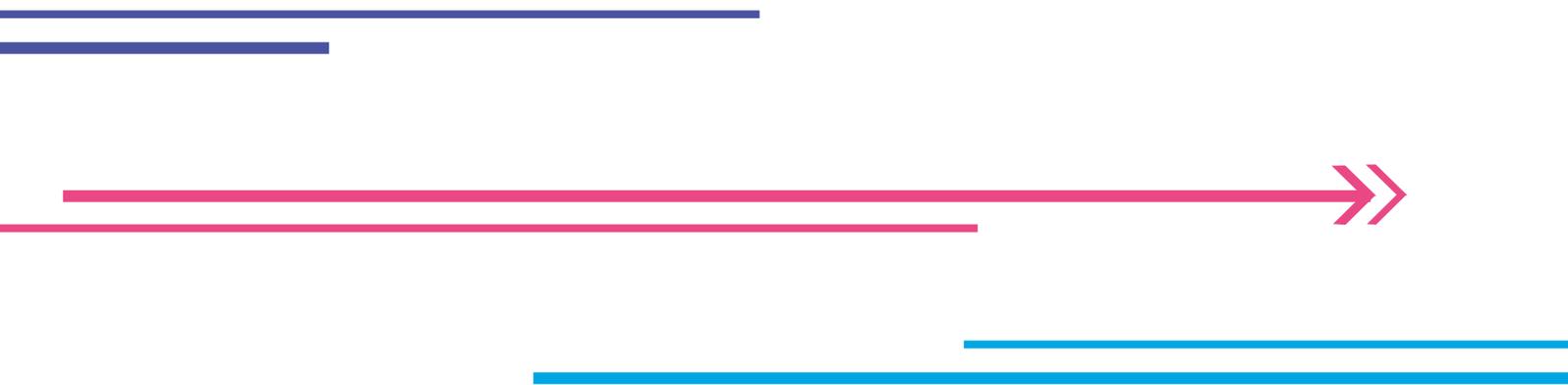




TraAM >>

Projets 2016 - 2017





Sommaire

**Projets autour de la mise en œuvre d'enseignements
interdisciplinaires avec le numérique**

3

**Projets autour de la mise en activité des élèves
avec le numérique**

12

**Projets autour de la différenciation et la continuité
des apprentissages avec le numérique**

22

Projets autour de la création numérique

32

**Projets autour de l'éducation aux médias et
à l'information**

41

**Projets autour de l'incidence du numérique sur
les espaces et les temps d'apprentissage**

47



**Projets autour de
la mise en œuvre
d'enseignements
interdisciplinaires
avec le numérique**

Créativité et pédagogie numérique

Besançon

Élaboration de webdocumentaires par les élèves dans le cadre d'une coopération interdisciplinaire se basant sur les principes de la pédagogie de projet. Il s'agira de créer des projets transmédia afin de valoriser le contenu disciplinaire et l'appropriation des connaissances par les élèves créateurs et spectateurs. Les productions numériques seront valorisées au sein du fond documentaire de l'établissement (archivage, indexation, diffusion, communication).

» Versailles

Interdisciplinarité et compétences

Réalisation par les élèves de productions s'appuyant sur l'acquisition des compétences communes dans un cadre interdisciplinaire. Le numérique sera utilisé pour favoriser les acquisitions disciplinaires, pour élaborer des travaux collaboratifs dans et hors la classe, et pour les productions finales. Afin que le travail interdisciplinaire prenne sens, les contenus seront finement sélectionnés et communs aux disciplines. Les élèves utiliseront des connaissances acquises dans une discipline pour s'en construire de nouvelles dans l'autre. Enfin, des séquences communes seront nécessaires pour faire le lien entre les disciplines.

Sciences, patrimoines industriels, mémoires du travail au service des arts

Créteil

Autour du personnage de Fontenelle, les élèves travailleront sur le patrimoine industriel et la question de sa réhabilitation à travers une dynamique interdisciplinaire (éducation musicale, sciences physiques, lettres et histoire). Ce sujet vise à voir comment un lieu industriel peut devenir un vecteur de diffusion et/ou d'expression artistique. Des sorties sur le terrain seront l'occasion d'exploiter la richesse des ressources locales.

» Orléans-Tours

Prototypes d'objets communicants

Création d'objets communicants dans le cadre d'un travail collaboratif inter-établissements. Les échanges se feront via la plateforme Moodle ce qui initiera les élèves aux contraintes d'un travail collaboratif distanciel en favorisant l'écrit. Les élèves créeront des objets innovants qui mobilisent leur esprit créatif. Ils s'approprient des notions de technologie, d'étalonnage, d'algorithmie, de programmation, de français, de SVT et de sciences physiques. La variété des projets permettra d'identifier en fin d'année les invariants à la démarche de projet. En outre, ce projet engage les élèves dans une démarche d'orientation active vers les EDE de seconde SI et CIT. Exemples de productions attendues : station météorologique connectée avec satellites (température, pression, humidité), main robotisée, dispositif d'ouverture de porte connectée, évolution de lieux traditionnels. d'objets non robotisés...

Banque de documents visuels en Lycée professionnel

Aix-Marseille

Constitution d'une banque de documents visuels pour les enseignants de langues et de lettres afin de développer l'oral dans le cadre des enseignements généraux liés à la spécialité (EGLS). Les élèves créeront des films sur les activités réalisées en période de formation en milieu professionnel (PFMP) à l'étranger. Sera également établie une association avec les tuteurs des entreprises étrangères.

Toulouse

Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s) : le manuscrit médiéval

Mise en place d'un travail interdisciplinaire (histoire, arts plastiques, lettres, documentation et éducation musicale) autour du manuscrit médiéval en 5^{ème} : étude du matériau, de la calligraphie, du développement de l'écriture musicale et de l'enluminure. Les élèves réaliseront des diaporamas sonores avec Utellstory en vue de garder trace du travail réalisé pour l'épreuve oral du DNB, dans le cadre du PEAC.

Enseignement partagé de l'informatique

Strasbourg

Organisation d'activités collaboratives entre les mathématiques et la technologie relatives à l'algorithmique et à la programmation dans un cadre interdisciplinaire : élaboration de situations d'apprentissages adossées à une problématique attrayante ; définition d'un planning d'enseignement partagé et d'une méthodologie de suivi de projet ; validation de schémas d'évaluation dans le cadre des EPI ; et accompagnement des élèves pour la production et pour la restitution orale en situation d'examen.

Montpellier

Utiliser Viaéduc pour travailler en équipe sur les EPI

Utilisation de Viaéduc par les enseignants pour travailler en équipe sur les EPI et bâtir ainsi des scénarios pédagogiques qui favorisent l'interdisciplinarité. Le groupe s'interrogera sur la contribution des équipements individuels mobiles à la construction des compétences plurilingues et interculturelles des élèves.

Test de la solution logicielle EON AVR

Nantes

EON est une multinationale qui travaille sur la réalité virtuelle et la réalité augmentée et qui développe notamment des logiciels et solutions numériques pour l'enseignement. L'objectif de ce projet sera de tester cette solution dans le premier et le second degré et de mesurer ainsi les éventuelles plus-values pédagogiques. Cette étude se fera sur les STI mais aussi sur les SVT, l'histoire-géographie au premier et second degré.

Poitiers

Numérique et physique : mieux appréhender ce monde dans lequel nous vivons

Création de séquences pédagogiques visant l'étude, la compréhension, et la mise en œuvre de programmes permettant à un système physique (robot) d'exécuter une action prédéterminée par un opérateur. Des collaborations se formeront entre professeurs de collèges et professeurs des écoles (usage de robots Bee-Bot, Pro-Bot, Thymio ou Poppy au cycle 3) et professeurs de maths et de technologie pour la conception d'EPI (Arduino pour STI2D option SIN). Il s'agira de faire comprendre aux élèves les différentes étapes de l'élaboration d'un programme ainsi que son fonctionnement. La création d'une application accentuera probablement leur compréhension du monde dans lequel ils vivent. Il s'agira aussi de lever le voile sur l'opacité du fonctionnement des objets numériques que les élèves manipulent au quotidien.

Le voyage et l'aventure, quand la littérature se met au service des sciences

Orléans-Tours

Mise en place d'un travail interdisciplinaire (physique-chimie SVT et lettres) sur tablettes numériques autour de l'œuvre *Le prince des nuages* de C. Galfard. La pratique de l'écriture collaborative et la création de capsules vidéo sera envisagée.

Reims

EPI, Visio, création et langues vivantes : l'élève face à la modernité

Favoriser la progression linguistique de l'élève en prenant appui sur des outils numériques au service de la pédagogie. Des projets interdisciplinaires seront mis en place et mobiliseront les outils numériques suivants : tablettes numériques (différents OS et supports) et ordinateurs d'appoint, ENT, visioconférence, Moodle et ses différentes applications, baladeurs numériques, caméscopes et outils de création numérique, espaces partagés, outils et plateformes collaboratifs. L'évaluation, la prise de parole, l'évolution dans la compréhension orale et écrite, et l'expression écrite seront une partie des items travaillés par les différentes équipes.

Usages culturels du numérique dans le cadre de projets partenariaux

Toulouse



Travail sur les usages culturels du numérique dans le cadre de projets partenariaux : proposition de projets en partenariat (Cité de l'Espace, Muséum, musée Soulages) conjuguant les piliers de l'EAC (connaissance, pratique, rencontres) et le numérique qui dans ce cadre aura pour rôle de découvrir et de créer de nouvelles synergies fonctionnelles entre les différents acteurs (élèves, enseignants, partenaires artistiques et culturels).

Lille

Le serious game : vecteur de construction de l'EPI

Réalisation d'un parcours virtuel via le serious game « Minecraft Edu » associant 4 disciplines : mathématiques, technologie, arts plastiques, histoire-géographie, enseignement moral et civique. Les élèves reconstruiront virtuellement un bâtiment (abbaye médiévale par exemple), de façon collective, à partir d'archives et de sources archéologiques. La production finale sera une capsule vidéo et audio et une impression 3D du bâtiment réalisé ainsi qu'une mesure des modalités et des conditions de généralisation de ces pratiques.

L'élève médiateur par le biais du numérique

Nancy-Metz



Dans un cadre interdisciplinaire (arts plastiques, éducation musicale, histoire-géographie, français, SVT), réalisation d'une présentation numérique sur des œuvres que les élèves auront repérées au Musée départemental d'art ancien et contemporain d'Epinal. Cette présentation pourra prendre la forme d'une page de journal web, d'un dessin de presse, d'une webradio ou encore d'une web série. Des outils tels que Thinglink (images interactives), Aurasma (réalité augmentée), Padlet (mur d'affichage virtuel) pourront être mobilisés. Ce travail pourra se faire en lien avec la semaine de la presse et l'association Cartooning for Peace.

Nantes

L'écriture collaborative au service d'un projet interdisciplinaire

Correspondance entre classes dans des univers de fiction par le biais d'outils d'écriture collaborative synchrone dans un cadre interdisciplinaire (premier et second degré). L'écriture collaborative constituera ici une modalité de travail qui permettra à l'élève de contribuer à l'aboutissement du projet à la mesure de ses compétences et ainsi de progresser à son rythme tout en restant impliqué dans le projet.

EPI : Comment pratiquer l'algorithmique et la programmation ?

Toulouse



Production d'activités par les enseignants à partir d'une analyse précise des objectifs de fins de cycle et des compétences à travailler pour les disciplines de mathématiques et de technologie. Ces activités devraient être accompagnées de scénarii pédagogiques précis permettant une acquisition progressive des compétences visées. Un projet de Jeu de Labyrinthe piloté par une télécommande via une interface programmable a été testé cette année dans le cadre d'un atelier « précurseur EPI ». Il s'agissait de concevoir et mettre en œuvre la règle du jeu, son graphisme, sa programmation, sa musique et l'interaction avec un joystick et/ou bouton poussoir. Ce projet pourrait constituer un point de départ au travail de l'équipe de l'académie.

Poitiers

Le numérique : outil pour une pratique actuelle en arts plastiques



Mise en œuvre de l'enseignement pratique interdisciplinaire qui a été élaboré les années précédentes par le groupe « Auteurs du web arts plastiques » et utilisation des contenus qui ont été produits en ce sens pour faciliter le partage d'objectifs communs entre les différentes disciplines. Ces expériences seront mutualisées tout au long de l'année afin de produire une synthèse et de contribuer à nourrir par des ressources concrètes les enseignants du premier et du second degré.

Production de ressources d'accompagnement en Lycée professionnel

Orléans-Tours



Travail en classe avec des tablettes pour filmer ce que font les élèves en établissement dans le but de produire des ressources d'accompagnement. Préparation et suivi des périodes de formation en milieu professionnel (PFMP) avec Moodle dans l'ENT (éco-gestion) ; réalisation d'images fixes et animées durant le stage (STI) pour garder des traces et illustrer des gestes métiers pour les collégiens ; préparation des élèves pour que les productions soient exploitables (intervention des professeurs d'enseignement général pour construire la communication).

Paris

Débat pédagogique



Utilisation d'outils numériques pour l'organisation, la diffusion et l'analyse de débat pédagogique portant sur des sujets scientifiques à portée bioéthique : préparation du débat avec l'utilisation d'un agrégateur d'information (Scoop it ou Pearltrees) ; déroulement du débat entre 2 équipes argumentant pour ou contre la proposition débattue avec enregistrement des débats (Tellagami ou d'une Webradio) ; et analyse des arguments présentés au cours du débat à partir des vidéos réalisées. Ce travail pourra être réalisé conjointement avec le professeur documentaliste, de philosophie, d'histoire-géographie et de STSS.



De la modélisation à l'impression 3D

Toulouse



Les élèves reprendront le projet interdisciplinaire engagé en 2015-2016 autour de la modélisation sur Google Sketchup de l'enceinte romaine de Toulouse. Ils poursuivront le travail, partagé sur Padlet et le finaliseront par une impression 3D.

Guadeloupe

Enseigner la physique chimie : ressources numériques, scénarios et usages

Échanges sur des pratiques, production, expérimentation et analyse de ressources sciences physiques et pluridisciplinaires, adaptées aux cycles 3 et 4, à leur nouvelles spécificités, et au contexte local (élèves en grande difficulté, natifs non-francophones, établissements isolés, manque de matériel, etc.). Ce travail sera mené par une équipe inter-degrés de spécialistes des usages pédagogiques et de la conception de ressources numériques. La thématique du développement durable et du monde de la mer sera déclinée dans le cadre d'un partenariat entre les académies d'Aix-Marseille, de Martinique et de Rennes. Conduit sur 1 an, ce projet fera également l'objet d'une analyse évaluative et d'une diffusion des productions et scénarios pédagogiques expérimentés.

EPI Sciences Technologie et Société : réalisation d'un objet communicant

Nice



Création et programmation (Scratch), en réalisation collective et interdisciplinaire, tout ou partie d'un robot (sur base mbot, légo ou autre) réagissant à des événements soit domotiques, soit en provenance d'un smartphone (notifications). Il s'agira de modéliser des solutions existantes sur le marché type lapins Karotz ou Nabaztag. Au niveau réalisation, il sera également possible d'intégrer des notions relatives au design par utilisation d'impression en 3d ou autres machines présentes dans le laboratoire de technologie. L'ensemble du projet s'appuiera sur un parcours de formation en ligne type Moodle.

Strasbourg

Arts et numérique

Mise en place d'un travail en parallèle avec des élèves ICN et arts visuels (enseignement d'exploration de 2nde) : interventions croisées, échanges de pratiques entre élèves de pair à pair et travail collaboratif ; interventions ponctuelles de l'enseignant spécialisé en informatique en 1ère L option art (piste possible pour dynamiser la filière L notamment).

Webradio, média numérique et infographie

Besançon



Utilisation d'un dispositif de webradio pour développer des compétences langagières et linguistiques en cours de français et dans le cadre des EPI ; création d'une émission sur Roméo et Juliette de Shakespeare (étude de la pièce en classe, recherches des élèves, voyage pédagogique en Angleterre) ; découverte d'un média numérique « pure player » local maCommune.info autour duquel les élèves prendront la casquette de journaliste (projet d'EPI sur la thématique « information, communication, citoyenneté ») ; création d'une infographie avec Genial.ly pour réfléchir sur un thème (mise en image de chiffres, d'informations recueillies et vérifiées).

» Orléans-Tours

Les EPI dans différents contextes du collège

Construction et programmation des mouvements d'un robot en tenant compte de l'environnement extérieur de façon virtuelle et réelle ; proposition d'exemples de mise en œuvre d'éléments de programmation dans le cadre d'un enseignement professionnel ; préparation des élèves aux EPI et à la programmation dans le cadre d'une liaison CM2-6^{ème} : des activités de projets collaboratifs sur la programmation seront menés et déboucheront sur une réalisation ; les EPI et la programmation seront également expérimentés dans le cadre d'une classe inversée.

De l'astronomie... regards antiques et scientifiques sur le système solaire

Dijon



Découverte du système solaire par les élèves dans le cadre d'un EPI. Ils étudieront, en groupe, tant les caractéristiques propres à chaque corps céleste (sciences) que l'origine de leur nom et des mythes associés (latin). A partir de recherches faites sur Internet et au CDI, les élèves construiront une fiche d'identité de chaque corps céleste intégrable à un support numérique global comportant une illustration, la description scientifique et les éléments mythologiques, réalisé à l'aide de Book Creator et des tablettes tactiles. La production finale permettra d'avoir une vision d'ensemble du système solaire tout en maîtrisant les origines des appellations grâce au livre numérique réalisé à l'aide des apports des différents groupes.

» Strasbourg

Parcours Hippocrate

Travail collaboratif entre les élèves de deux lycées pour concevoir et alimenter un blog commun dans un cadre interdisciplinaire (philosophie, histoire, anglais, BPH et SMS. Il s'agira de porter un regard philosophique sur les questions éthiques et sociétales, et comprendre les décisions prises dans le domaine de la bioéthique à travers le temps et dans certains pays.

Classe inversée et interdisciplinarité en biotechnologies-maths

Grenoble



Expérimentation d'une séquence de classe inversée dans un cadre interdisciplinaire. Des ressources en ligne (capsules vidéo, tutoriels, documents) seront proposées aux élèves à étudier hors la classe ; dans la classe, les élèves travailleront en îlots. L'enseignant vérifiera la consultation des ressources par des quizz (Kahoot, Learning App) et permettra aux élèves de consolider leurs apprentissages par la réalisation de cartes conceptuelles (Xmind), résumés, diaporamas ou glossaires (Framapad) sur les notions acquises. Les élèves construiront par ailleurs des fiches de support technique et des fiches méthodologiques qu'ils publieront sur le web via Slide Player.

La Réunion

Pratiquer l'algorithmique et la programmation dans le cadre d'un EPI



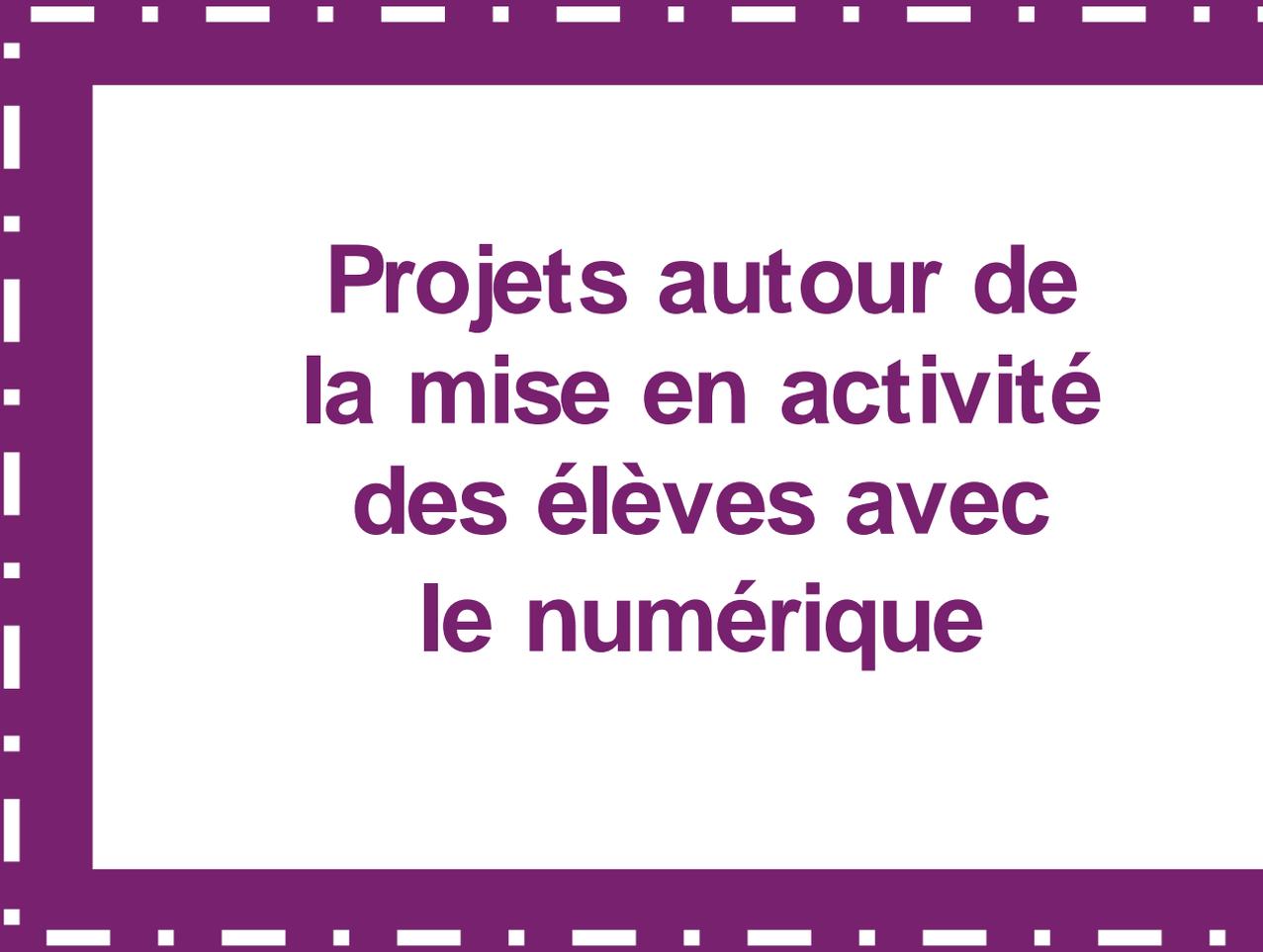
Élaboration d'un prototype du « Mars Rover » pour l'exploration de la planète Mars et réalisation d'un robot autonome. En technologie, les élèves devront réfléchir à la construction du châssis du robot, aux capteurs et aux contrôleurs à choisir ainsi qu'à l'assemblage des composantes. En mathématiques, ils étudieront comment programmer le robot (suivre une ligne, rapidité, choix du chemin le plus court, arrêt du robot à un stop, etc.). Des cartes Arduino et des logiciels comme Blockly, Scratch, etc. seront utilisés. Une réflexion sera par ailleurs menée sur l'utilisation et l'évaluation de l'algorithmique et de la programmation.

Revisiter le passé, réinventer le futur

Créteil



Au travers de la thématique « revisiter le passé, réinventer le futur » et dans un cadre interdisciplinaire (histoire, français, technologie), les collégiens créeront une seigneurie via le site de jeu Roll20.net. Ils s'affronteront ou s'allieront pour des territoires et rédigeront ensuite une histoire sur Framapad autour de cette simulation globale qu'ils auront enrichie par des lectures partagées. Les lycéens, quant à eux, étudieront et rédigeront en groupe une utopie en utilisant les outils de l'ENT pour la collaboration (projet interdisciplinaire avec le professeur d'EMC).



**Projets autour de
la mise en activité
des élèves avec
le numérique**

Plate-forme collaborative

Reims

Mise en œuvre d'une plate-forme en vue de développer l'ingénierie collaborative entre les différentes spécialités de BTS, localement et à distance. Elle aura pour vocation de répondre aux nouveaux référentiels des BTS de la mécanique en termes : de formation, d'apprentissage des procédés de FAD pour les applications en fonderie, forge, EPC et CPRP, de réalisation de présérie et de recherche et essais.

Poitiers

Actualité bancaire

Utilisation de Scoop it ! pour amener une classe de BTS à suivre l'actualité économique et du secteur bancaire Il pourra être envisagé de faire travailler les élèves par groupes sur des thèmes différents pour une mise en commun sur l'ENT (synthèses régulières) et sur Scoop-it. Ces productions seront évaluées.

Picasso devant les écrans

Nancy-Metz

Utilisation du numérique pour faire développer une culture artistique à l'élève au travers d'un projet qu'il mènera (recherche documentaire, affinement de sa sensibilité artistique, regard critique sur les œuvres). Il s'agira de prendre en compte la diversité des usages actuels du numérique et de la culture populaire, pour ancrer les élèves dans le champ culturel des arts plastiques à l'instar de Picasso qui, connaissant ses maîtres sur le bout des pincesaux, continue à inventer sa pratique en passant par « la lucarne magique » à la fin des années 60.

Créteil

Habiter une métropole : géographie et prospective en 6^{ème}

Amener les élèves de deux classes de 6^{ème} d'établissements différents à s'informer dans le monde numérique afin de caractériser une métropole et, dans le cadre d'une initiation à la prospective, d'imaginer la ville de demain. Les élèves s'interrogeront sur la métropolisation, sur les enjeux de ce processus, les recompositions socio-spatiales qu'elle engendre et les solutions envisagées par les sociétés pour repenser l'avenir de la ville. Ils utiliseront notamment un SIG pour pratiquer le langage cartographique ainsi que des outils d'écriture collaborative synchrone. Les élèves produiront en équipe un diaporama qui présentera l'aménagement qu'ils auront pensé, et qu'ils défendront à l'oral, les élèves élisant finalement l'aménagement le plus pertinent à leurs yeux.

La police scientifique ou *Forensics*

Aix-Marseille



Utilisation d'un jeu de rôle au cours duquel les élèves seront répartis en groupe et se positionneront comme des experts de la police scientifique, s'exprimant en anglais et mobilisant différents outils numériques. L'acquisition du vocabulaire fonctionnel s'effectuera à l'aide d'exercices basés sur un cours à distance et sur une vidéo en anglais via la plateforme d'e-learning de l'ENT. Chaque groupe d'expert travaillera sur une scène de crime et aura à analyser différents indices en lien avec les techniques au programme de BTK. Chaque groupe devra ensuite rédiger en anglais un rapport d'analyse et élaborer un support en vue de la présentation de leur conclusion aux autres groupes. S'ensuivra une mise en commun des résultats et la résolution des 3 crimes qui

Orléans-Tours

Métamorphose des supports de lectures et de texte

Travail autour des métamorphoses des supports de lectures et du texte lui-même, liées au numérique. Différents projets interrogeront, du collège au lycée, cette nouvelle matérialité : l'intertextualité grâce au lien hypertexte ; l'interactivité par la tablette ou la plateforme Thinglink : la lecture augmentée grâce aux BYOD. Les élèves seront ainsi amenés à créer par eux-mêmes de nouveaux supports de lecture dans une dimension critique leur permettant de mieux s'approprier la richesse de l'écriture numérique.

La mise en activité des élèves avec le numérique

Créteil



Mise en place de scénarios pédagogiques complets enrichis par le numérique, à travers un processus de ludification des situations d'apprentissage. Les ressources viseront à proposer un scénario dans lequel l'élève sera l'acteur principal de l'appropriation des compétences attendues. L'objectif sera d'impliquer pleinement l'élève en lui offrant des outils lui permettant de s'autoréguler et de faire des choix. Dévolution, motivation, autodétermination seront au cœur des procédés pédagogiques utilisés sur les activités physiques sportives et artistiques suivantes : handball, football, tennis de table et arts du cirque.

Paris

Ressources pour la maîtrise des technologies avancées de fabrication

Mise en œuvre d'une plate-forme proposant des ressources pour la maîtrise des technologies avancées de fabrication avec la réalité virtuelle et en ingénierie collaborative, permettant aux élèves en pré et post bac : de faire un choix de procédé de fabrication par enlèvement de matière et/ou de fabrication additive ; de découvrir les procédés de réalisation avec la réalité virtuelle immersive à partir d'un atelier virtuel ; de se former à ces procédés à l'aide de MOOC ; de travailler sur des projets en ingénierie collaborative localement ou à distance. Le projet regroupe 4 académies : Paris (activités pédagogiques), Nantes (atelier virtuel), Toulouse (MOOC) et Reims (plate-forme).

Mise en activité pour développer des compétences langagières

Créteil



Travail sur le lexique (mise en réseau de mots, analyse du sens des mots, niveaux de langue) par la réalisation de créations sonores par les élèves prenant la forme de devinettes sur le modèle des œuvres « Trouver le mot de trop » de Rodolphe Alexis ; mise en voix d'un poème puis écriture d'un poème numérique à partir d'une vidéo ; utilisation de capsules vidéo pour favoriser l'inclusion « active » des élèves allophones dans les classes ordinaires ; aide des élèves à la lecture d'un "long" roman grâce à des questionnaires multiples et variés (stimuler et accompagner la lecture avec Google forms); éditorialisation de poèmes de Louise Labé sous la forme d'un livre numérique illustré.

Poitiers

Classe inversée en BAC pro



Création d'un blog par l'enseignant pour mettre en pratique la pédagogie inversée. Un plan de travail sera créé pour connaître la progression de l'élève. (Poitiers). Il est prévu d'utiliser Thinglink en économie droit avec des 2nd BAC professionnel pour créer des capsules vidéo ou encore scénariser projets concrets (ex. ouvrir une boutique, créer une start-up...).

Bibliothèque de contextes

Poitiers



Élaboration d'une « bibliothèque de contextes » où une classe de L collectera des articles en vue de choisir le sujet de l'épreuve finale de DGEMC. Le travail se fera avec l'ENT et le wiki, ou bien un mur (Padlet) qui est aujourd'hui implanté sur l'ENT.

Reims

Renforcer l'efficacité pédagogique des PFMP au Lycée professionnel



En Hôtellerie Restauration, renforcement de l'exploitation pédagogique des périodes de formation en milieu professionnel (PFMP) par l'usage de l'image et ou de la vidéo. Les élèves partiront en entreprise avec une commande, pour réaliser des activités difficiles à exécuter en centre de formation. Les élèves seront formés à la demande de droit de filmer et les tuteurs seront associés pour permettre la prise de photos et vidéos.

La mise en activité des élèves de cycle 3 avec le numérique

Grenoble



Pratique de la démarche d'investigation afin de découvrir le principe de programmation autour d'un projet lié à la découverte de la robotique : utilisation de plate-forme allégée type VPL ASEBA ou Block for Thymio ou Scratch pour création numérique (cartes animées, petits jeux...) et création de scénarios interdisciplinaires utilisant entre autres le français (création de contes) et les mathématiques (problèmes géométriques).

Nancy-Metz

Usages numérique et évaluation formative de l'activité des élèves en EPS



Réalisation de scénarii d'usages du numérique, simples, illustrés par de courtes séquences vidéo (capsules vidéo) et mise en place de formes d'évaluation variées : auto-évaluation, évaluation entre pairs, et par compétences.

Géographie en CM2: comment se déplacer en Europe ?

Créteil



Travail autour de la thématique « se déplacer de ville en ville, en France, en Europe et dans le monde ». Les élèves étudieront un site de voyageur pour élaborer un trajet d'une ville à une autre et ainsi comparer le temps, le coût en bus, en voiture, en avion ou bien en covoiturage et ainsi mettre en évidence les nouvelles formes de mobilités.

Dijon

Travailler en îlots autonomisés en LCA grâce au numérique



A partir de dossiers numériques différenciés comprenant une fiche d'objectifs, un calendrier prévisionnel des tâches, des textes d'auteurs antiques traduits et non traduits, des liens vers des ressources documentaires ou linguistiques en ligne, des ressources iconographiques, les élèves seront invités, en groupe de 2 à 4 élèves à explorer un aspect par groupe d'une thématique du programme de LCA en classe de 2^{nde}. Ils construiront une présentation orale de leurs recherches à destination de la classe accompagnée d'un document numérique constituant la trace écrite du cours et enrichissant le site de classe.

Développer le travail personnel des élèves (révisions et lectures)

Aix-Marseille



Développer le travail personnel des élèves notamment au travers de l'utilisation régulière d'une plate-forme de microblogging (Twitter) pour la publication de comptes rendus de lectures (traces écrites des lectures analytiques, valorisation de citations extraites des lectures analytiques et cursives, publication des impressions et réflexions de la classe) ou encore en utilisant un site collaboratif pour rendre les élèves plus acteurs de leur préparation aux épreuves du baccalauréat.

Poitiers

Journal TV



Réalisation par les élèves, organisés en véritable rédaction, d'un journal télévisé « Palissy Première » dans le cadre de la semaine de la presse à l'école.

Mon cahier des chefs d'œuvre, un portfolio numérique sur l'ENT ilias

Bordeaux



Utilisation d'un portfolio numérique des travaux réalisés en français durant les 4 années du collège. L'élève créera un blog dans son espace personnel de l'ENT et sera libre d'y déposer ses productions (lecture-écriture-oral). Le but étant de faire de l'élève un éditeur et donc lui apprendre les règles de l'édition ; valoriser son travail en lui donnant la possibilité de publier ou de ne pas publier ; développer son analyse en rédigeant des articles critiques sur son propre travail ; mesurer ses progrès ; créer un blog, le partager, échanger, débattre ; alimenter son parcours culturel.

Lille

L'information numérique au service de la pédagogie active



Élaboration de scénarii pédagogiques utilisant des ressources numériques favorisant l'intelligibilité de documents en histoire-géographie. D'autres scénarii analysant des sources primaires seront construits. Ils envisageront de faire choisir et justifier des documents par les élèves pour étudier une question. Il s'agira enfin de réfléchir, dans une démarche heuristique intégrée dans un EPI, à la production d'un travail collaboratif. Les élèves collecteraient des données sur le web et en feraient une synthèse disponible en ligne.

Développer le sens créatif, la collaboration et la mutualisation

Nice



Participation au défi Babélio (ateliers de création numérique – Créalab – pour la production collaborative entre établissements) et productions avec les outils du web 2.0 en LV2.

Toulouse



Quelles ressources numériques pour enseigner la physique chimie ?

Création de scénarios à partir de ressources existantes ou créés pour la mise en œuvre du programme de physique-chimie du cycle 4.

Travailler avec le site SES Webclass en Terminale

Lyon



Expérimentation sur l'usage de Webclass, site destiné aux enseignants et aux élèves de la filière ES. Le site propose 3 types de ressources : un cours rédigé, un répertoire des notions et une banque de reportages des journaux télévisés de France 2. Il s'agira d'étudier comment mobiliser les ressources du site pour favoriser la mise en activité et l'apprentissage des élèves et de voir quelles activités cognitivement significatives construire autour de ces trois ressources pour favoriser un véritable engagement des élèves. Le groupe de travail produira une évaluation qui prendra notamment en compte l'engagement des élèves dans les activités dans et hors la classe, les progrès d'autonomie, les interactions entre professeurs et élèves et la réussite des élèves.

Toulouse



Coopérer pour un meilleur travail personnel : le journal de séquence collectif

Mise en place d'un fonctionnement de classe coopérative inversée au Lycée et au Collège autour de deux outils : un plan de travail individuel et un journal de séquence collectif. Les élèves coopéreront pour un meilleur travail personnel.

Mise en activité et apprentissages des élèves avec le numérique

Clermont-Ferrand

Création via des tableurs de fiches d'évaluation permettant l'automatisation, le suivi longitudinal, la coordination et l'harmonisation des pratiques d'évaluation au sein des équipes disciplinaires ; production d'activités, d'exercices par bribes via une plate-forme (Learning Apps, Socrative ou Net Educ Cloud) permettant l'auto-évaluation des élèves, et la récupération de données pour le suivi longitudinal ; élaboration de séquences pédagogiques où les élèves auront à créer eux-mêmes des exercices numériques et les mettre à disposition pour la classe. Les ressources seront élaborées avec des documents indiquant les conditions de mise en œuvre (didacticiels, objectifs et démarches pédagogiques), les supports d'activité, les résultats attendus et constatés.

Aix-Marseille

Utilisation d'un logiciel de *mind mapping*

Utilisation d'un logiciel de mind-mapping dans le cadre du suivi du Projet Technologique Accompagné. L'enseignant notera l'investissement de l'élève dans son projet, son appropriation du sujet, son autonomie, son esprit d'initiative, sa prise de responsabilités... De fait, l'élève devant rendre compte de l'évolution de son PTA, l'outil de mind mapping, utilisable sur tablette ou ordinateur, s'avère tout à fait adapté. Il s'agira donc ici de proposer aux élèves une manière interactive de concevoir et de mettre en forme leurs expériences, tout en permettant à l'enseignant référent d'archiver de manière hebdomadaire l'avancée du projet.

Zika risque ou crise sanitaire ? Comment les pouvoirs publics sont-ils alertés ?

Caen

Travail autour des thématiques « risque et crise sanitaire » (STSS) et « fonctionnement général des virus » (BPH). Des outils numériques d'exploration et de reformulation seront mobilisés. Parmi lesquels sont envisagés : Learning apps, Paint (capture et traitement d'images) et Excel (traitement de données), les deux derniers étant des logiciels courants mais que les élèves ne maîtrisent pas.

Nantes

Le livre, hier, aujourd'hui, demain

Réalisation de reportages (diaporamas enrichis, émissions de webradio, documentaires vidéo) sur la question du livre et de l'écrit dans la société contemporaine. Il s'agit d'un projet interdisciplinaire (lettres, histoire et documentation) qui associera de la recherche documentaire sur l'histoire des supports écrits, des enquêtes avec des partenaires culturels (visites de librairie, archives, médiathèque), et l'écriture de nouvelles (concours de nouvelles de science-fiction "Les Utopiales," Nantes). Le reportage se verra la synthèse des apprentissages menés au cours de ces activités (utilisation de vidéos, photos, enregistrements sonores, etc.).

Travail collaboratif

Créteil

Élaboration d'une réflexion sur les besoins relatifs à la mise en œuvre de la pédagogie de projet en classe, et développement de solutions à destination des élèves et des enseignants s'appuyant sur des plateformes collaboratives. Différents axes pourront être questionnés : l'élaboration et la validation des thématiques de projet, en s'appuyant sur une démarche de co-construction en classe avec les élèves et en utilisant des outils de créativité ; l'accompagnement et le suivi collectif et individuel des projets ; la relation entre les tâches du projet et les indicateurs de réussite associés (leur intelligibilité par les enseignants et par les élèves) ; la formalisation des compétences développées par les élèves au cours des différents projets du cycle de formation et leur appropriation par les élèves (savoirs, savoir-faire mais aussi savoir être).

Paris

Padlet au service de la promotion de la série ST2S

Présentation sur un mur virtuel (outil collaboratif en ligne Padlet) de travaux d'élèves de seconde afin de permettre aux familles et collégiens de découvrir les enseignements d'exploration santé et social et biotechnologies. Présentation également de travaux d'élèves de Première et Terminale, d'exemples d'activités interdisciplinaires et de projet technologique, avec pour objectif la découverte de la série ST2S.

Diversité pédagogique en Biotechnologies

Versailles

Utilisation d'un MOOC et d'une plate-forme d'élaboration de QCM type ENT ou Moodle (ELEA) dans le cadre d'une pédagogie inversée ; formation par les pairs avec l'utilisation de formulaire sous Lime Survey pour effectuer un travail collaboratif ; planification des tâches avec Trello pour la réalisation du projet technologique accompagné en terminale STL-Biotechnologies ; Utilisation, lors d'une séance de bioinformatique, du logiciel de calcul du pourcentage de GC d'une séquence, des outils en ligne d'alignement de séquences (BLAST et ClustalW) et d'un logiciel en ligne de traduction de séquence nucléotidiques en séquences peptidiques (ExpASy).

Poitiers

Neuf projets de TraAM envisagés

Accompagnement des enseignants et productions numériques réalisées par les élèves dans des contextes ouverts sur tous les niveaux mais réinvestissables sur des contenus pédagogiques liés aux enseignements des 2 disciplines principales des filières ST2S et STL : mise en place de pédagogies inversées, réalisation de capsules vidéo et utilisation de la réalité augmentée (Aurasma) pour l'apprentissage, productions collaborative dans un cadre BYOD, créations numériques et utilisation de banques d'images.

Outil collaboratif Atelier d'Épice pour les PT et PTA

Paris



Utilisation de l'outil collaboratif « Atelier d'Épice », dans le cadre la mise en œuvre de la démarche de projet en PT et PTA. « Atelier d'Épice » est un outil permettant d'échanger des documents, de gérer et planifier des tâches (calendrier, tableau de répartition des tâches, diagramme de Gantt), et d'échanger via une messagerie. S'ensuivra une analyse de cet espace de travail à distance avec ses plus-values et points d'attention.

Nantes

Réalité virtuelle immersive au service de projets collaboratifs



Développement d'une plate-forme pour la mise en œuvre de projets collaboratifs ou de parcours de formation associant quatre académies (Nantes, Paris, Toulouse et Reims) et s'appuyant sur la réalité virtuelle immersive, les MOOC et la production additive.

Usages simples et convaincants du numériques

Nancy-Metz



Développement d'usages simples et convaincants du numérique (écoute, production vocale, acquisition de connaissances, évaluation et création, mise en place de projets interdisciplinaires) avec des outils divers (tablette, smartphones, ENT, TBI, VPI, matériel audio et vidéo) ; expérimentation et diffusion de ressources (Twitter, constitution de playlists, Philharmonie, forum de l'ENT, réalisation de fiches numériques avec objectifs pédagogiques et mise en œuvre (accès en ligne)) ; Travail de réflexion sur la place du numérique dans la mutualisation des travaux en lien avec les nouveaux programmes : utilisation des folios (onglet ENT) pour les différents parcours (PEAC...) et mise en place de médias (Web radios, magazines numériques...).

**Projets autour de
la différenciation
et la continuité des
apprentissages
avec le numérique**

Différenciation des parcours d'apprentissage et réussite des élèves

Grenoble

Création d'un canevas de fiches de travail et d'observation transférable dans toutes les APSA, associé à une banque de ressources numériques et interactives. En premier lieu, les outils numériques utilisés par les élèves favoriseront une attitude réflexive sur sa propre activité et sa démarche d'apprentissage. Grâce à l'utilisation de critères et d'indicateurs l'élève pourra se situer et envisager des objectifs d'apprentissage. Dans un second temps, l'accès à des ressources permettra à l'élève de mettre en relation ses objectifs et des moyens pour les atteindre afin de se construire un itinéraire d'apprentissage individualisé et différencié et ainsi acquérir les compétences visées par l'enseignant.

Polynésie

Numérique et maîtrise de la langue

Utilisation des outils numériques dans différentes activités sportives (principalement des activités de pleine nature, artistique et en athlétisme), avec en fil rouge la maîtrise de la langue, dans le but d'offrir à l'élève un apprentissage différencié pour développer la compétence du socle commun "méthodes et outils pour apprendre" et pour construire des valeurs telles que l'entraide et la solidarité.

De la collaboration des enseignants à la réussite des élèves

Dijon

Encourager la collaboration des enseignants pour la réussite des élèves. La démarche collaborative permet au professeur de rejoindre un réseau qui rendra possible un enrichissement de ses pratiques et une ouverture bénéfique grâce à la mutualisation des ressources, l'échange via les réseaux sociaux ou forums. Il est envisagé de produire des fiches EDU'base et de créer des lieux communs d'interaction sur Viaéduc.

Créteil

Inverser sa classe suffit-il à enseigner efficacement avec le numérique ?

Élaboration de scénarios pour mettre en place la pédagogie inversée illustrant comment dans le cadre de l'intelligence collective redéfinir l'action de l'élève en classe, personnaliser davantage les activités avant, pendant et après la classe, améliorer l'évaluation en classe et en distanciel, construire un parcours avec des balises (un historique pour garder traces de ce qui est fait tout au long de la démarche), permettre davantage de rétroactions, favoriser l'apprentissage du travail collaboratif. Il s'agira de capitaliser sur les productions pour définir une stratégie efficace de développement des usages. L'espace existant sur le site académique et dédié à l'intelligence collective sera développé en ce sens.

Compréhension et expression orales : atteindre le niveau A2 avec les EIM

Montpellier

Utilisation de ressources pédagogiques Eduscol, de l'espace de stockage de l'ENT et des applications de la tablette pour permettre à chaque élève d'appréhender à son rythme les documents supports de la compréhension de l'oral, et l'aider à prendre confiance en lui, à se corriger, pour dédramatiser l'oral et encourager la prise de parole en continu et en interaction. Le groupe TraAM se propose de bâtir des scénarios pédagogiques portant sur les compétences orales, en cohérence avec les préconisations du fascicule « Élaborer une progression cohérente » disponible sur Eduscol.

Nancy-Metz

Quelles ressources numériques pour enseigner la physique-chimie ?

Utilisation de ressources numériques pour mettre les élèves en autonomie (filmer pour évaluer, autoévaluer en formatif/évaluatif, mesurer des grandeurs, utiliser des capteurs), pour mettre en œuvre la différenciation permettant à l'élève d'avancer à son rythme (film scientifique avec educanon, edpuzzle), pour la diversification de supports éducatifs (réalité augmentée), pour l'évaluation (Plickers) et pour la création de supports de communication (infographie, carte heuristique, murs virtuels, webradio, QR codes...). Une attention particulière sera portée sur le travail collaboratif par le biais de l'ENT.

EPS et numérique

Guyane

Création de ressources numériques que les enseignants pourront utiliser pour mettre en place un apprentissage différencié en EPS.

Aix-Marseille

Favoriser la différenciation et la continuité des apprentissages

Favoriser la différenciation et la continuité des apprentissages dans le cadre de l'étude de la langue au collège au travers d'un usage plus accru de l'ENT. Des exercices adaptés aux différents niveaux des élèves seront rendus disponibles sur l'ENT tout comme des leçons numériques (leçons filmées en classe, vidéos créées avec des logiciels, tutoriels pour la méthodologie etc.). L'usage de tablettes numériques en classe permettra aux élèves de visionner ces vidéos dans le cadre d'exercices d'approfondissement ou d'écriture.

Tutoriels enseignants pour s'approprier la plateforme Moodle

La Réunion



Création et diffusion d'outils numériques efficaces pour aider les équipes à partager et publier des ressources ou scénarios mettant en jeu la progressivité des apprentissages au sein des cycles, l'interdisciplinarité, les approches différenciées et les nouveaux modes d'enseignement comme la co-intervention. Seront proposés, avec la création de tutoriels, des parcours d'auto-formation à la prise en main de Moodle-établissements, et des exemples concrets d'usages possibles pour favoriser une collaboration effective à distance ; l'élaboration de parcours formatifs sur M@gistère pourra être envisagée.

Reims

"Un pour tous et tous pour un" / Ne plus travailler seuls



Travail autour de l'évaluation, l'expression orale et l'inclusion des pratiques, et du contenu des EPI avec le numérique dans une dynamique qui permettrait aux élèves d'obtenir un niveau culturel, linguistique et personnel qui puisse leur permettre d'arriver aux échéances du brevet et du bac dans les meilleures conditions. L'objectif de ce projet est de profiter de la collaboration et du partage d'expériences, avec et par le numérique, dans le but de permettre à l'élève de connaître son niveau à un moment précis et de l'amener petit à petit, par un parcours de plus en plus personnalisé, à atteindre les objectifs souhaités par les enseignants.

Le numérique au service de la différenciation en classe inversée

Nantes



Différenciation de l'apprentissage des élèves par le biais du numérique dans une pratique de classe inversée. Hors la classe : utilisation de vidéos, de documents de travail sous deux ou trois formes différentes afin de différencier, de QCM en ligne pour permettre à l'élève d'évaluer ses acquis en autonomie ; dans la classe : constitution d'îlots, visualisation des résultats collectifs des QCM, travail en groupe et suivi des élèves par l'enseignant (appui sur les résultats individualisés du QCM).

Strasbourg

Des outils numériques au service des apprentissages méthodologiques



Travail sur les activités « annexes » au cours de SES, activités pour lesquelles il y a peu d'exercices en ligne. Proposition de production d'un ensemble d'activités numériques pour baliser une année de travail méthodologique sur les épreuves de bac, en particulier pour la classe de première, en utilisant les équipements mobiles des élèves : comment faire une intro, qu'est-ce qu'une problématique... Il s'agira de décomposer l'apprentissage méthodologique et proposer de petites vidéos aux élèves pour qu'ils puissent revoir quand ils veulent ces points de méthodologie et permettre à l'enseignant de travailler avec eux davantage sur des sujets dans une logique de pédagogie inversée.

Classe inversée et démarche d'investigation

Versailles

Réalisation de parcours individualisés de formation hybride présentant une activité en ligne et une activité pratique qui inscrivent l'ensemble dans une démarche d'investigation. Des outils de travail collaboratif (notamment la plateforme Elea) seront utilisés, pour la création de contenu collaboratif et de stratégies d'évaluation réalisées par les élèves. Les outils de gamification seront également mobilisés. L'ensemble des séquences sera scénarisé qu'il s'agisse du travail en présentiel ou à distance, des feedbacks ou des évaluations. L'analyse de chaque scénario prendra en compte le niveau de classe, le public, l'articulation entre objectifs pédagogiques visés et dispositif hybride mis en œuvre, et testera les acquisitions des élèves.

Orléans-Tours

Du diagnostic au concept : tablette tactile et maîtrise de la langue

Mutualisation des remarques des élèves, optimisation des évaluations formatives et diagnostiques, et construction de concept grammatical par le biais de la tablette. Ce scénario mettra en œuvre les thèses de Britt Mary Barth sur la construction d'un concept en langue.

Des outils numériques au collège dans une pratique de classe inversée

Besançon

Identification par des enseignants de Collège d'outils numériques pertinents dans le cadre d'une logique curriculaire et spiralaire en utilisant les modalités de la classe inversée.

Grenoble

Quelles ressources numériques pour enseigner la physique-chimie ?

Recensement/création de ressources par les enseignants afin de construire un livret méthodologique numérique, assurant une cohérence et un suivi dans l'acquisition de certains « savoir-faire » disciplinaires et transdisciplinaires. Il comportera des aides méthodologiques différenciées et pensées par approche spiralaire : supports de diffusion variés afin de permettre à tous les élèves de choisir le plus efficient pour accéder à l'information et atteindre les objectifs communs ; niveaux d'explicitation différents ; suivi des capacités atteintes (débutant, confirmé, expert, professionnel) définies en fonction de critères de réussite (augmentant avec le niveau) donnant la possibilité à l'élève de parvenir à la « plus haute marche » possible à son rythme.

La lecture et les outils numériques

Besançon

Expérimentation d'activités pédagogiques en s'appuyant sur des outils numériques qui permettent de travailler les compétences de lecture et de compréhension écrite avec une classe hétérogène: accès à des supports différents, utilisation de ressources de formats différents pour aider à la compréhension (format papier, format numérique, textes lus) ; utilisation d'applications qui permettent de s'entraîner à la rapidité de déchiffrage ; réorganisation de la salle de classe en fonction de l'utilisation ou non du numérique ; travail sur la diversité des productions de lecture demandées aux élèves qui permettent de construire le sens (enregistrement audio, bande-annonce, etc.).

Toulouse

Travail collaboratif et classe inversée

Mise en place d'une pédagogie inversée basée sur une prise d'initiative par les élèves évitant ainsi une rupture des apprentissages entre les 3 temps d'apprentissage identifiés : avant l'activité en classe avec apport de notions, test de prérequis et représentation initiale, travail sur des objets géologiques en amont d'une sortie... ; en classe en favorisant le travail en ilots et l'explicitation entre pair (l'enseignant, qui joue le rôle de régulateur et de modérateur) ; après l'activité en classe en « revisitant » les comptes rendus de TP, en les axant sur le travail collaboratif amenant à la construction de notions et les partages de savoirs faire.

Biochimie métabolique, Le cycle de Krebs

Aix-Marseille

Mise en place de 3 séances associant classe inversée, apprentissage à distance et activités guidées à l'aide de Learning Apps, application web 2.0 qui permet de créer des modules d'apprentissage à partir de modules (Apps) existant ou pouvant être créés. Les 3 séances feront appel à l'utilisation d'une vidéo de 4 minutes (en distanciel), des activités différenciées sur les types de réactions et les classes d'enzymes (exercices Learning Apps), un schéma à compléter des étapes du cycle de Krebs (autoévaluation Learning Apps) suivi d'une mise en commun en classe, ainsi qu'à la création d'applications par les étudiants permettant la mémorisation de points importants.

Dijon

Préparer l'épreuve d'entretien oral à l'EAF en pédagogie différenciée

Préparation de l'épreuve d'entretien oral à l'EAF en entraînant les élèves à répondre spontanément à des questions sur les parties du programme au travers d'une pédagogie différenciée. L'élève écoutera la question, enregistrera sa réponse, en évaluera la forme et le fond, et cherchera à améliorer ses prestations de question en question. Si des tablettes numériques pourront être utilisées, elles permettront à chaque élève de progresser individuellement, à son rythme, en répondant à une série de questions plus ou moins longue dans un temps donné, ou en allongeant le développement de ses réponses. Elles pourront permettre aux élèves les plus à l'aise de prendre virtuellement la place de l'examineur et de poser des questions à leurs camarades, ce qui permettra une réutilisation plus maîtrisée des connaissances de cours.

Numériques et optimisation des apprentissages en Éducation Musicale

Amiens



Travail sur l'accès aux ressources et aux activités numériques et leur appropriation par le plus grand nombre d'élèves: situations de classe inversée, consultations de ressources, travaux en autonomie en/hors classe, validations d'acquis... Cette démarche considèrera la prise en compte de l'hétérogénéité des niveaux et le développement de l'autonomie coopérative par la différenciation des apprentissages (diversité des supports, des ressources - Guides de la Philharmonie - plusieurs thématiques : EMI, création numérique, mise en activité des élèves).

Nancy-Metz

Les apports du numérique sur la progressivité en langues vivantes

Travail sur la continuité des parcours linguistiques : lien école-collège, collège-lycée et lycée-enseignement supérieur. L'enjeu de la progressivité en langues vivantes sera l'objectif pédagogique central en prenant appui sur le plurilinguisme. Grâce à l'apport du numérique, l'élève sera acteur de son apprentissage et s'entraînera à cibler ses repères de progressivité. En ce sens, divers outils numériques seront envisagés: création de portfolios numériques afin de conserver une trace des apprentissages ; cartes mentales permettant de mettre en lien les savoirs linguistiques ; groupes de travail intra et inter-établissements, etc. Le numérique permettra de faire de l'entrée culturelle l'une des priorités en développant les compétences transversales. Ces travaux seront publiés sous la forme de scénarii pédagogiques indexés dans l'EDU'base.

Mise en activité et différenciation des apprentissages

Orléans-Tours



Mise en place de parcours et scénarios en ligne permettant une différenciation des apprentissages pour les élèves : création et structuration de ressources numériques opérationnelles (sur différents niveaux de classe et enseignements) mises en ligne sur la plate-forme d'apprentissage Moodle intégrée à l'ENT académique afin de mettre en activité les élèves dans et hors la classe. Ces ressources seront essentiellement produites à l'aide d'exerciseurs : Hot Potatoes, Learning Apps, les activités de Moodle comme l'activité Test. Un suivi et une évaluation des acquis des élèves se feront via la plate-forme et un dispositif de diffusion de ces ressources sera envisagé afin de les mettre à la disposition des enseignants.

Clermont-Ferrand

Les classes inversées au service de la construction d'une culture

Mise en pratique de la pédagogie inversée afin de créer un lien entre les séances pour construire une vraie culture scientifique et différencier l'apprentissage. Il s'agira de mettre à disposition pour une même compétence des ressources de complexités différentes, consultables à la maison, pour permettre à l'enseignant de mieux gérer les différents niveaux d'acquisition des élèves et les amener à s'approprier, à leur rythme, la compétence attendue en fin de cycle.

Assurer la continuité des apprentissages en Latin

Dijon

Production de capsules vidéo (Pow Toon) pour préparer le lycée et assurer la continuité des apprentissages avec les néo-latinistes de l'année suivante au collège. Les élèves de 3^{ème} travailleront en autonomie à partir de dossiers numériques différenciés comprenant une fiche d'objectifs commune sur les étapes de la réalisation d'une capsule vidéo et d'une fiche différenciée par groupe selon les grandes entrées (langue et civilisation) du programme de 5^{ème} - 4^{ème}. Les vidéos serviront à la fois à assurer la continuité des apprentissages entre le collège et le lycée pour ceux qui conservent l'option, remobilisant ainsi leurs connaissances et leurs savoir-faire des années précédentes, et à la fois à préparer les néo-latinistes qui choisissent l'option pour la première fois de leur scolarité à leur arrivée en troisième.

Aix-Marseille

Les dysfonctionnements de l'immunité et les mesures diététiques

Mise en place d'une séquence associant apprentissage à distance et activité différenciée (Learning Apps), et réinvestissement en classe par la mise en commun des connaissances acquises et prolongement du cours en présentiel. La séquence débutera par un travail en distanciel sur les réactions alimentaires adverses et les allergies alimentaires (capsules vidéo + cours à distance) suivi d'une activité différenciée portant sur les étapes de sensibilisation et de la "réponse allergique" (travail sur un schéma à compléter donc demandant de réinvestir les acquis précédents). Ce travail préparatoire sera suivi par une mise en commun en classe des notions immunologiques importantes et un cours sur la prise en soin diététique de personnes présentant une allergie alimentaire.

Handicap et formation en milieu professionnel

Nice

En amont des périodes de formation en milieu professionnel (PFMP), création d'une vidéo interactive pointant les liens entre savoir-faire et savoirs associés pour préparer des élèves de CAP porteurs de handicap qui rencontrent des difficultés pour transférer les gestes professionnels acquis en formation, en entreprise. Le recours à l'image permettra de faire le lien entre ce qui est appris en formation et ce qui est demandé en entreprise.

Toulouse

Apprendre avec les MOOC

Production de scénarios pédagogiques, de supports de communication vidéo et de modules de formation de type MOOC dans le domaine de la production additive et de la réalité virtuelle. Il s'agira de mener une expérimentation visant à évaluer la plus-value pour les apprenants de l'utilisation d'une plate-forme collaborative permettant aux lycéens de suivre des cours et des expérimentations sur des nouvelles technologies de production. Des outils numériques seront testés pour permettre la production de supports visant à proposer aux élèves un apprentissage à distance, à leur rythme, préalablement à l'utilisation de machines de production.

Robotique

Rennes

Poursuite du travail de réalisation d'un M@gistère national « algorithmes et objets programmables » afin de mutualiser des travaux réalisés à la fois par les enseignants du premier degré et les professeurs de technologie, dans la perspective du nouveau cycle 3. Ces productions permettront de mettre en évidence la progressivité des apprentissages entre l'école et le collège inscrite dans les nouveaux programmes. Un projet est en cours autour de la réalisation d'un objet technique filoguidé puis commandé par l'ordinateur Raspberry Pi (sous Scratch), via une interface électronique. Des projets pédagogiques en robotique ont été également produits par les enseignants de technologie.

Montpellier

Classe inversée : pédagogie différenciée & évaluation

Conception de séances de pédagogie inversée avec le numérique en s'appuyant sur les travaux des élèves pour proposer un apprentissage différencié. Travail également autour de l'évaluation en pédagogie inversée sur la façon d'utiliser le numérique pour développer des outils pertinents d'évaluation des productions des élèves et diversifier les modalités d'évaluation. Les outils numériques (Moodle, MCNC & MCNL, Zaption, Pad, Socrative, Plickers) seront utilisés pour insérer directement des consignes dans une capsule vidéo ou déconnectées d'une capsule, pour recueillir des conceptions (en classe ou en amont), pour analyser les réponses à un QCM et évaluer le taux d'erreurs, pour travailler les concepts, et enfin pour permettre l'écriture collaborative et l'évaluation.

Arts plastiques et plus-value numérique

La Réunion

Utilisation du numérique pour diversifier l'apprentissage, partager les productions et optimiser les connaissances au travers de la recherche sur Internet.

Nantes

Lycée Pro : création de scénarios pédagogiques au profit de la formation

Développement de situations professionnelles pour l'élaboration de scénarios pédagogiques disciplinaires ou généraux autour des quatre actions suivantes : construction de repères pour la formation, création d'une action du PAF transversale sur les PFMP, mise en place d'une liaison école-entreprise à travers l'ENT, et utilisation de la réalité virtuelle avec mise en immersion sur les situations professionnelles. Les élèves déposeront photos et vidéos sur un espace de partage que l'enseignant exploitera pour faire cours.

Classe inversée en économie de la santé

Paris



Mise en œuvre de la classe inversée afin de comprendre la nécessité d'une régulation du système de santé avec utilisation de capsules vidéo (Adobe Spark vidéo ou Moovly ou Pow Toon...) et de questionnaires en ligne (QuizYourSelf, ou Vizir...).

Reims

Faciliter l'orientation et la rédaction du rapport de stage en Lycée Pro



Captation d'images en périodes de formation en milieu professionnel (PFMP), en seconde commune à quatre champs professionnels, pour mutualiser les savoir-faire acquis et permettre d'avoir un regard sur les différentes spécialités. Ce travail aura pour but de faciliter l'orientation mais aussi la rédaction du rapport de stage. Le smartphone (BYOD) et le logiciel Spiral (suivi des compétences) seront utilisés.

Numérique et apprentissage de la coopération et du savoir-être

Rennes



Réflexion sur le type d'outils à utiliser et analyse de la façon dont une introduction progressive du numérique permet d'améliorer les apprentissages de l'élève en langues vivantes. Création par les enseignants de scénarii pédagogiques interlangues par cycles intégrant un ou plusieurs outils numériques qui facilite l'apprentissage de l'élève et l'amène à développer des compétences citoyennes telles que la collaboration et le savoir-être en société. Différents modèles tels que SAMR, TPACK ou encore CoCAR seront étudiés. Des pistes telles que l'utilisation d'un portfolio numérique, d'un blog de classe ou d'un wiki pourront être explorées.



Projets autour de la création numérique

Faire revivre son patrimoine : conception de maquette par impression 3D

Guadeloupe



Conception d'une maquette produite par impression 3D où l'élève choisit un élément du patrimoine qu'il valorise. Ce travail inclura une démarche d'investigation historique sur le monument et son contexte, la modélisation et la conception de la maquette (utilisation de logiciels de traitement de données, de géométrie dynamique et de conception pour imprimante 3D), la réalisation de la maquette et la diffusion et communication en français, langue étrangère ou régionale autour de cette maquette. Les productions attendues seront les suivantes : scénario pédagogique, carte heuristique de la démarche de projet contextualisée, capsules vidéo sur la mise en place du projet, étapes de la conception, finalisation et partage avec les partenaires, module de formation.

Caen

CV vidéo en Lycée professionnel



Réalisation de vidéos par les élèves pour se présenter à l'entreprise et exposer les activités réalisées (e-books, portfolios) ; utilisation de l'image et de la vidéo pour faire le lien avec la famille d'accueil dans le cadre de stages effectués à l'étranger ; réflexion sur une charte du droit à l'image réalisée par les élèves.

Enregistrer des recettes de cuisines gallo-romaines en latin et en français

Dijon



Dans le cadre de la fête de la science 2016, les élèves latinistes travailleront sur la thématique « Alimentation et santé » dans l'Antiquité gallo-romaine. Ils auront à traduire des recettes latines et à s'enregistrer en train de les mettre en voix. Le but est ici de travailler la langue latine, son oralisation, l'autoévaluation pour ensuite diffuser lesdits fichiers sur le site du collège. Ce projet favorisera l'interdisciplinarité puisque cette activité sera mise en œuvre après la venue d'animateurs culturels sur la « cuisine gauloise », et en complément à des séances scientifiques autour de l'alimentation. Le logiciel Audacity en sera le support essentiel.

Montpellier

Conception d'instruments de musiques



Conception et réalisation d'instruments de musique utilisant à la fois les outils de MAO et l'interface ARDUINO - capteurs divers- ainsi que le détournement de la fonction principale de certains objets techniques (tel que le clavier d'ordinateur comme interface de commande ex : pédale d'effet).

Exprimer et mettre en scène des sentiments grâce au numérique

Dijon



Expression et mise en scène de sentiments grâce au numérique : en lien avec l'entrée « Regarder le monde, inventer des mondes » et l'étude de textes romanesques permettant de s'interroger sur la manière dont les personnages sont dessinés et expriment leurs sentiments, les élèves mettront en scène et en voix, grâce à différents outils numériques, une large palette de sentiments via l'élaboration d'images, la création d'environnements sonores, l'enregistrement d'extraits d'œuvres littéraires et la création de textes en lien avec des œuvres d'art choisies pour leur impact émotionnel.

Besançon

Réalisation collective - objet communicant



Étude et prototypage d'un système connecté communicant, manufacturé à travers une réalisation collective afin de démystifier les principes et solutions utilisés dans ces systèmes manufacturés (mise en parallèle de systèmes réels et de systèmes prototypés ou de simulation) et conception d'un outil de simulation numérique sur la chaîne d'information.

Produire des images pour témoigner d'une lecture

Dijon



Après lecture de textes étudiés pendant une séquence de l'année (roman, théâtre, poésie...), les élèves imagineront une illustration pour rendre compte de leur lecture. Ils réfléchiront sur le statut de l'auteur et le droit d'auteur (texte, images...), analyseront les textes choisis et réaliseront une photographie qu'ils intégreront à une page reproduisant le texte choisi (copier-coller, mise en forme du texte, insertion de l'image à la page traitement de texte) tout en justifiant ce choix. Les pages illustrées seront toutes regroupées dans un magazine mis en ligne sur Calaméo.

Créteil

Création littéraire numérique



Deux projets de création numérique seront mis en place, respectivement au Collège et au Lycée : initiation à la poésie numérique et création numérique ; création littéraire numérique intégrant de la programmation (dans le cadre de l'ICN et en collaboration avec les mathématiques).

Créations numériques : réalisations sonores et réalisations filmiques

Limoges

Projet autour de deux types de créations numériques : réalisations sonores et réalisations filmiques. Les réalisations mêleront poésie, autobiographie et argumentation. Les disciplines associées au projet seront l'éducation musicale et le français principalement. Un apport occasionnel du professeur d'arts plastiques sera demandé.

Montpellier

Création d'objets connectés

Surveillance de ruches avec envoi des données sur le web ; système de balise spéléo avec avertissement des secours en cas de dépassement du temps prévu pour l'exploration de la cavité ; station météo connectée ; suivi de flottes de véhicules avec interface web ; Robot de télésurveillance / téléprésence.

Écriture collaborative autour des thématiques du monstre et de l'aventure

Bordeaux

Écriture d'un récit imaginaire collectif et collaboratif autour des thématiques du monstre et de l'aventure. Les élèves publieront leur récit sous la forme d'un PowerPoint ou d'une vidéo associant oralisation du texte, musiques et sons. L'écriture du texte se fera à partir de la visite et de l'exploitation pédagogique des lieux patrimoniaux de la ville de Bayonne. Un travail de recherche d'information et d'iconographie sur le site du RMN photo, sur les expositions virtuelles de la BNF, etc. aura également été réalisé en amont.

Nantes

Entre le faire et le dire : numérique et apprentissages des élèves

Développement d'une culture artistique et consolidation des apprentissages au travers de la création d'une mini-galerie en ligne. Les enseignants prendront appui sur les réflexions menées autour de la parole de l'élève et des pratiques de l'écrit en arts plastiques afin d'élaborer des pistes de réflexions et expérimenter des pratiques sur les usages pédagogiques de l'ENT.

Création numérique

Aix-Marseille

Envisager le numérique, en classe de français, à la fois comme outil et objet par le biais d'activités telles que la réalisation de cartes interactives, la production de documents numériques associant écriture romanesque et photographies, la réalisation d'un audio-guide ainsi que l'animation de textes poétiques.

Nice

Enseigner autrement

Création de jeux vidéo par les élèves (support immersif et création d'applications).

L'objet sonore

Rennes

Comprendre le son et l'objet sonore (la mutation sonore) : création d'une production collective en utilisant les outils de l'établissement (tablettes) et le BYOD (smartphone des élèves). Ceux-ci pourraient être équipés des applications Smartfaust GRAME, outils gratuits de création de musique électroacoustique qui permettent de modifier les paramètres du son par un mouvement de l'élève. L'élève est auditeur, créateur voire chef d'orchestre.

Dijon

Partir à la découverte des Misérables de façon ludique et interactive

Création d'un parcours de lecture sous forme de jeu de piste avec l'application Guidigo pour rendre compte de la lecture des Misérables de Victor Hugo de façon ludique et interactive: jeux à partir de la biographie de Victor Hugo ; lecture de passages représentatifs de l'œuvre ; création de jeux ; intégration d'images.

Création par l'élève d'univers linguistiques, culturels et poétiques par l'utilisation du numérique afin de le rendre acteur de ses apprentissages. La langue grecque investit une émission de webradio, le cinéma et la poésie deviennent des univers palpables grâce au site Thinglink, etc.

Création par et pour les élèves d'une bibliothèque numérique d'ouvrages sous la forme textuelle mais aussi audio. Cette bibliothèque, accessibles sur un espace numérique et respectant les droits d'auteur, devra permettre aux élèves de développer leur pratique de la lecture cursive en favorisant l'accès aux œuvres. L'utilisation d'une application pour smartphone ou tablette (Bookari) devra aussi permettre le partage des annotations, des notes et de créer des cercles de lecture. L'enseignant de lettres et la documentaliste pourront par ailleurs proposer des parcours de lecture modulables.

Réalisation, de manière collaborative, du prototype d'un objet communicant: au cycle 3, initiation des élèves à la programmation (par blocs) afin de mettre en œuvre un algorithme et de simuler son fonctionnement sur un système pour mieux comprendre ses éventuelles erreurs et les corriger ; au cycle 4, développement d'applications par les élèves dans le domaine de l'Internet des objets (IoT).

Renouvellement des actions de documentation, de création et de diffusion au travers de l'usage du numérique en arts plastique : création de bandes annonce sur tablette numérique ; création d'images numériques interactives à partir de références d'œuvres détournées que les élèves se seront appropriées ; utilisation d'espaces virtuels de travail pour que les élèves créent et diffusent leurs réalisations ou des références artistiques en direct ; création d'espaces urbains en volume (application Ibis paint) ; utilisation du TNI par les élèves pour diffuser à leurs camarades un parcours de découvertes visuelles qu'ils auront élaboré ; diffusion de messages écrits sous différentes formes (projection vidéo, pratique traditionnelle, utilisation du réseau, etc.).

Créer des fictions radiophoniques sur le thème de l'exil

Besançon



Travail mené en partenariat avec la compagnie Zocha de Belfort et des étudiants de BTS audiovisuel ayant pour but de faire découvrir aux élèves le genre de la fiction radiophonique, écrire de manière collaborative, mettre en voix avec une comédienne et enfin enregistrer des fictions avec des étudiants expérimentés.

Dijon

Simulation numérique dans la tour Elithis



Création d'un modèle de simulation numérique de la gestion de l'air, du chauffage et de la climatisation dans la tour Elithis afin d'explicitier au mieux le fonctionnement de ce système complexe mais novateur. Ce projet s'inscrit dans la continuité des activités développées sur le site Elithis et visera à illustrer ces mêmes activités pour développer une pédagogie appuyée sur le numérique.

Patrimoine littéraire en poche

Toulouse



Création d'un serveur d'œuvres littéraires sur un Raspberry Pi. Le projet consistera à mettre à disposition des élèves du lycée un grand nombre d'œuvres numérisées consultables sur leurs tablettes ou leurs smartphones constituant ainsi un patrimoine littéraire en poche.

Lille

Utilisation de supports multimédia (capsule vidéo ou livres interactifs)



Réalisation de captations audio (VPI et outils nomades), de capsules vidéo (Padlet) et de livres interactifs dans et hors la classe. Les productions seront mises en ligne via une chaîne YouTube afin de permettre la mise en œuvre de pédagogies inversées et un prolongement de l'activité hors classe. Les sites partenaires proposés par le portail Eduthèque seront utilisés dans le cadre d'activités de recherches ou d'écoute. Les réalisations seront adossées à la mise en œuvre du domaine 2 du socle (Outils numériques pour échanger et communiquer) et mettront en évidence l'intérêt des outils numériques les plus adaptés pour l'enseignement.

S'informer en informant : créer une infographie

Toulouse

Création d'une infographie par les élèves. Il s'agira d'un média qui intégrera données, représentations géographiques, images numériques, textes de synthèse ainsi qu'une dimension artistique. Les élèves s'interrogeront sur l'émergence de ce type de média et sa diffusion. La création de l'infographie nécessitera recherche, sélection, exploitation, critique et mise en valeur des informations.

Nantes

Création littéraire et création numérique

Écriture autour de différentes œuvres. Selon leur classe, les élèves imagineront le parcours de Candide aujourd'hui, réaliseront des recueils audio ou vidéo, produiront une version augmentée d'Au Revoir Là-Haut de Pierre Lemaître, etc. Ce travail leur fera développer des connaissances littéraires et artistiques (procédés littéraires, genres et mouvements littéraires, œuvres...), des compétences d'écriture, de recherche documentaire (constitution d'un dossier sur l'actualité), d'éducation aux médias et d'utilisation des outils numériques.

Travail collaboratif, robotique et smartphone

Créteil

Conception et réalisation collaborative d'un système robotisé basé sur l'utilisation du smartphone, ce dernier permettant le pilotage du système, l'acquisition, le traitement et la restitution de données en temps réel, le transfert d'informations multimédias vers l'opérateur, etc... Le système, innovant, répondra à un cahier des charges précis et la programmation concernera d'une part la carte programmable et d'autre part toutes les applications mobiles développées sur l'environnement smartphone. La conception de l'ensemble matériel et mécanique intègre une dimension innovation, créativité et design.

Dijon

Créer un magazine numérique sur les nouvelles réalistes de Maupassant

Création d'un magazine numérique par les élèves avec Calaméo pour présenter, commenter et illustrer des nouvelles réalistes de Maupassant. La production finale, préparée en groupes de 3 à 4 élèves, proposera une version annotée (explication du vocabulaire difficile, identification des caractéristiques réalistes dans un paragraphe rédigé) des nouvelles étudiées, un choix de citations représentatives tirées de ces nouvelles, ainsi que la présentation détaillée d'un tableau impressionniste illustrant les textes choisis. Il s'agit d'un projet interdisciplinaire, mêlant des perspectives littéraires (le réalisme) et artistiques (l'impressionnisme), ainsi que des compétences de lecture, d'écriture, d'organisation et de coopération, afin d'associer les élèves à une création numérique, de sa conception à sa réalisation.

Mon territoire un lieu qui fait sens et que je partage

Martinique



Dans le cadre du projet « Mon territoire un lieu qui fait sens et que je partage », les élèves, engagés dans une démarche de projet, réaliseront une carte interactive d'un territoire, constituée de photographies et films numériques de sites patrimoniaux remarquables ou remarquables associés à des fiches synthétiques. Ce peut être leur ville, leur quartier, leur établissement scolaire tout lieu qui suscitera une réflexion chez l'élève, qui l'amènera à se documenter, à entrer en relation avec l'autre pour un travail de (re)connaissance d'un lieu, dont il montrera, par la photographie ou le film, un aspect particulier et dont il parlera avec fierté.

Paris / Strasbourg



Vidéo et serious game en Lycée professionnel

Développement d'un serious game et d'une vidéo sur les gestes professionnels dans la maintenance des véhicules automobiles.

Écriture numérique multigenre

Nantes



Les élèves sont invités à créer des textes divers, appartenant à différents genres et relevant de situations de communication variées (article de presse, journal intime, petite annonce, glossaire, poésie, CV, guide de voyage, affiche, BD, bulletin scolaire...). Ce travail facilité par le numérique (ENT, pad, blog, email ...) permettra de développer l'habileté en interprétation comme en littérature et de s'engager activement dans un processus de lecture et d'écriture.



**Projets autour
de l'éducation
aux médias et
à l'information**

Produire un média à partir d'une veille informationnelle

Versailles

A travers l'expérimentation d'un outil numérique de veille et la création d'un média de diffusion de l'information (lettre d'actualité en 2nde, un blog en 1^{ère} STMG, un site privé propre en BTS), un double objectif sera poursuivi: éduquer les élèves aux médias et à l'information d'une part avec une attention particulière aux compétences transversales en matière de recherche, de sélection, d'analyse de l'information et d'évaluation des sources ; et d'autre part, acquérir des connaissances et des compétences visées par les programmes et référentiels.

Besançon

Est-ce que la technologie pirate mon esprit

Réflexion sur les possibilités de la technologie à pirater l'esprit. Rendre lisible l'information et la mettre en scène visuellement (*mindmapping*, infographie, cartes conceptuelles)

La donnée au cœur de la production d'information

Bordeaux

Étude de la donnée au cœur de la production d'information : protection des données personnelles et cibercitoyenneté, viralité et propagation de l'information via le recueil et l'exploitation des données (risques pour le citoyen), traitement des données en images, datavisualisation via la production d'infographies, images d'information statiques pour publication "print" ou dynamiques pour publication "web", big data et open data dans les organisations, appropriation, exploitation et publication, exploitation et création de données en vue de la création d'applications (programmation possible en BTS).

Nancy-Metz

Créativité et coopération

Développement de l'engagement, l'expression, la confiance en soi, l'empathie, et l'ouverture d'esprit chez les élèves. Il s'agit de diversifier les productions pour inciter à la créativité lors de séances concernant la lecture et l'écriture ; permettre la coopération entre élèves dans des projets tels qu'un média scolaire ou la construction d'un jeu de société ; créer ou prolonger des activités éducatives au CDI grâce au numérique.

S'informer dans le monde du numérique

Clermont-Ferrand



Les activités proposées permettront de montrer comment au collège (cycle 3 et 4) puis au lycée, dans la continuité de ce qui a été fait au cours du cycle 4, l'enseignant peut permettre à l'élève de faire évoluer ses pratiques de recherche de l'information sur Internet, de mieux prendre en compte la source des informations et leur pertinence, et d'exercer son esprit critique sur les données numériques.

Rennes

Le geste digital et l'ubiquité de l'œuvre d'art digitalisée

Interrogation du geste digital dans les pratiques artistiques en articulant la réflexion sur la digitalisation des œuvres d'art qui leur confère une dimension ubiquitaire virtuelle. Les élèves réfléchiront aux mutations des œuvres numérisées et à leur ubiquité. Il s'agira de penser les impacts du numérique sur les œuvres.

Classe inversée, autonomie et éducation aux médias

Poitiers



Comment utiliser la classe inversée pour rendre les élèves autonomes dans un usage raisonné du numérique ? Ce travail a pour but de donner une méthode aux élèves qui leur permettra de maîtriser correctement l'ensemble des outils à leur disposition, en envisageant le jour où ils se retrouveront en autonomie à l'extérieur de l'école ou du système scolaire. Il sera donc ici également question de former le « cybercitoyen » de demain.

Bordeaux

Liaison 3^{ème} 2^{nde} : intégrer une progressivité dans le traitement de données

Travail sur la déclinaison de la compétence "se repérer dans le numérique" avec une démarche en 3 temps : choisir des données numériques, les traiter, les scénariser. Le traitement de données se fera sur une réflexion de la discrétisation, avec un apport sur le jugement critique du choix des données. Les élèves s'interrogeront aussi sur le rendu du traitement des données. Les collégiens réaliseront une infographie sur tablette de façon à bien comprendre son utilisation en tant qu'outil, tandis que les lycéens construiront des cartes avec l'aide d'un outil numérique en salle informatique (SIG simple) pour une approche raisonnée et progressive de l'utilisation du croquis.

Journal d'actualités économiques et juridiques

Créteil

Création d'un journal d'actualités économiques et juridiques (veille, écriture collaborative, diffusion sur le Web) dans le cadre d'un projet interniveau : il s'agira pour les élèves d'appréhender correctement des articles économiques d'actualité par une veille active afin d'en réaliser une synthèse et ensuite de rédiger collectivement un journal sur ce thème.

Orléans-Tours

Visualisation graphique de l'information

Permettre à l'élève de maîtriser la notion d'information et de s'interroger sur la fiabilité des sources, distinguer information et connaissance, le sensibiliser à la législation (lutte contre le plagiat avec l'infographie, e-écriture, droit à / de l'image), l'initier à de bonnes pratiques dans et hors l'école, collecter, trier et représenter des données pour les rendre accessibles. Autour du thème datajournalisme et datavisualisation, il est envisagé de proposer une typologie du mindmapping accompagnant l'élève dans une démarche méthodique, visuelle et codifiée, de créer des scénarii pédagogiques sublimant les pratiques numériques et créatives des élèves (booktrailers, œuvres artistiques, expériences scientifiques...), d'engager des productions numériques favorisant l'intelligence collective et la mutualisation.

Créativité et pédagogie de projet au CDI

Versailles

Coopérer pour favoriser la créativité collective ou individuelle des élèves par le biais de situations-problèmes, dans une pédagogie de projets permettant en particulier de développer des compétences en EMI. Différents projets auront pour objet des expérimentations autour de : dispositifs et enseignements (parfois croisés) dans les liaisons intercycles, la création d'un nouveau CDI ou un atelier créatif au sein du CDI (semaine des cultures, Light Painting), le CDI comme lieu d'expérimentations (FabLab), mise en œuvre de méthodologies créatives (biblio remix et design thinking), utilisation d'outils numériques vecteurs de créativité, etc.

Lyon

Ressources multimédias et veille informationnelle

Production de ressources multimédias et élaboration d'une veille informationnelle sous toutes ses dimensions pédagogiques, techniques et juridiques, et sensibilisation des élèves pour leur éducation citoyenne notamment au regard du numérique.

Interagir pour s'informer dans un monde numérique

Lyon



Travail autour des interactions de l'information numérique : interactions face à l'information qui transforment le rapport aux savoirs / interactions qui nécessitent d'exercer son esprit critique pour interagir avec l'information / interactions des utilisateurs qui publient et prennent la parole de manière spontanée. Le projet s'appuiera donc sur une démarche de construction et de production collaborative d'informations numériques par les élèves, sur des outils numériques à déterminer permettant le traitement et la construction d'informations interactives sous différentes formes, sur une recherche de progressivité curriculaire et d'évaluation de la compétence « s'informer dans un monde numérique ».

Poitiers

Expérimentation de la publication collaborative par les élèves



Production à destination des parents qui regroupera des réalisations d'élève avec des outils numériques autour de thématiques EMI et EMC : enjeux moraux et civiques de la société de l'information ; notion de bioéthique ; techniques de séquençage, big data et bioéthique ; EMI / EdE santé social ; les biotechnologies en collège ; Un projet de magazine numérique sera envisagé.

S'informer dans le monde du numérique en Histoire et Géographie

Rouen



Ce projet veut démontrer en quoi apprendre de manière progressive à utiliser un moteur de recherche et une encyclopédie collaborative en ligne peut favoriser l'acquisition de compétences dans la recherche informationnelle. Les séances permettront des activités progressives (recherche, sélection, publication d'informations) avec des outils adaptés (Qwant Junior, Qwant, Google, Wikidia, Wikipedia). Les élèves questionneront la fiabilité et la pertinence d'une information en ligne, travailleront sur des sources pour permettre la vérification de l'information et sa confrontation avec d'autres. Enfin, ce sera l'occasion de traiter les questions de droit de publication en ligne et de faire comprendre aux élèves le fonctionnement de ces outils.

Aix-Marseille

Mise en œuvre des enseignements interdisciplinaires : les médias scolaires



Projet interdisciplinaire (lettres, histoire-géographie, SES et documentation) centré sur l'éducation aux médias par la pratique de ce média lui-même et l'apprentissage des formes d'écriture journalistique qu'il implique : écriture d'émissions de radio et préparation de journaux télévisés. Outre l'instauration d'un travail en équipe nécessaire entre les élèves, un enjeu fort sera celui de la maîtrise de l'oral et de la prise en compte de la parole d'autrui.



Utilisation de cartes mentales pour apprendre à rechercher, analyser et organiser l'information ; initiation au datajournalisme et restitution d'une approche problématisée de l'information sous la forme d'infographie.

**Projets autour
de l'incidence
du numérique
sur les espaces
et les temps
d'apprentissage**

Réussir ses épreuves orales : pédagogie hybride s'appuyant sur un SPOC

Polynésie



Réussir les épreuves orales en pariant sur une pédagogie hybride qui s'ancre dans un dispositif de formation bimodal, présentiel et distanciel. Pédagogie adossée à une plate-forme numérique qui centralise tous les outils. Les apprenants seront invités à concevoir différents contenus. Ils scénariseront et joueront dans les vidéos qui deviendront les supports pédagogiques, ils seront également amenés à conceptualiser la dimension communicationnelle et à participer à l'évaluation de leurs acquis. La médiatisation des interactions interrogera de surcroît la gestion des espaces et de leur porosité.

Nice

CDI, lieu de créativité et de coopération



Proposition d'un CDI augmenté, dématérialisé pour l'échange et le travail à distance (Visio, Live Tweet) avec des délégués associés à la politique documentaire, médiateurs entre le CDI et les projets de l'EPL, la vie culturelle, animateurs de créalabs.

La classe inversée : conditions de réussite et d'essaimage

Besançon



Travail sur le dispositif de classe inversée afin d'identifier les conditions de réussite et d'essaimage : comment inverser une pratique et ainsi consacrer du temps de classe à la personnalisation ? Quelles conditions pour qu'une classe inversée soit efficace en termes d'autonomie, de développement du travail personnel et d'apprentissage ? Des parties de programme se prêtent-elles mieux à la classe inversée et si oui, pourquoi ? Quels besoins et contenus de formation pour rendre cette pratique efficace dans les apprentissages ? Une expérimentation touchant des enseignants de collège et de lycée ayant une aisance différente avec le numérique sera mise en place.

Paris

Quelles ressources numériques pour enseigner la physique-chimie ?



Recensement et/ou création par deux enseignants de ressources numériques (animations, vidéos, capsules vidéo, logiciels, applications...) adaptées aux nouveaux programmes de physique-chimie des cycles 3 et 4, et au fonctionnement spiralaire qui découle de leur mise en place. Des classes des deux cycles de collèges aux profils différents se verront proposer ponctuellement des séances en pédagogie inversée. L'un des deux mènera les expérimentations avec des tablettes.

Quels sont les effets de la pratique de classe inversée ?

Toulouse



Test sur plusieurs niveaux de ressources en condition de pédagogie inversée afin d'en mesurer l'impact au niveau de la qualité de l'apprentissage de l'élève. Une démarche expérimentale rigoureuse avec randomisation des participants dans les groupes et utilisation de groupes de contrôle sera utilisée. L'apport de la pédagogie inversée sera mesurée à travers l'utilisation de la vidéo accompagnée de formulaires, les modalités temporelles utilisées... Une comparaison sera effectuée avec deux groupes témoins : l'un utilisant une approche plus magistrale, l'autre utilisant une pédagogie active. Les effets sur les résultats des élèves pourront être évalués par une analyse de progression sur un exercice. Les effets sur l'implication des élèves, la réduction de l'ennui seront eux évalués par des méthodes subjectives à base de questionnaires.

Montpellier

Espace d'apprentissage actif en STS MUC



Mise en place d'un espace d'apprentissage actif (Learning lab), permettant de développer de nouveaux usages pédagogiques du numérique afin de favoriser l'engagement des étudiants, de gérer l'hétérogénéité et de privilégier, au sein de la classe, les flux (humains, relationnels et informationnels). Les usages numériques seront mis à disposition d'une pédagogie active (séminaires thématiques, ateliers créatifs, challenges, jeux de rôle, production de ressources par les pairs, pédagogie collaborative...).

Évaluation de la classe inversée auprès des élèves et professeurs

Grenoble



Évaluation de la pratique de la classe inversée auprès de professeurs novices et d'autres ayant une expérience plus ou moins avancée. Des questionnaires destinés aux professeurs, aux élèves, voire aux parents, et des analyses de films réalisés en classe, pourront tenir compte des points suivants :

- côté élève : temporalité (impact sur les élèves pour l'année 0, n+1, n+2), autonomie, résultats, motivation, bien-être, prise de parole, progrès, temps de travail, efficacité, travail en groupe.
- côté professeur : diversité des populations, gestion de l'hétérogénéité, place de l'erreur, diagnostic sur l'élève, stratégies de remédiation, modes d'évaluation, place des tâches complexes, impact sur les autres disciplines, retombées sur l'établissement, utilisation des TICE.

Limoges

Créativité et coopération en documentation



Utilisation du numérique pour favoriser la créativité, la coopération et l'autonomie des élèves au CDI : production par les élèves de tutoriels vidéo à destination des autres élèves (montage avec Imovie) sur les bases de la recherche documentaire. Ces tutoriels seront postés sur YouTube (réflexion sur les droits d'auteur, droits à l'image) puis insérés dans le blog du collège. Les élèves réfléchiront également à la communication et aux outils de diffusion (réseaux sociaux). Les élèves réaliseront par ailleurs des QR code (signalétique, conseils et avis de lecture, coups de cœur...).

Outils nomades et création numérique

Strasbourg

Exploitation critique d'outils nomades en vue de la construction des compétences liées aux deux champs « percevoir » et « produire » (de l'écoute à la création numérique) ; mise en place de la classe inversée avec Moodle, l'ENT, des capsules vidéo et des applications diverses ; travail de réflexion et d'expérimentation sur la place du numérique dans l'auto-évaluation et l'évaluation en classe et hors la classe.

Guadeloupe

Analyse et évaluation des effets de la classe inversée

Conduite d'une réflexion poussée sur les effets de la pédagogie inversée par une équipe de professionnels aux expériences complémentaires, tant au niveau de l'élève (apprentissage, comportement, motivation) qu'au niveau de l'impact au sein de l'établissement (organisation, modification des pratiques d'enseignement, besoin en formation, accompagnement). Le travail débouchera sur la production de protocoles pratiques d'évaluation applicables à l'analyse des dispositifs de pédagogie inversée quels que soient les niveaux ou les disciplines. Ces protocoles seront testés auprès de collègues expérimentateurs, novices en classe inversée, sur des ressources

Créativité et coopération : rôle du prof doc et place du CDI

Aix-Marseille

Travail avec un groupe d'élèves pilote (leur perception, leurs pratiques, leurs besoins), pour les amener à réfléchir sur le CDI, mobiliser leur créativité, et aboutir à des productions (aménagement des espaces, objet / objet connecté, service numérique, charte, récit...) pouvant initier un changement notable des pratiques des élèves dans l'établissement. Il s'agira également de mettre en place des démarches permettant de développer chez les élèves la créativité dans le processus d'apprentissage (observation, expérimentation, argumentation, raisonnement, collaboration et construction de connaissances) ; les objectifs étant d'utiliser l'intelligence collective et développer une culture de la critique constructive. Projets envisagés : FabLab, CDIbox ; outils numériques mobilisés : mindmap, écriture collaborative, veille-curation, réseaux sociaux.

Aix-Marseille

Acquisition des connaissances et classe inversée en SVT

Mise en pratique de la classe inversée avec des outils numériques facilitant l'acquisition des compétences dans et hors la classe en lien étroit avec l'acquisition des connaissances. Travail sur le parcours de l'élève et les médias sociaux.

Classe inversée, travail collaboratif et efficacité

Paris

Les enseignants proposent aux élèves des capsules vidéo à s'approprier et des quizz à réaliser hors la classe ; le temps de classe est ainsi utilisé pour mettre en activité les élèves par groupes. Les élèves qui vont suivre des séances en classe inversée seront issus de quatre lycées parisiens aux profils différents. Des classes de terminale S suivront la classe inversée à l'année tandis que des classes de seconde se verront proposer ponctuellement des séances en pédagogie inversée. Un chercheur aidera à mettre en place des protocoles afin de recueillir le ressenti des élèves vis-à-vis de la pédagogie inversée. Les retours des élèves pourront être analysés régulièrement et permettre l'adaptation des pratiques enseignantes en conséquence.

Bordeaux

Un espace pédagogique repensé

Repenser l'espace pédagogique de la classe pour mettre en place une pédagogie inversée

Usages de la classe inversée en SES

Versailles

Production de scénarios pédagogiques pour la mise en œuvre de la classe inversée. Ces scénarios seront ensuite expérimentés avec les élèves afin d'évaluer les usages de cette pédagogie et sa plus-value sur leurs apprentissages. Un format de scénario a été élaboré et pourrait servir de modèle à l'ensemble des académies.

Toulouse

Créativité et coopération : quels enjeux pour la formation des élèves ?

Étude de la créativité cognitive (pratiques personnelles, cheminement de recherche, verbalisation des notions EMI, choix opérés), du positionnement pédagogique du professeur documentaliste et de l'aménagement de l'espace (CDI comme un tiers lieu) pour favoriser la créativité des élèves. Un travail sera également engagé sur l'impact de la production collective et entre pairs pour favoriser le partage et les compétences distribuées.



Test de scénarii à destination de professeurs volontaires. Il s'agira de préparer un protocole d'évaluation avec des critères objectifs qui devra permettre de vérifier l'intérêt de la pédagogie inversée et de l'optimiser. Un travail sur la définition de la forme la plus pertinente de la ressource sera amorcé. L'équipe étudiera également s'il y a des domaines et des niveaux de classe qui se prêtent mieux à la pédagogie inversée et définira alors les conditions de mise en œuvre les plus efficaces.



Réalisation de scénarios sur le thème du handicap qui seront exploités dans le cadre de la classe inversée : exploitation de la plate-forme Moodle pour la mise à disposition du contenu pédagogique ; expériences de classe inversée dans une ou plusieurs secondes en EDE ; retour d'expériences et réflexion autour de la classe inversée.



» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique