



Bilan académique
Traam 2015 2016
**ACADEMIE DE
POITIERS**

http://ww2.ac-poitiers.fr/hist_geo/spip.php?article1560

Professeur référent : Mme Lydia Combeaud Lunel

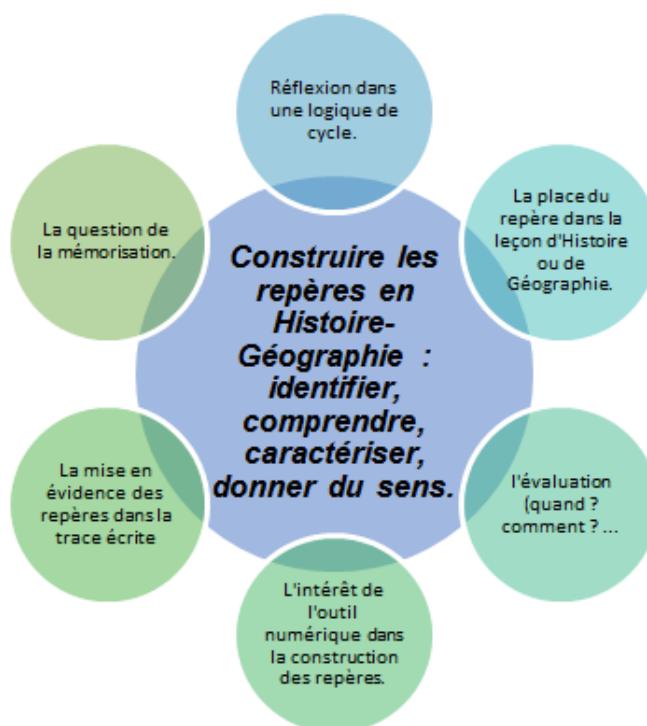
Rappel de la thématique.

Intitulé :

Capacités et « moments numériques » au collège, au lycée et au lycée professionnel. Que ce soit dans les situations pédagogiques de travail individuel ou collaboratif, de travail autonome, guidé, les TraAM proposeront en relation avec des capacités un usage simple du numérique. Ces moments numériques seront restitués sous la forme de captation.

Thématique académique :

Construire les repères en Histoire-géographie : identifier, comprendre, caractériser, donner du sens.



Membres de l'équipe dont IPR/IEN Référent.

Responsabilité pédagogique :

Cécile BETERMIN, IA-IPR ;

Laurent MARIEN IA-IPR ;

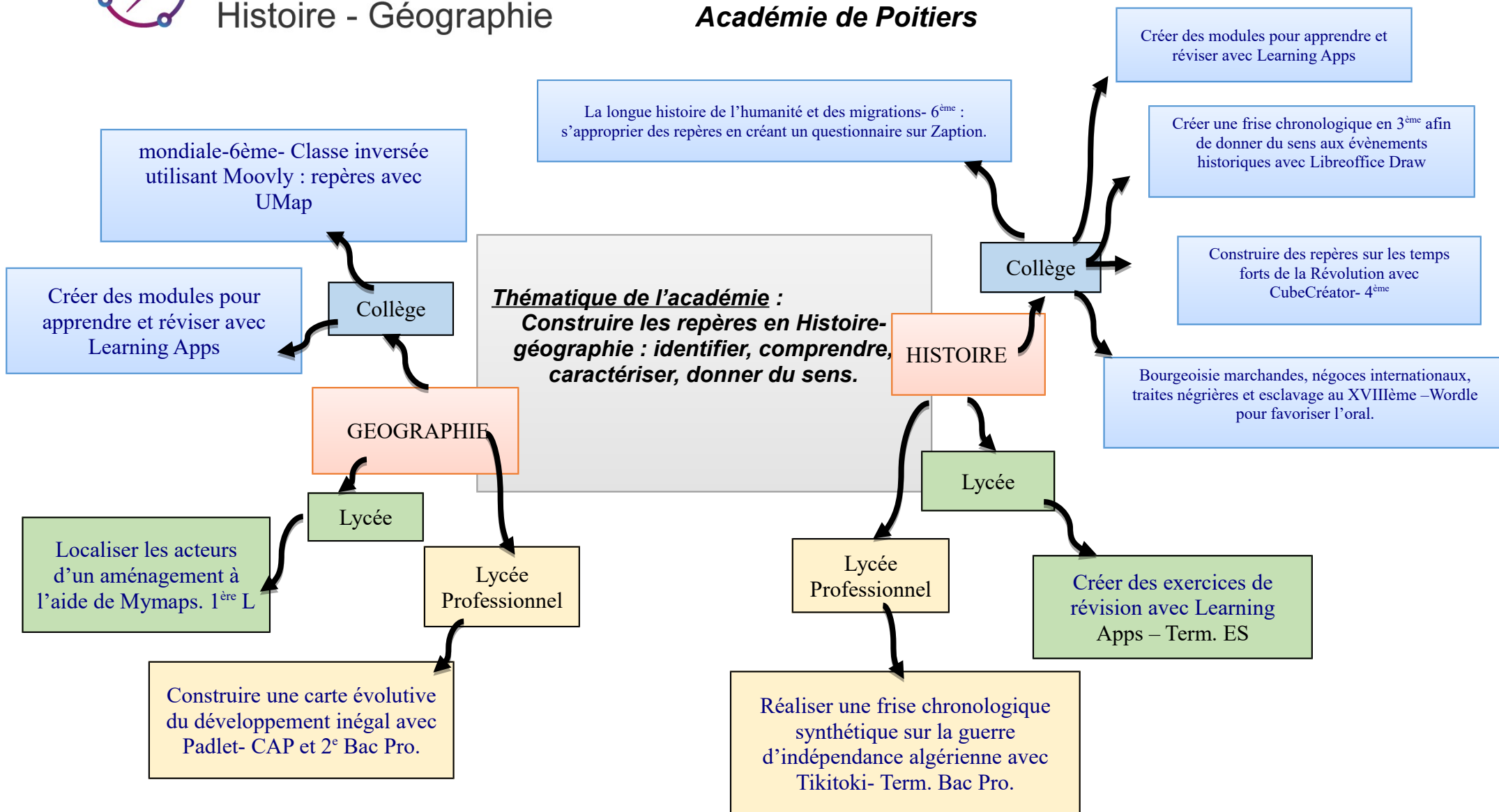
Claude BUFFETEAU, IEN-ET/EG Histoire-lettres

Coordination :

Lydia Combeaud Lunel, collège Maurice Genevoix, Châteauneuf sur Charente (16)

L'équipe enseignante :

Professeur	Établissement
Christophe Hilaret	LP2I Jaunay Clan (86)
Rodene Paupy Karene et Pierre Laurence	Collège Jean Lartaut, Jarnac (16)
Combeaud Lunel Lydia	Collège Maurice Genevoix Chateauneuf sur Charente (16)
Lumia Sébastien	Collège Maurice Bedel, Saint Gervais les trois Clochers (86)
Traineau Benoît et Girard Laure	Lycée professionnel, Raoul Mortier, Montmorillon (86)
Audinet Séverine	Lycée professionnel Rompsay, La Rochelle (17)
Caulier Karine et Amiaud Natacha	Collège Jean Monnet, collège préfigurateur Courçon (17)
Leraut Laetitia	Lycée André Theuriet, Civray (86)
Lechevallier Coussot David et Ambrosi Brigitte	Collège Arthur Rimbaud, Latillé (86)
Boulinguez Valérie et Sauer Régine	Collège Henri Dunant, Royan (17)

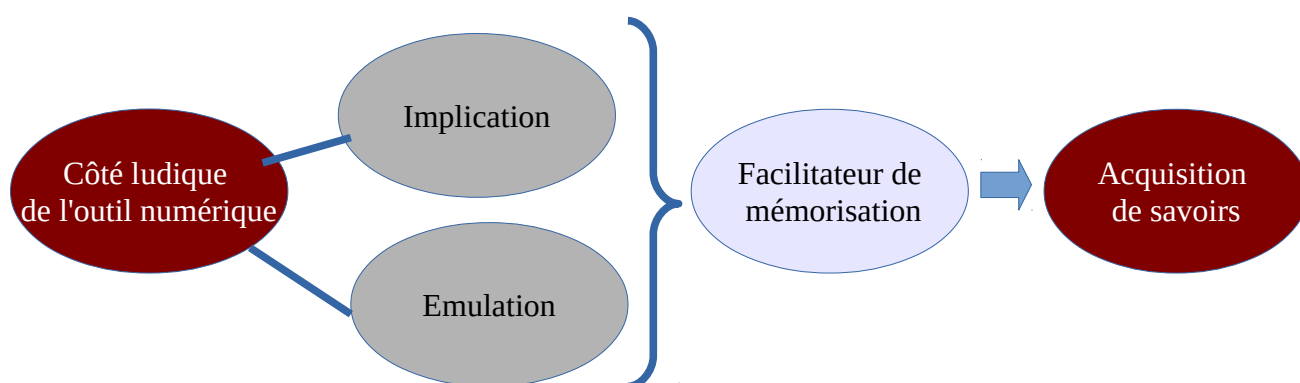


Analyse :

Les plus-values pédagogiques :

● **L'émulation par le jeu :**

Les supports numériques captivent indéniablement davantage les élèves. Faire des recherches avec ce type d'outils leur paraît moins contraignant. Ils reconnaissent même s'amuser en travaillant. Cela permet donc de remotiver les élèves. Par exemple, l'utilisation du **logiciel Learning Apps ou de Cube Créator** permet aux élèves de réviser tout en s'amusant. Ils le prennent facilement en main car ont le sentiment de créer un jeu, mais insidieusement l'intérêt qu'ils y portent et l'implication qu'ils y mettent leur permettent de mémoriser facilement les savoirs.



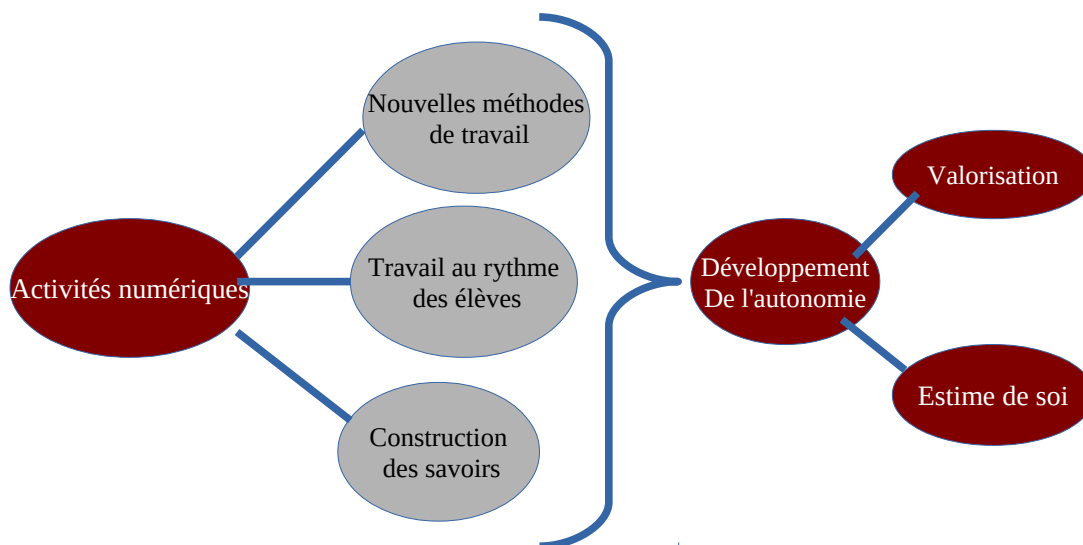
● **Faciliter la mémorisation :**

Les logiciels utilisés dans le cadre de ces traAM (**Learning Apps, Zaption, CubeCréator**) ont permis de donner du sens aux repères historiques et géographiques car les élèves ont du préparer des questions et surtout des réponses ce qui les a obligé à s'appropriier et comprendre les notions. Cela ne se résume plus à l'exercice rébarbatif de mémorisation d'une date.

● **Favoriser l'autonomie :**

Les activités devant un poste informatique développe l'autonomie chez l'élève et permet à chacun d'entre eux de travailler à son rythme, de devenir acteur de la séance et de construire ainsi son savoir. Il peut aussi faire un retour réflexif sur ses erreurs (exemple : pertinence d'un nuage de mots créé avec le logiciel **Wordle**). Par ce type de travail, il découvre aussi son propre fonctionnement intellectuel et apprend à agir seul. Des capsules vidéos de classes inversées réalisées avec **Moovly** permettent de favoriser cela.

Une pratique dès la Sixième de ce type d'exercice permet aux élèves d'acquérir rapidement des méthodes de travail les rendant autonomes. Il se développe chez eux un sentiment de responsabilité qui les valorise et les stimule.



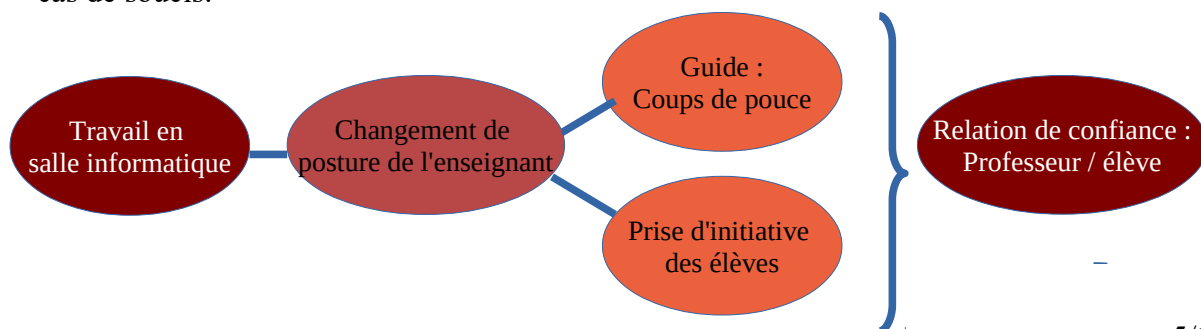
● **Favoriser le travail de groupe et le travail collaboratif :**

Les outils numériques facilitent le travail de groupe, élément essentiel à la validation du socle au collège. En effet, il est rappelé dans le domaine 3 que l'élève doit coopérer et respecter les engagements pris envers les autres. La structure des salles informatiques dans les établissements oblige très souvent à faire travailler les élèves par binôme ou trinôme sur les postes. Les élèves doivent donc apprendre à travailler ensemble.

Le collaboratif est plus facile à mettre en œuvre avec le numérique. Souvent l'outil fait qu'il n'y a pas besoin de faire de mise en commun. Au lycée, les élèves s'entraident facilement. Avec **MyMaps**, l'enseignant peut visualiser et vérifier le travail des élèves lorsqu'il le souhaite pour les aider en fonction de leur difficulté. Ce type d'activités fait gagner du temps et permet de changer de routine pour les élèves.

● **Le renforcement du lien professeur-élève :**

En utilisant les outils numériques, le professeur change sa posture. Il doit lâcher-prise et devient un guide. Une relation de confiance s'établit nécessairement entre l'enseignant et les élèves. Celle-ci est beaucoup appréciée des élèves qui se sentent valorisés puisqu'on leur laisse prendre des initiatives tout en sentant la présence bienveillante de leur professeur en cas de soucis.



Les leviers, difficultés ou obstacles rencontrés, comment ont-ils été levés ?

● **Le matériel informatique à disposition :**

Le matériel informatique présent dans les établissements peut limiter le bon déroulement des séances. L'usage du numérique demande très souvent une bonne connexion Internet qui fait défaut dans un certain nombre d'établissements.

● **La gestion du temps :**

L'usage numérique des élèves n'étant pas forcément le même que celui des enseignants, certains outils peuvent sembler simples pour le professeur mais ne le sont pas pour les élèves de collège et inversement. Ainsi, **Libreoffice draw** s'est avéré être un outil mal maîtrisé par des élèves de troisième ce qui a nécessité une explication en amont non prévue et allongé de fait le temps prévu pour la séance.

Il serait souhaitable d'utiliser plusieurs fois dans le cursus scolaire le même outil et de prévoir une progression des apprentissages afin de faire acquérir des automatismes aux élèves et permettre ainsi une maîtrise du temps.

● **La langue anglaise dans de très nombreux supports numériques :**

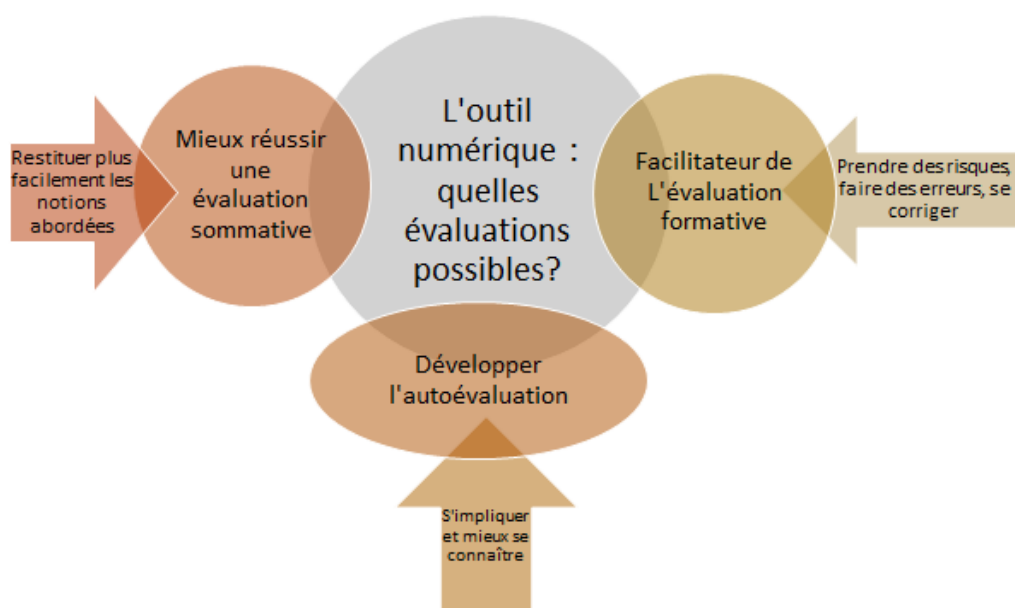
L'usage de la langue anglaise dans un certain nombre d'outils numériques est une contrainte à prendre en compte pour certains collègues et freine également certains élèves de Sixième. Cela ne devient plus un problème pour les élèves de lycée qui globalement maîtrisent le vocabulaire anglais nécessaire à la manipulation de ces outils.

L'évaluation des élèves

Un travail effectué avec les outils numériques permet facilement d'effectuer une évaluation par compétences.

Dans les différents travaux effectués, l'évaluation formative a davantage été favorisée. Elle se fait au cours des séances, en regardant les élèves travailler, en les observant et en les corrigeant. L'outil numérique permet à l'élève de prendre des risques, d'analyser et de corriger plus facilement ses erreurs qui sont donc considérées comme sources de progrès.

L'autoévaluation fonctionne également bien et est facile à mettre en place lorsque l'élève travaille avec le numérique .



(Schéma extrait du bilan académique Poitiers 2014-2015)

Quelles compétences ont été nécessaires à l'enseignant pour mener à bien ce projet ?

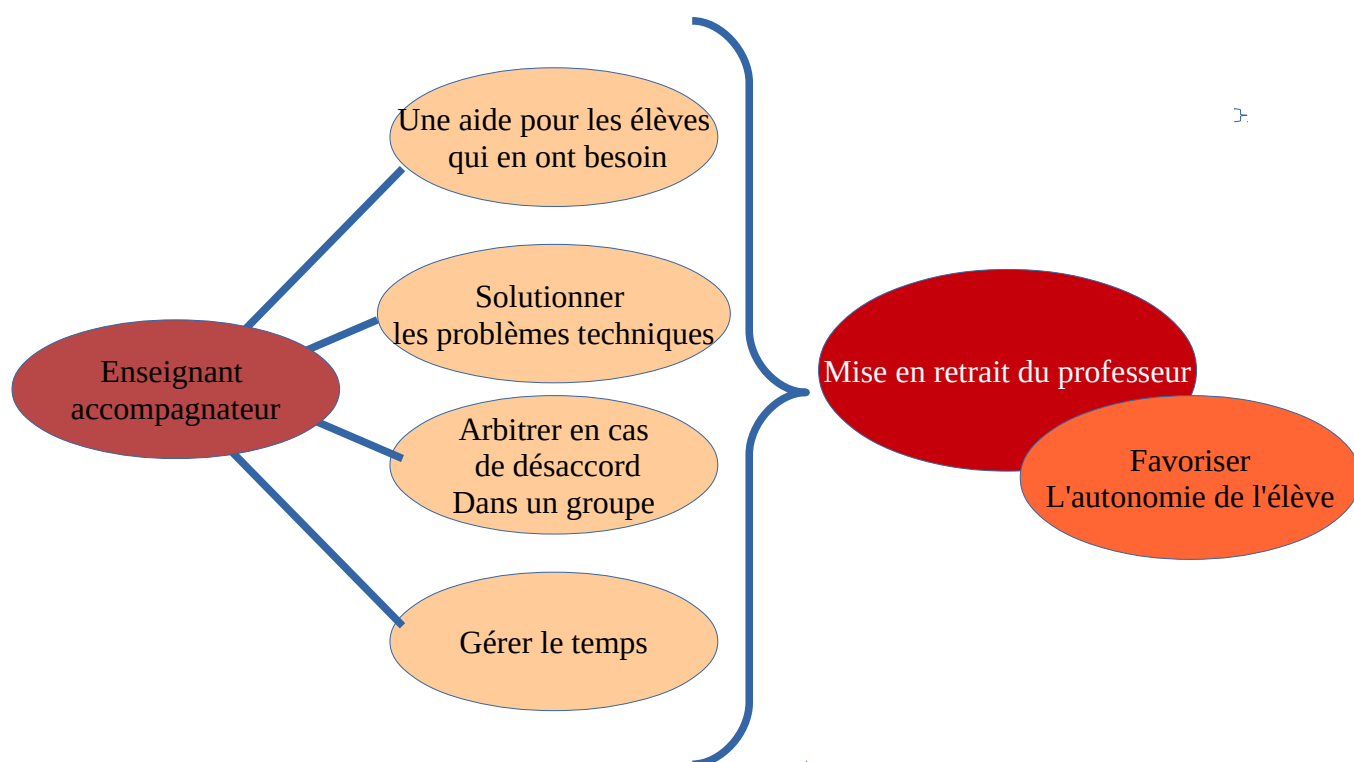
● Gestion de la « logistique numérique » en amont de la séance :

Avant le moment numérique avec les élèves, l'enseignant doit s'assurer du bon fonctionnement des outils nécessaires. Il doit s'assurer d'avoir à disposition la salle informatique, la classe mobile.... Il doit penser à vérifier la connexion Internet ainsi que la mise à disposition des logiciels sur les postes. Il doit donc être prudent et tester le travail avec le matériel de l'établissement qui n'est pas forcément configuré de la même façon que sur son propre matériel. S'il travaille avec des documents supports, Il doit aussi réfléchir à leur hébergement.

● Pendant la séance, adopter la posture de l'accompagnateur :

Lors du moment numérique, la posture de l'enseignant change. Il devient accompagnateur. Il rappelle les consignes si nécessaire, intervient lorsque les élèves se trouvent en difficultés, les renvoie régulièrement au tutoriel pour les obliger à lire les consignes et à être donc plus autonomes. Il donne donc des « coups de pouce » correspondant à leurs besoins : aides au savoir-faire (recherche d'informations, rédaction, respect des consignes, tutoriel), au savoir (repères chronologiques ou géographiques, vocabulaire spécifique), savoir être (organisation du travail en groupe). Il peut arbitrer en cas de désaccord au sein du groupe et les amener à réfléchir à leur choix.

Il doit aussi savoir régler les éventuels problèmes techniques liés à l'outil numérique exploité. .
Enfin l'enseignant doit également gérer le temps de chaque étape du travail.



● **Après la séance : la centralisation des travaux.**

Très souvent, en fonction du type d'exercices demandé, l'enseignant doit prévoir du temps après la séance pour consulter le travail numérique des élèves, pour centraliser les travaux, les mettre en ligne....

Quelles compétences numériques ce projet a-t-il permis d'acquérir pour l'élève ?

● **Les compétences numériques travaillées au collège :**

Ces six travaux proposés au collège permettent d'exploiter le plus possible **le domaine 2 du socle commun : Les méthodes et outils pour apprendre :**

Outils numériques pour échanger et communiquer :

« L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.

L'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des

réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse. »

Ils permettent également de travailler des **domaines du B2I collège** :

1. S'approprier un environnement informatique de travail :

↪ L'élève sait sauvegarder ses documents dans un espace personnel ou partagé en fonction de son usage.

2. Adopter une attitude responsable :

↪ L'élève sait ouvrir et fermer une session.

↪ L'élève sait gérer ses moyens d'authentification (identifiants, mots de passe).

↪ L'élève met ses compétences informatiques au service d'une production collective .

4. S'informer et se documenter :

↪ L'élève sait identifier, trier et évaluer des ressources.

5. Communiquer, échanger :

↪ Quand il s'exprime sur Internet, l'élève identifie le public auquel il s'adresse et utilise le niveau de langue approprié. Il comprend dans quel type de sphère il situe sa communication (notamment publique ou privée, professionnelle ou personnelle).

● **Les compétences numériques travaillées au lycée :**

Les quatre travaux proposés au lycée permettent de travailler les **items du B2I lycée** suivant :

2- Être responsable :

↪ Être responsable de toutes ses publications, y compris lors de l'utilisation d'un pseudonyme.

↪ Utiliser les ressources du web en respectant le droit d'auteur et la propriété intellectuelle.

4-Organiser la recherche d'informations :

↪ Structurer un travail de recherche en définissant son besoin, les outils à mobiliser, la démarche à mettre en œuvre.

↪ Chercher et identifier l'origine de la publication en utilisant au besoin le code source, pour exploiter un document.

5. Communiquer, travailler en réseau et collaborer :

↪ Participer à une production numérique collective (site collaboratif, wiki, etc.) dans un esprit de mutualisation, de recherche ; choisir des stratégies collaboratives adaptées aux besoins.

Les transformations sur le temps et l'espace.

● Sur le temps :

Du temps en amont de la séance doit être prévu par l'enseignant afin de s'approprier correctement l'outil numérique proposé aux élèves. Seule une bonne maîtrise par le professeur permettra de gagner du temps en classe car celui-ci pourra réagir rapidement aux questions des élèves.

● Sur l'espace :

Travailler avec l'outil numérique implique forcément une gestion des locaux différente de celle pratiquée habituellement.

● Gestion d'une classe mobile :

L'idéal est que l'enseignant possède du matériel dans sa propre salle de cours. L'usage du numérique est ainsi facilité puisque le professeur pourra prévoir dans la préparation de ses cours du temps sur plusieurs séances en sachant que celles-ci ne seront pas interrompues à cause d'un problème de réservation de salle. De plus, l'enseignant connaît ainsi son matériel, les logiciels à disposition, ce qui limite les problèmes techniques lors de la séance.

Les classes du Lycée de Civray permettent une gestion mobile de l'espace très intéressante. Les tables sur roulette permettent une modulation facile et rapide en fonction des activités proposées.



Classe de Term ES du Lycée [André Theuriet de Civray](#) (voir article de Laetitia Héraud)

● Gestion d'une salle multimédia :

La plupart des enseignants du groupe TraAM ne possédant pas de classe équipée, ont dû se rendre dans une salle multimédia de leur établissement. Cela nécessite de prévoir à l'avance, le jour de sa séance afin de réserver la salle qui n'est pas toujours disponible lorsqu'on le souhaite. Il faut bien sûr s'assurer de l'accès à l'outil numérique souhaité sur les postes mis à disposition et tester à l'avance le travail car souvent les postes sont administrés par un technicien informatique et le

professeur n'a pas les droits nécessaires pour l'installation de logiciels ou autres. Les élèves ne doivent pas se rendre dans leur salle habituelle et doivent s'approprier un lieu qu'ils ne côtoient qu'occasionnellement, ce qui peut générer une perte de temps.

A quel type de publication d'élèves ces TraAM donnent-ils lieu ?

Au cours des différentes séances proposées lors de ces traAM, les élèves ont approfondi leur culture numérique en travaillant les différents items du B2I cités ci-dessus et ont donné du sens aux repères géographiques et historiques. Cela leur a permis de réaliser certaines publications :

- Des **cartes avec des marqueurs** commentés grâce à Umap et Mymaps (voir travaux de Christophe Hilaiet et Lydia Combeaud-Lunel)
- Une **carte interactive et collaborative avec Padlet** (voir travail de Traineau Benoît et Girard Laure)
- Des **modules d'exercices en ligne interactifs**, allant des classiques QCM ou mots croisés à des activités plus originales comme la Vidéo avec insertion qui permet d'insérer des questions directement lors de la lecture d'une vidéo grâce à Learning Apps (voir Travaux de Sébastien Lumia et Laetitia Héraud) et Zaption (voir travail de Karène Ridène Paupy et Laurence Pierre).
- Des **frises chronologiques interactives** avec Tiki Toki (voir travail de Séverine Audinet) ou LibreofficeDraw et padlet (voir travail de Lechevallier Coussot David et Ambrosi Brigitte)
- Des **cubes numériques avec jeux de questions/réponses** sur les différentes faces grâce à CubeCréator (voir travail de Caulier Karine et Amiaud Natacha)
- Des **nuages de mots** grâce à Wordle (voir travail de Boulinguez Valérie et Sauer Régine).