



Si ma ville m'était contée...

publié le 23/03/2025

Faire collaborer ; faire créer, produire et partager avec le

numérique

Descriptif :

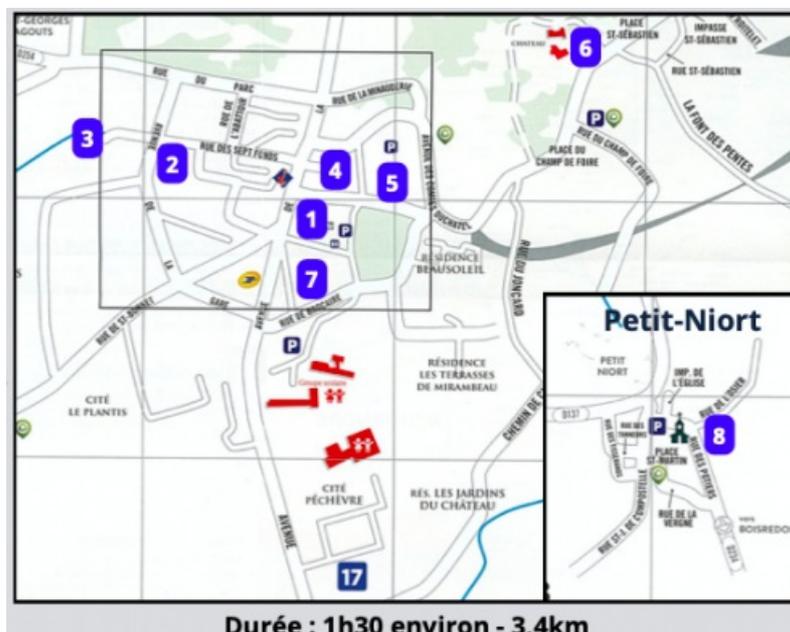
Création d'une balade contée numérique pour présenter la ville de Mirambeau.

Sommaire :

- Contexte et objectif du projet
- Plus-value du numérique dans ce projet
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement du projet
- Compétences travaillées
- Bilan critique du projet et perspectives

● Contexte et objectif du projet

Cet article rend compte de l'usage du numérique dans la mini-entreprise que l'enseignante a encadrée et illustre les deux gestes suivants : **faire collaborer ; faire créer, produire et partager**. Il s'agissait de **créer un parcours pédestre, culturel, touristique, bilingue** (français-anglais) pour présenter Mirambeau, ville dans laquelle le collège est implanté.



Circuit de la balade contée.

● Plus-value du numérique dans ce projet

Le numérique a permis **un gain de temps** considérable et a été d'**une efficacité remarquable**. Les élèves se sont répartis le travail afin de pouvoir traiter chaque panneau qui jalonne la balade, en un temps contraint et honorer ainsi les délais impartis. Le service proposé par la mini-entreprise était en effet attendu par la mairie de Mirambeau pour le début de la saison touristique estivale. Les élèves ont travaillé ensemble à distance. Le numérique a donc favorisé **la collaboration hors de la classe** et **une production simultanée à distance**.

L'outil numérique a en outre permis à l'enseignante de **suivre à distance les travaux** et d'**optimiser le temps en présentiel**. L'accompagnement a ainsi été plus efficace : le professeur a pu lire et pointer les points à retravailler en amont de la séance en classe.

L'outil de design graphique gratuit utilisé a donné matière aux élèves de laisser libre cours à leur **créativité**.

L'usage des QR codes associé à un stockage en ligne, quant à lui, **a rendu pérennes et accessibles les travaux des élèves**. **Le numérique élargit donc les possibilités de diffusion des créations** des élèves à l'extérieur de l'établissement.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : cycle 4
- Durée : 6 mois
- Applications numériques utilisées :
 - Un traitement de texte (Open Office ou Libre Office)
 - Un outil de design graphique tel que Digidesign by La Digitale
 - Une application de création de QR codes, telle que Digicode
 - Un espace de stockage en ligne Nuage
- Pré-requis :
 - avoir mené une recherche documentaire sur la ville
 - avoir arrêté le circuit de la randonnée

● Déroulement du projet



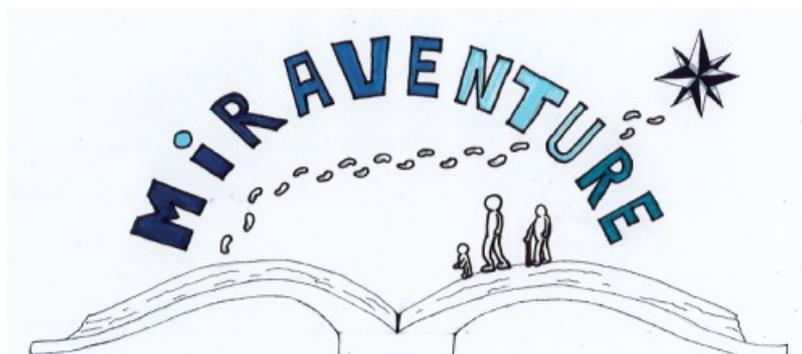
Logo de l'association Entreprendre pour apprendre.

Treize élèves se réunissaient tous les lundis et vendredis 45mn sur la pause méridienne dans le cadre de la mini-entreprise *Miraventure* créée au collège sous l'égide de l'association *Entreprendre pour apprendre*. Après avoir travaillé sur leurs valeurs afin de déterminer celles qu'ils souhaitaient voir porter par leur entreprise, lister leurs savoir-faire et leurs propositions de biens ou de services à proposer, l'idée d'œuvrer pour le tourisme de la ville dans laquelle le collège est implanté, s'est imposée.

Le projet de **créer une balade contée de découverte de la ville de Mirambeau d'hier à aujourd'hui par ses lieux emblématiques**, intitulé « *Si Mirambeau m'était conté* », est ainsi né.

Les élèves avaient à cœur en effet de mettre en lumière la richesse du patrimoine mirambeaulais et de rappeler combien la ville a été florissante par le passé.

Aussi ont-ils eu l'idée de faire revenir d'entre les morts le Comte Duchâtel, ancien propriétaire du magnifique château qui surplombe la ville, et qui a beaucoup contribué à son développement, afin de lui faire commenter l'évolution de Mirambeau dans une confrontation du passé et du présent.



Les élèves ont tout d'abord bénéficié de deux visites guidées de la ville de Mirambeau, menée par une ancienne collègue d'Histoire-Géographie qui a rédigé un mémoire sur la ville, pour découvrir son patrimoine et son histoire. Les élèves prenaient des notes.



Visite guidée de Mirambeau.

Les élèves engagés dans le pôle production de la mini-entreprise se sont répartis les tâches suivantes :

- sélectionner les informations qui nourriraient la balade contée ;



Élèves sélectionnant les informations qui seront exploitées dans la balade contée.

- sélectionner les photos prises lors des visites et chercher leur équivalent dans les archives de la ville puis les scanner pour permettre une confrontation passé/présent ;



Carte postale du début du 20ème siècle représentant l'église de Petit Niort.



L'église de Petit Niort aujourd'hui.

- rédiger le texte de la balade contée sur un document de traitement de texte ;



Élève rédigeant la balade contée.

- construire une infographie en adéquation avec les couleurs de l'entreprise à l'aide d'un outil de design graphique ;
- traduire le texte en anglais avec une IA et travailler à la relecture avec le professeur d'anglais.

Lorsque le texte et le prototype des panneaux ont été validés, les treize élèves se sont répartis le texte bilingue de la balade contée qui était rédigé sur un document de traitement de texte, pour l'insérer dans la mouture réalisée avec l'outil de design graphique. Chacun a reçu sur sa boîte mail un lien de partage du document. Ils ont ainsi pu travailler de chez eux pour permettre le respect du délai imparti. Le parcours devait en effet être finalisé au mois de juin, début de la saison touristique.

L'enseignante pouvait suivre l'avancée des travaux à distance et pointer les passages à reprendre : les erreurs syntaxiques et orthographiques, ainsi que les incohérences temporelles étaient pointées en rouge.



Affiche réalisée et
visée par l'enseignante.

Ces éléments étaient repris en présentiel. A charge en effet aux élèves de comprendre leurs erreurs et de trouver comment les pallier lors d'un échange avec l'enseignante. Ce projet a ainsi permis de manière indirecte de parfaire les compétences de maîtrise de la langue des apprenants. Cet écrit social a donné du sens aux apprentissages prodigués lors du cours de français.



Affiches finalisées du panneau
(anglais et français)

Les affiches finalisées ont été transformées en PDF et hébergées sur le Nuage de l'enseignante. A partir du lien de partage généré par Nuage, les élèves ont pu avec Digicode créer les QR codes qui renvoient à leurs travaux. L'objectif du projet est en effet de s'inscrire dans une démarche éco-citoyenne en limitant l'usage du papier. En outre, la balade peut ainsi se faire à n'importe quel moment. Il n'est pas nécessaire en effet de passer récupérer un fichier papier du parcours à l'office du tourisme.



N° 1



MAIRIE, EGLISE & PLACE

Town Hall, Church & Place

Affichage panneau 1.



Panneau 3 : Le lavoir des sept fonts.

● Compétences travaillées

• **Compétences disciplinaires :**

- Comprendre des énoncés oraux : reformuler le sens général d'un discours oral découvert de manière autonome et adapté par ses références et son niveau de langue aux connaissances définies par les programmes
- Écrire : écrire un texte pouvant aller jusqu'à 2000 à 3000 signes dans une langue globalement correcte, en cohérence avec les attendus en étude de la langue, et suffisamment riche pour lui permettre de produire un texte d'invention, intéressant et conforme à l'énoncé de l'exercice
- Exploiter les ressources de la langue : réviser un énoncé à partir d'indications orientant cette révision

• **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :

▶ **CRCN** : [consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) ↗

- Information et données
 - Gérer des données
 - Traiter des données
- Communication et collaboration
 - Partager et publier
 - Collaborer
- Création de contenus
 - Développer des documents textuels multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité

• **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :

▶ **CRCN-Edu** : [Domaines et compétences](#) ↗

- ◦ Diversité et autonomie des apprenants
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique du projet et perspectives

Le numérique est un précieux allié. Il permet de s'affranchir des contraintes de temps et d'espace. Mais outre le **gain de temps** qu'il offre puisqu'il permet de **travailler hors de la classe**, il **rend** également **pérennes et visibles** du plus grand nombre **les réalisations des élèves**.

En outre, le recours au numérique remporte largement l'**adhésion des élèves**. En cela, il est une **source de motivation** certaine.

Par ailleurs, les applications d'infographie permettent de **développer la créativité**.

Ce projet a aussi permis d'**explorer une problématique majeure de notre époque : l'IA**. Les élèves l'ont de suite plébiscitée pour traduire leur texte. Loin d'exclure cet outil, l'enseignante a encouragé les élèves à l'utiliser, toujours dans un souci de gain de temps, mais avec l'obligation de confronter la production de l'IA à la relecture experte du professeur d'anglais. L'objectif était de montrer, grâce à l'échange avec le professeur de langues vivantes, les limites de la machine, et qu'il faut considérer l'IA pour ce qu'elle est, un adjuvant. Pour l'heure en effet, elle ne remplace pas l'humain. Cette démonstration d'un usage raisonnable et raisonné ne peut qu'être ainsi recommandé aux élèves.

Ce projet de pédagogie active a également fourni l'occasion de **développer les CPS** (compétences psychosociales) des élèves impliqués. Ils ont appris à trouver et prendre leur place dans le groupe en étant force de propositions, en apportant une compétence qui manquait au groupe, en exposant et justifiant un point de vue. Plus que camarades, ils étaient partenaires et œuvraient pour une tâche finale commune. Les élèves ont gagné en **autonomie** et **initiative** : c'était à eux qu'incombait la tâche d'organiser leur travail pour atteindre les objectifs et respecter les délais. La mini-entreprise a fait sortir l'apprenant de sa posture d'élève : il était pleinement acteur et responsable comme l'est toute personne travaillant dans une entreprise.

La mise en place de ce projet collaboratif a favorisé l'**engagement** et la **socialisation** des élèves. Il a fédéré les élèves, la responsabilité du résultat étant partagée. S'investir en produisant et partageant permet à l'élève de "réussir, d'atteindre un but, de recevoir un feedback positif d'un destinataire ou d'avoir la satisfaction d'un travail accompli et du défi relevé" (Philippe Perrenoud). En effet, le travail des élèves a été salué par la mairie, les mécènes qui ont aidé aux financements des panneaux, les familles et la population qui a participé à l'inauguration du parcours.

Ce projet est **transférable en classe de 4ème** pour explorer la thématique **La ville, lieu de tous les possibles ?** .