

# DES OUTILS NUMERIQUES DYNAMIQUES AU SERVICE DES APPRENTISSAGES DES ELEVES.

CYCLE 3

Projet mené par : Florian COLOMBAT.

Collège du Revard,  
Grésy sur Aix (73)  
Collège Charles Dullin,  
Yenne (73).

Inspectrice référente : Régine BATTOIS-LOCATELLI.

Pratiques pédagogiques innovantes s'appuyant sur les  
ressources institutionnelles et sur les outils mis à disposition  
par les collectivités.

# LE PROJET

Le projet repose sur la conception et l'exploitation d'un outil numérique utilisable sur tablette (IOS) permettant in situ une différenciation pédagogique et une interactivité favorisant les feedbacks individualisés pour chaque élève.

L'objectif de l'outil étant d'accompagner et d'orienter chaque élève sur son parcours d'apprentissage.

## ACTEURS

4 Classes / 92 élèves / 6<sup>ème</sup>

## EFFETS OBSERVES

### SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- L'utilisation de l'outil a eu des effets bénéfiques sur les apprentissages des élèves. En effet l'outil favorise l'autonomie des élèves car ils ont un accès rapide à des ressources.
- L'outil facilite une déstructuration des séances d'EPS car l'élève est acteur de ses apprentissages ; il apprend à apprendre. Cela concourt à l'accès de compétences du Socle Commun (Domaine 2).
- Il favorise également les interactions sociales entre élèves grâce à la co-observation et la co-évaluation et permet ainsi des échanges, des débats et une réflexion autour de leurs apprentissages.
- Il développe aussi un usage éclairé et raisonné du numérique.

# LES OBJECTIFS

Notre volonté a été de développer une utilisation signifiante du numérique pour les élèves. Pour cela nous avons conçu un outil permettant un usage accessible et ludique pour les élèves. Mais également un usage pragmatique du numérique afin de permettre aux élèves d'apprendre grâce au numérique.

Nous avons visé deux objectifs :

Permettre et favoriser la différenciation pédagogique.

Faciliter l'accès immédiat aux feedbacks par une interactivité enrichie.

Ces deux objectifs ont eu pour but principal d'accompagner et de guider chaque élève dans ses apprentissages.

Le projet a induit une transformation des pratiques enseignantes car l'utilisation de l'outil numérique implique une dévolution du problème ; l'élève est acteur de ses apprentissages. Dès lors l'enseignant est davantage disponible pour les élèves et son rôle est d'éclairer leur parcours d'apprentissage. L'appropriation de l'outil a nécessité de la part des enseignants un apprentissage mais cela s'est déroulé facilement et il devient une nouvelle routine de fonctionnement au cours du cycle d'enseignement. Également, il induit une démarche d'équipe pédagogique par la réflexion et l'utilisation d'un outil commun. Il favorise ainsi les échanges et l'optimisation des objectifs pédagogiques au sein de l'équipe EPS.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES



PROJET

