Création d'un nuage de mots numérique collectif avec DigiWords

publié le 04/06/2024

Descriptif :

Je crée un nuage de mots numérique collectif pour faciliter et ludifier le repaso.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

Contexte et objectif de la séance

Dans le cadre du *repaso* de début de séance, prévoir qu'un élève ou un groupe d'élèves ait une tablette en main et soit connecté en direct au *nuage de mots* de la classe. À chaque fois qu'un élève interrogé fait référence à un objectif lexical du cours précédent, les élèves responsables de la tablette sont chargés de l'ajouter au nuage de mots.
Ainsi, sur plusieurs séances et sur la durée totale d'une séquence de cours par exemple, le nuage de mots va s'étoffer pour devenir une "fiche de vocabulaire" sur le thème de la séquence (ici, les maisons) que le professeur sera libre de générer en .png ou .pdf afin de le rendre disponible sur l'ENT ou en l'imprimant pour le coller dans le cahier.
De fait, plutôt que de distribuer des fiches extraites de manuels scolaires qui ne seraient pas totalement pertinentes et ne s'adapteraient pas bien à la séquence de l'enseignant, ce dernier pourra distribuer la production de ses propres élèves.

Plus-value du numérique dans cette séance

Le numérique permettrait ici de faciliter l'apprentissage du vocabulaire, gros objectif de toutes les classes mais notamment de 5ème car il s'agit d'accrocher les élèves au maximum de telle façon qu'ils développent des stratégies cognitives pour leurs futurs apprentissages.
De plus, les élèves sont très friands des outils numériques, on enlève une certaine pénibilité et une routine dans leurs apprentissages.

Modalités de mise en œuvre

Cette proposition peut se penser comme une activité à proposer aux élèves, en plus d'un cours classique. Elle permettra à l'enseignant de pouvoir évaluer tout en différenciant le travail et de prendre en compte la diversité des apprenants.

- Niveau éducatif : 5ème (mais peut se faire sur plusieurs niveaux, en fonction du niveau des élèves)
- Durée : (Création : 5 min chaque jour / Exploitation : 15-20 min en fin de séquence)
- Ressources numériques utilisées :
  - Tablettes du collège ou ordinateurs portables.
- Applications numériques utilisées :

    - Digiwords (application de création de nuages de mots numériques).
    - Digibuzzer (buzzer numérique).
- Pré-requis :
    - Aucun pré-requis n'est nécessaire sinon d'avoir amorcé une séquence avec du lexique et l'enrichir à chaque séance.

Déroulement de la séance

Ce projet peut se penser sur une séquence intégrale de cours. Il s'agit d'une remodélisation du rituel de reprise du cours précédent de début d'heure pour fixer de manière spiralaire les contenus.
▸ Il s'agit de donner un rôle précis à un élève ou groupe d'élèves : celui d'être le scripteur du jour.
Lors de la reprise du cours précédent, il devra à l'aide d'une tablette, enrichir le nuage de mots de la classe et cela en saisissant sur celui-ci (dans l'application Digiwords), les mots que ses camarades utiliseront pour la reprise.
▸ Pendant ce temps, les autres élèves sont chargés de faire le compte rendu du cours précédent.

À la séance suivante, on changera de scripteur et ainsi de suite de telle façon à ce que dans l'année, tous puissent être le maître du nuage des mots.

En fin de séquence (ou au bout de quelques séances), le professeur pourra projeter ce Digiwords au tableau et ainsi demander aux élèves la signification des mots. On imaginera alors une courte activité en mettant chaque élève (ou groupe d'élèves) face à un buzzer (Digibuzzer) sur lequel il pourra appuyer pour prendre la parole, sur le mode de l'émission *Saber y ganar*.
Cette proposition et ces outils numériques pourront aussi servir avec d'autres niveaux ou d'autres objectifs comme la proposition d'un quiz de culture sur la séquence.

Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires** :
    - Compétences linguistiques : Dans le cas de la séquence présentée ici (las casas hispánicas), les parties de la maison, l'intérieur (la cocina, el salón, el cuarto de baño, el baño, la habitación, el salón de estar, etc.), l'extérieur (la fachada, el techo, el jardín, la huerta, el portón, la verja, la puerta de entrada, el balcón, la terraza, etc.), les meubles (el televisor, el armario, el mueble, la cama, el toallero, el sofá, el sillón, la silla, la mesa, etc.)
    - Compétences pragmatiques : la prise en main d'un outil numérique, développement de l'autonomie des élèves au service de leurs apprentissages.
    - Compétences culturelles : La proposition pourra être une stratégie pour l'acquisition des compétences culturelles précises de chaque séquence de cours. (dans le cas de cette séquence, le modernisme catalán : la Casa Batlló, la Casa Milà, la Sagrada Familia).

- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :
  ▸ CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence
    - Information et données
        - Gérer des données
    - Communication et collaboration
        - Collaborer

- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
  ▸ CRCN-Edu : Domaines et compétences
    - Environnement professionnel
        - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
    - Ressources numériques
        - Sélectionner des ressources
        - Concevoir des ressources

        - Gérer des ressources
    - Enseignement - Apprentissage
        - Concevoir
        - Mettre en œuvre
        - Évaluer au travers du numérique
    - Diversité et autonomie des apprenants
        - Engager les apprenants
    - Compétences numériques des apprenants
        - développer les compétences numériques des apprenants

Bilan critique de la séance

Cette activité ne pose pas tellement de problème à l'enseignant quant à la préparation car elle se fera avec les élèves. Il suffit d'avoir vu et pris en main l'application de la Digitale Digiwords et de bien retenir les codes d'accès pour y avoir accès à chaque cours. Un autre avantage de l'application serait celui de la co-production d'un contenu personnalisé et le développement des acquis à travers le numérique, plus-value pédagogique.
Peut-être pourrions-nous dire que l'élève chargé de compléter le nuage de mots est exclu du repaso ? Mais dans ce cas-là, le professeur pourrait imaginer l'intégrer à son tour à l'activité, par exemple dans un souhait de reprise à la fin de chaque cours.

Modèle SAMR

Où en est-on avec ce projet ?

Modèle SAMR de Ruben Puentedura

- **Amélioration**
    - Substitution : Les fiches méthodologiques que se font les élèves sont remplacées par le numérique. Elles s'adaptent à leur contenu (sur le mode des cartes mentales) et elles sont co-construites par l'ensemble de la classe.
    - Augmentation : L'application permet une fonctionnalité supplémentaire que ne permettait pas le support papier. (la co-construction se voit facilitée dans la mesure où l'on peut poursuivre à chaque cours le travail qui a été amorcé au cours précédent, ainsi de suite).
- **Transformation**
    - Modification : Le numérique permet d'envisager une ludification et une prise en compte des différentes formes d'apprentissages (élèves Dys, PAP, PAI, etc. : absence ou réduction de l'écrit au profit du numérique) ainsi que l'aspect collaboratif et de co-construction.
    - Redéfinition : Le numérique permet de redéfinir la tâche : il ne s'agit plus d'apprendre basiquement du vocabulaire sous forme de liste mais de relier les connaissances à une pluie de mots.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.