



# Aides aux devoirs numériques

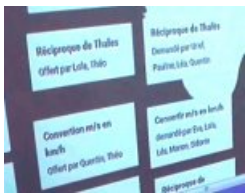
publié le 02/10/2023 - mis à jour le 23/01/2026

## Descriptif :

Exemples d'outils, de ressources, de méthodes, pour soutenir les élèves dans leurs entraînements, leurs révisions, leur travail personnel.

## Sommaire :

- Quelle aide peuvent apporter les ressources numériques ?
- Dans quelles limites ?



Offres et demandes d'aide  
collège de Lezay

L'école voudrait éviter d'aggraver le fossé entre les jeunes qui sont soutenus au quotidien dans leurs apprentissages et les autres.

Par exemple faciliter l'**engagement** dans le travail personnel pour les élèves "vite découragés". Fournir des approfondissements et des **aides** adaptées aux besoins, que ces ressources soient **accessibles** à tous et facilitent la compréhension.

Avec le dispositif "**devoirs faits**" et les Remplacements de Courte Durée la question de l'accès fait l'objet d'un effort particulier : des personnes et des ressources doivent pouvoir aider les jeunes dans les travaux demandés par les professeurs.

## ● Quelle aide peuvent apporter les ressources numériques ?

### ○ Une aide à l'organisation

Les outils de vie scolaire, de sondage et les documents collaboratifs peuvent aider les différentes personnes qui interviennent auprès d'un même élève à **structurer et partager les informations**.

Dans le bouquet de services [Apps.education.fr](https://apps.education.fr) par exemple on pourra tirer profit de [Nuage \(dossiers et fichiers partagés avec droits d'écriture\)](#) et de [CodiMD \(pag web pouvant être collaborative\)](#).

Des espaces d'**échanges en ligne** permettent à l'élève de se faire aider dans leurs méthodes par des étudiants ou des enseignants, tout en développant ses compétences en communication à distance.

- ▶ [Forums SOS en mathématiques, tous niveaux \(rectorat\)](#)
- ▶ [Aide et soutien scolaire organisés par la Régions pour les lycées](#)

### ○ Un support pour l'entraide

L'usage d'outils de **mutualisation** tels que les **murs virtuels** permettent à l'enseignant.e de partager des ressources et des fiches méthodes, mais aussi d'organiser de l'**échange de savoirs** entre élèves. Les jeunes capables d'apporter une aide sur un sujet et les jeunes ayant besoin d'aide sur un sujet peuvent y placer un billet, et les animateurs ou animatrices peuvent organiser la mise en relation. Des outils de ce type sont disponibles dans les ENT.

[Voir un exemple filmé au collège de Lezay](#)

### ○ Une meilleure lisibilité des attendus

Le **cahier de textes électronique** permet au professeur de décrire ce qui a été vu, et le travail personnel attendu. Les indications ainsi partagées sont utiles pour les personnes qui vont accompagner les jeunes dans leurs devoirs. La vision globale du travail personnel qui a été demandé permet à l'accompagnant.e d'aider l'élève à s'organiser, et pour chaque enseignant.e d'éviter de surcharger l'élève.



Vue du travail donné à la classe  
Cahier de textes "Lemaître"  
Logiciel en chocolatware

L'**environnement numérique de travail** permet de donner accès à un plan de travail. [Derrière ce lien un exemple en collège, explicité sur un blog pédagogique](#). Ce-dessous un exemple avec l'ancien ENT des collèges.



widjets iCart  
pour plan de travail  
collège de Courçon

### o Des outils pour réaliser ses propres fiches de synthèses ou de révision



SVT

Certain.e.s professeur.e.s demandent aux élèves de préparer des synthèses de cours, en fonction de leurs besoins personnels.

Ces fiches peuvent être réalisées par exemple avec un logiciel de **carte mentale**, et stockées dans un espace personnel d'apprentissage.

L'élève peut aussi se créer un [jeu de cartes de mémorisation \(exemple digiflashcards\)](#).

Voir dans cette infographie les outils qui permettent la production de documents (écrits, audio, schémas...).

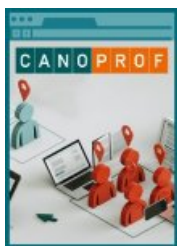
 [Infographie outils numériques conformes au RGPD](#) (PDF de 1.3 Mo)

Proposition d'outils numériques pour le collège et le lycée - Dane de Poitiers - Novembre 2020.

Il est aussi possible de dessiner des synthèses et de les photographier pour les partager : tracer et illustrer facilite la mémorisation ([voir exemple avec Moodle](#)).

[Dans ce document sur IA et devoirs à la maison](#), les inspecteurs de l'académie de Paris recommandent de convenir avec les élèves de ce qui peut et ne peut pas être fait avec une Intelligence artificielle générative dans le cadre du travail personnel.

### o Des cours accessibles à tous



L'élève s'approprié mieux ce que le professeur lui explique quand le cours est structuré avec une typographie logique, et qu'il peut revoir en un même lieu les explications, les exercices de réinvestissement, des approfondissements ou des coups de pouce.

Un cours écrit et partagé en ligne sera plus facile à comprendre si [les critères de l'accessibilité](#) sont respectés (couleurs contrastées, cohérence dans les titres, images légendées, possibilité de voir le plan dans son ensemble, etc.).

C'est l'un des avantages des plateformes telles que [Canoprof](#)<sup>1</sup>. Le modèle fourni évite aussi à l'enseignant.e de perdre du temps dans les mises en forme de document et permet à l'élève de retrouver les mêmes repères dans les différents cours.

▶ [Un exemple \(lettres histoire\)](#).

### o Des aides méthodologiques

Les environnements numériques de travail ou murs virtuels permettent de mettre à disposition des aides apportées par un membre de la communauté, par un professeur extérieur à l'établissement, par un logiciel interactif. Un **raccourci** ou **signet** peut être placé sur l'appareil numérique ou la session de l'ordinateur pour fluidifier l'accès à la ressource.



Partage de ressources sur le mur virtuel "Magneto" de l'ENT Lycée connecté

Voir des exemples dans l'article "[un environnement numérique pour accompagner le travail personnel](#)".

Les enseignant.es peuvent mettre à disposition des capsules vidéos en guise de "coup de pouce". [Apps.education.fr](#) offre pour cela l'outil "Podéduc".

Certains assurent de l'aide personnalisée à distance via un messagerie.

Ici on met en place le BAR (bureau d'aide rapide), là une plateforme de soutien à distance.

### Des tests avec rétroactions

Le professeur peut composer des tests et les explications qui seront apportées en cas d'erreur. Le fait d'avoir l'explication au moment où l'erreur est commise est un atout pour le progrès. Pour rentabiliser les explications ainsi créées, certain-es enseignant-es créent des capsules pour les **erreurs récurrentes** et utilisent un système de balises (repères) qui renvoie vers ces capsules. [En savoir plus sur cette méthode](#).



Moodle s'adapte à tous les appareils.



Canopé

Les outils de questionnement tels que [la Quizinière](#) (questionnaires multimédia)<sup>2</sup> permettent à l'enseignant.e de créer des activités d'entraînement intéressantes, susceptibles d'être réellement utilisées par les élèves. Une banque permet de s'appuyer sur des créations d'autres pédagogues. Ces outils peuvent être utilisés par certain.e.s élèves pour créer

des tests pour leurs camarades.

Des sites tels que [Lumni enseignement](#) proposent des tests ludiques en ligne et un moteur de recherche les classant par domaine et niveaux.

Les personnes qui préfèrent créer leurs propres tests gagnent à [connaître H5P](#), fourni dans certains environnements d'apprentissage (notamment blogs pédagogiques de l'académie). Quand ils sont composés sur une plateforme d'apprentissage telle que **Moodle**, l'enseignant pourra voir si l'élève a essayé, et lui permettre de [recommencer le test plusieurs fois avec des nouvelles données](#).

### Des traces et donc la possibilité de mieux analyser les difficultés

Par exemple quand l'élève fait des exercices sur une plateforme telle que [Labomep](#)<sup>3</sup>, les [traces de son parcours sur l'outil](#) fournissent aux accompagnateurs des informations sur les points à reprendre.

L'enseignant.e peut alors reprendre certaines explications, ou diriger vers l'élève des exercices adaptés à son cas. Ici le professeur ne crée pas les exercices mais seulement le "menu" de l'élève.

### Des animations permettant de revoir les phénomènes décrits en classe

Des **vidéographies** et des **exercices interactifs** sont proposés dans certains manuels et [Ressources Numériques pour l'éducation](#).

Elles peuvent faciliter la **compréhension** d'une notion en la présentant d'une autre manière que celle employée en cours.

Certaines de ces ressources sont financées par la collectivité territoriale et utilisables notamment sur des supports légers tels que **tablettes** et **ordiphones**.

## ○ Une aide à la mémorisation

Les applications de **flashcards** comme [Anki](#), peuvent aider à la mémorisation en automatisant les rappels : des questions lui sont répétées de manière plus ou moins espacée, en fonction de ce qu'il ou elle a déjà réussi à retenir. Des outils privés sont parfois proposés en freemium<sup>4</sup>. La conformité au RGPD doit être vérifiée lors de l'usage de telles applications. [Voir comment trouver une ressource conforme](#).

## ● Dans quelles limites ?

Les études montrent que l'outil n'est pas le principal acteur : un apprentissage ne s'opère que si le **scénario** est adéquat, et c'est bien au pédagogue de penser les **étapes** de l'appropriation, en fonction non seulement de l'objet à connaître, mais aussi des caractéristiques de la personne qui apprend.

Petit à petit l'apprenant.e doit aussi apprendre à identifier et gérer son propre fonctionnement et ce qui le met en réussite. Des sondages pourront l'aider dans ces retours réflexifs.

Des recherches en **sciences de l'information et de la communication** ont mis en évidence l'intérêt de diviser les tâches de production en plusieurs étapes, pour mieux accompagner et percevoir les processus d'apprentissage mis en oeuvre. [Voir à ce propos les articles de l'Agence des Usages](#)

André Tricot et Franck Amadiou ont évoqué par ailleurs quelques points de vigilance dans leur ouvrage "[Apprendre avec le numérique mythes et réalités](#)" :



- les élèves savent utiliser certains outils pour leur **usage personnel**, mais apprendre à l'école implique des gestes spécifiques qu'ils et elles maîtrisent souvent mal (comme naviguer dans un document numérique complexe) ;
- les vidéos et informations dynamiques favorisent la mémorisation quand elles aident à comprendre un processus lui-même dynamique (tel que le circuit de l'eau) et quand elles respectent certains principes de conception ;
- les retours faits aux élèves par les outils eux-mêmes (réponse attendue, pourquoi telle réponse est fausse) sont utiles pour des tâches bien définies mais sont souvent insuffisants ;
- un outil et un programme numérique demandent eux-mêmes un temps d'appropriation qui ne doit pas être négligé. Par exemple de nombreux outils numériques sont utiles pour les élèves à besoins particuliers, à condition que leur maîtrise soit assurée.

---

(1) Outil gratuit, éditeur Canopé

(2) Outil actuellement gratuit, éditeur Canopé

(3) Fournie par l'association Sésamath sans but lucratif

(4) Le freemium (mot-valise des mots anglais free : gratuit, et premium : prime), stratégie commerciale associant une offre gratuite, en libre accès, et une offre « premium », plus haut de gamme, en accès payant. ([Source Wikipedia](#)).

## Liens complémentaires

- 👉 [Page d'accueil de Moodle académique](#)
- 👉 [Des cartes mentales pour apprendre, réfléchir, mémoriser, collaborer](#)
- 👉 [Représentations et enjeux du travail personnel de l'élève, dossier de l'IFé juin 2016](#)
- 👉 [Le dispositif "devoirs faits" sur le site Eduscol \(page consultée en sept 2020\)](#)