



Séminaire MDLPI/Eduprio 2020

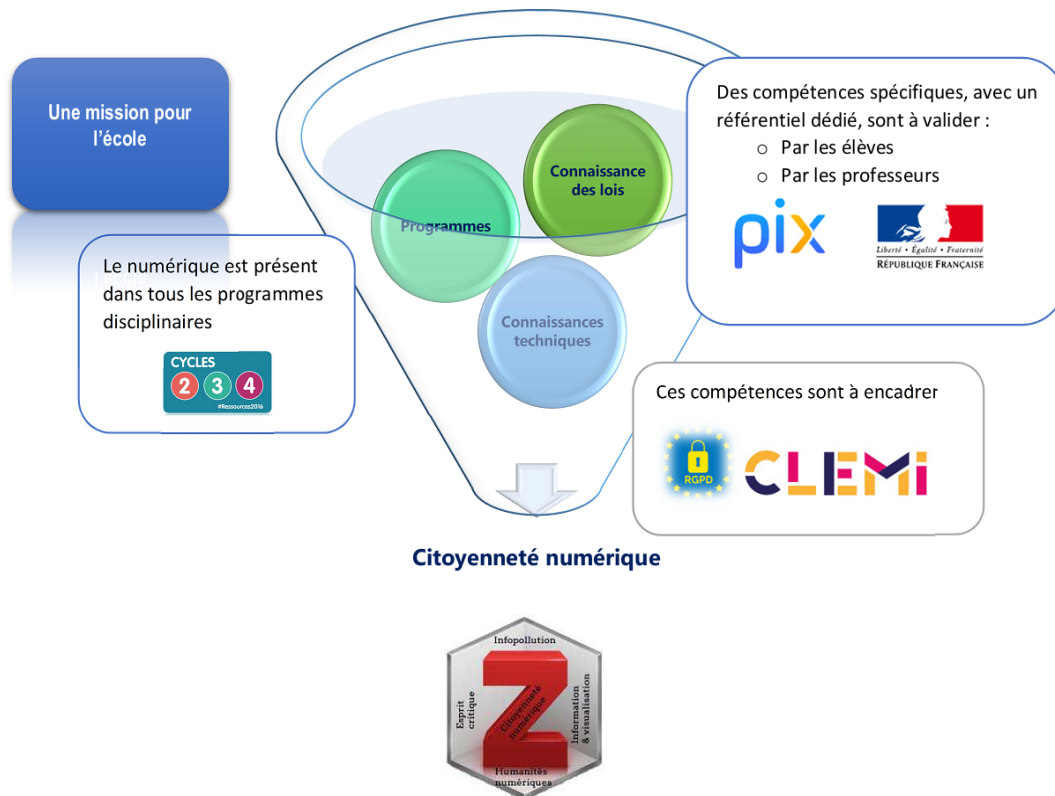
Atelier 5 : Ecrire pour apprendre et comprendre avec le numérique



Image empruntée à Jean-François Cerisier

Séminaire du numérique 2019 académie de

Le numérique est présent partout, y compris lorsqu'il est absent, comme en témoigne la photographie qui inaugure ce compte-rendu. Par ailleurs, il est convenu de parler de génération numérique pour désigner celle qui est née dotée de tous les dons technologiques actuels : à la naissance d'un élève de Terminale, téléphones portables, ordinateurs et Internet équipaient déjà bon nombre de foyers. Cependant, la supposée aisance de nos élèves dans ce domaine reste à démontrer. Or une maîtrise minimale des outils numériques est devenue un besoin pour évoluer en toute sécurité et accéder à de nombreux droits*.

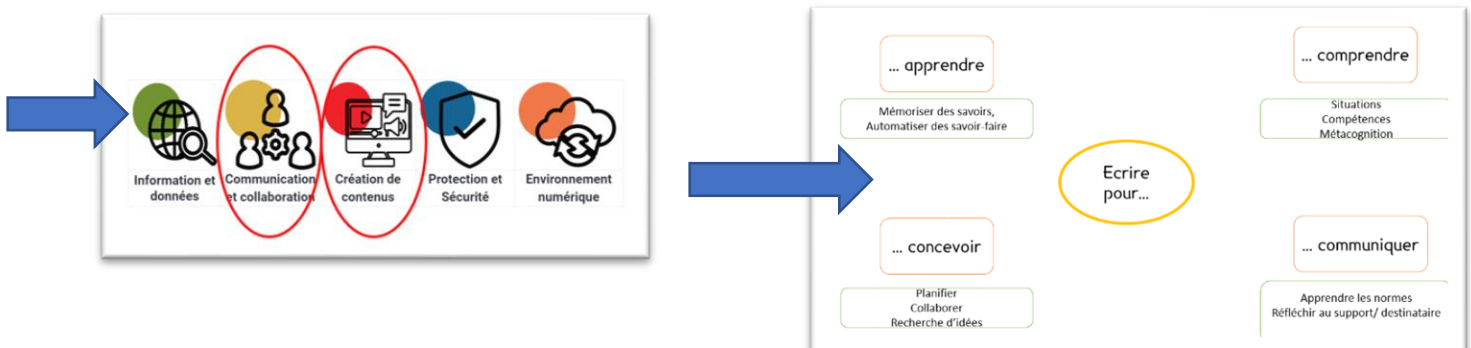


Nous avons tous des pratiques numériques.

L'objectif de l'atelier est d'aider les participants à analyser leurs pratiques et à les mutualiser.

Il s'agit essentiellement d'examiner la plus-value des usages du numérique.

L'atelier s'inscrit dans deux champs du référentiel des compétences numériques et dans le thème du séminaire.



Temps 1- Recueil des représentations initiales des participants par le biais de la plateforme Mentimeter

Selon vous, quelle est la plus-value du numérique?



Il ressort des réponses :

- la durabilité et la lisibilité de la trace écrite ou orale,
- l'interactivité et les possibilités accrues de différenciation du travail et de personnalisation de l'évaluation.
- l'attractivité pour les élèves (esthétique ou ludique)

Temps 2-Réflexion sur ses propres pratiques. Les participants choisissent une de leurs activités numériques et complètent une fiche descriptive qui vient alimenter une activité Base de données accessible à tous directement sur une session du M@gistère académique. Cette fiche constitue un support de réflexion sur les difficultés d'enseignement/d'apprentissage à l'origine de la création de l'activité, les leviers imaginés, la plus-value du numérique et les pistes d'amélioration des activités proposées. Elle reste accessible sur M@gistère à tous les participants. Elle peut être alimentée, modifiée, commentée, téléchargée à distance du séminaire (annexe 2).

Temps 3-Mutualisation, sous la forme d'un speed dating. Chaque participant expose à tour de rôle en 2 mn à deux autres l'activité qu'il propose, sa mise en œuvre, ses effets sur les apprentissages. Il répond aux questions. Puis les groupes changent, par trois fois. Chaque participant expose donc trois fois sa pratique ; sa réflexion et son discours s'approfondissent à chaque tour. Il écoute six autres personnes exposer leurs pratiques.

Temps 4-Bilan. A l'issue de l'atelier, les participants sont invités à s'exprimer sur leur ressenti lors des différentes phases. Il semble que la fiche gabarit proposée les a poussés à réfléchir sur la réelle plus-value de leur pratique et à l'identifier. D'autre part, ils déclarent avoir affiné leur analyse grâce à l'aspect collaboratif du speed dating. Enfin, ils expriment ce qu'ils retiennent de leurs échanges, et nomment une activité qu'ils aimeraient essayer à leur tour.

Vos trois mots-clés à l'issue de l'atelier



Une activité à essayer?

La carte mentale	Livre numérique	la carte mentale
livre numérique	tablettes sans connexion internet	Travailler sur un projet d'écriture partagée entre plusieurs classes via ENT
Écriture collaborative d'un conte à plusieurs écoles	Livre numérique	

Annexes

- 1- Référentiel de compétences Pix
- 2- Boîtes à idées
- 3- Gabarit de fiches

* La période de confinement sanitaire que nous traversons depuis le séminaire révèle des écarts gigantesques entre les élèves, non seulement du point de vue de l'accès matériel, mais surtout des compétences nécessaires pour suivre un enseignement à distance. Ce constat rend semble-t-il impérieux la formation de tous aux usages du numérique.

Les compétences évaluées par Pix

1. Informations et données

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Web et navigation ; Moteur de recherche et requête ; Veille d'information, flux et curation ; Evaluation de l'information ; Source et citation ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Abondance de l'information, filtrage et personnalisation ; Recul critique face à l'information et aux médias ; Droit d'auteur.

1.2. Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Dossier et fichier ; Stockage et compression ; Transfert et synchronisation ; Recherche et méta-données ; Indexation sémantique et libellé (tag) ; Structuration des données ; Système d'information ; Localisation des données et droit applicable ; Modèles et stratégies économiques ; Sécurité du système d'information.

1.3. Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête calcul dans une base de données, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données quantitatives, type et format de données ; Calcul, traitement statistique et représentation graphique ; Flux de données ; Collecte et exploitation de données massives ; Pensée algorithmique et informatique ; Vie privée et confidentialité ; Interopérabilité

2. Communication et collaboration

2.1. Interagir

Interagir avec des individus et de petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Protocoles pour l'interaction ; Modalités d'interaction et rôles ; Applications et services pour l'interaction ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Vie connectée ; Codes de communication et netiquette

2.2. Partager et publier

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des CMS, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Protocoles et modalités de partage ; Applications et services pour le partage ; Règles de publication et visibilité ; Réseaux sociaux ; Liberté d'expression et droit à l'information ; Formation en ligne ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; e- Réputation et influence ; Ecriture pour le web ; Codes de communication et netiquette ; Droit d'auteur

2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Modalités de collaboration et rôles ; Applications et services de partage de document et d'édition en ligne ; Versions et révisions ; Droits d'accès et conflit d'accès ; Gestion de projet ; Droit d'auteur ; Vie connectée ; Vie privée et confidentialité

2.4. S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur le web, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Identité numérique et signaux ; e-Réputation et influence ; Codes de communication et netiquette ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; Modèles et stratégies économiques ; Questions éthiques et valeurs ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Liberté d'expression et droit à l'information

3. Création de contenu

3.1. Développer des documents textuels

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Applications d'édition de documents textuels ; Structure et séparation forme et contenu ; Illustration et intégration ; Charte graphique et identité visuelle ; Interopérabilité ; Ergonomie et réutilisabilité du document ; Accessibilité ; Droit d'auteur

3.2. Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une oeuvre transformative (mashup, remix, ...) (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation, des logiciels utiles aux pré-traitements avant intégration, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Applications d'édition de documents multimédia ; Capture son, image et vidéo et numérisation ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Droit d'auteur ; Charte graphique et identité visuelle

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection, etc.) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Licences ; Diffusion et mise en ligne d'un document Ergonomie et réutilisabilité du document ; Ecriture pour le web ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Vie privée et confidentialité

3.4. Programmer

Ecrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Algorithme et programme ; Représentation et codage de l'information ; Complexité ; Pensée algorithmique et informatique ; Collecte et exploitation de données massives ; Intelligence artificielle et robots

4. Protection et sécurité

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, des techniques de chiffrement, la maîtrise de bonnes pratiques, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Attaques et menaces ; Chiffrement ; Logiciels de prévention et de protection ; Authentification ; Sécurité du système d'information ; Vie privée et confidentialité

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces par des alertes ou autres outils, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données personnelles et loi ; Traces ; Vie privée et confidentialité ; Collecte et exploitation de données massives

4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Ergonomie du poste de travail ; Communication sans fil et ondes ; Impact environnemental ; Accessibilité ; Vie connectée ; Capteurs ; Intelligence artificielle et robots ; Santé ; Vie privée et confidentialité

5. Environnement numérique

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Panne et support informatique ; Administration et configuration ; Maintenance et mise à jour ; Sauvegarde et restauration ; Interopérabilité ; Complexité

5.2. Construire un environnement numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Histoire de l'informatique ; Informatique et matériel ; Logiciels, applications et services ; Système d'exploitation ; Réseau informatique ; Offre (matériel, logiciel, service) ; Modèles et stratégies économiques

Boîte à idées



NB: pour les tablettes, peut-être inutile de séparer IOS et Android, car maintenant, la plupart des applications fonctionnent sur les deux systèmes.

Pour les ordinateurs, on imagine que c'est en salle info, donc avec connexion internet.

Activité de l'élève	Domaine /PIX	Outil logiciel	Difficulté	Equipement
Travailler collectivement une trace écrite individuelle	D1 D2	Traitement de texte	1	videoprojecteur ordinateur
			2	tablettes interconnectées
Travailler un écrit : régulation et évaluation	D1 D2	Traitement de texte : outils de révision et de commentaire Messagerie pour feedback Commentaires en ligne (blog ENT, forum ENT, activités moodle : base de données)	1 1 2 à 3	
Créer des exercices pour mémoriser des connaissances	D1 D2	Learning Apps Edpuzzle (à partir d'une vidéo) Quizlet (des limites de l'outil)		
Créer un sommaire pour le classeur		cartes mentales précalibrées (Freeplane, Vue (clef MCNC))	1 à 2	
Chercher des idées pour une argumentation, une analyse	D1 D2 Cycle 4 Lycée	carte mentale libre: Cmap, Vue, Xmind	2	
Prendre des notes à partir d'un enregistrement.	D1 D2	Audacity dictaphone Application "audionotes" (qui permet de réécouter les notes tout en passant à l'écrit)	1	écouteurs tablettes téléphones
Créer des ressources pour la classe (bibliothèque, dictionnaires, trailers, cartes commentées)/réaliser des documents multimedia	D1 D2 Lycée	Moodle : "glossaire"; "base de données" Logiciel type Powerpoint + audio Audacity+traitement video (Windows media player/openshot video editor- clef MCNL) ou Applications Inshot, Imovie	1 3	Ordinateurs
			2	ordinateur téléphone/tablette connectés Ordinateur

		ou Sites Prezi/Powtoon Maps avec calques et filtres Thinglink pour annoter une image Xmind pour organiser un axe du temps Powerdirector (site et application hors connection)	3	tablette non connectée
Créer une animation, une bande dessinée pour rendre compte d'une lecture, d'une oeuvre, d'un travail de lexique 		Application bureau ou mobile "La Fabrique à BD" (BNF) Logiciel BD studio pratic (clef MCNL) Birdssdessinés (en ligne) Comic Page Creator (hors ligne)	1	ordinateur ou tablette ou téléphone
Partager des ressources entre élèves ou avec eux		Porte document de l'ENT Share		ordinateur tablettes interconnectées
Ecrire à plusieurs mains : questions/réponses ou trace écrite collaborative		Pads (ENT) Site Inklewriter	2	Ordinateur/ tablette en ligne
Utiliser wordle pour traiter un texte long/une synthèse de documents	lycée	logiciel de nuages de mots (wordle)	1	tous supports connectés
Utiliser un nuage de mots pour analyser une prise de représentation		logiciel de nuages de mots		
Consulter des sites hors connexion		aspirateur de site (HTTrack sur clef MCL)		ordinateurs/tablettes non connectés
Réaliser une présentation multimedia ou non en support d'exposé		Prezi Logiciel/ application de présentation Power Director (hors ligne)		Ordinateur Tablette connectée ou non
Réfléchir sur la langue		Dispositif " Twictée "		

Atelier 5

L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Activité-séance-séquence de classe



Titre de l'activité		Mots-clefs	
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :			
Description			
Niveau de classe :		Démarche : décrivez votre déroulement	
Cycle2 Cycle3 Cycle4 Lycée Tous		Ecrire pour...: Ecrire pour apprendre Ecrire pour comprendre Ecrire pour concevoir/collaborer Ecrire pour communiquer	
Equipement :		Outils :	
Analyse			
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?		Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :	
		Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)	
Plus-value estimée			
		Votre courriel :	



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Titre de l'activité	Créer une mini encyclopédie interne		Mots-clefs :	Moodle (ENT occitanie) ; partage ; apprendre
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	Ma première utilisation du Glossaire est venue d'une difficulté matérielle. Comme beaucoup de professeurs en Langues Anciennes, je propose à mes élèves de réaliser des exposés, lesquels sont affichés dans la classe. Problème : je n'avais jamais cours dans la même salle... L'ENT m'a permis de proposer aux élèves un support itinérant.			
Description				
Niveau de classe : (Surlignez)	Démarche : décrivez votre déroulement		Ecrire pour comprendre	
Cycle2 Cycle3 Cycle4 Lycée Tous	Etape 1 : réalisation de l'exposé Recherche documentaire guidée puis réalisation d'un diaporama comme support de l'exposé oral. Réalisation d'un article de Glossaire correspondant au sujet traité . Cette réalisation se fait en plusieurs étapes, les articles pouvant être modifiés par leurs auteurs. Je commente pour les amener à améliorer. Les autres élèves commentent aussi pour réclamer des améliorations ou des précisions. ☐ Etape 2 : Présentation de l'exposé Les autres élèves sont en charge par groupes de l'évaluation de l'oral mais aussi de la présence de tous les éléments demandés (cahier des charges fixe). Le contenu est pris en note par certains. ☐ Etape 3 : Préparation de l'évaluation Les élèves révisent le contenu à l'aide du Glossaire auquel a été annexé le diaporama. Ils peuvent formuler des commentaires auxquels les auteurs peuvent répondre. Ils peuvent évaluer l'article proposé selon des grilles de critères.			
Equipement :	Ordinateurs (salle info) ; connexion internet	Outils :	Plateforme moodle intégrée à l'ENT ; logiciel Libreoffice Présentation	
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :	Les élèves auteurs mémorisent mieux les contenus ; les autres élèves ont accès à la ressource ; le commentaire permet de poser des questions, donc et de s'appropriier les contenus de savoir.		
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)	1. Informations et données 1.1. Mener une recherche et une veille d'information 2.2. Partager et publier Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique 3. Création de contenu 3.1. Développer des documents textuels Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre		



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

		compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle, etc.).
Plus-value estimée	Evaluation des compétences -compétence LIRE : extraire l'information utile/recherche documentaire : identifier et nommer ses sources -compétence ECRIRE : rédiger un article sans copier/coller, selon des normes imposées. -compétence DIRE : développer un propos sur un sujet -compétence plus transversale : les élèves sont évalués aussi dans leurs activités contributives (commentaires) et évaluatives. Avantages pour les élèves : Les élèves deviennent auteurs, et donc créateurs de ressources pour les autres élèves : la présence d'un destinataire réel les contraint à améliorer la qualité ; ils tirent une certaine gloire à voir leur nom en tête d'article ; leur travail est conservé durablement. Le travail de groupe est facilité ; L'obligation d'évaluer leurs camarades les amène à réfléchir à leur propre travail (réflexion sur les critères de notation)	
	Votre courriel :	Gaelle.duchemin@ac-montpellier.fr



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Titre de l'activité	Institutionnalisation en utilisant une carte mentale		Mots-clefs :	Institutio
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	Un grand nombre de leçons, concepts est rebrassé d'une année sur l'autre. Ce travail, même s'il s'enrichit avec le temps est souvent perçu par les élèves comme répétitif, redondant et donc peu utile voire démobilisant pour certains. L'idée est de pouvoir tisser un lien entre les connaissances, compétences déjà maîtrisées par les élèves, de les reformuler en utilisant un support autre et pouvoir expliciter les éléments maîtrisés et/ou en cours.			
Description				
Niveau de classe : (Surlignez)	Démarche : La démarche est totalement transférable quelle que soit la discipline. On choisit une leçon que l'on compte travailler et qui a déjà été étudiée les années précédentes. Les élèves, seuls ou en binômes, réalisent un brouillon rapide listant l'ensemble des connaissances et des compétences sur le sujet donné. Ce travail peut être réalisé directement via tablette ou PC ou sur un support papier intermédiaire. Ils échangent entre eux si le dispositif est celui du binôme. Puis ils réalisent leurs cartes mentales sur tablettes ou PC. Selon les sujets, ils peuvent y insérer des images, du son, des liens, de la vidéo... L'ensemble des cartes mentales est projeté sur le TBI afin de mutualiser, d'analyser et/ou de compléter, corriger leur carte mentale. Une carte mentale commune à la classe peut être alors réalisée et affichée dans la classe et mise à disposition sur l'ENT. Ce sera la référence commune et partagée au sein de la classe.		Ecrire pour apprendre et pour comprendre	
Cycle2 Cycle3 Cycle4 Lycée Tous				
Equipement :	Tablettes-smartphone PC TBI ou vidéo projecteur	Outils :	Un logiciel de cartes mentales Simplemind pro tablettes-PC, ce logiciel est payant. Xmind 8 gratuit, mais uniquement PC. Mindmaps application en ligne basique, exportable en image mais adapté cycle 2, gratuit. Framindmap application en ligne, partageable et modifiable, gratuit.	
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :	Apprentissage transversal Développer une capacité de synthèse notion et vocabulaire Ecrire un document multimédia et réticulaire Apprentissages disciplinaires (rebrassages divers)		
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)	Communication et collaboration Partager et publier Collaborer Création de contenu Développer des documents textuels ou multimédia		
Plus-value estimée	Pouvoir réaliser une trace écrite adaptée à ses besoins-désirs. Pouvoir modifier les différents jets, moduler lors de l'écriture un point ou un autre sans			



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

perdre de l'investissement.

Si le travail est réalisé via un support tablette (smartphone), pouvoir bénéficier du clavier prédictif pour faciliter la correction orthographique.

Pouvoir présenter, mutualiser, collaborer et réaliser une trace écrite incluant des éléments multimédias à la fois personnelle et commune à la classe.

Votre courriel : christian.jean@ac-montpellier.fr



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Titre de l'activité	Deux niveaux de collaboration pour une mind map préparatoire à la production		Mots-clefs	Collaboration, mind map, langue vivante
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	Les élèves ne se préparent pas vraiment à l'écriture ou à la prise de parole, ils ont tendance à faire un premier jet en guise de réflexion. (Référence théorique : Bernadette Kervyn, <i>Les enjeux de la littératie</i> , Toutapod, académie de Rennes.) https://video.toutatice.fr/video/0031-les-enjeux-de-la-litteratie-kervyn-bernadette/			
Description				
Niveau de classe :	Après avoir travaillé sur un thème, il s'agit de préparer la production d'un écrit ou d'un oral récapitulatif. L'outil de cartes mentales installé sur les tablettes permet de collaborer en équipe à la récupération d'items avant de pouvoir créer les liens qui régissent ces items. Les cartes numériques sont ensuite projetées et comparées, il s'agit donc d'argumenter les choix faits par le groupe, et d'éventuellement modifier ceux-ci avant de commencer le travail de production, qu'il soit écrit ou oral.		Ecrire pour...: Ecrire pour apprendre Ecrire pour comprendre Ecrire pour concevoir/collaborer Ecrire pour communiquer	
Cycle2 Cycle3 Cycle4 Lycée Tous				
Equipement :	1 tablette non connectée par îlot 1 ordinateur supportant la projection ou un dongle de projection	Outils :	Application gratuite Application gratuite Simple Mind	
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :	Médiation (LV) : coopérer pour construire du sens, exprimer une réaction personnelle D2 : mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer		
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)	Compétence 3.1 : création de contenu		
Plus-value estimée	- Une activité qui aurait pu être produite à l'aide de post-its repositionnables pris en photo par la suite et projetés au tableau. L'outil numérique est donc facilitant. - La tablette n'étant pas connectée, il n'y a pas d'intrusion de publicités, ce qui est souvent le cas lorsque l'on utilise des applications gratuites. - L'application utilisée permet de créer les liens a posteriori, et donc favorise la réflexion. - La trace de la production est gardée, elle peut ensuite être déposée dans l'espace de la classe sur l'ENT. - Dans le cas de groupes hétérogènes, les élèves les plus faibles participent à la totalité de l'élaboration de la carte mentale, mais peuvent se centrer sur une partie de la carte lors de la production ultérieure.			
		Votre courriel :	florence.roura@ac-montpellier	



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Activité-séance-séquence de classe

Titre de l'activité	Dossier CFG / DNB pro		Mots-clefs :	CFG - DNB
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	L'élève de3e SEGPA présente un dossier à l'épreuve orale du CFG en utilisant les outils numériques			
Description				
Niveau de classe : (Surlignez)	Trame du dossier proposée par les enseignants et les élèves doivent rédiger et compléter : Plan du dossier du CFG ou DNB : Rédaction d'une présentation personnelle Résumé des rapports de stage faits par l'élève Recherche sur Internet pour rédiger une fiche métier (ONISEP) Recherche de photographies libres de droits en rapport avec le dossier (plan, logo) – Travail sur l'image Présentation du projet professionnel et d'orientation		Ecrire pour apprendre Ecrire pour communiquer et valider	
Cycle2				
Cycle3				
Cycle4				
Lycée				
Tous				
Equipement :	PC	Outils :	Traitement de texte, images, moteur de recherche	
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :	Parcours avenir		
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)	Développer des documents textuels Adapter les documents à leur finalité S'insérer dans le monde numérique		
Plus-value estimée	Outil collaboratif pour l'équipe enseignante, affectif (fierté d'un travail fini et propre)			
		Votre courriel :	Catherine.naro@ac-montpellier.fr pascal.lazaro@ac-montpellier.fr	



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Activité-séance-séquence de classe

Titre de l'activité		Ecriture à plusieurs mains d'un conte		Mots-clefs :	collaboration
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :		Ecriture et utilisation de l'ENT école académique			
Description					
Niveau de classe : (Surlignez) ☒ Cycle1 2 ☐ Cycle3 ☐ Cycle4 ☐ Lycée ☐ Tous		Démarche : décrivez votre déroulement Le principe de cette action collaborative est le suivant : des groupes de 3 ou 4 classes s'associent pour mettre en place, sur 5 semaines, un atelier d'écriture de contes . Les productions sont publiées par les classes, au fur et à mesure sur un espace collaboratif de l'ENT école . Illustrations possibles		Ecrire pour communiquer Ecrire pour concevoir	
Equipement :		Ordinateurs ou tablettes avec claviers	Outils :	ENT école (application atelier)	
Analyse					
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?		Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :		Français et EMC	
		Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)		-Communication et collaboration -Création de contenu (développer des documents textuels)	
Plus-value estimée		Alléger la tâche de réécriture, communication, collaboration			
		Votre courriel :		agnes.munich@ac-montpellier.fr	



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Activité-séance-séquence de classe

Titre de l'activité	Ecriture collaborative		Mots-clefs :	Créer- Collaborer
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	Au moment de la production d'écrits en groupe, tous les élèves ne participent pas. Du coup comment prendre conscience de l'activité de tous les élèves ? Notamment les plus en difficulté			
Description				
Niveau de classe : (Surlignez)	Les élèves partent d'une situation de production d'écrits en lien avec un parcours de lecture « voyage autour du monde » (Décrire une scène, suite, débuts, expansions de texte, imitation de formes, variations, écriture à partir d'images, de sons...). Travail en atelier Puis passage sur Framapad avec possibilité d'ajouter des mots, des phrases mais aussi de se corriger. Possibilité ensuite de partager sur l'ENT		Ecrire pour concevoir (collaborer, rechercher des idées, compléter ses idées et réviser	
Cycle2 Cycle3 Cycle4 Lycée Tous				
Equipement :	ordinateur vidéoprojecteur	et	Outils :	Framapad
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :		Français : Ecriture en C2 et C3	
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)		Communication et collaboration Création de contenu.	
Plus-value estimée Au niveau de redéfinition	Collaborer en direct- C'est l'élève qui est en activité et pas uniquement l'enseignant. Recevoir un feedback immédiat Réviser et améliorer Continuer à l'extérieur de l'école. Partage à travers l'ENT : classe, école et parents			
			Votre courriel :	Niloufar.Sereno@ac-montpellier.fr



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Activité-séance-séquence de classe

Titre de l'activité	TF : réalisation d'un livre audio en coopération avec Arts-Plastiques/ français/ LVE en 3 étapes : 1 écriture d'une histoire gothique en collaboration ou seul 2- enregistrement de l'histoire à un ou plusieurs voix 3- illustration des histoires en arts- plastiques		Mots-clefs :	Production écrite collaborative Livre-audio
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	Comment favoriser le collaboratif ? Comment faciliter la production écrite pour l 'élève en difficulté et le mettre en réussite ?			
Description				
Niveau de classe : (Surlignez)	Démarche : décrivez votre déroulement		Ecrire pour apprendre : fixer les savoirs	
Cycle2 Cycle3 Cycle4 Lycée Tous	1 – poser des modèles et les analyser et se les approprier (bilan des histoires et TF des séquences précédentes anglais et français) 2-recherche de vocabulaire/synthèse/mémorisation (plickers / prononciation (dictionnaires en ligne)/ traducteur (utiliser à bon escient / éviter le plagiat/ donner du sens à une traduction) 3- remédiation sur les savoirs linguistiques : les temps et la concordances (voir modèles de textes) 4- description des personnages / situations 5-rédaction sur plusieurs séances/ ré-écriture / envois des textes par mail 6- travailler la prononciation : battle de prononciation 7- enregistrement sur vocaroo 8- illustrations (Arts plastiques)		Ecrire pour concevoir : produire un texte en anglais et le modifier Ecrire pour comprendre : utilisation du numérique pour joindre un document/ l'enregistrer / mettre un nom/ créer une adresse mail Ecrire pour communiquer : écrire un courriel à un professeur en français	
Equipement :		Tablettes connectées Vidéo-projecteur	Outils :	Adresse mail (création et utilisation – intégrer une pièce jointe) Vocaroo Plickers Traitement de texte Traducteur en ligne Dictionnaires en ligne
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :		D1.2 : écrire un court récit, des biographies imaginaires et des poèmes (niveau visé A2 CECRL) D2 : Coopérer et réaliser des projets Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger et communiquer	
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)		Développer des documents multimédia 3.2 Applications d'éditations de document multimédia/ capture son/ droit d'auteur	



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Plus-value estimée	Faciliter l'expression des élèves / Mettre en confiance l'élève en difficulté (apprentissage des savoirs sous anonymat)/ Modification/ ré-écriture Organisation facilitée (en cas d'absence d 'élève le document reste sur l'espace partagé et peut être enrichi par les élèves présents) Différenciation des groupes : chacun travaille à son rythme
Votre courriel :	Valerie-maeva.rasin@ac-montpellier.ac



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Activité-séance-séquence de classe

Titre de l'activité	Enrichissement collaboratif de texte		Mots-clefs :	
Constat/contexte/ problématique à l'origine de l'activité :	Difficultés des élèves à corriger et enrichir leurs productions d'écrits.			
Description				
Niveau de classe : (Surlignez)	1. Les élèves produisent un "texte libre". 2. Un élève volontaire lit à la classe son texte. 3. Le texte est inséré dans un FramaPad et vidéoprojeté. 4. Par binômes, les élèves proposent des modifications. 5. L'auteur relit les propositions, il peut accepter, refuser ou discuter les propositions qui lui sont faites.		Écrire pour : - Apprendre - Concevoir - Communiquer	
Cycle2				
Cycle3				
Cycle4				
Lycée				
Tous				
Equipement :	- au moins 1 PC connecté/2 él. - vidéoprojecteur	Outils :	- OO Writer ou équivalent - FramaPad ou équivalent	
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :	- réécrire, enrichir ou faire évoluer son texte - après révision, obtenir un texte organisé et cohérent, à la graphie lisible et respectant les régularités orthographiques étudiées au cours du cycle.		
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)	Gérer des données - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver Collaborer - Utiliser un dispositif d'écriture collaborative Interagir - Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne Adapter les documents à leur finalité - Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte		
Plus-value estimée	Activité impossible sous cette forme sans outil numérique			
		Votre courriel :	Gabriel.Ruquet@ac-montpellier.fr	



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Titre de l'activité	Rédiger un dictionnaire partagé	Mots-clefs :	Apprendre;lexique;glossaire; moodle
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	Cette année, j'ai inscrit pour la première fois mes élèves latinistes et hellenistes de 3e à un concours académique. Comme je m'y suis prise tardivement, les pauvres se sont retrouvés avec une masse importante de textes à travailler en peu de temps (neuf textes latins d'une dizaine de lignes), en plus d'un travail d'assimilation de connaissances culturelles et historiques, et de la réalisation d'un projet créatif collectif : le tout en deux mois à peine. Le vocabulaire est un des points qui posent problème aux élèves, d'autant que la recherche dans le dictionnaire est souvent très longue et fastidieuse (trouver l'origine d'une forme verbale ou d'un nom prend un certain temps à des élèves) Il me fallait donc leur faciliter la tâche...		
Description			
Niveau de classe : (Surlignez)	Démarche : ☐ J'ai créé un cours dédié à ce concours, auquel je les ai tous inscrits. ☐ J'ai créé un Glossaire par texte étudié (neuf en latin et quatre en grec), ainsi qu'un glossaire principal regroupant l'ensemble des glossaires secondaires. ☐ J'ai ensuite demandé aux élèves de se charger de cinq mots différents chacun, qu'ils devaient entrer dans notre dictionnaire ainsi créé (travail à la maison) ☐ J'ai bien entendu moi-même créé quelques articles qui leur servaient de modèle. ☐ J'ai aussi mis en ligne l'ensemble des textes. Assez rapidement, non seulement mon dictionnaire s'est trouvé fort de 150 mots (30 x 5), mais les élèves se sont mis à y contribuer plus que demandé (je note aussi la participation active à mon cours en ligne). En effet, ils se sont rendus compte : -que ce travail était fait rapidement et pouvait rapporter des points. -qu'arrivés au texte 3, beaucoup de mots avaient déjà été renseignés. -que le fait de créer des articles leur permettaient de retenir le vocabulaire. J'ai pu ainsi consacrer mon temps de classe au travail sur la syntaxe et le commentaire des textes.		Ecrire pour apprendre Ecrire pour comprendre Ecrire pour communiquer (normes)
Cycle2 Cycle3 Cycle4 Lycée Tous			
Equipement :	Ordinateurs (salle info + personnel) ; connexion internet	Outils :	Dictionnaire de langue;
Analyse			
Apprentissage Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :	Acquérir du lexique ; méthode/outils pour apprendre	
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)	Réfléchir à la norme de l'écrit en fonction du support et du destinataire (orthotypographie, conventions...)	
Plus-value estimée	Avantages pour moi : Mon travail personnel dans l'élaboration de cet outil a été très limité : -création du glossaire : une minute pour chaque -mise en ligne des textes : 20 secondes pour chaque texte -création d'articles modèles : 20 secondes pour les cinq articles créés En revanche, la supervision du travail représente un temps important ; il a consisté à commenter et évaluer les articles, selon un principe personnel d'évaluation du Glossaire : chaque élève peut obtenir la note maximale (4 pour 1 article). En effet, j'ai paramétré pour que seule l'évaluation la plus haute compte. L'élève peut améliorer son travail autant de fois que nécessaire jusqu'à la date fixée par moi. Cela signifie pour moi plusieurs relectures commentées. Chaque élève est aussi chargé de commenter et évaluer cinq articles.		



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

	Comme toute activité Moodle, je peux exporter ce glossaire et l'importer dans mon cours général de latin. Avantages pour les élèves : -être contributeur, et donc ressource (valorisant + exigeant) -apprendre le vocabulaire avec précision -avoir à disposition immédiatement le vocabulaire pour chaque texte travaillé en classe mais aussi à la maison -évaluation positive encourage à améliorer son travail -chaque occurrence du mot dans l'ensemble du cours renvoie à l'article concerné		
	<table><tr><td data-bbox="568 616 825 689">Votre courriel :</td><td data-bbox="825 616 1495 689">Gaelle.duchemin@ac-montpellier.fr</td></tr></table>	Votre courriel :	Gaelle.duchemin@ac-montpellier.fr
Votre courriel :	Gaelle.duchemin@ac-montpellier.fr		



Atelier 5 : L'écriture numérique pour apprendre et pour comprendre

Activité-séance-séquence de classe

Titre de l'activité	Fiche de synthèse d'une activité manuelle (ex. poser un bloc)		Mots-clefs :	
Constat/contexte /problématique à l'origine de l'activité :	Constat : Les élèves de SEGPA, en atelier HABITAT, sont dans l'effectuation stricte. La production écrite sur papier est très difficile. But : Les élèves doivent, par binôme, concevoir « leur » fiche numérique de séance sous forme d'un mode opératoire.			
Description				
Niveau de classe : (Surlignez)	Démarche : - Explicitation à l'oral et démonstration de l'enseignant des différentes phases dans l'atelier. - Prise de photos par les élèves tout au long de l'effectuation. - Création d'un document WORD avec insertion de photos (choix de la « meilleure illustration » du geste décrit).		Ecrire pour concevoir / collaborer	
Cycle2				
Cycle3				
Cycle4				
Lycée				
Tous				
Equipement :		Ordinateurs, smartphones	Outils :	Word, Paint
Analyse				
Apprentissage : Qu'apprennent les élèves ?	Apprentissage « académique » (disciplinaire ou transversal) :		-Analyser, compléter un mode opératoire . -Compléter, Préciser une gamme de montage	
	Apprentissage numérique (voir référentiel de compétences numériques)		- 2.3 Collaborer - 3.1 Développer des documents textuels - 3.2 Développer des documents multimédia	
Plus-value estimée	Attractivité du smartphone, mutualisation, progression dans l'utilisation d'un traitement de texte.			
			Votre courriel :	Stephane.viala@ac-montpellier.fr