



GlideApps - Réalisation d'une application smartphone pour mettre en valeur des travaux collaboratifs d'élèves (EMC)

publié le 19/12/2019 - mis à jour le 07/03/2020

EMC - Cycle 4 (Quatrième) - Activité pédagogique avec outil numérique (GlideApps)

Descriptif :

Dans le cadre d'un chapitre d'EMC de 4e (Cycle 4) intitulé "Liberté et sécurité", les élèves travaillent par groupe sur 15 sujets autour du thème "Liberté et sécurité sur internet" : leurs productions (synthèses, QCM, images, vidéos) sont rassemblées et utilisées pour créer une application smartphone collaborative à l'aide de l'application GlideApps

Sommaire :

- Présentation
- Déroulement de l'activité
- Les tutoriels de GlideApps

● Présentation

Activité dans le cadre d'un chapitre d'EMC intitulé « Liberté & sécurité » en classe de 4e (cycle 4) : 1H en salle informatique (recherche et productions) + **1H pour le quizz** (avec tablettes). L'objectif est de constituer un **corpus d'informations et de bons réflexes à adopter sur internet**. Pour cela, les élèves travaillent par groupe de 2 sur 15 sujets différents (ou moins selon le nombre d'élèves) autour du thème "**Liberté et sécurité sur internet**" : **recherche d'informations sur internet** à partir de sitographies fournies, **rédaction d'une petite synthèse** sur le sujet en incluant quelques conseils, **préparation de 3 questions en QCM**, et éventuellement recherche d'une vidéo et d'une image pour illustrer chaque sujet. L'ensemble de ces productions d'élèves est ensuite aggloméré par l'enseignant pour **constituer une « application » GlideApps sur le sujet « Liberté et sécurité sur internet » associé à un quizz général**. Cette application est ensuite réinvestie en classe : chaque groupe d'élèves doit parcourir l'ensemble des onglets de l'application pour **répondre au quizz général**.

○ Compétences EMC

- Sensibilité : être capable de coopérer et d'intégrer les apports des autres
- Règle et droit : connaître les règles qui s'appliquent sur internet (expression, respect...)
- Jugement : prendre conscience de la nécessité d'adopter une attitude responsable sur internet
- Engagement : participer à la constitution d'une application collaborative (et d'un quizz)

○ Compétences Histoire-Géographie

- S'informer avec le numérique : sélectionner les informations pertinentes sur internet
- Rédiger (langages) : rédiger une courte synthèse sur un sujet
- Collaborer & mutualiser : travailler en groupe pour réaliser une production commune

Compétences	M. insuffisante (MI)	M. fragile (MF)	M. satisfaisante (MS)	Très bonne M. (TBM)
S'informer avec le numérique : sélectionner des informations pertinentes	J'ai sélectionné peu ou pas d'informations pertinentes	J'ai sélectionné des informations utiles, mais j'ai oublié des points importants	J'ai sélectionné les informations essentielles sur le sujet, sans me perdre dans les détails	J'ai sélectionné les informations importantes, sans oublier majeur et sans détails inutiles
Rédiger (langages) : rédiger une courte synthèse sur le sujet	J'ai fait quelques phrases, mais elles sont mal rédigées et peu compréhensibles	J'ai rédigé une synthèse, mais avec beaucoup de fautes d'orthographe et / ou des phrases mal construites	J'ai rédigé une synthèse bien organisée, avec des phrases bien construites et peu de fautes d'orthographe	J'ai rédigé une synthèse très claire, avec un véritable enchaînement logique entre les idées et une syntaxe impeccable
Collaborer & mutualiser : travailler efficacement en groupe pour réaliser une production commune	Très peu d'efforts pour collaborer et s'investir ensemble dans l'étude, et donc un travail qui n'avance pas ou peu	Des échanges compliqués pendant la séance et donc un travail qui avance avec difficulté	Une vraie collaboration pendant la séance avec des échanges positifs : permet un travail efficace	Une collaboration particulièrement efficace avec des échanges toujours constructifs : travail impeccable

Glide EMC - Echelle descriptive

● Déroulement de l'activité

○ En amont de la séance en salle informatique

En classe, le professeur présente l'activité, son objectif et les compétences. **Les élèves s'organisent par groupe de deux et choisissent un sujet parmi les 15 proposés** (possibilité d'attribuer les sujets de manière aléatoire). **Les sujets sont classés par ordre de difficulté relative, ce qui permet de différencier**. Le professeur prépare chez lui un outil numérique propice à fluidifier la séance en salle informatique : par exemple un Padlet organisé en colonnes (une colonne par groupe avec : noms des 2 élèves, nom du sujet, fiche préparatoire postée)

1 - Les jeux vidéo en ligne	9 - L'usurpation d'identité numérique
2 - Films et musique : le téléchargement (légal / illégal)	10 - Les virus et comment s'en protéger
3 - Les cookies et la publicité	11 - Les phishing, les spams et les scams
4 - La géolocalisation	12 - Les mots de passe
5 - Le cyberharcèlement	13 - Les bons réflexes sur les réseaux sociaux
6 - La responsabilité de ses propos sur internet	14 - Le droit d'auteur
7 - Acheter sur internet	15 - La protection des données personnelles et le RGPD
8 - Gérer sa e-réputation (ou identité numérique)	

Glide EMC - Liste des sujets

 [Glide EMC - Liste des sujets détaillés](#) (PDF de 77.3 ko)

Glide EMC - Liste des sujets détaillés

○ Séance en salle informatique (1H)

Le professeur rappelle l'objectif de l'activité et les consignes. **Les élèves travaillent ensuite en autonomie** et peuvent appeler le professeur si nécessaire (« **posture d'accompagnement** » : coups de pouce, conseils, validation si besoin...). Chaque groupe de 2 élèves doit donc : **faire des recherches** à partir d'une sitographie fournie sur sa fiche préparatoire (avec aussi des questions guide), **rédiger une petite synthèse** sur son sujet, **préparer 3 questions QCM** avec les réponses, et **éventuellement rechercher une vidéo et une image** pour illustrer son sujet. Au terme de la séance, chaque groupe poste sur le Padlet sa fiche préparatoire complétée et l'éventuelle petite illustration. Certains élèves souhaitent peaufiner leur travail à la maison : aucun problème puisque l'ensemble des informations et de leurs productions se trouve sur un Padlet accessible.

 [Glide EMC - Exemple d'une fiche préparatoire \(sujet 6\) \(word\)](#) (Word de 43.5 ko)

 [Glide EMC - Exemple d'une fiche préparatoire \(sujet 6\) \(LibreOffice\)](#) (OpenDocument Text de 27.5 ko)
Glide EMC - Exemple d'une fiche préparatoire (sujet 6) (LibreOffice)

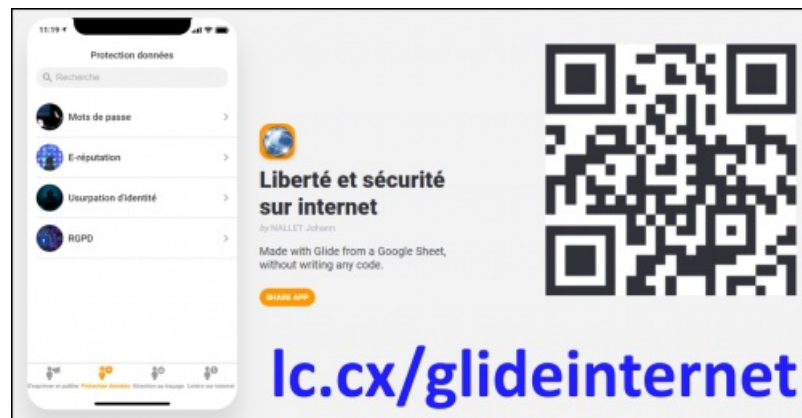
 [Glide EMC - Les 15 fiches préparatoires \(Word\)](#) (WinRAR de 169.8 ko)
Glide EMC - Les 15 fiches préparatoires (Word)

 [Glide EMC - Les 15 fiches préparatoires \(LibreOffice\)](#) (WinRAR de 385.6 ko)
Glide EMC - Les 15 fiches préparatoires (LibreOffice)

○ Création de l'application GlideApps et du QCM général

Le professeur récupère les productions des élèves. Il est souvent nécessaire de **procéder à une « modération »** avant de créer l'application (orthographe, réorganisation...). Le professeur insère l'ensemble des données dans un tableur Google Sheet et **crée ensuite « l'application » « Liberté et sécurité sur internet » dans Glide Apps**. Voir

les **tutoriels complets en fin d'article** . ci-dessous un exemple de ce que cela peut donner (lien & QR Code vers l'application) :

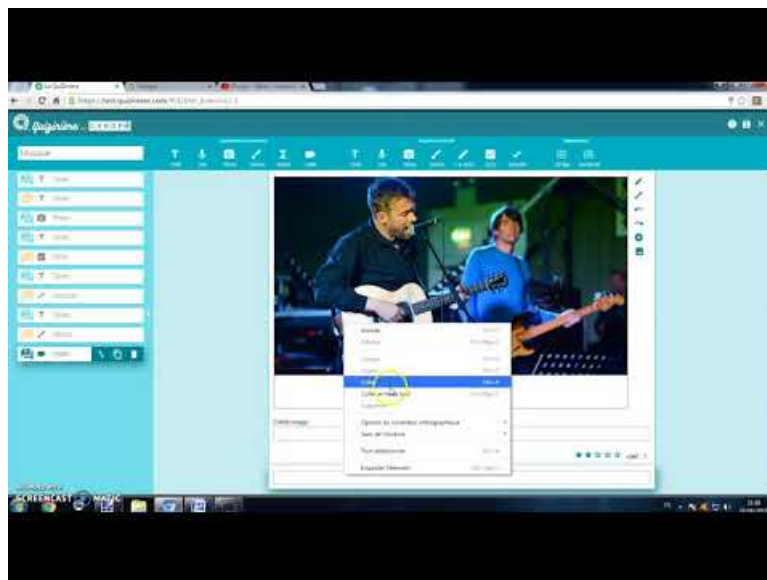


Glide EMC - Lien et QR Code exemple d'une application Glide

Note : on pourrait aussi consacrer 1H de plus pour que les élèves assurent eux-mêmes la modération des productions. Chaque groupe s'occuperait des productions d'un autre groupe : lecture, échanges oraux avec les producteurs d'origine pour lever d'éventuelles incompréhensions, vérification de la faisabilité des 3 questions QCM... Avec ensuite insertion des productions dans une Google Sheet collaborative (peut-être davantage envisageable au lycée).

Le professeur doit également **recupérer les questions QCM créées par les élèves pour les agglomérer dans un grand QCM général**.

Un QCM numérique sur l'application LaQuizinière est l'idéal :



Tutoriel complet - La Quizinière (2018) (Laquiziniere, quizz en ligne) (Video Youtube)

○ Séance en classe pour réaliser le QCM (1H)

Le professeur met « l'application » à disposition des élèves sur tablettes (ou smartphones) à l'aide d'un QR Code à scanner. Les élèves doivent consulter les différents onglets de l'application pour répondre au quizz général qui couvre l'ensemble des 15 sujets travaillés par les élèves en groupes. En fin de séance, en fonction du temps, une discussion peut s'engager sur le thème « *Quels sont les bons réflexes à adopter pour avoir une attitude responsable sur internet ?* ».

○ Piste pour aller plus loin

GlideApps offre la possibilité aux utilisateurs d'insérer des commentaires dans « l'application » créée. On pourrait envisager de **rendre « l'application » « Liberté et sécurité sur internet » plus vivante, évolutive et interactive en permettant aux élèves d'ajouter des conseils, de nouvelles informations... tout au long de l'année.**

Note : toutes les illustrations utilisées dans l'application "Liberté et sécurité sur internet" sont libres de droit et sont issues de Pixabay, Needpix, Wikipedia ou Publicdomainpictures. L'application est elle-même libre de droit.

● Les tutoriels de GlideApps

Tuto GlideApps 1 - Présentation et fonctionnement

https://youtu.be/ua4lpM_izal 

Tuto GlideApps 2 - Création de la base de données Google Sheet

<https://youtu.be/-vKldNRKoPE> 

Tuto GlideApps 3 - Création de l'application

<https://youtu.be/b7tRKDwY2RI> 

Tuto GlideApps4 - Intégrer l'application dans un smartphone

<https://youtu.be/7WXy65t88Z4> 



**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.