



# DEVENIR UN COLLECTIEN 2.0

CYCLE 3

Projet mené par : Sylvain HAUSARD.

Collège Lamartine, avenue des Martyrs de  
la Résistance - 38460 Cremieu  
Groupe - test : Collège Gayant, avenue  
Marguerite de Flandre - 59500 Douai

Inspectrice référente : Nathalie REVEYRAZ.

Citoyenneté numérique

# LE PROJET

Préparer les élèves aux futurs usages du numérique à travers un parcours gamifié de trois séances d'une heure positionnées en Septembre. Cette séquence leur permet de découvrir et de prendre en main les outils numériques du collège.

## ACTEURS

208 élèves / 8 classes de 6<sup>ème</sup>

## EFFETS OBSERVÉS

### SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Cette activité introduit les savoir-faire numériques et leur confère une certaine aisance dans l'utilisation d'outils qui ne leur sont pas forcément familiers.

A l'aide d'un plan de travail gamifié pour faciliter l'apprentissage, les élèves apprennent à manier les outils et plateformes qu'ils utiliseront toute leur scolarité : ordinateur, réseau interne, ENT... Ils abordent également la charte numérique de l'établissement, qui précède la formation aux médias de l'information prévue dans leur parcours citoyen. Ce travail réflexif sur la Charte Numérique leur permet d'élaborer leur compréhension de ce guide de conduite dans lequel s'incarne les valeurs de la citoyenneté numérique.

# LES OBJECTIFS

L'année de 6e s'ouvre par des tests de positionnement qui impliquent des supports numériques. Or, ces épreuves sont parfois biaisées : nombre d'élèves pourraient attendre le niveau attendu dans les disciplines évaluées, mais sont bloqués par la maîtrise de l'outil numérique.

Pour prévenir l'angoisse de ces élèves, faciliter leur accès à ces tests afin d'obtenir des résultats non entravés par un aspect technique et les préparer aux usages du numérique en leur fournissant les bases nécessaires, cette séquence a été imaginée et mise en application dès les premières semaines de l'année.

Cette activité a un effet immédiat sur les pratiques des enseignants : tous les enseignants savent que les élèves de 6<sup>e</sup> ont atteint un certain niveau de compétences et qu'ils sont préparés aux usages élémentaires du numérique (usages informatiques tels que l'allumage, la gestion des mots de passe et des espaces en ligne et en réseau local). Cela peut servir de prélude à l'initiation d'un positionnement PIX : les élèves aguerris s'habituent aisément aux parcours proposés par leurs enseignants.

Enfin, grâce à l'étude de la Charte Numérique, les enseignants sont assurés que les élèves ont connaissance des règles de respect et d'utilisation du matériel comme des espaces de communication.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

PROJET

