

les heures numériques

#hn2016

2015-2016

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

académie
Grenoble 

MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



arts du spectacle et numérique

Collège Paul Valéry

Projet mené par M. Dumaine, professeur de lettres et M. Petit, professeur d'éducation musicale au collège Paul Valéry, établissement classé REP.

L'inspecteur d'académie référent est M. Yves Rauch, IA-IPR de musique.

arts du spectacle et numérique

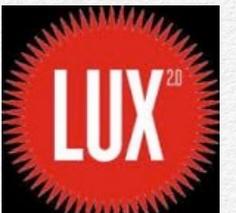
Les Compétences Mises En Jeu Dans Le Projet :

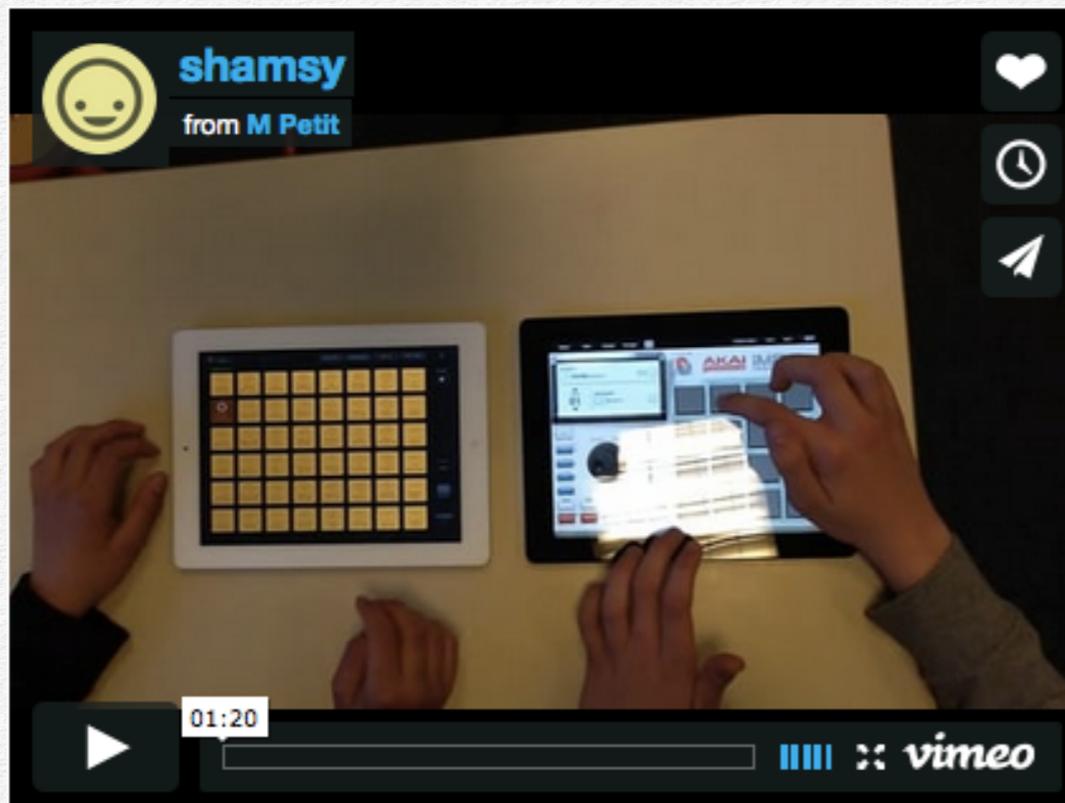
- Découvrir les Arts du spectacle et du numérique, leurs langages, se les approprier, expérimenter.
- Appréhender les interactions entre les langages des mots, du corps, de la musique, du numérique.
- Découvrir et mettre en scène le principe de variations en musique, en théâtre, en danse, en projection vidéo avec comme guide les variations Goldbeg de J.S Bach.
- Ecrire sans restriction de langage, écrire pour jouer.

Ce projet s'appuie sur un partenariat avec la Scène [Nationale LUX 2.0](#) proposant aux élèves un parcours artistique et culturel (spectacles, rencontres et interventions d'artistes de divers horizons).

L'atelier se déroule le mardi soir de 17h à 18 h 30 avec 12 élèves volontaires de la 6ème à la 4ème, il est conçu comme un laboratoire, un lieu d'expérimentation, un bac à sable où chacun se met en jeu, en scène, en avant, en danger selon ses envies ou ses aptitudes.

« L' expérimentation de la création artistique en lien avec le numérique et la sensibilisation aux Arts de la





“Les limites de mon langage signifient les limites de mon propre monde.”

Ludwig Wittgenstein
(1889 -1951)

le site
internet

Bilan de l'expérimentation :

Rencontre avec une dimension du langage artistique, l'hybridation chère aux artistes actuels (Mourad Merzouki, Adrien Mondot, Antonin Leymarie...)

Les élèves ont suivi un parcours personnalisé et autodéterminé, ils ont collaboré et travaillé en autonomie

Valorisation de l'estime de soi

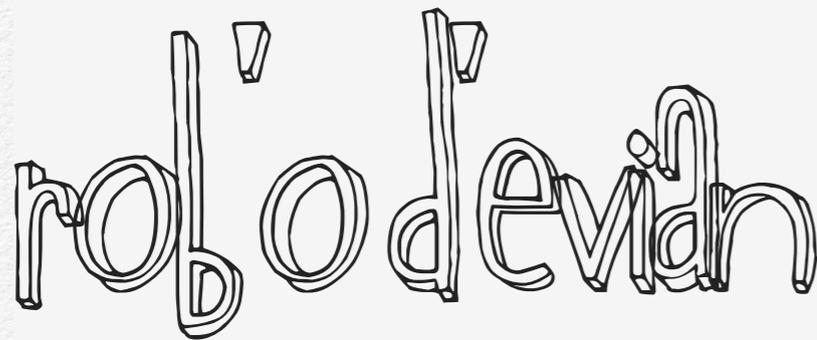
Maîtrise des outils numériques pour créer une oeuvre artistique

no'bo devidan



12 écoles, 17 classes

Projet porté par :
Richard MARTINEZ IEN
circonscription EVIAN-Les-
Bains, Marie-Christine
COSSON ATICE-PEMF,
Elisabeth TOURNIER CPC
EPS et Frédérique
LAZZAROTTO CPC
Généaliste



Les Compétences Mises En Jeu Dans Le Projet :

Logique, prévision et anticipation. Permettre aux élèves de prendre du recul sur leurs pratiques numériques, les anticiper et les prévoir, être actifs face aux outils numériques. Leur montrer la logique de programmation pour mieux comprendre les environnements numériques et en faire le meilleur usage possible pour un futur proche...le monde du travail où ils seront probablement confrontés au numérique.

« Avec les robots, l'erreur n'est pas une faute, mais un passage obligé pour apprendre »

Le code et la programmation sont un levier pédagogique au service des notions fondamentales.

De nombreuses activités sont basées sur les mathématiques, comme l'utilisation des nombres binaires, les représentations ou graphiques, les séquences et problèmes de tri, ainsi que la cryptographie. Les élèves s'impliquent de manière active dans la communication, la résolution de problèmes et sont créatifs en utilisant des capacités de raisonnement dans des activités concrètes.(machine à trier, jeu de Nim, boîte à chaussettes...)

Se situer et se déplacer sur un quadrillage : avec un robot Beebot cela prend tout son sens ! Amener le robot à se déplacer selon un certain parcours jusqu'à un point donné, en complexifiant le parcours petit à petit. Une activité qui met en jeu de la manipulation physique et de l'abstraction comme écrire un programme de déplacement sur papier et anticiper le point d'arrivée.

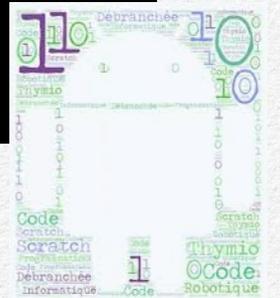
Avec le robot Thymio, à partir d'une démarche d'investigation basée sur la compréhension des comportements du robot, les élèves vont aborder le paradigme de la pro-

grammation événementielle. Ils aborderont la différence entre le « ET » et le « OU » logique. Avec la nécessité de créer des algorithmes de résolution de problème, le raisonnement par essai/erreur, les élèves traduiront une phrase d'un langage naturel en langage de programmation, tout en faisant l'analogie entre le robot et l'homme.

Avec des applications comme Scratch les élèves pourront réaliser un dessin animé à partir d'un projet d'écriture ou d'une lecture suivie. La nécessité de dire à la machine ce qu'on veut qu'elle fasse demandera de prévoir et d'écrire le scénario (storyboard par exemple) puis de mettre en pratique : une résolution de problèmes concrets.



voir les activités de programmation



le site internet

Les acteurs du projet :

- # La classe de CM2 de l'école d'Evian Centre
- # Les classes de MS/GS, CP/CE1, CE1/CE2 et CM1/CM2 de l'école Maxilly
- # La classe de CM2 de l'école de St Paul en Chablais
- # Les classes de PS/MS, CE1/CE2, GS/CP et CM1/CM2 de l'école de La Chapelle d'Abondance
- # La classe de CE1/CE2/CM1/CM2 de l'école de Seytroux
- # La classe de CM1/CM2 de l'école de Thollon
- # Les classes de CP/CE1 et de CM1/CM2 de l'école de Féternes
- # La classe de MS/GS de l'école de Champanges
- # La classe de GS/CP de l'école de Vacheresse
- # La classe de CP de l'école de Larringes
- # La classe de CM2 de l'école de Neuvécelle

la Cuisine se met en scène

Projet porté par Charlotte
Dupond, enseignante BSE,
lycée Marlioz

lycée marlioz

La cuisine se met en scène

Le Projet :

La cuisine se met en scène est un projet numérique autour du plan de la cuisine pédagogique du lycée Marlioz. Il est rendu dynamique grâce à l'application internet Thnglink qui permet d'intégrer, sous forme de tags, des capsules vidéos et des commentaires réalisés par les élèves.

« **Créer un plan de cuisine dynamique grâce à une application en ligne : Thnglink** »

Ce projet a pour objectif :

l'appropriation des locaux de la cuisine pédagogique par les

élèves, les différentes zones

(la zone sale, la zone propre), repérer les dispositifs de sécurité en cuisine...faire des vidéos des différentes techniques d'apprentissage en

cuisine qui servent à affiner l'évaluation de la maîtrise de la compétence par l'élève (visionnage en classe, évaluation par les pairs) et permettent de développer leur esprit critique et le travail en équipe. Ces vidéos permettent également de les faire réfléchir sur le droit à

l'image, la diffusion de contenus, le choix et le cadre de publication, l'identité et les traces numériques (grâce à l'intervention du professeur de Lettres-Histoire dans le cadre de l'Éducation Morale et Civique).

Les élèves se sont filmés avec des tablettes, ils ont pris également des photos pour s'approprier la cuisine.

Les vidéos retravaillées ont été envoyées sur la chaîne youtube de l'enseignante puis intégrées sur l'application

Thinglink (version teacher). Les élèves ont signés une autorisation de droit à l'image et les vidéos seront effacées dans deux ans.

Ce projet a eu un réel intérêt pour les élèves qui se sont beaucoup impliqués et ont développé un travail en équipe. Les vidéos prises par les élèves puis analysées en groupe leur ont permis de mieux comprendre leurs erreurs et d'améliorer leur technique. La prise de vidéos a permis également de mettre en pratique leur compréhension sur le droit à l'image, la diffusion des contenus, le choix et le cadre de publication... Par exemple en filmant les mains de l'élève mais pas son visage. Ils ont très rapidement maîtrisé l'application thinglink. Le plus difficile a été, pour les élèves, de décrire les zones de travail et de synthétiser leurs idées (commentaires sous les vidéos ou les photos). Les élèves ont été acteurs de ce projet, ont choisi ce qu'ils souhaitent faire apparaître dans le plan de la cuisine avec la volonté de le présenter aux futurs élèves qui intégreront le CAP APR l'année prochaine.



le site internet

un mood à l'aves en gtb

lycée professionnel du
chablais

Projet porté par Martial
Rossi, enseignant en Bac
pro Technicien Menuisier
Agenceur au lycée
professionnel du Chablais

Un mood élèves en glib

« **Créer un plan de cuisine dynamique grâce à une application en ligne :**

Thinglink »

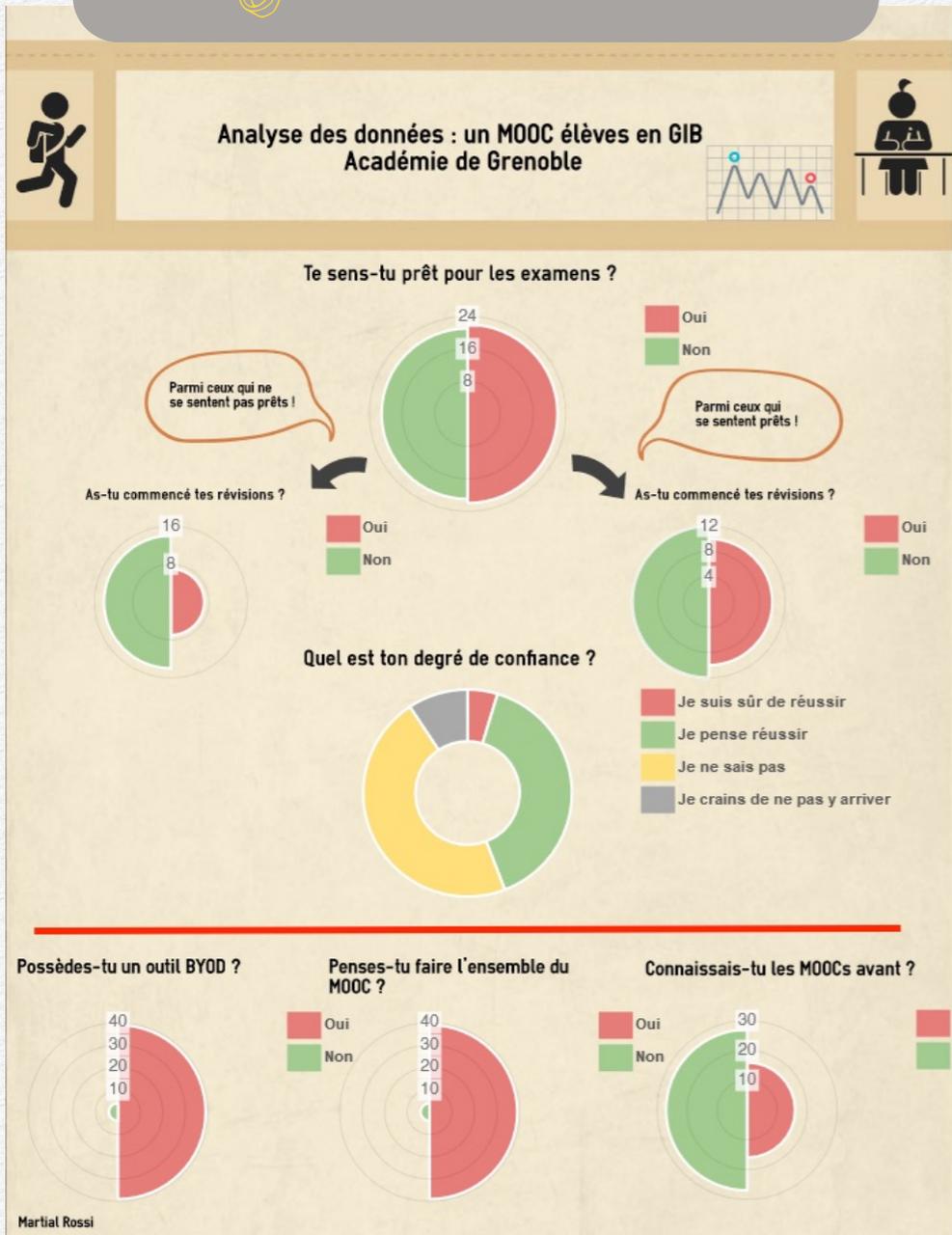
Le Projet :

Le projet est un MOOC élève. Il s'articule autour de l'outil Ludiscape afin de créer un suivi des apprenants mais aussi d'intégrer le ludique par le jeu dans la thématique. Cette thématique est celle des révisions avant l'examen de BAC PRO TMA et TCB.

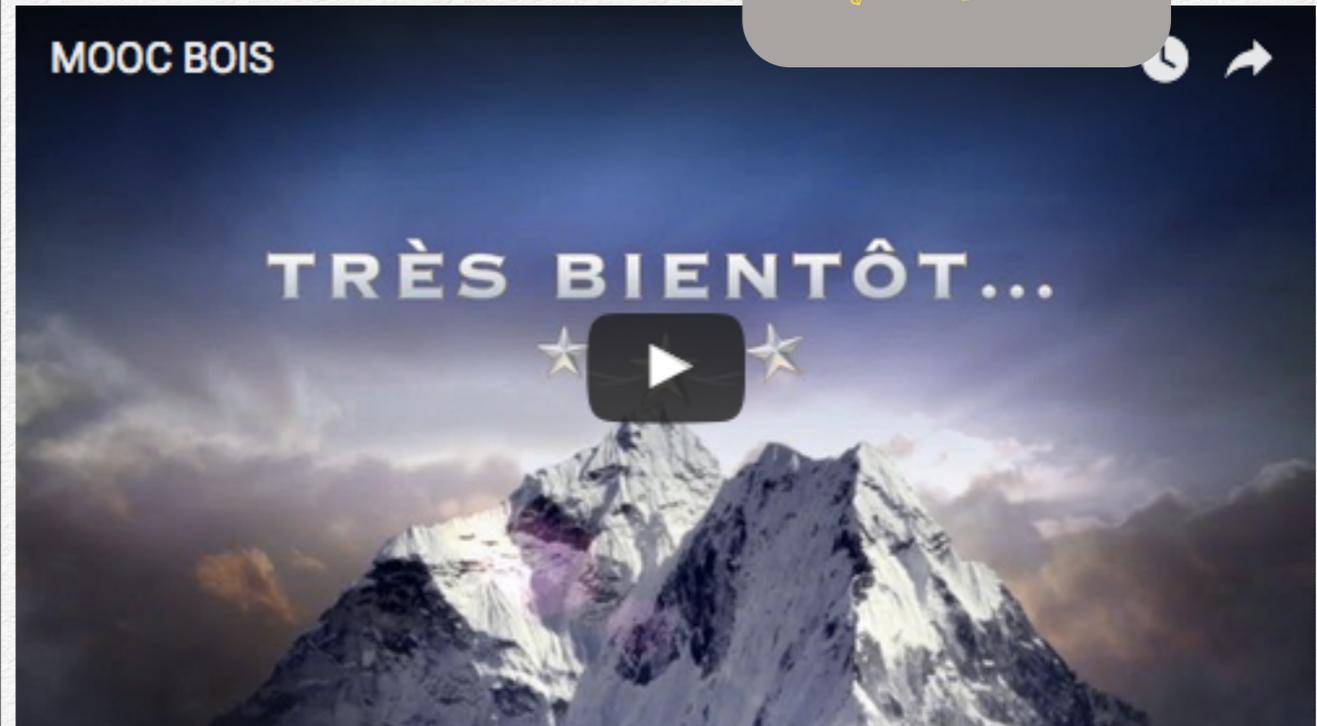
La mise en oeuvre se fait pas une timeline. Celle-ci permet de donner du rythme au MOOC. Les élèves se connectent à leur convenance sur le MOOC et font le parcours à leur rythme. Les thématiques du MOOC sont accessibles en ligne les unes après les autres, semaine après semaine. Le MOOC s'étale sur une période de 6 semaines et débute 2 mois environ avant l'examen du BAC PRO. Le MOOC est totalement ouvert et libre d'accès, il se déroule comme un MOOC universitaire. Une partie cours, une partie entraînement et une partie évaluation, qui permet la remise d'une attestation.

Par sa définition, le MOOC est en ligne. Le numérique permet d'intégrer ici l'apprentissage à distance mais aussi de le faire au rythme de l'apprenant. L'intégration d'un outil de jeu sérieux permet de réaliser le suivi des apprenants dans leur résultat. Il n'y a pas eu d'obligation de connexion, les personnes connectées ont fait le parcours à leur convenance et en libre accès.

analyse des données

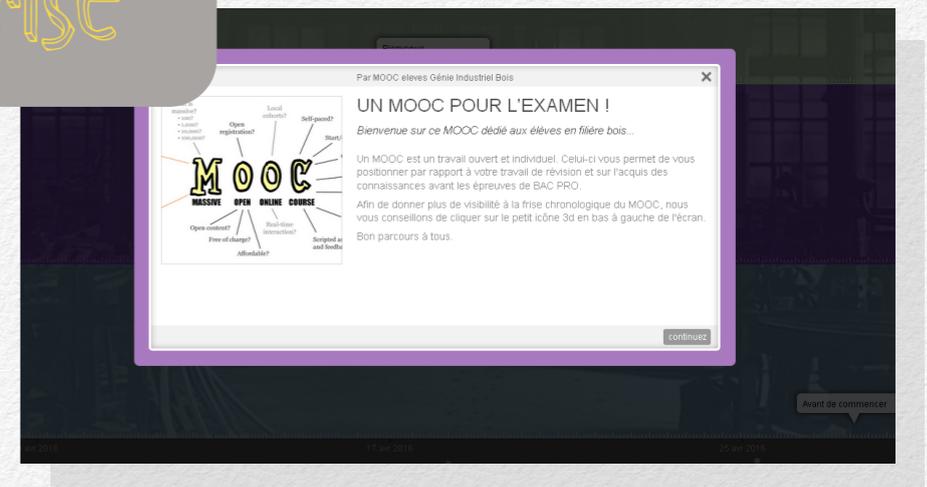


teaser



frise

le site internet



en quête de mémoire

Projet porté par Christophe
Gilger, ATICE St Gervais,
Pays du Mont-Blanc

lycée professionnel du
Chablais

enquête de mémoire

Les Compétences Mises En Jeu Dans Le Projet :

Cette action organisée à l'initiative de la FOL 74 et en partenariat avec le groupe Arts et Culture humaniste 74 a pour objet de travailler autour de la Mémoire de l'occupation et de la Résistance en Haute-Savoie. Elle s'adresse aux classes de cycle 3 et 4. Cette action, accompagnée des nouveaux programmes d'Histoire ainsi que l'enseignement moral et civique. Elle valorise la culture de l'engagement chez les élèves et participe au parcours citoyen.

Conduire une enquête

Comprendre et construire le contexte historique

Préparer un travail

Ce projet permet de partager des ressources, des traces, de nos Histoires locales, inscrites dans l'Histoire de la seconde guerre mondiale. Chacune d'elle est classée selon des thèmes dominants et identifiée par une planche de QR codes à destination des élèves afin d'enrichir leurs leçons. Ces ressources peuvent permettre de mener un travail en histoire ou bien de compléter un projet de classe en réalité augmentée.

Le point de départ est un élément local : monument aux morts, plaque commémorative, témoin vivant... Il n'y a pas de thème imposé à suivre impérativement comme pour le concours national de la résistance et de la déportation.

à découvrir

- **Fiche de présentation** : celle-ci donne un éclairage sur la nature de la ressource, les thèmes associés.
- **Ressources** : objets de travail identifiés par les classes et proposés sans aucune modification ou souci de présentation.
- **Productions finales** : productions issues du travail des élèves, sur la base des ressources identi-

« enrichir les leçons
des élèves par des res-
sources multimédias »

le site
internet



grande liberté petit auteur

Projet porté par Christophe
Gilger, ATICE St Gervais,
Pays du Mont-Blanc

lycée professionnel du
Chablais

grande liberté petit auteur

Ce projet comporte deux axes :

Numérique et apprentissages interdisciplinaires

La production est sous la forme de murs d'actualités collaboratifs sur lesquels les élèves d'une classe ou plusieurs écoles peuvent contribuer et s'exprimer. Plusieurs domaines disciplinaires entrent en jeu : enseignement de la langue orale et écrite, éducation civique et morale, TUIC... mais également toutes les autres disciplines (culture humaniste, sciences, arts,...) selon les sujets développés.

Éducation aux médias et citoyenneté numérique :

De par la publication sur un réseau social, ce travail amène les élèves à développer un usage responsable des outils TICE (outils de publication, réseaux sociaux...) afin d'aiguiser leur esprit critique.

Commenter un sujet d'actualité

Débattre autour d'un sujet d'actualité

Concevoir un document de synthèse, à l'attention d'autres élèves et des parents, destiné à être publié sur Internet

La définition d'une charte de bon usage « **Charte du petit auteur** » permet aux élèves de :

mener une réflexion sur les valeurs de la République quelles que soient les convictions, les croyances ou les choix de vie personnels

coopérer, développer une certaine autonomie, un esprit critique en évitant toute discrimination et toute dévalorisation entre élèves.

reconnaître le pluralisme des opinions, des convictions, des croyances et des modes de vie (principe de la coexistence des libertés)

Chaque séquence est découpée comme suit

Phase 1 : L'enseignant soumet la question à débattre aux élèves, en lien avec l'actualité (locale, régionale, nationale ou internationale)

Phase 2 : Les élèves disposent d'une semaine pour se connecter au mur et rédiger sa ou ses proposition(s) ou commentaire(s)

Phase 3 : Un débat est mis en œuvre dans la classe avec comme support le mur réalisé par les élèves qui sera remodelé

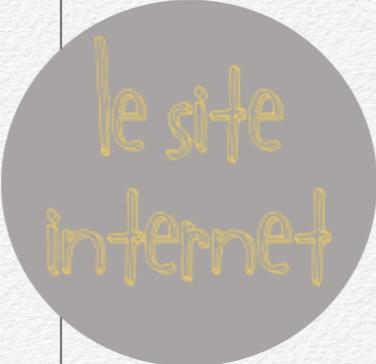
À travers ces trois phases, est rédigée une charte de publication.



Les plus-values du numérique

L'utilisation d'un mur d'expression type Padlet va permettre un travail collaboratif des élèves :

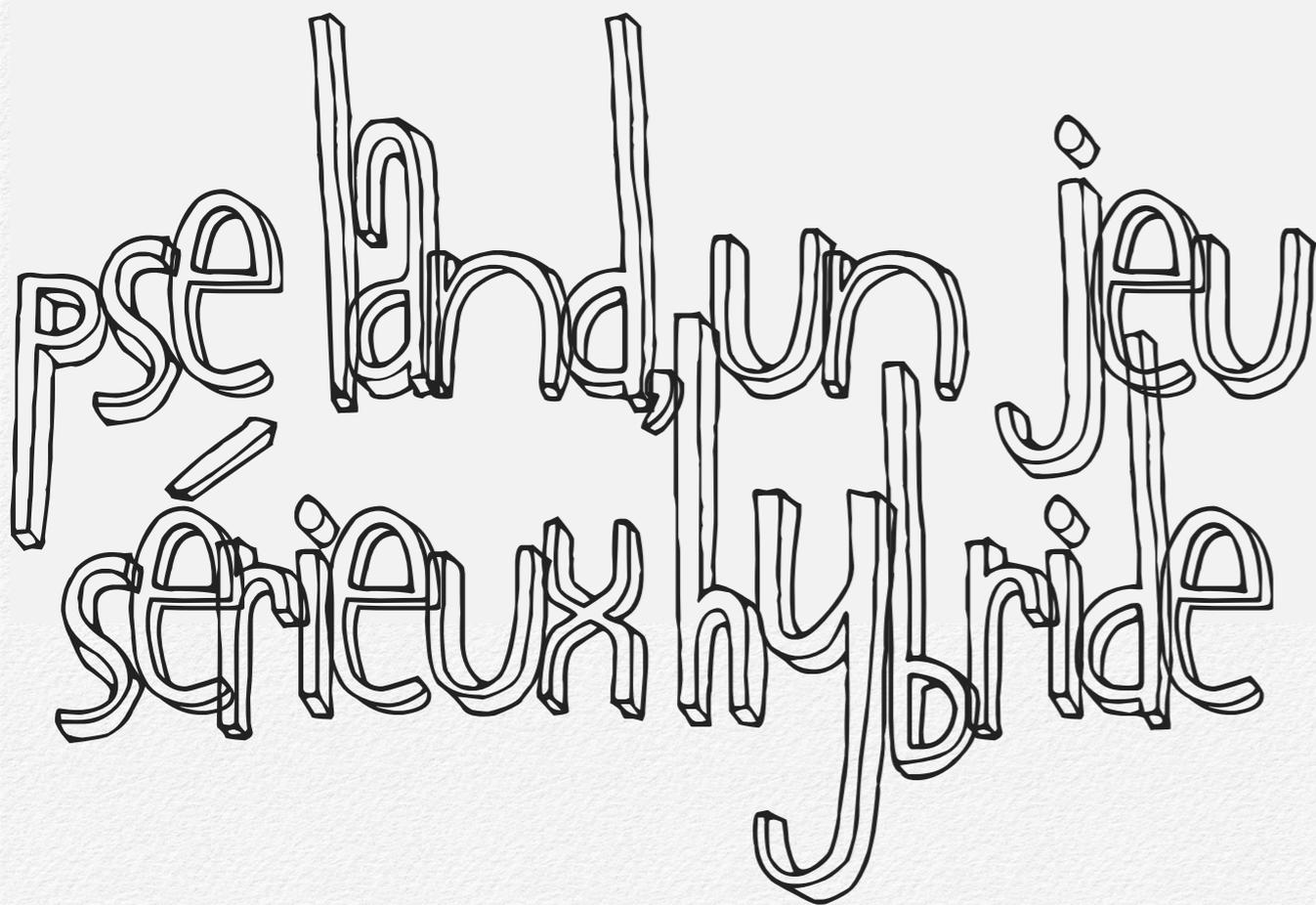
- possibilité d'écrire à titre individuel ;
- possibilité de modifier et travailler collectivement afin d'en faire une production commune ;
- possibilité d'ajouter, effacer, déplacer, classer les vignettes et d'organiser sa pensées et formaliser les échanges réalisés en classe ;
- possibilité de travailler en accès restreint et ensuite de partager son travail une fois qu'il a été amendé et remanié collectivement ; mise en ligne sur le site de l'école, à l'attention d'autres élèves, mais également des parents.



psce band, un jeu sérieux hybride

lycée ella fitzgerald

Projet mené par Thomas
Mazeau professeur de
lycée professionnel SEP, St
Romain En Gal



Création d'un jeu hybride (Plateau et appli Android) pour l'enseignement de la PSE en CAP

Le joueur doit expérimenter des stratégies pour parvenir à une gestion équilibrée budgétaire, expérience pro, alimentation saine, bien être... Différents thèmes sont abordés : qualification professionnel, contrat de travail, gestion du budget, alimentation...

L'appli est publiée sur le playstore de Google

Le jeu est en classe, le plateau autour duquel se réunissent les élèves leur permet d'échanger et de participer aux expériences de chacun. Le jeu est constitué d'un plateau concret sur lequel évoluent les pions des élèves. Les élèves peuvent manipuler des objets (diplômes, cartes de crédits, billets...). L'application tablette (Android) gère le déroulement de la partie en fonction du statut du joueur (élève en bac pro, salarié, travailleur dissimulé...) et de son emplacement sur le plateau (logement, employeur, structure de loisir, commerce...). Une case, au centre du jeu, permettra au joueur d'accéder à des QCM posés en lien avec les expérimentations des joueurs.

Inductif, Jeu et outil Numérique pour favoriser l'apprentissages des élèves de CAP.

Le jeu a été testé avec un groupe d'élèves de la classe de TCAP. L'outil est particulièrement mobilisateur, suscite de nombreuses questions chez les élèves concernant les sujets abordés. Spontanément les élèves déclarent apprécier ce mode d'apprentissage, qui d'après eux, les « oblige à participer et à apprendre ».

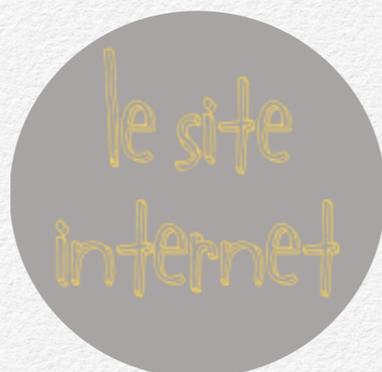
Les plus-values du numérique

Pour l'élève

Sur ce projet, le Numérique facilite la mise en œuvre d'un véritable jeu sérieux dans lequel les élèves vont expérimenter presque concrètement certains thèmes du programme de PSE. Le numérique permet également aux élèves de se positionner différemment par rapport à l'erreur. Celle-ci n'est pas pénalisante et est toujours réparable. Les élèves sont en autonomie et se laissent guider par l'appli tablette. Grâce au Numérique l'élève réalise des tâches complexes et tisse des liens entre les différents thèmes du référentiel de PSE.

Pour l'enseignant

A terme, l'appli permettra un suivi fin des compétences mises en œuvre par les élèves.



prendre en main un
portail documentaire

Projet porté par Pierre-Yves
Pépin, IPR-EVS

Collège la mandallaz

prendre en main un portail documentaire

Le Projet :

Outil de formation à l'attention des professeurs documentalistes en formation initiale ou continue. Prise en main d'un portail documentaire par des élèves de 6ème.

Conduire une séance
au CDI en 6ème

Un témoignage au collège de Sillingy
Académie de Grenoble

A partir d'une situation pédagogique habituelle, mise en place d'une démarche inductive pour la prise en main d'un portail documentaire.

les plus-values du numérique

L'outil permet par essence d'apprendre à apprendre: accès aux ressources numériques, aux services de réservation, aux outils en ligne et aux flux d'info.

le site
internet

Conduire une séance

Groupe technique académique « politique documentaire », académie de Grenoble

REPERES POUR CONDUIRE UNE SEANCE

AVANT LA SEANCE

- Préparer l'espace de travail ;
- Vérifier le matériel nécessaire à la conduite de la séance : informatique, photocopies...
- Gérer l'entrée des élèves en classe : accueil, civilités...
- Placer les élèves ;
- Faire l'appel des élèves.

SEANCE

METTRE AU TRAVAIL

- **Mobiliser les élèves** : proposer une activité permettant de faire émerger une problématique en lien avec les apprentissages qui seront réalisés au cours de l'heure à venir : mini-débat, documents picturaux... L'ambition est d'élever le niveau de motivation des élèves et d'identifier l'objet de travail du jour ;
- Exprimer les consignes : faire reformuler par un élève, afficher les consignes tout au long de la séance.

REGULER

- Communiquer : se positionner par rapport aux élèves, poser sa voix, formuler des questions, gérer le tour de parole ;
- Observer les élèves, les accompagner individuellement ;
- Encourager les élèves, rappeler à l'ordre.

GERER LES APPRENTISSAGES

- Conduire la progression du groupe : consigne / exécution / correction collective partielle / rappel de la consigne / exécution / points de rassemblement / correction ;
- Evaluer la progression des élèves dans les apprentissages ;
- Contrôler le déroulement du temps ;

EVALUER

- Apporter des corrections ;
- Prévoir un réinvestissement dans le cours de la séance ;
- Prévoir une production écrite finale ;
- **Construire la boucle cognitive**: l'ambition est de permettre aux élèves d'établir des liens entre les différentes notions abordées pour mieux les intégrer. Il appartient aux élèves de formuler cette reprise, le maître étant garant de la justesse du propos.

FIN DE CLASSE

- Donner la consigne de fin de travail ;
- Evoquer la poursuite de la séance ;
- Remettre en ordre du lieu de travail ;
- Donner la consigne de départ.

APRES LA SEANCE

- Evaluer les apprentissages des élèves (production écrites) ;
- Prévoir les remédiations ;
- Faire le point sur le déroulement de la séance, les modifications à introduire ;
- Planifier une nouvelle séance / séquence.

Février 2015

Construire une séquence

Groupe technique académique « politique documentaire »
Académie de Grenoble

REPERES POUR CONSTRUIRE UNE SEQUENCE

AVANT LA SEQUENCE

- Consulter le projet de politique documentaire de l'établissement ;
- Se reporter à la progression annuelle ;
- Consulter les référentiels : PACIFI, socle ;
- Identifier les objectifs de politique documentaire ;
- S'entretenir avec l'enseignant partenaire pour identifier ses objectifs disciplinaires.

LA SEQUENCE

- Vérifier les prérequis, conceptuels ou matériels ;
- **Formuler l'objectif (ou les objectifs) en termes opérationnels** : « A la fin de la séquence, l'apprenant est capable de : identifier, rechercher, comparer, résoudre... » de manière autonome : exemples
 - Analyser un besoin d'information et formuler les mots clés,
 - Utiliser un dictionnaire numérique,
 - Valider la crédibilité de la source : auteur, date, rapport au sujet traité,
 - Identifier les espaces du portail documentaire,
 - Interroger un moteur de recherche de manière simple ou avancée,
 - Etablir une synthèse des documents...
- Indiquer les références à PACIFI et au socle ;
- Découper la séquence en séances, selon les « heures » ;
- Indiquer les étapes du déroulement de la procédure éducative suivie, faire figurer un temps prévisionnel ;
- **La démarche d'apprentissage des élèves se fonde sur une perspective inductive** : du concret à l'abstrait, de l'expérience des élèves à la théorie ;
- **Mobiliser les élèves au début de chaque séance**, puis présenter la séance du jour ;
- Exprimer les consignes ;
- Prévoir une activité de temporisation ;
- **Mettre en place une boucle cognitive** : récapituler les acquis de la séance avec les élèves pour leur permettre une meilleure intégration ;
- **Evaluer les acquis des élèves, en lien direct avec les objectifs énoncés** :
 - Analyse d'un besoin d'information,
 - Recherche dans un dictionnaire numérique,
 - Validation de sources...et collecter les productions des élèves ;
- Evoquer des prolongements.

APRES LA SEQUENCE

- **Evaluer la conception et le déroulement de la séance** : les objectifs assignés ont-ils été atteints ?
- **Prévoir des remédiations** ;
- Faire un point par rapport à la progression ;
- Construire une nouvelle séquence.

Février 2015

géométrie vs graphisme

Projet mené par Marie-Christine Noyaret,
enseignante à Chonas
l'Ambellan

École Chonas l'Ambellan

géotortue vs Scratch

Le Projet :

Travail sur la programmation en CM2. Une première partie avec Géotortue (langage logo), une deuxième partie avec Scratch. L'idée était d'expérimenter ces deux langages afin de :

Créer des algorithmes pour contrôler un objet numérique et le faire évoluer dans l'espace en fonction du but visé.

Distinguer les spécificités des deux logiciels, et les différentes procédures / compétences qu'ils mettent en jeu.

De mi-novembre 2015 à avril 2016

le Comparatif

	Géotortue	Scratch
Interface	Simple. voire simplifiée dans la version "bac à sable". Peu de commandes sont présentées à dessin. Il s'agit pour l'élève de construire des procédures (c'est à dire des nouvelles commandes) plutôt que d'utiliser des commandes toutes prêtes.	Nous avons travaillé sur ordinateurs, et donc avec la version classique (et non la version junior disponible sur tablettes). L'interface est beaucoup plus riche , voire compliquée : de très nombreux blocs resteront inutilisés au cours du projet. En revanche, le bloc intègre son usage directement sous la forme d'un titre explicite.
Éléments disponibles	Utilisation exclusive d' éléments géométriques : lignes de couleurs et d'épaisseur variables.	Utilisation de nombreux éléments : images vectorielles, sons , importation d'images ou de sons possible, tracés...
Langage	Les scripts doivent être écrits en mode texte , éventuellement copiés et collés (mais toujours en mode texte). Une grande rigueur dans l'écriture du script est nécessaire.	Un simple glisser-déposer des blocs permet l'écriture des scripts. La rigueur est présente également dans la gestion des différents personnages (lutins), arrière-plans, la conception de la chronologie des actions.
Interdisciplinarité	Le lien avec la géométrie est prépondérant.	Des liens peuvent se créer avec plusieurs domaines : français, maths, LVE...
Notions abordées	Notions d' orientation relative (ex. : tourner à gauche de 90°) : nécessité de revenir pour certains à la position du corps. Boucles : la fonction "Répète" permet de simplifier un script. Il s'agit pour certains élèves d'un concept difficile à intégrer. Procédures : il s'agit ici de créer un véritable concept (le carré par exemple) qui n'existe pas dans les commandes initiales. Ce concept est ensuite réutilisable.	Les deux types d' orientation : relative (tourner) et absolue (s'orienter) peuvent un peu désorienter... Boucles : la fonction "Répète" semble naturelle, grâce au travail précédent dans Géotortue. Notion de condition (si... alors) : abordée en fin de séquence.
Partage	La figure finale peut être exportée au format image. Pas d'animation.	L' animation entière est partageable sur Internet.
Avis des élèves	Voir le bilan Géotortue	Voir le bilan Scratch
Avis de l'enseignante	Dans le cadre de la mise en place des nouveaux programmes, une initiation à la programmation est demandée. En tant qu'enseignante, les deux logiciels me semblent intéressants à aborder avec les élèves, et leur comparaison se solda par un match nul . Ils se sont en effet révélés complémentaires , et également attrayants pour les élèves, quoique de façons différentes. Ils permettent tous deux d'aborder la logique nécessaire à la programmation en utilisant des langages très différents mais accessibles aux élèves. Il nous a paru judicieux de commencer avec Géotortue et de découvrir Scratch ensuite. En effet, Géotortue est un logiciel plus simple et plus limité, qui permet moins de variétés dans les activités mais qui demande une rigueur importante. Il permet ainsi de se centrer sur la tâche elle-même et moins sur la forme. En revanche, Scratch, logiciel beaucoup plus riche, offre des possibilités plus étendues, permet à chaque élève d'exprimer sa créativité , au risque peut-être de se faire submerger par les formes au détriment de la tâche demandée. A l'enseignant de bien cibler les différentes tâches à accomplir et d' accompagner personnellement les projets des élèves en donnant des conseils et des pistes au fur et à mesure de leur avancée. Une séquence de 8 à 10 séances me paraît suffisante dans l'année avec un de ces deux logiciels. Le choix du logiciel peut alors se faire en fonction des autres projets de classe : par exemple, si on travaille déjà sur un scénario avec des images (film d'animation, court métrage, BD...), il vaut mieux choisir Géotortue, car cela ferait doublon avec l'usage que Scratch fait des médias.	

Activités impossibles sans le numérique ! Pour ne retenir qu'une plus-value : le feedback immédiat offert par le logiciel comme source de motivation à la correction / modification du projet.

le site internet



voir le détail des séances ici

quand flèche haut ▼ est cliqué

s'orienter à 0▼

avancer de 50

quand flèche bas ▼ est cliqué

s'orienter à 180▼

avancer de 50

quand flèche droite ▼ est cliqué

s'orienter à 90▼

avancer de 50

quand flèche gauche ▼ est cliqué

s'orienter à -90▼

avancer de 50

une tablette pour l'apprentissage de la mécanique statique

Projet piloté par Emmanuel
Couvreur, Chef des
Travaux et porté par Guy
Chateigner, inspecteur
académique.

lycée polyvalent
ferdinand buisson

une tablette pour l'apprentissage de la mécanique statique

Le Projet :

Il s'agit ici d'utiliser une application gratuite créée par Autodesk - « ForceEffect » - qui fonctionne sous tablette IOS ou Android, afin d'apprendre aux élèves à modéliser un système mécanique plan, puis à calculer des efforts. Son utilisation est très simple : il suffit de prendre la photo d'un système, de la mettre en fond de plan, de dessiner par-dessus avec les doigts le schéma cinématique (plan), puis d'appliquer des efforts. L'application calcule alors les efforts engendrés et les affiche graphiquement et numériquement. Cet environnement numérique est donc très intuitif et visuel. Sa démarche induit un aller et retour entre le réel et le virtuel. Il pourrait être un accélérateur pour l'apprentissage de la mécanique statique.

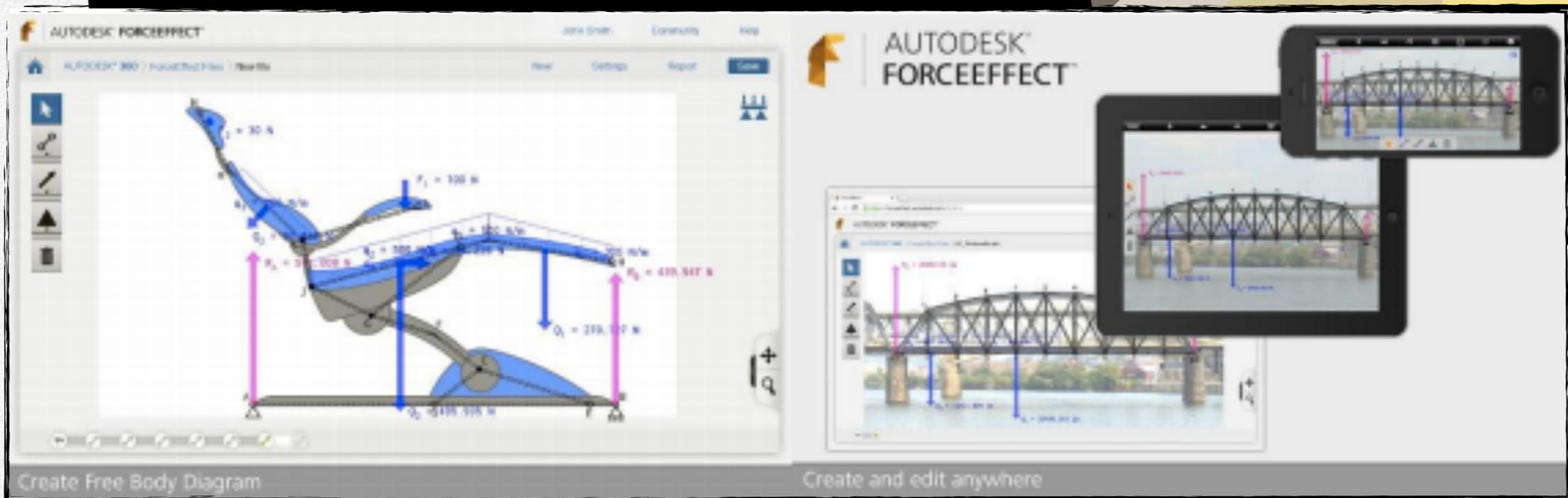
interactivité - simplicité - modélisation - partage

le site
internet

scénario pédagogique

Expérimenter l'utilisation de ce produit dans une classe de première S-SI en l'intégrant dans une séquence.

- # Choisir un système mécanique (avec des mobilités) de sa vie courante et le prendre en photo.
- # Récupérer la photo sur la tablette
- # Utiliser les tutoriaux et exemples fournis avec les applications et tracer le schéma cinématique plan sur la photo.
- # Réaliser l'étude cinématique : trajectoires, vitesses et accélérations.
- # Restituer



L'écriture dans la littérature : étude croisée en réalité augmentée

Projet piloté par Olivier
Ponson, professeur de
lettres-histoire et porté par
Emmanuelle Kalonji,
inspectrice.

lycée marlioz

Le personnage dans la littérature : étude croisée en réalité augmentée



Les objets d'étude « Parcours de personnage » et « Des goûts et des couleurs, discutons-en ! », au programme de la 2^{nde} BAC PRO, permettent de s'attacher à la vision du monde que proposent certains personnages littéraires et cinématographiques tout en les confrontant avec les choix de vie de leurs auteurs. Il s'agit de s'intéresser aux valeurs et aux principes qui meuvent ces personnages et ces auteurs, d'en étudier l'universalité et d'en questionner la pertinence au moment de la création de l'œuvre et de nos jours.

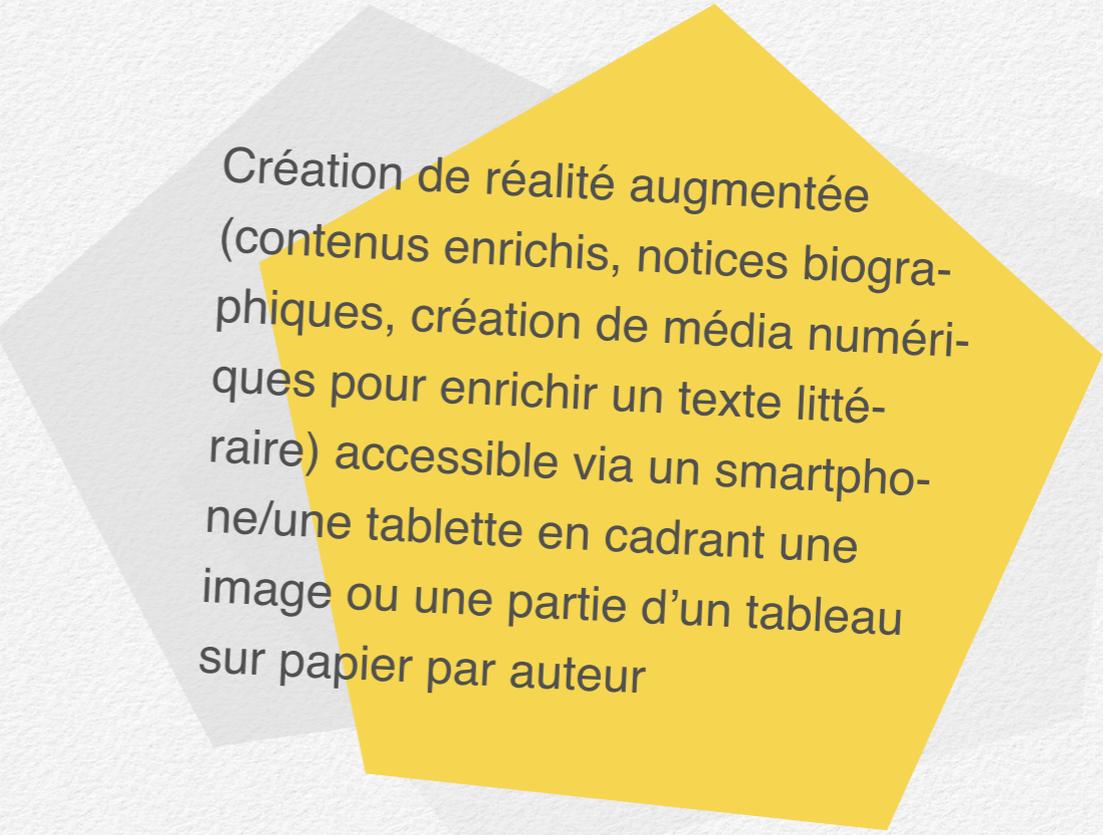
**Appli Aurasma,
chaîne « oponson »
pour voir le rendu**

Depuis l'Antiquité, le personnage du vagabond, en rupture avec la société et qui décide de vivre pour une durée indéfinie sans attaches, dans un but spirituel, traverse la littérature et le cinéma (de Diogène de Sinope, aux héros de London et Kérouac en passant par le chevalier errant du Moyen-âge, Le journal du voleur de Genet, Knulp de Hesse, le film Into the wild...). Tous ces personnages ont en commun une volonté d'introspection, la recherche d'un moi profond qu'il ne pense pouvoir atteindre que dans le retour à la nature et le refus de la société contemporaine et de ses valeurs source d'aliénation pour l'individu.

Il s'agit, à travers l'étude de personnages et de la vie de leurs auteurs, de faire prendre conscience aux élèves du prix de la liberté et du montant que la société semble exiger de ceux qui font ce choix. Ainsi, si la littérature aide à se construire en permettant à travers un personnage d'expérimenter sans risque un choix de vie radical, il est loisible de proposer ces pistes de réflexion aux élèves et de les amener par la lecture de ces récits de vie à s'interroger sur leur désirs et sur leur être en tant que tel, tout autant que sur les valeurs fondamentales de notre société.

L'originalité de ce projet est de croiser des sources variées (textes littéraires, musicaux, films, images) de toutes les époques, avec la vie réelle des auteurs et de proposer aux élèves d'enrichir leur étude en utilisant et en créant de la réalité augmentée dans le cadre de la littérature et de l'histoire des arts. Les productions et leur mise en ligne / affichage seront l'occasion d'amener les élèves à une réflexion autour de l'éducation aux médias (droit d'auteur, droit d'image/à l'image, réflexion autour des publications (responsabilité), traces numériques laissées...). L'objectif est également d'amener les élèves à

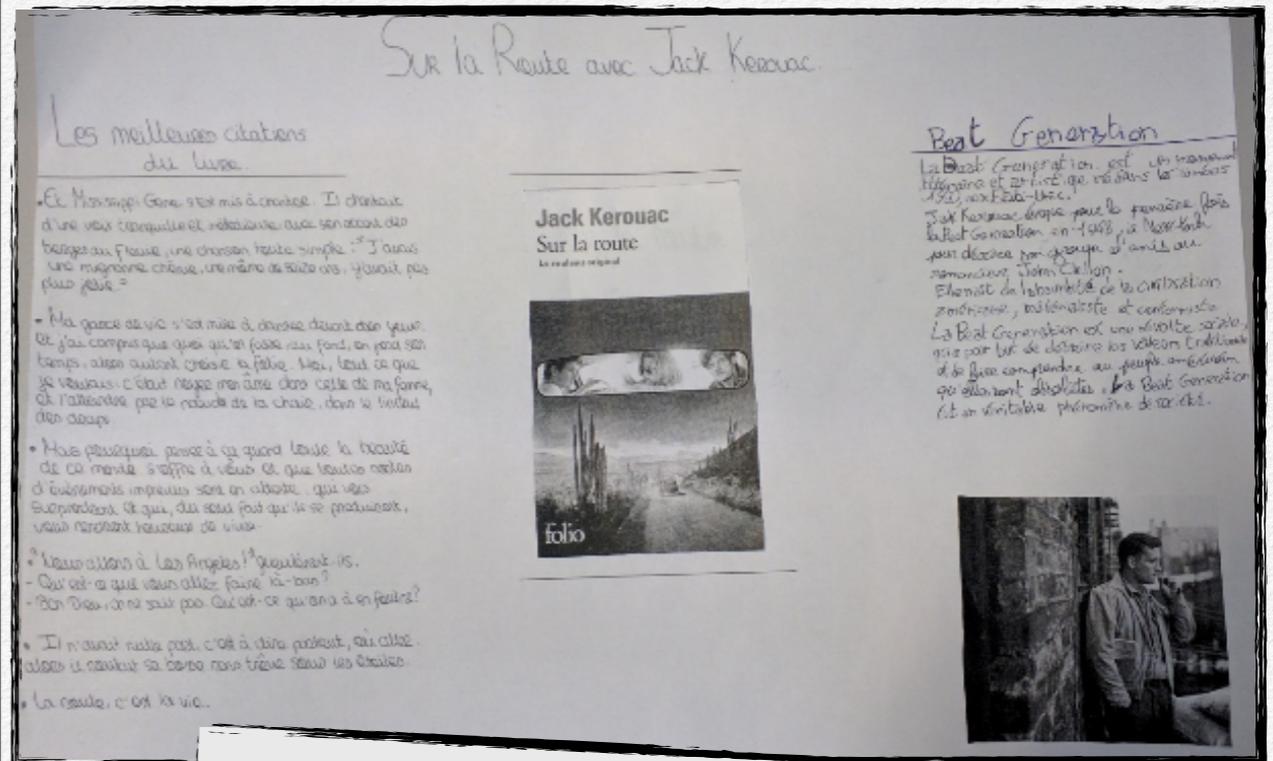
maîtriser des outils numériques de création de réalité augmentée (Aurasma, QR Codes) en utilisant des ordinateurs (création), des tablettes et leurs smartphones (visionnage). L'utilisation des smartphones donnera lieu à la création d'une charte rédigée avec les élèves, précisant les bonnes pratiques du BYOD.



Création de réalité augmentée (contenus enrichis, notices biographiques, création de médias numériques pour enrichir un texte littéraire) accessible via un smartphone/une tablette en cadrant une image ou une partie d'un tableau sur papier par auteur

objectifs atteints

- Réflexion autour d'un thème récurrent de la littérature (l'errance) et de ses implications pour les personnages et les auteurs qui en adoptent le mode de vie sans compromis.
- Développer la réflexion autour du lien entre un auteur et son œuvre
- Proposer une entrée dans la littérature mondiale
- Travail sur la langue
- Créer des notices biographiques en réalité augmentée à partir de la photo d'un auteur.
- Enrichir virtuellement des textes littéraires
- Développer les capacités de recherche des élèves sur supports numériques, de hiérarchisation de l'information et leur esprit de synthèse
- Développer le travail en équipe
- Développer la maîtrise des outils numériques et de logiciels dans un but pédagogique précis
- Réfléchir à ce que l'on met en ligne sur internet, publier de manière responsable (éducation aux médias et citoyenneté numérique)
- Générer une image positive des élèves de la SEP grâce à un affichage des travaux et une explication de la réalité augmentée aux élèves du lycée
- Susciter l'intérêt des enseignants pour les usages pédagogiques du numérique



numérique et mathématiques: classe inversée, tablettes et différenciation pédagogique

Projet piloté par Ringo
Douville, Chef des Travaux
et porté par Georges
Dubouloz, IA-IPR
mathématiques.

Collège val gelon

numérique et mathématiques :

classe inversée, tablettes et différenciation pédagogique

« Face à un certain nombre de difficultés rencontrées avec des élèves de quatrième (problèmes concernant le travail à la maison, les différents types d'activités proposées en classe, l'intérêt même porté à ma discipline les mathématiques), il fallait que je change ma façon de travailler voire même toute mon approche de l'enseignement »

les devoirs maison

Ils peuvent être de différentes formes, sachant que l'outil utilisé est Labomep de Sésamath, qui me permet d'agglomérer des liens.

Vidéos à regarder sur Dailymotion (chaîne : RD73Maths)

Questionnaire à faire via Googleform

Quizz à réaliser sur Learningapps (ou Educaplay)

Mur à compléter avec les notions comprises (Padlet)

Programmes à lancer sur Scratch

en classe

La classe est organisée en ilots de 4 élèves qui sont amenés à changer assez régulièrement au grès des activités proposées. Celles-ci sont réalisées aussi bien en ilots homogènes qu'hétérogènes. Ces activités sont de différentes formes :

Activités spécifiques en lien avec une notion à réaliser en groupe

Activités mentales (série d'une dizaine de questions via diaporama) à réaliser seul, en binôme ou en groupe

Carte mentale à réaliser seul, en binôme ou en groupe

Exercices individuels ou en groupe

le site internet

les tablettes

La tablette est utilisée pour apporter une aide aux élèves lors des activités (vidéos disponibles, recherche documentaire, projection de travaux sur le tableau), pour permettre grâce à l'aspect ludique de cet outil un investissement plus conséquent des élèves (activités mentales sur tablettes, vidéos de correction) et enfin pour permettre une différenciation pédagogique (activités mentales ciblées, carte mentale numérique).



ACORREx-Num

Apprendre et Comprendre en Raisonnant grâce à l'Enseignement Explicite

Quelle place pour le numérique ?



Circonscription fontaine
vercors

Projet porté par Francis
Petit, IA-IPR Maths, en
collaboration avec
Ghislaine Langlais, IEN
Fontaine-Vercors, et Elsa
Debras, IA-IPR Lettres et en
partenariat avec les
porteurs du LéA
ACORREx : M-L. Bosse, M.
Gandit et C. Nurra.

ALORAEAX-NUM

Modalités de travail sur l'année :

3 journées en présentiel, 3 réunions informelles de 2h environ, préparation des réunions en individuel.

Objectifs pédagogiques et « scientifiques ».

Il s'agissait de comprendre les conditions pédagogiques au développement de l'esprit critique, l'esprit critique étant nécessaire au traitement de la masse d'information qui est disponible via le web (Axe C). Au-delà de cet apprentissage du numérique, il s'agissait de mieux appréhender comment apprendre cela par le numérique. L'objectif était alors de mieux comprendre comment l'utilisation d'outils numériques tels que des tablettes peut favoriser l'enseignement explicite dans les classes et développer chez les élèves des compétences nécessaires au raisonnement (Axe A).

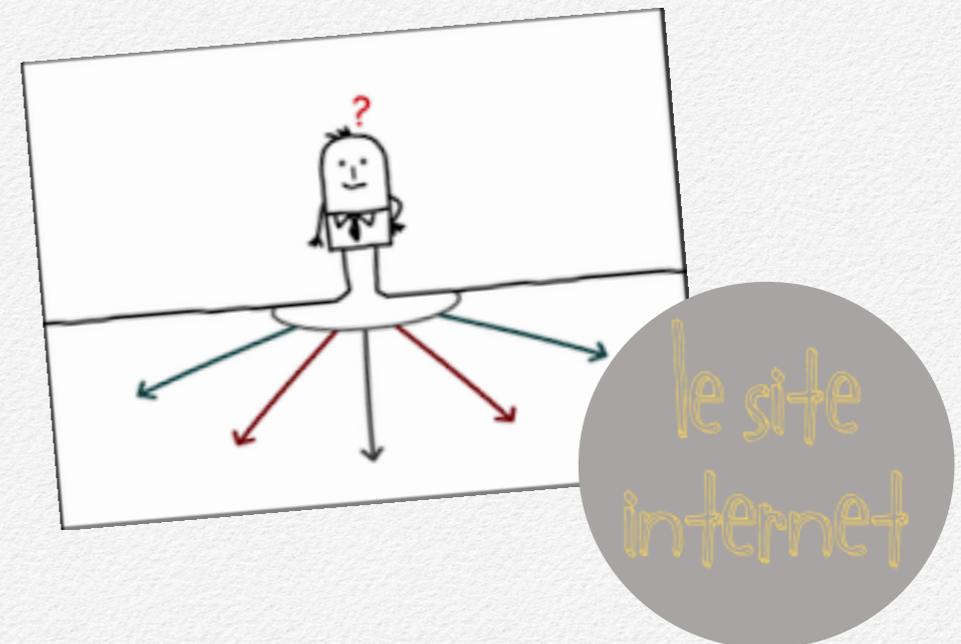
Objectifs en terme de productions à long terme.

- Ressources sur les outils et la mise en place pédagogiques de ces outils (éventuellement parcours magistère si aide logistique mais pour les années suivantes).
- Résultats sur l'efficacité des ressources.
- Articles professionnels et scientifiques sur l'usage du numérique dans l'acquisition de l'autonomie et de l'esprit critique chez l'élève (via le développement de son raisonnement) et dans l'acquisition de la lecture et de la pratique du langage oral comme outil pour la compréhension et l'apprentissage.

Réalisations effectives au cours de l'année

Nous avons prévu de créer des ressources jusqu'à janvier puis de tester ces ressources tout au long du printemps. Au fur et à mesure de l'avancée du projet, nous nous sommes rendu compte que nous avons été très ambitieux et que cet objectif ne pourrait être mené qu'en 2 ans. Le travail de cette année s'est déroulé en plusieurs temps. Premièrement, il a bien évidemment été nécessaire de mieux délimiter ce qui était entendu par raisonnement dans les différentes disciplines engagées dans le projet et pour les différents niveaux de classe d'élèves. Deuxièmement, nous avons réalisé une analyse de ce qui était réalisé et de ce qui pourrait être changé via l'enseignement explicite dans les situations qui proposaient un raisonnement. En parallèle, il s'agit de s'interroger sur ce qu'il était nécessaire de relever comme indicateur sur une production d'élève afin d'évaluer la qualité d'un raisonnement (pour pouvoir les aider efficacement et pour pouvoir également évaluer l'impact d'un éventuel test de dispositif censé améliorer le raisonnement).

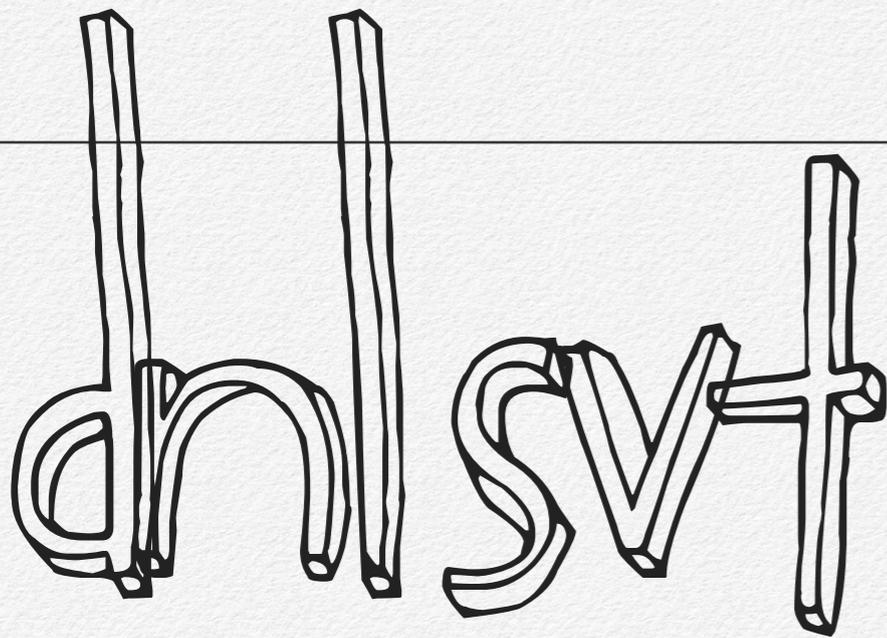
A l'heure actuelle, des séances nécessitant un raisonnement, avec des éléments d'explicitation et de guidage (permettant le raisonnement et un traitement plus systématique des informations), ont été réalisées (Axe A). Entre la fin de l'année scolaire et le début de l'année prochaine, les enseignants, à l'aide de personnes ressources TICE de l'ESPE réfléchissent à deux choses : l'introduction d'outils numériques dans ces séances pour favoriser le raisonnement (Axe C) ainsi qu'un outil (un peu sous forme de check list) permettant d'améliorer les situations de raisonnement (Axe A).



dnl SVT

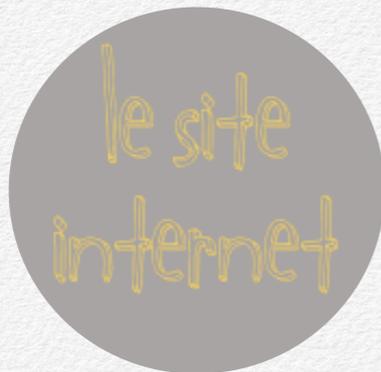
ressources académiques
lycée

Travail réalisé par :
Christelle MARECAUX et
Elsa ORFEUILLE, pour le
groupe de Ressources
Numériques Académiques
en DNL SVT



Le Projet :

Enrichissement des ressources numériques à destination des enseignants en section européenne DNL SVT ANGLAIS.



Ressources consultées 2122 fois depuis sa création

volet 1

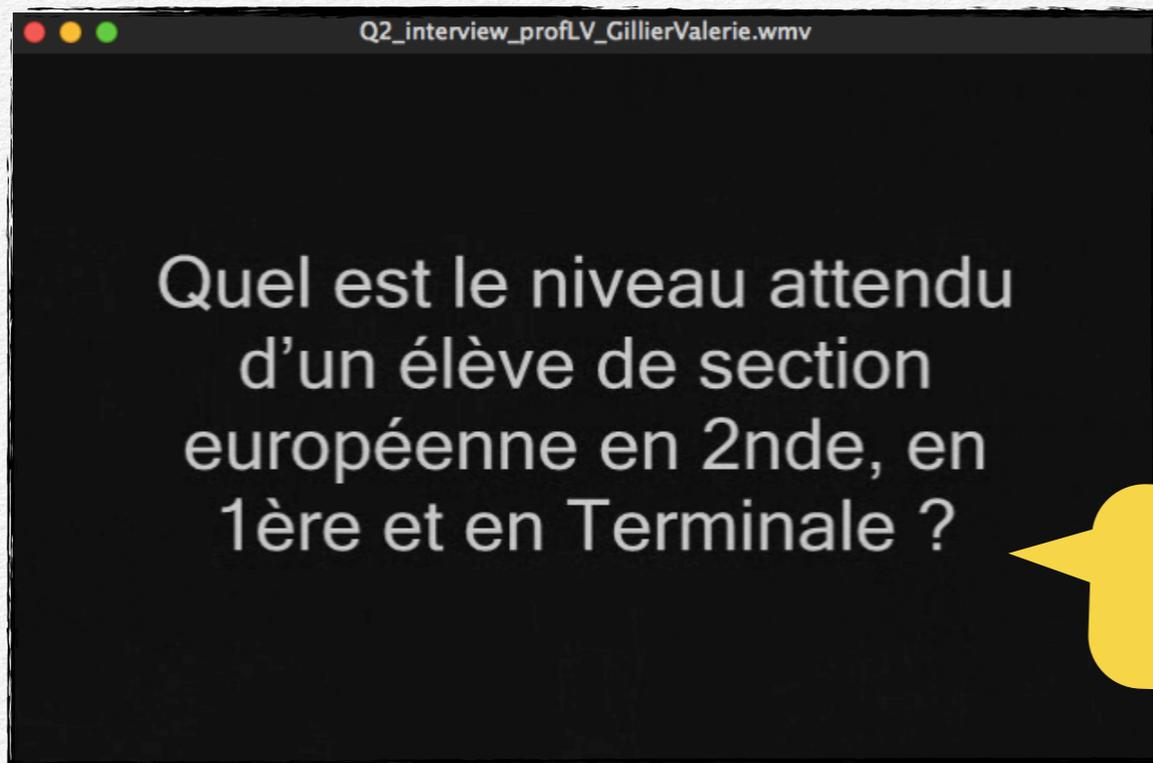
Pistes pour un EPI en collège, mêlant entre autres l'anglais, la SVT, les arts plastiques.

volet 2

La modélisation pour aider les apprentissages kinesthésiques des élèves. Exemple de modélisation en langue étrangère pour comprendre le fonctionnement du système immunitaire en cas de rencontre avec un pathogène. Démarche au croisement entre démarche scientifique et apprentissage.

volet 3

Le jeu au service des apprentissages en DNL pour favoriser les compétences liées à l'expression orale et à l'acquisition d'un vocabulaire spécifique.



Fiches séquence, interview vidéo, fichiers audio...

La vidéo comme première version brute d'un oral spontané servant de base de travail pour améliorations ultérieures. La vidéo pour conserver une trace du mécanisme et favoriser les apprentissages via l'oral (avec prononciation adéquate en langue étrangère)

pédagogie inversée et différenciation

SVT lycée

lycée du grésivaudan

Projet porté par Christine
Polo et Aude Chevalier

pédagogie inversée et différenciation

svt lycée

le site
internet

Le Projet :

Ce projet fait suite au constat de difficultés importantes des élèves sur les thèmes de la génétique tout au long du lycée. Ces difficultés s'expliquent par un manque de connaissances pré-requises et par la complexité des notions abordées (à l'échelle de la molécule, formalité des écritures, vocabulaire...).

« Le numérique permet d'améliorer l'autonomie des élèves »

Le projet comprend :

- # des vidéos expliquant certaines notions fondamentales en génétique, identifiées comme source d'erreurs récurrentes, dans le niveau seconde et le niveau terminale ;
- # des tutoriels présentant des usages simples ou avancés de logiciels incontournables pour la préparation des épreuves pratiques du baccalauréat (Rastop, Anagène, Phylogène) ;
- # des quizz ludiques créés essentiellement sur le site learningapp.
- # une sitographie complétant les ressources précédentes.

Scénario pédagogique

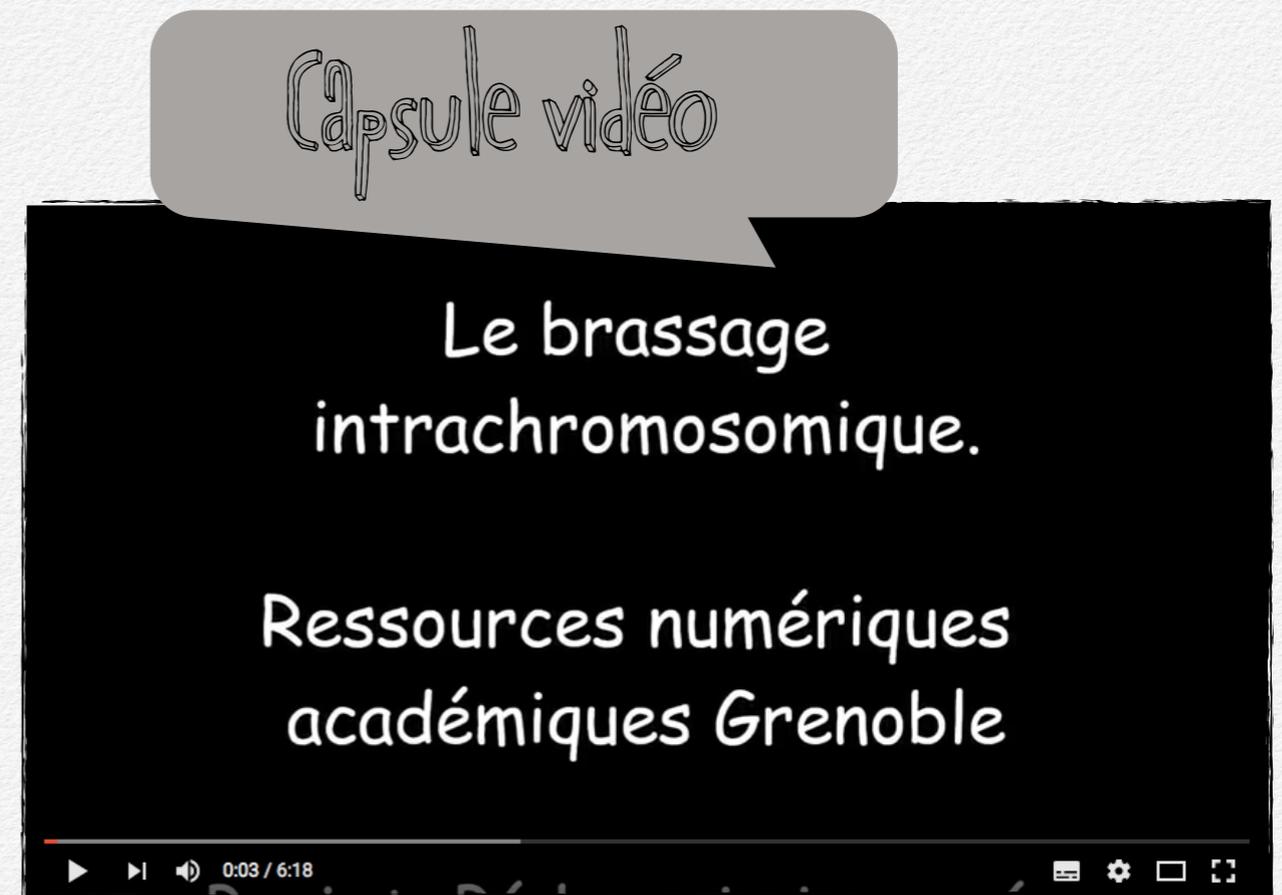
Les ressources ont pour objectif d'être fournies aux élèves à différents temps de leur formation : révisions des acquis des classes antérieures, aide en cours de formation, auto-évaluation, révisions avant l'évaluation finale. Les ressources peuvent être fournies pour préparer une activité à la maison, ou bien en classe comme une aide mineure au cours d'une réalisation pratique. Les ressources permettent une différenciation pédagogique dans le temps, dans l'espace et une différenciation des supports.

Les plus-values du numérique

Le numérique permet d'améliorer l'autonomie des élèves sur l'usage des logiciels, leur fournit des ressources de formes diversifiées, parfois ludiques et souvent interactives.

L'usage de ces ressources permet un gain de temps pour l'enseignant, qui est alors disponible pendant l'activité de classe pour fournir des aides personnalisées aux

élèves moins autonomes. Les capsules vidéos comme les quizz sont enfin de courtes durées et attractives pour les élèves.



il était une fois...

le Conte numérique

Projet porté par Mme Baba
Classe de ce1/ce2 et Mme
Barrat Classe de GS/CP

ecole st buvil

il était une fois le conte numérique

Descriptif du projet

Ce projet a été réalisé par deux classes de l'école de St Bueil, dans le cadre d'un projet "heures numériques" de l'académie de Grenoble. L'objectif était de créer une histoire numérique collaborative à 2 classes, contenant du texte, des images et du son.



[Scénario pédagogique](#)

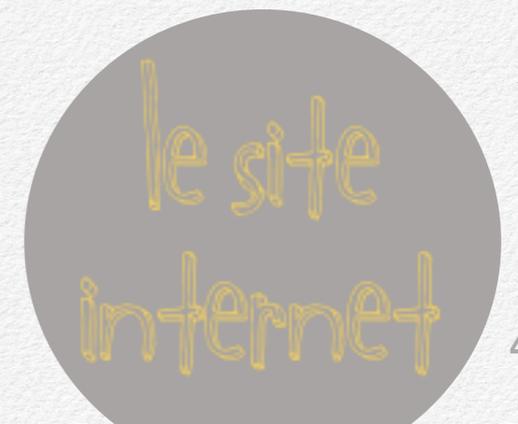
Les plus-values du numérique

Ce projet d'envergure pour cette école, peu dotée en informatique, a impulsé une nouvelle dynamique de travail pour les élèves mais aussi pour les enseignantes :

motivation accrue.

processus d'apprentissage et de mémorisation favorisés grâce à une meilleure lisibilité des documents, à l'utilisation des cartes mentales numériques et à l'association de la mémoire visuelle à la mémoire auditive.

publication facilitée pour la mise à disposition du livre.



Le lutin de Chartreuse

Les classes de GS/CP et CE1/CE2
Ecole de St Bueil

Licence Creative Commons BY-NC-SA 2.0
Didapages 1.2 - <http://www.didasystem.com>



Marcus prit la grande route vers le lutin magique. Il découvrit un champ de neige. Il marcha et il rencontra un lynx. Il se méfia mais lui demanda:

«Est-ce-que tu as entendu parler de Chartruc, le drôle de lutin magique?»

- Oui j'ai déjà entendu parler de lui ... Il habite dans un chalet coté du grand chêne.

- Ah! Ok! Je vais tout de suite à la recherche de ce chalet.»

Marcus reprit son chemin. Il entendit au loin hurler un loup. Il sursauta lorsqu'il perçut ce hurlement étrange et menaçant mais il continua à avancer dans sa direction.

Lorsqu'il rencontra le loup, il réunit son courage pour s'adresser à lui : «Pourrais-tu m'accompagner au chalet de Chartruc? J'aurai sûrement moins peur avec toi.

- Bien sûr, tu as l'air sympathique, allons-y!» dit le loup (qui finalement n'était pas bien méchant.)

12



Le chalet avait un sapin et derrière le sapin, se cachait Chartruc car il était timide.

«Bonjour, je m'appelle Marcus», dit le petit garçon.

Le lutin était occupé à couper un sapin majestueux...

Lorsqu'il vit le garçon, il s'arrêta et lui parla doucement :

«Bonjour Marcus, tu veux sans doute un voeu si tu es venu jusqu'ici ?

- Oh, oui, je voudrai une maison de luxe avec des transats pour me reposer, une piscine à grande profondeur et un immense lit superposé...» dit Marcus avec joie.

Le lutin marmonna une formule magique et disparut.

Quand Marcus rentra chez lui sa maison avait bien changé...

Sa petite cabane était devenue la plus belle habitation du massif de la Chartreuse.



13

Ce projet a fédéré 2 classes de l'école et a permis de travailler la trame du conte. Les élèves se sont investis dans un long travail d'expression écrite.

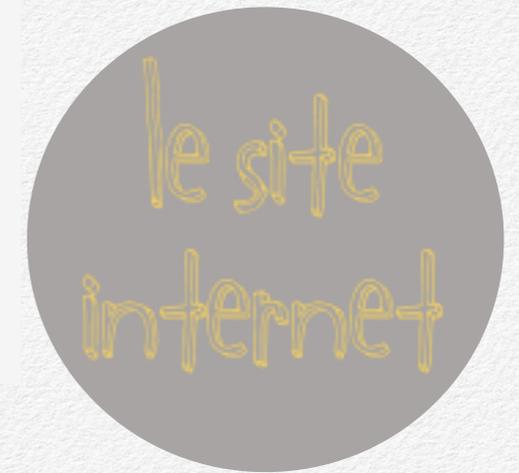
Ils ont participé activement à la conception de ce projet grâce à l'utilisation du vidéoprojecteur, à la pratique des cartes mentales (popplet), au traitement de texte sur postes mobiles (prêtés par l'inspection de circonscription) et à la réalisation de travaux d'arts visuels. De plus, l'ensemble des élèves a pu découvrir l'outil « internet » et en comprendre le fonctionnement. L'enregistrement des voix a ajouté de la motivation aux plus jeunes. Ce projet d'envergure pour notre école, peu dotée en informatique, a impulsé une nouvelle dynamique de travail pour les élèves mais aussi pour nous, enseignantes.

le blog comme outil collaboratif : un facilitateur d'apprentissage ?

Projet mis en oeuvre par
Elisabeth Daurelle (PLP
STMS)

lycée louis armand

Le blog comme outil collaboratif : un facilitateur d'apprentissage ?



Le Projet :

Le travail collaboratif peut-il venir au service de l'apprentissage et du développement de l'autonomie ? Pour répondre à cette question l'enseignante utilise un blog créé et alimenté par les élèves de Terminale Bac Pro. ASSP. Les élèves ont évalué leur autonomie avant et après la création du blog. En partant du tronc commun, de grands items comme autonomie au travail, esprit d'initiative, travail en équipe, attitudes. A été ajouté, la capacité «connaissances en informatique ».

Le blog est créé et alimenté par les élèves

Scénario pédagogique

Plusieurs outils ont été créés pour partager cette expérience pédagogique : un article développant les étapes de création, les objectifs, les compétences travaillées. Plusieurs tutoriels ont été réalisés : créer un blog : photo récit avec commentaires écrits et audios. : deux photos récits l'un pour la création du blog, l'autre pour expliquer le menu et le vocabulaire du blogueur, élaborer un flash code, proposer un article (tutoriel pour les élèves). Plusieurs outils de gestion ont été développés pour ce projet (suivi des élèves, évaluation de l'autonomie des élèves,...).

Autonomie dans le travail : les aspects « rechercher, trier et organiser, corriger ses erreurs, développer sa persévérance » ont été bien développés (voir grille « évaluation autonomie »). Les trois quarts de la classe ont adhéré et travaillé de façon régulière et continue. Esprit d'initiative et attitude : le travail effectué pour monter le blog, puis surtout, l'alimenter, a contribué à être un facilitateur d'apprentissage. Des résultats meilleurs en terme d'apprentissage pour des élèves en difficulté : le bac blanc sur le sujet du handicap a été mieux réussi que les évaluations précédentes sur le même sujet. Les élèves n'ayant pas adhéré (4 élèves sur 29), ayant fait les ressources en dilettante, n'ont pas progressé en résultat noté. Il y a eu un net progrès pour l'ensemble de la classe sur son organisation, sa communication notamment par mail et via le blog, avec leur enseignant : question sur un cours, demande de rattrapage d'évaluation, envoi de travaux etc... Le blog est un outil parmi d'autres pour motiver les élèves, les investir dans une mission. Il faut laisser du temps pour que les élèves passent d'un rôle de spectateur à un rôle d'acteur de leur travail en classe et à l'extérieur. Les élèves ont pu constater l'effet d'un travail régulier et d'un investissement plus soutenu.

le blog

The screenshot shows a website with a pink header. The navigation menu includes 'ACCUEIL', 'MAJEUR', 'LE HANDICAP', and 'METHODES DE TRAVAIL'. Below the menu, there are links for 'NOS LECTURES', 'NOS REVISIONS', and 'Notre espace réserve'. The main content area features a large blue icon of a person in a wheelchair, surrounded by smaller icons representing various disabilities (hearing aid, brain, speech, and a group of people). The text below the icon reads 'ACCUEIL' and 'Nous sommes actuellement en terminal ASSP (Accompagnement Soins et Service à la Personne). La classe met en place un blog, qui porte sur le handicap et aborde différents sujets, comme les différentes prestations, les structures adaptées aux personnes en situations de handicap etc... Ce blog est un outil éducatif et de travail, cela permet de diversifier les manières d'apprendre, et nous encourage dans notre apprentissage au quotidien. Ce blog sera à la disposition des classes de la section ASSP du lycée et au public qui souhaitera visiter notre site. Nous vous invitons à participer à l'ouverture de notre blog le 20 Janvier 2016. Cet outil est pour nous le fruit de notre travail, et nous sommes fières de vous le faire partager'. On the right side, there is a search bar with the text 'Rechercher' and a section titled 'Articles récents' with a list of recent articles: 'La maladie d'Alzheimer', 'L'espace Snoezelen', 'un exemple d'inclusion', 'Etre à juste distance : la bonne attitude auprès du patient', and 'Des liens sur la petite enfance'.

les techniques pro. en didpordand

Projet mené par Caroline
Lavaivre, Florence Huneau
et Patrice Castagné (PLP
BSE)

lycée professionnel
le grand arc

les techniques pro. en diaporama

le site
internet

Le Projet :

Création d'un diaporama sur les techniques pro d'entretien des locaux.

Un diaporama de présentation de techniques d'entretien (lavage de vitres, entretien d'une porte) permet aux élèves de s'approprier les différentes opérations à réaliser, les précautions à prendre...

Le blog est créé et alimenté par les élèves

Ce support peut ainsi être utilisé en pédagogie inversée, en cours, en préparation de CCF pour insister sur une étape, pour la justification des règles d'hygiène, de sécurité, d'économie. Le diaporama sera transformé en format vidéo afin de pouvoir l'exploiter sur ED Puzzle.

Entretien d'une porte en bois peint



P.Castagne F.Huneau C.Lavaivre

1

Le lavage des vitres Méthode à la française

P.Castagne F.Huneau C.Lavaivre

tablettes et élèves à besoins éducatifs

particuliers

Projet mené par Sophie
Reynier

Collège le savouret

tablettes et élèves

à besoins éducatif particulier

Le Projet :

Diversifier les supports, les méthodes d'apprentissage du lexique anglais, et les modes de travail. Supports: compréhension orale, compréhension écrite, carte mentale, exercices en ligne...

Le Constat

- les élèves manquent de confiance en eux, et le fait que leurs travaux soient publiés leur fait peur,
- les relations entre eux sont parfois difficiles,
- il y a une grande hétérogénéité au sein du groupe: des différences de rapidité, de possibilités de production, de niveau...,
- la charge lexicale de cette séquence est lourde: ingrédients, verbes d'action, ustensiles...,
- la tâche finale est complexe: il faudra réaliser la re-

le site
internet

«vous êtes passionnés de cuisine et tenez un blog dans lequel vous présentez vos recettes préférées»

cette, prendre des photos de chaque étape puis choisir les photos et ajouter un commentaire audio pour chacune d'entre elles.

Condition Nécessaire À La Réussite Du Projet : DIFFÉRENCIER

- les supports afin d'apporter plus d'aide à ceux qui en ont besoin,
- les traces écrites dans le cahier (plus ou moins complexes),
- et les attentes pour la production finale et la compréhension.

Une aide pour les élèves d'ULIS: ils ont déjà réalisé une vidéo sur les pancakes, recette sur laquelle ils seront évalués en compréhension orale.



la vidéo

Les Avantages De L'outil Tablette

- la facilité d'utilisation: les élèves ont très rapidement été à l'aise avec l'outil,
- l'aspect mobile: ils ont pu utiliser la tablette en classe et en atelier,
- le fait que toutes les fonctionnalités soient regroupées dans un seul appareil: prendre les photos, créer la vidéo, enregistrer le commentaire audio, créer la carte mentale, faire les jeux sur le lexique...

Les Plus-Values Pour Les Élèves :

- responsabilisation avec le prêt du matériel,
- motivation par la tâche et l'utilisation de l'outil,
- autonomie dans les travaux de groupe et individuels,
- valorisation de leurs travaux avec la publication sur le site du collège,
- découverte de l'atelier HAS et tutorat par les pairs.

le cartable numérique

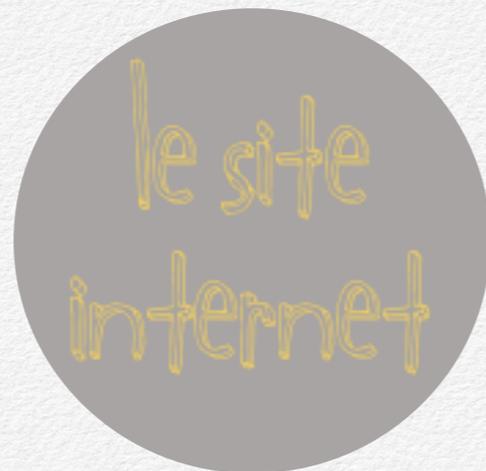
Projet mené par Michelle
Rouveyrol

école publique des vâns

le cartable numérique

Le Projet :

- Créer un site internet afin d'améliorer la communication entre les
- différents partenaires.
- Utiliser le site internet comme outil pédagogique pour les élèves.

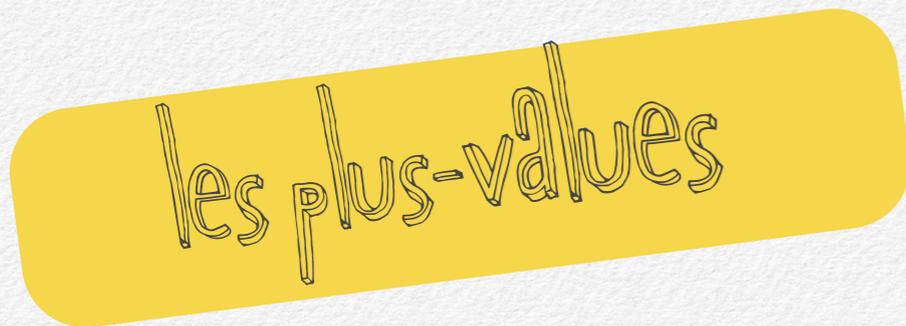


scénario pédagogique

1. Site créé en juillet 2015 par un Atice et une enseignante.
2. Présentation du projet à l'équipe enseignante.
3. Création d'un blog par classe ainsi que d'un cartable numérique.
4. Annonce et mise en ligne pour la rentrée de septembre 2015.
5. Création d'articles par les enseignants.
6. Création d'activités numériques en relation avec le travail en classe de CP par l'enseignante.

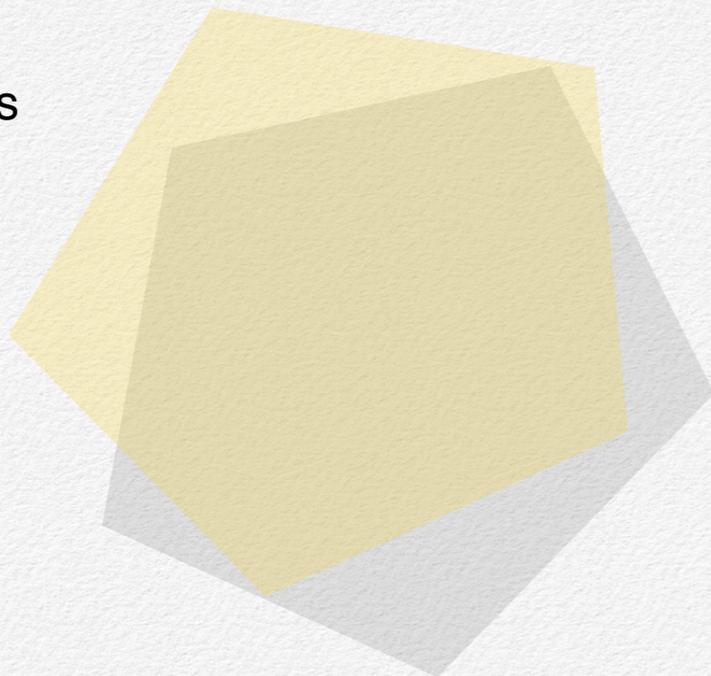
7. Évolution vers une rédaction d'articles par les élèves en classe.

8. Élaboration de quizz numériques par les élèves de CP afin de revoir les notions travaillées en classe.



Amélioration de la communication avec :

- les familles
- les partenaires



Cartable numérique



CP



CP - CE1



CE1-CE2



CE2 - CM1



CM1-CM2



CM1-CM2

Coder un jeu pour réussir

Projet mené par Magali
Eymard et Laurent
Samman

Collège seignobos
Chabeuil

Coder un jeu pour réussir

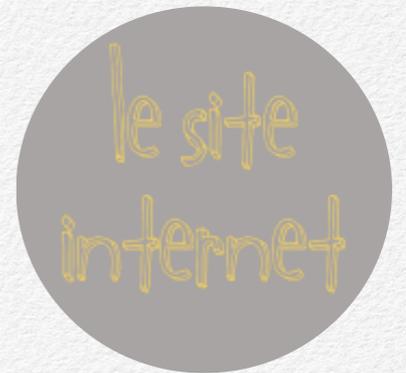
Le Projet :

L'objectif était de créer un petit jeu vidéo, afin d'amener les élèves à :

- Réfléchir sur leur comportement
- Partager leur réflexion et cheminement avec d'autres élèves et adultes, en publiant leur jeu sur le site du collège.
- Pour les mathématiques : programmer sous scratch, algorithmique (boucles, programmation conditionnelle, programmation en parallèle, très peu de variables, messages entre lutins), repérage dans le plan, nombres aléatoires, temps, vitesse.
- Pour le français : écrire un récit linéaire comportant des épreuves qualifiantes, en lien avec le programme de littérature et le roman de chevalerie, travailler sur le vocabulaire du jugement, de l'évaluation et de l'éthique, les termes mélioratifs et péjoratifs, l'antonymie, les champs lexicaux.

Le Projet Comprend :

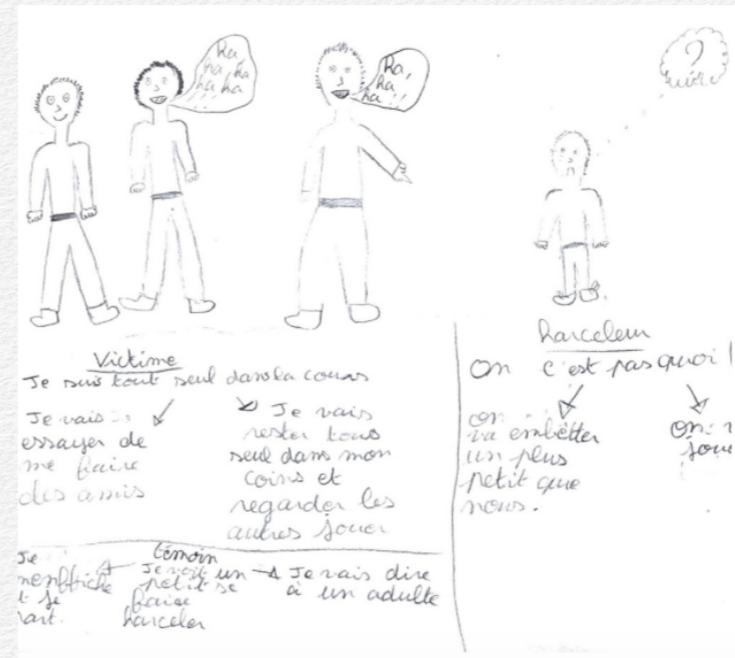
- Des débats sur le thème «comment bien se comporter au collège»
- Une formation contre le harcèlement
- L'élaboration d'un tableau de réflexions
- Scénarisation du jeu à l'écrit (schémas, phrases, descriptions)
- Prise en main de scratch
- Réalisation d'un jeu vidéo



«Cela assainit énormément la relation entre l'enseignant et les apprenants»

Scratch

scénario des élèves



```
quand cliqué  
  basculer sur l'arrière-plan fond_A_01  
  aller à x: -113 y: -56  
  basculer sur costume jaime-b  
  dire Heu... pendant 1 secondes  
  attendre 4 secondes  
  envoyer à tous Question1  
  
quand je reçois Question1  
  demander Je dégrade les casiers avec lui? Oui ou non? et attendre  
  si réponse = non alors  
    basculer sur costume jaime-a  
    envoyer à tous question2  
  sinon  
    penser à Tu es sûr? pendant 2 secondes  
    envoyer à tous Question1 et attendre
```

