également travaillées

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Développer le travail collaboratif à l'aide du numérique
- ❖ Développer l'usage du numérique en classe en situations régulières et contextualisées
- ❖ Prendre en compte l'EMI comme enseignement et moteur de projets
- ❖ Faire du lien entre les différents domaines d'enseignement (Lecture/production d'écrits/EMI/CRCN)

## LES PRODUCTIONS

Les journaux publiés

[janvier 2021](#)



[mai 2021](#)



[Le projet](#)



[La vidéo du projet](#)



# PARCOURS VEGETAL EN IMMERSION POETIQUE

## CYCLE 2

**Le projet :** Le promeneur est invité à une exploration végétale et à une rêverie poétique, en suivant un itinéraire de 23 essences présentes sur la ville et implantées avec soin par le service des espaces verts communal. Chacune de ces essences est révélée grâce à la présence d'un panneau proposant un court texte poétique (haïku) réalisé par les élèves de la classe de CP et associé à un visuel. L'invitation au songe se poursuit par le biais d'un QR code qui propose d'écouter l'enregistrement audio des haikus par leurs auteurs de CP, et d'informations décrivant l'espèce végétale explorée.

**Mené par :** Sylvain VERGEAU, école élémentaire René Cassin, Gières (38)  
Nelly TARBOURIECH, ERUN circonscription de Saint Martin d'Hères

**Inspecteur référent :** Fabien DREVETTON

**LES ACTEURS :** 1 classe de CP, 23 élèves

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

Les effets ont été très positifs sur la mobilisation des élèves lors de la phase d'écriture.

L'objectif visé de créer un parcours dans la commune disponible pour tous les habitants de Gières a véritablement suscité l'engouement de tous les élèves. De surcroît, travailler en projet a été un véritable levier d'émulation : il a permis un travail coopératif et collaboratif et d'améliorer la cohésion du groupe.

L'objectif d'écriture a été atteint et les compétences en lecture ont progressé à toutes les étapes du projet.

Les enfants ont également progressé sur l'oralisation et notamment la diction.

Le numérique a contribué au travail en groupe et également permis de produire et valider les différents enregistrements audios, de développer de l'esprit critique et l'(auto)évaluation. Il a apporté une dimension innovante au travers des QR codes dans ce projet en sus du goût de vouloir produire.

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ Connaitre les caractéristiques d'un haïku et en produire à l'écrit.
- ❖ Associer un écrit poétique avec une image, un enregistrement audio et des informations scientifiques.
- ❖ Utiliser le numérique pour promouvoir et diffuser une production poétique auprès des habitants de la commune.
- ❖ Utiliser le numérique pour diffuser des informations scientifiques sur les espèces végétales plantées le long d'un parcours établi.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Le temps d'utilisation du numérique dans les pratiques pédagogiques de l'enseignant a augmenté et ce, à toutes les étapes du projet : lors de la phase d'écriture du texte poétique avec l'utilisation du TNI et des tablettes mais aussi lors de la phase de création de l'objet numérique disponible grâce au QR code.

L'appropriation d'un logiciel d'interaction de médias comme Thinglink est un véritable atout pour l'enseignant : il permet de contextualiser des éléments par rapport à une zone d'image à commenter par les élèves. Il peut servir aussi d'outil d'apprentissage immersif.

## LES PRODUCTIONS

[La vidéo](#)



# CORRESPONDANCE NUMÉRIQUE AVEC LES DROM-COM

---

## CYCLE 3

---

**Le projet** : Les élèves de la classe de cm1-cm2 de l'école Jean Jaurès ont échangé cette année avec des élèves des DROM-COM. Les échanges ont donné lieu à la création d'un site Internet pour présenter leur lieu de vie et celui des élèves correspondants. La production et la mise en ligne des contenus ont été réalisées par les élèves ce qui leur a permis de découvrir le fonctionnement d'un site Internet

**Mené par** : Elodie FANTI, école élémentaire Jean Jaurès, Vienne (38)  
Lionel ABRY, ERUN (38)

**Inspecteur référent** : Stéphanie JAMME

**LES ACTEURS** : classe de CM1-CM2

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Les élèves manipulent mieux l'outil informatique car peu d'entre eux utilisent un ordinateur à la maison (tablette, smartphone)
- ❖ Ils se sont pleinement investis dans la réalisation de leurs exposés car ils étaient à destination de leurs correspondants
- ❖ Ils sont impatients de recevoir les courriers de leurs correspondants et sont curieux de les connaître

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Plus grande utilisation du numérique dans la pratique de classe.
- ❖ Découverte de nouvelles pratiques car à l'échange avec les autres enseignants

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les objectifs sont pluridisciplinaires :

- ❖ géographie : connaître la place de la France dans le monde; mieux connaître son pays ; connaître le lieu où l'on vit (lieu proche : ville ; région)
- ❖ production d'écrits : réalisation d'exposés ; écrire pour se faire comprendre ; réalisation de recherches
- ❖ oral : parler distinctement pour se faire comprendre
- ❖ formation du citoyen : mieux comprendre les autres pour mieux accepter leurs différences
- ❖ numérique : utiliser l'outil informatique pour communiquer; réalisation de recherches internet ; création d'articles sur un blog

## LES PRODUCTIONS

[Le visuel](#)



[Le site](#)



# CORRESPONDANCE NUMÉRIQUE AVEC EDUTWIT

---

## CYCLE 3

---

**Le projet** : Correspondance numérique via le réseau social éducatif edutwit permettant des partages de projets et des échanges réguliers avec d'autres classes de l'espace francophone

**Mené par** : Florent CHAMPIER et Sabrina CHAMPER, école élémentaire Jean-Paul Marat, Echirolles (38)

**Inspecteur référent** : Béatrice BOSSENNEC

**LES ACTEURS** : 1 classe de CE2-CM1 de 20 élèves et 1 classe de CM1 de 23 élèves

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Edutwit étant un réseau social éducatif, c'est aussi un réseau social pour enseignants. Les échanges avec les autres enseignants participants sont nombreux, à travers des conseils des maîtres virtuels ou des forums d'échange. L'utilisation d'Edutwit entraîne ainsi par ce biais un enrichissement des pratiques et des projets proposés à la classe.
- ❖ Le projet présenté n'est pas une activité ponctuelle mais un fil rouge de l'année intégré dans sa pédagogie au quotidien, qui facilite et incite à la mise en place d'activités collaboratives innovantes, via le numérique.

## LES PRODUCTIONS

[La vidéo](#)



## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ Le premier objectif est de proposer des situations très variées de lecture et écriture dans le cadre d'une interaction réelle et réactive.
- ❖ Un second objectif est de découvrir, comprendre et s'appropriier les principes pour une utilisation responsable d'un média social, dans le cadre d'un réseau social sécurisé conçu par et pour des enseignants.
- ❖ Enfin l'utilisation d'Edutwit est une porte d'entrée pour participer à des projets collaboratifs dans des domaines variés comme par exemple le dispositif EMC *partageons* ou des projets d'écriture poétique comme Tw'Oulipo.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ L'utilisation d'Edutwit apporte une motivation supplémentaire aux élèves pour entrer dans les tâches proposées en lecture / écriture, notamment les phases parfois difficiles de révisions, ou de planification.
- ❖ Certains des principes d'utilisation du numérique, travaillés en amont du projet (charte d'utilisation du numérique), ont pu être vécus et discutés concrètement avec les élèves.
- ❖ Les partages issus des projets collaboratifs permis par l'utilisation d'Edutwit ont là encore entraîné une motivation supplémentaire pour les élèves et un approfondissement des sujets travaillés en classe. C'est le cas par exemple dans le projet EMC *partageons*

# CRÉATION D'UN FICHER OUTILS NUMÉRIQUES

CYCLES 2-3

**Le projet** : Création d'un fichier numérique en transformant les traces écrites dans les cahiers en capsules

**Mené par** : École Paul Éluard, Anneyron (26) : Ariane SAUVERZAC, Aurélie MAZARGUIL, Annabelle MEYNIER, Florence BORNE, Séverine LELAURIN, Anaïs LABAUVIE, Florence NIANG, Thomas DUBERNET-DE-BOSCQ, Virginie GAERTNER  
Marc-Olivier RUFFIÉ, ERUN circonscription de Saint-Vallier (26)

**Inspecteur référent** : Patrick RANC

**LES ACTEURS** : 8 classes de l'école élémentaire Paul Eluard d'Anneryron, 200 élèves, 9 enseignants

## THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Les élèves quel que soit le niveau, montrent une motivation certaine à la conception des capsules. Les sentiments de responsabilité et d'autonomie sont forts, nous pourrions même parler de fierté d'avoir sa capsule publiée sur le site de l'école.
- ❖ Lors de la mise en commun et de l'analyse des capsules pour choisir celle qui sera publiée, les débats sont dynamiques et argumentés favorisant encore plus la verbalisation.
- ❖ Tous les profils d'élèves trouvent leur place dans le dispositif, car les élèves en difficulté, selon la compétence abordée, sont accompagnés en APC (activités pédagogiques complémentaires) par les enseignants dans l'élaboration de leur capsule.

## LES PRODUCTIONS

[Le projet](#)



[Le film](#)



## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ Mettre en place un dispositif favorisant les conditions essentielles (action, réflexion, collaboration) à l'efficacité de l'apprentissage.
- ❖ Mieux identifier les élèves en difficulté et mettre en place un accompagnement plus personnalisé.
- ❖ Favoriser l'autonomie des élèves en classe mais aussi au domicile en ayant accès à la verbalisation des compétences travaillées en classe que ce soit dans l'année en cours mais aussi lors des années précédentes.
- ❖ Rendre l'enseignement plus explicite et permettre une plus grande clarté cognitive.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Le travail en équipe s'est encore renforcé et particulièrement entre les cycles 2 et 3.
- ❖ Une place bien plus importante à la verbalisation de tous les élèves est allouée dans les pratiques de tous les enseignants particulièrement dans les phases de mise en commun.
- ❖ La différenciation est plus active et permet de toucher tous les élèves.
- ❖ Une intégration et une maîtrise plus efficiente des outils numériques dans les pratiques de classe.
- ❖ Renforcement évident des liens école/familles par l'intermédiaire du nouveau site de l'école.
- ❖ Une plus grande clarté cognitive des enseignants sur les attendus des élèves.

# EMI

## PRODUIRE DES JOURNAUX PAPIERS

### CYCLE 3

- Le projet :**
- Elaboration d'un journal papier : les élèves créent la totalité du journal en s'immergeant pendant une semaine dans un fait d'actualité (ici, le paralympisme) : création du nom du journal, de la Une, élaboration des interviews, reportages, porte-folios, micros-trottoirs, concours, publicités, bande-dessinée...
  - Deux classes (rédactions) créent leur propre journal en concurrence l'une avec l'autre. Un jury composé d'élèves, d'enseignants, du directeur et autres élira le meilleur journal, la meilleure Une, le meilleur article...
  - Lors de la rédaction du journal, les élèves seront amenés à aborder les enjeux du « vivre ensemble » et de la prise en compte des différences en coopérant et en approfondissant leurs connaissances sur le milieu de l'handisport ou du Vendée Globe. Ils sont amenés à faire des recherches sur internet et interagir en visioconférence avec des professionnels.
  - Pour ce projet, une journaliste professionnelle accompagne les élèves et l'enseignant. Elle apporte des connaissances sur les métiers du journalisme et propose une réflexion à propos de l'Education aux médias et à l'information. Elle met en place une rédaction comme dans la réalité avec répartition des différents rôles : rédacteurs en chef, directeurs artistiques et adjoint, directeurs commerciaux, photographes, illustrateurs...

**Mené par :** école le Parmelan, Annecy (74) : Catherine MOHN, Caroline ZAVARISE  
école les Pommaries, Annecy le Vieux (74)  
Claire LEJEUNE, ERUN Annecy

**Inspecteur référent :** Anne TABURET-LE GLEDIC

**LES ACTEURS :** 2 classes de CM1, 3 classes de CM2, 1 classe de CM1-CM2

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Le projet était immersif, car une semaine lui était dédiée.
- ❖ Les élèves se sont investis sur les différentes activités et tâches à réaliser, en vue de consolider les 3 champs des activités langagières : le langage oral, la lecture et l'écriture. Ils ont effectué des recherches documentaires et se sont informés quotidiennement pour ensuite produire des articles écrits avec pour objectif d'intéresser un large public.
- ❖ Les élèves ont appris à nuancer leur point de vue en tenant compte de celui des autres. Ils ont mis en œuvre les compétences collaboratives indispensables au bon déroulement du travail de groupe.
- ❖ Ils ont appris à saisir un texte sur ordinateur, à le mettre en page, à l'imprimer et à l'enregistrer.

## LES PRODUCTIONS

[Le projet sur le site de la circonscription](#)



## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Travailler les compétences du CRCN :

- 1.1.** Mener une recherche et une veille d'information : Lire et repérer des informations sur un support numérique  
Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche
- 1.3.** Traiter des données : Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques : En réponse à une recherche, mise en relation de deux informations situées sur plusieurs pages écrans différentes. Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter.
- 2.3** Collaborer : Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus
- 3.1** Développer des documents textuels : Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Ce projet, partagé avec une journaliste professionnelle a permis une co-intervention au sein de la classe. Les enseignantes se sont nourries des connaissances expertes de cette professionnelle et ont pu les compléter pour permettre aux élèves d'acquérir les compétences qu'elles souhaitaient explorer lors des séances.

La co-intervention a aussi permis aux enseignantes d'envisager différemment leur pratique de classe : petit groupe et observation des élèves.

Les enseignantes ont pu s'appuyer sur le matériel numérique disponible : VPI, classe mobile, pour varier les activités proposées : temps collectifs, individuels, en binôme, utilisation des fonctions interactives et de partage.

# EMI

## PRODUIRE DES REPORTAGES VIDEOS

---

### CYCLE 3

---

**Le projet :** Elaboration d'un magazine « POM'TV » présentant cinq reportages vidéos en lien avec le quartier, dans lequel vivent les élèves : les élèves créent la totalité des reportages avec une alternance de séances, de décryptage et de productions. Ce projet intervient dans le cadre des premiers parcours numériques de l'élève sur le territoire d'Annecy

**Mené par :** Mélanie GENTOT, école les Pommaries, Annecy Le Vieux (74)  
Claire LEJEUNE, ERUN Annecy Est

**Inspecteur référent :** Anne TABURET-LE GLEDIC

**LES ACTEURS :** 1 classe de CM1-CM2

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ La variété des possibilités d'entrer dans le projet permet d' enrôler tous les élèves et de garder une motivation constante.
- ❖ Les élèves ont été amenés à effectuer des recherches et une veille d'information avec des supports adaptés : Qwant junior et Un Jour Une Actu.
- ❖ Les élèves ont créé leurs reportages en utilisant les fonctions simples d'une tablette pour produire des contenus vidéos et sonores. Ils ont acquis des compétences techniques : cadrer, monter, interviewer, enregistrer une voix et ils ont renforcé des compétences en français : production écrite, production orale, lecture (compréhension de supports composites).
- ❖ En lien avec l'éducation civique, aux médias et à l'information, ils ont acquis des connaissances journalistiques : vocabulaire spécifique; différenciation de l'information, de la rumeur, d'une opinion... ; critères pour juger de la fiabilité d'une information ou de sources d'informations.
- ❖ Les élèves ont dû coopérer pour élaborer une production collective et mettre à la disposition des autres leurs compétences et leurs connaissances.

## LES PRODUCTIONS

La vidéo



## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Nous avons 4 objectifs :

- ❖ Apprendre à apprendre : en apportant des gestes techniques et en alternant des phases d'analyse et de mise en œuvre ;
- ❖ Développer l'esprit critique : en décryptant des supports existants et par la compréhension de leurs fonctionnements ;
- ❖ Valoriser la collaboration : en formant des équipes de 5/6 élèves hétérogènes où chacun prend part à toutes les étapes de la production ;
- ❖ Encourager la créativité : en donnant un maximum d'autonomie aux équipes dans toutes les phases de réflexion et de production : écrite, orale, recherches, projection de plan pour le storyboard...

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Ce projet partagé ERUN/enseignante a permis une co-intervention au sein de la classe. Cela nous a permis de croiser nos regards lors de la préparation de la séquence et d'ajuster les séances grâce à des discussions riches et régulières : analyse de pratique, enrichissement des gestes professionnels et des connaissances en EMI et usage du numérique.
- ❖ La co-intervention nous a aussi permis de varier les modalités lors des temps d'activité en classe : petits groupes, différenciation et observation des élèves.
- ❖ Nous avons pu nous appuyer sur le matériel numérique disponible : VPI, tablettes, pour varier les activités proposées : temps collectifs, individuels, en binôme, utilisation des fonctions interactives et de partage.
- ❖ Le support vidéo pédagogique sera utilisé lors de formation de circonscription à venir et dans le cadre de la liaison école-collège.

# GEODECLIC UN DISPOSITIF COLLABORATIF POUR ENSEIGNER LA GEOGRAPHIE

## CYCLE 3

**Le projet :** GéoDéclic est un projet collaboratif entre classes qui vise à interroger et à comparer son territoire, au travers de photo, d'enquêtes, de visites, de documents... afin de comprendre le fonctionnement de son propre espace mais aussi d'espaces plus lointains et des liens qu'ils peuvent entretenir entre eux

**Mené par :** Jean-Paul ZAMPIN et Christophe GILGER, circonscription de Saint-Gervais les Bains (74)  
Marie-Caroline COLOMBANI, Ecole primaire des Houches  
Lise GALAVIELLE, Ecole primaire de Cordon

**Inspecteur référent :** Philippe ROEDERER

**LES ACTEURS :** 8 classes engagées dans l'académie, 74 au niveau national, et 3 à l'étranger

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Meilleure compréhension des intentions politiques, urbanistiques des gens qui pensent et organisent l'espace pour une meilleure cohabitation de tout le monde et pour habiter demain.
- ❖ Développement de l'intérêt pour la discipline.
- ❖ Développement du sens de l'observation
- ❖ Développement des compétences liées à la lecture, à l'utilisation et à l'élaboration de cartes, plans, tableaux statistiques, diagrammes, graphiques...
- ❖ Les élèves donnent plus de sens aux apprentissages avec les fondamentaux : lire et produire des documents, lire et concevoir des tableaux, résoudre des problèmes à partir de graphiques...
- ❖ Développement de l'esprit critique

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ Susciter des questionnements et des échanges géographiques autour de situations en amenant des classes à collaborer.
- ❖ Aider à mettre en œuvre simplement les programmes de géographie : dépasser l'idée d'une géographie essentiellement physique.
- ❖ Aller vers une géographie centrée sur l'humain : à partir d'un espace local, construire des repères pour comprendre comment il est organisé : le visible et l'invisible.
- ❖ Donner aux élèves des éléments de comparaison pour appréhender des espaces inconnus.
- ❖ Développer des usages citoyens et responsables des réseaux sociaux et développer l'esprit critique.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Par la mise à disposition d'outils et de scénarios clés en main, les enseignants ont pu concentrer leur action sur la mise en œuvre de la démarche avec leurs élèves et prendre du recul par rapport à l'enseignement de la géographie tel qu'ils la pratiquaient auparavant.
- ❖ L'expérimentation a permis de redynamiser, repenser et renouveler l'enseignement de la géographie et de donner une autre image de cette discipline et ce à travers une approche systémique : approche globale des différents espaces en termes économique, social et politique, en lien avec les programmes dans la notion "habiter".
- ❖ - Elle a permis aux enseignants d'utiliser de façon « naturelle » les outils numériques au service de la démarche, dans le cadre du CRCN.

## LES PRODUCTIONS

[Le site du projet](#)



[Les visuels](#)



[Le Twitter du projet](#)



# L'ÉCOLE A PERDU SES ÉLÈVES

---

## CYCLE 3

---

**Le projet :** Création d'un jeu en ligne type « escape game » avec deux parcours différenciés. En utilisant le site de l'école et l'application Génial.ly, les enfants vont établir deux parcours pour réaliser une quête. A la suite d'un test de départ les participants seront orientés vers l'un ou l'autre des parcours : un plus difficile et un plus facile

**Mené par :** Isabelle CHAFFOIS, école de Menglon (26)  
Olivier RIOSSET, ERUN, circonscription de Crest (26)

**Inspecteur référent :** Olivier MISIURNY

**LES ACTEURS :** 12 élèves de CM2

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## *LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES*

- ❖ Travailler autrement les compétences (sous forme de jeu)
- ❖ La création des épreuves demande aux élèves la maîtrise de la notion.
- ❖ Amélioration de la capacité à planifier son travail

## *LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES*

- ❖ Meilleure utilisation et appropriation des outils numériques.
- ❖ Approche différente des notions et des compétences à acquérir en utilisant le jeu.

## *LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES*

- ❖ Création d'un jeu interactif
- ❖ Création de parcours différenciés
- ❖ Savoir se servir d'applications utiles à la création de contenus interactifs
- ❖ Mobiliser tous les savoirs et contenus du programme pour la création des épreuves

Difficultés :

- ❖ Réaliser des épreuves difficiles sans faire d'erreur
- ❖ Faire une présentation lisible des épreuves.
- ❖ Créer des « chemins » en ayant prévu toutes les possibilités
- ❖ Planifier les chemins possibles.

## *LES PRODUCTIONS*

Les visuels



Le jeu



# L'HISTOIRE DE L'ÉCOLE

## CYCLES 1-2-3

**Le projet** : Création d'une vidéo retraçant l'histoire de l'école (à travers des interviews et des pièces de théâtre, les élèves ont créé une vidéo pour raconter l'histoire de leur école. Les élèves de la classe des CE/CM sont acteurs dans la démarche de projet

**Mené par** : école Hauteville-Gondon, Bourg-Saint-Maurice (73) :  
Margot PHILIBERT, Emmanuelle AMPRIMO

**Inspecteur référent** : David DEBAUX

**LES ACTEURS** : 18 élèves de PS au CP, 17 élèves du CE1 au CM2

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ compétences numériques utilisées dans plusieurs domaines : les enfants de la classe des CM sont capables d'importer une vidéo, de scinder des plans, de modifier l'image, ajouter ou retirer le son, ...
- ❖ acquisition du vocabulaire numérique (compétences du CRCN)
- ❖ connaissance de l'histoire de leur école transcrite en vidéo a permis de mettre en image les connaissances tout en les comprenant mieux (surtout pour les classes de maternelle), les enfants peuvent s'identifier aux enfants des années 50
- ❖ découvrir les méthodes d'enseignement très différentes et établir des comparaisons
- ❖ Mettre en avant un enseignement moins strict
- ❖ Prendre conscience de l'importance de l'articulation (langage oral), de la nécessité d'être attentif et silencieux, le moindre bruit s'entendant lors d'un enregistrement vidéo

## LES PRODUCTIONS

[La vidéo du projet](#)



## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ culturel : découvrir et mettre en avant l'histoire de son village et plus largement des hameaux rattachés à l'école (partir de l'école)
- ❖ développer les connaissances et de compétences dans le montage vidéo et l'usage d'internet (recherche et traitement d'informations)
- ❖ développer un usage responsable d'internet (données personnelles, protection individuelle,...)
- ❖ mieux retenir des connaissances en cherchant par soi-même et en les restituant sous forme d'une vidéo
- ❖ connaître son environnement proche

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Poursuivre cette dynamique pour cette fin d'année en mettant en avant la vidéo; faire participer les élèves afin de diffuser aux parents un conte créé par les enfants alliant théâtre, chant et danse. Cela va permettre à tous de réinvestir et approfondir ce qui a été travaillé avec le numérique
- ❖ Pour les enseignants, ce projet a permis de voir que les enfants sont demandeurs de travailler ces outils et que l'on peut y avoir recours plus facilement avec moins d'appréhension sur les nombreuses tâches à mettre en œuvre pour la création d'une vidéo

# PLAN DE TRAVAIL AU CYCLE 2

---

## CYCLE 2

---

**Le projet** : Un plan de travail adapté, lisible par les élèves de cycle 2, qui permet de mieux expliciter les apprentissages attendus dans les ateliers

**Mené par** : Séverine MARCHE, école élémentaire Alphonse Belmont, CHIMILIN (38)

**Inspecteur référent** : Fabien VALLIER

**LES ACTEURS** : 17 CP – 3 CE1

### *THÈME*

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Les élèves sont tous autonomes dans le dispositif car le plan de travail est différencié
- ❖ Les apprentissages en lecture semblent plus solides comme semblent le confirmer les résultats des tests de fluence
- ❖ L'hypothèse est que les exercices avec un feed-back immédiat (notamment en lecture) ont un effet positif sur les apprentissages.
- ❖ Les élèves n'hésitent pas à venir demander de l'aide car l'enseignante est disponible.

## LES PRODUCTIONS

[Le diaporama du projet](#)



## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ L'idée est de développer la différenciation déjà en place dans la classe, en s'appuyant sur des plans de travail.
- ❖ La plus-value du numérique est de rendre ces plans de travail plus visibles pour les enfants. Ils sont aussi plus facilement communicables aux familles.
- ❖ Par ailleurs, une alternance d'ateliers numériques, dirigés et de manipulation est mise en place.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ L'enseignante est disponible pour chaque élève qui en a besoin ou qui souhaite avoir un temps d'échanges privilégié avec elle. Cette disponibilité permet de proposer un étayage fin aux élèves fragiles. Les corrections restantes peuvent être faites en relation duelle.
- ❖ Les préparations sont anticipées de manière à ce que les enfants soient autonomes. Le travail est souvent autocorrectif.

# SACADO : UN TOUR DE FRANCE VIRTUEL POUR TRAVAILLER LA GEOGRAPHIE AU CYCLE 3

## CYCLE 3

**Le projet** : Ce projet modulaire est un voyage virtuel itinérant. Chaque étape permet d'approfondir des caractéristiques géographiques avec des aller-retours entre les supports papier et le numérique, et comporte :

- une recherche de la nouvelle destination à partir d'une énigme (trace et mesure du trajet sur des cartes)
- une visualisation du voyage en vidéo 3D avec photos aériennes et analyse des éléments de géographie
- une exploration de ressources du lieu d'arrivée avec des vidéos, photos, questionnaires
- un compte rendu des connaissances acquises durant cette étape dans un carnet de voyage (carte postale avec résumé de la leçon)
- Une personnalisation du carnet de voyage (recherche de photos illustrant cette étape)

**Mené par** : Claire POUTIGNAT, école élémentaire les Dauphins, Bernin (38)  
Dominique CESA, ERUN circonscription Grenoble 5

**Inspecteur référent** : Dominique SIMON-RUAZ

**LES ACTEURS** : 1 classe de CM1 de 20 élèves

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ L'usage des outils numériques d'information géographique (EDUGEO, GOOGLE EARTH, AYVRI) permet aux élèves d'appréhender le monde différemment de manière autonome. Les différents points de vue, les différentes échelles et les allers-retours entre les supports papiers et numériques aident à la construction de l'espace.
- ❖ La pratique de nombreux essais/erreurs favorise l'ancrage des compétences numériques et mathématiques notamment.
- ❖ La visualisation de qualité de photos aériennes ou de reconstitutions 3D ainsi que les énigmes permettent aux élèves de s'engager avec motivation dans le projet.
- ❖ Les élèves sont attachés à leur carnet de voyage qu'ils s'approprient (photos, dessins, tracés).

## LES PRODUCTIONS

Le projet



Les visuels



## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Utiliser des supports numériques en complément des supports au format papier pour :

- ❖ augmenter les possibles d'enseignement de la Géographie (connaissances, correction, feedback) ;
- ❖ permettre aux élèves une construction de l'espace plus précise (visualisation du trajet en 3D, photos aériennes et cartes) ;
- ❖ augmenter la motivation des élèves et l'ancrage des connaissances (nouveau, autonomie, multi testing, acteur de ses apprentissages) ;
- ❖ faciliter l'accès aux connaissances des élèves en difficulté avec l'écrit ;
- ❖ effectuer des recherches individuelles incitées par des défis rencontrés sur les parcours.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Les supports numériques permettent une augmentation des possibles pour l'enseignant facilitant la pédagogie dans la transmission des connaissances, dans le suivi et l'évaluation de la construction de l'espace, au niveau du gain de temps sur les corrections et leur réactivité (feedback immédiats, multi testing).
- ❖ Les tablettes sont une aide pour l'enseignant, lui permettant d'être davantage disponible (donc présent pour chacun) facilitant l'individualisation des parcours apprentissages.
- ❖ L'accompagnement par le référent numérique dans la construction de ce projet est une vraie formation qui pourra permettre à l'enseignant de réinvestir ces nouvelles compétences dans d'autres disciplines.

# Plan de travail : personnalisation de l'apprentissage, à distance ou en présentiel

## CYCLE 4

**Le projet :** Pour chaque notion, un plan de travail est distribué à chaque élève. Ceux-ci travailleront alors à leur rythme. Grâce aux tablettes, ils pourront consulter les ressources en ligne au moment où ils en auront besoin. Un travail collaboratif est alors instauré

**Mené par :** - Olivier DUPUY, collègue Marguerite Duras (26)

**Inspecteur référent :** Jérôme CARGNELUTTI, IA-IPR Mathématiques

**LES ACTEURS :** 5 classes en mathématiques – 125 élèves

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ Rendre l'élève acteur de son apprentissage
- ❖ Rendre l'élève autonome
- ❖ Faire de la différenciation de « méthode » plutôt que de niveau
- ❖ Apporter les « connaissances » en réponse à un besoin
- ❖ Permettre aux élèves de se donner des objectifs personnels sur une notion
- ❖ Travailler des compétences du CRCN :
  - ❖ 1- Information et données : Mener une recherche.
  - ❖ 2- Communication et collaboration : Partager et publier, Collaborer, Interagir.
  - ❖ 3- Création de contenus : Développer des documents multimédias

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Les élèves avançaient à leur rythme et étaient autonomes dans leur travail. Chacun savait ce qu'il avait à faire à tout moment. Les élèves ont donc été en activité beaucoup plus souvent avec les plans de travail.
- ❖ Les QCM de départ n'ont pas toujours eu l'effet escompté : les élèves n'en ont pas tiré profit pour avoir une stratégie de travail plus efficace.
- ❖ Les élèves s'entraidaient à chaque séance grâce aux tableaux et au mobilier innovant de la classe. Ils se sentaient plus libres et organisaient leur travail comme ils le souhaitaient. Les élèves les plus en difficulté ont eu du mal à gagner en autonomie avec ce plan de travail.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Le professeur est toujours présent en classe non pas pour inculquer un savoir mais guider les élèves vers l'autonomie, leur donner des réponses à leurs questions en les aiguillant vers les bonnes ressources, mettre en relation les élèves entre eux...
- ❖ Le professeur est un guide qui aide les élèves à travailler leurs compétences et non les seuls savoirs.
- ❖ Les cours magistraux sont réduits au maximum pour laisser libre place à une forme de classe mutuelle. Les plans de travail ont permis aux élèves de travailler simplement et en toute autonomie pendant le confinement.

## LES PRODUCTIONS

Les élèves expliquent le projet



# Apprentissage et consolidation différenciés de concepts fondamentaux en STI2D

---

## CYCLE TERMINAL

---

**Le projet :** Proposer une méthode de mémorisation expansée (réactivation) à partir d'une application AnkiApp (Smartphone et PC) en mathématique et physique et savoirs fondamentaux de STI2D, liées aux domaines de l'énergie, de la matière, de l'information

**Mené par :** - François LAURANÇON, lycée Louis Armand (73)  
- Guillaume MARTIN, lycée Louis Armand (73)

**Inspecteur référent :** Guy CHATEIGNER, IA-IPR STI

**LES ACTEURS :** Classes de terminale STI2D– 44 élèves

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Ce projet a présenté deux phases temporelles :

- ❖ Avant Toussaint les élèves ont été vu très régulièrement. Il leur a été proposé des temps de révision et de nombreuses micro-évaluations formatives. Cela a permis de remarquer un renforcement fort de la maîtrise des savoirs de base révisés. Les élèves pouvaient donc les réinvestir dans des tâches plus complexes demandant de l'autonomie.
- ❖ Après Toussaint les élèves étaient présents une semaine sur deux. Il a été observé une faible intensité dans la révision régulière des concepts à réactiver. De plus le temps en classe devait principalement être consacré à l'avancement dans le programme. Les bénéfices de la répétition expansée ont donc fortement chuté.
- ❖ Le bilan est mitigé avec un ressenti positif grâce à une bonne entame mais aussi un goût d'inachevé à cause de cette année particulière qui a éloigné les élèves du lycée.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Ce projet, lors de la phase de sans demi-jauge, avant la Toussaint a permis de remarquer un renforcement fort de la maîtrise des savoirs de base révisés. Les élèves pouvaient donc les réinvestir dans des tâches plus complexes demandant de l'autonomie.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Les pratiques pédagogiques des enseignants évoluent positivement. En effet :

- ❖ les savoirs et savoir-faire à renforcer doivent être finement identifiés. Cela oblige les enseignants à une réflexion approfondie sur les prérequis nécessaires aux apprentissages des élèves ; ceci afin de proposer des situations ciblées sur les besoins.
- ❖ la mise en place de la méthode de la répétition expansée est conséquente à mettre en place. Cela passe nécessairement par un travail collaboratif entre les professeurs de l'équipe pédagogique et/ou de la discipline.
- ❖ pour être efficace les élèves doivent travailler les compétences sur plusieurs années. Cela implique donc la mise en place d'une stratégie pédagogique sur tout un cycle.
- ❖ Les professeurs travaillent donc de manière plus cohérente et plus collaborative.

## LES PRODUCTIONS

[Stratégies pédagogiques en sciences cognitives](#)



[Logiciel de répétition expansée](#)



[L'expérimentation](#)



[Decks Ankiapp avec les exercices](#)



# L'EMC, ça PIX aussi !

---

## CYCLE 4

---

**Le projet :** Travailler les compétences PIX sans les déconnecter de l'enseignement disciplinaire en classe de 4e

**Mené par :** - Sylvain HAUSSARD, collège Lamartine (38)

**Inspecteur référent :** Nathalie REVEYAZ, IA-IPR HG

**LES ACTEURS :** Trois classes de 4e



*L'utilisation de Genially avec les élèves impose de nombreuses précautions au regard du RGPD. Des alternatives plus respectueuses des données personnelles existent. Vous trouverez des exemples d'outils sur le site de la DRANE*

*: <https://dane.web.ac-grenoble.fr/article/application-pedagogiques-et-rgpd>*

### THÈME

*Le déploiement de parcours différenciés soutenant la motivation, les apprentissages des élèves et le travail des compétences numériques (CRCN)*

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES APPRENTISSAGES

- ❖ Le parcours a permis à tous les élèves de découvrir la plateforme PIX, et de commencer à s'y positionner sans se limiter aux parcours proposés. Ils ont acquis la capacité de reconnaître la compétence numérique travaillée, et d'en appliquer les principes à d'autres situations (ex : reconnaissance des sites officiels, utilisation autonome des dispositifs de vérification des sources, changement de posture vis-à-vis de Wikipédia). La progressivité des activités a permis même aux plus débutants de progresser et de ne pas être perdus, voire de se rendre compte que la plupart des exercices proposés sont à leur portée, et donc transposables à d'autres disciplines.

## LES EFFETS OBSERVÉS SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

- ❖ Ce parcours permet à l'enseignant de concevoir toute une progression disciplinaire autour d'un objectif compétence bien définie, et d'en travailler de manière minutieuse tous les aspects. Ce recentrage permet une plus grande articulation entre les activités : le sens des apprentissages est mieux ciblé à travers un scénario granulaire, progressif, qui donne à l'enseignant une plus grande maîtrise de ses objectifs pédagogiques. On peut en souligner enfin la flexibilité : les activités peuvent être aussi bien réalisées en distanciel qu'en présentiel, ou de manière hybride, ce qui offre un panel de possibilités non négligeable en temps d'instabilité.

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ Le projet propose un parcours permettant aux élèves de Quatrième de s'initier à la plateforme PIX et de travailler les compétences numériques en lien avec la certification qui les attend en Troisième. Cet entraînement s'appuie sur le programme d'EMC de Quatrième, de manière spiralaire et progressive. La focale est mise sur les compétences du domaine « informations et données ».
- ❖ L'expérience se tient sur l'ensemble du programme d'EMC, à travers 4 séances sur les trois thèmes suivants :
  - ❖ *La justice des mineurs en France, garante des libertés* : recherche guidée par fiche de route avec analyse et identification des sources (reconnaitre une source officielle, croiser des sources, utiliser Wikipédia) avec rédaction au format « tweet ».
  - ❖ *les libertés en France* : deux activités complémentaires. Une recherche guidée sur le site du Conseil Constitutionnel menant à la découverte du bloc de constitutionnalité, avec production d'un texte sur traitement de texte, puis une activité sur le thème de la liberté de la presse (analyse de la carte 2020 de RSF et tâche finale sous forme d'oral enregistré de type « émission de radio »)
  - ❖ *L'éducation aux médias et à l'information* : faire travailler les élèves sur l'identification des sources d'informations, le rôle et les travers des réseaux sociaux et l'importance d'une utilisation citoyenne des réseaux d'information.

## LES PRODUCTIONS

Parcours élèves

