

BILAN TRAAM HG - 2015-2016 ACADÉMIE DE RENNES

I. RAPPEL DE LA THÉMATIQUE

1.1 Rappel de la thématique des TRAAM HG 2015-2016

Pour l'année 2015-2016, l'intitulé des TRAAM est :

*“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 ou guidé, les TRAAM proposeront en lien avec les capacités, un **usage simple du numérique**. Cet usage apportera une **plus-value didactique et pédagogique** et sera un **temps de classe court**. Il sera testé par un professeur disposant d'un palier de maturité numérique simple. La restitution de ces moments numériques sera sous la forme d'une courte captation. Précisons que parmi les attendus, les équipes devront proposer des productions en lien avec les ressources Eduthèque notamment.*

1.2. Analyse du cahier des charges et mise en œuvre d'une stratégie académique

Que ce soit dans les situations pédagogiques de travail individuel ou collaboratif, de travail autonome, guidé...

Tout le champ des situations d'apprentissage est concerné par le cahier des charges :

→ toutes les formes d'organisation du travail : groupes et travail individuel ;

→ toutes les modalités d'apprentissage : du plus guidé au plus autonome.

Néanmoins, compte tenu de la nécessité de poursuivre l'évolution des pratiques enseignantes, nous insisterons à travers nos propositions sur des situations d'apprentissage mettant l'accent sur le travail de groupe ainsi que sur des modalités pédagogiques offrant des situations d'autonomie pour les élèves. **Nous privilégierons donc le travail collaboratif avec des remédiations au fil des difficultés observées.**

...proposeront en relation avec des capacités un usage simple du numérique...

→ Priorité aux capacités HG des programmes + grandes tendances nouveau socle

→ Un usage simple, réalisable :

Sans une grande préparation logistique en amont

Sans nécessiter une grande maîtrise technique

Sans nécessiter un matériel de pointe, mais en lien avec ce qui existe dans les établissements (5% des professeurs utilisent des tablettes dans l'Académie de Rennes).

Cet usage apportera une plus-value didactique et pédagogique et sera sur un temps de classe court.

→ Être capable de répondre à la question : **Pourquoi avec le numérique et pas de façon « traditionnelle » ?** Réfléchir à la plus-value pédagogique qui poussera les collègues à quitter leurs dispositifs d'apprentissages traditionnels et confortables. Mise en place de l'hypothèse de départ : En quoi le numérique facilite-t-il les apprentissages ?

→ Temps de classe court : l'idée est de montrer que les usages numériques ne constituent pas une fin en soi ; En effet, il s'agit d'un outil au service d'un scénario pédagogique (ex. de la salle multimédia sanctuaire).

Il sera testé par un(e) professeur(e) disposant d'un palier de maturité numérique simple.

→ La stratégie académique a été d'ouvrir le groupe de travail TRAAM à des professeurs non experts du numérique (et non membres du groupe de travail sur le numérique). Les testeurs sont directement intégrés au groupe. Ils sont tout autant testeurs que concepteur et vice versa.

→ La stratégie académique a favorisé la constitution de doublettes de proximité géographique pour faciliter les échanges, les retours et les visites. La collaboration s'est avérée optimale lorsque le binôme travaillait au sein du même établissement.

Précisons que parmi les attendus, les équipes devront proposer des productions en lien avec les ressources Eduthèque notamment.



éduthèque

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES, CULTURELLES ET
SCIENTIFIQUES, POUR LES ENSEIGNANTS

Éduthèque : une offre du service public du numérique éducatif

→ Le « *notamment* » n'impose pas une utilisation exclusive de ces ressources. Eduthèque est une préférence et une ressource nationale qu'il est nécessaire de mettre en valeur et de faire découvrir aux collègues.

La stratégie du groupe académique : "Apprendre à apprendre en HG et moments numériques".

Nous avons fait le choix de concevoir des scénarii en lien avec le domaine 2 du socle commun de connaissances, de compétences et de cultures : les méthodes et outils pour apprendre.

Ainsi, l'idée de départ était d'aider les élèves à apprendre à apprendre en :

- leur donnant des méthodes et des outils.
- variant les outils et les situations d'apprentissage.
- imaginant des situations où ils peuvent expérimenter, coopérer, s'exercer.

Dans ce contexte, le numérique apparaît comme un outil au service des apprentissages parce qu'il : renforce la motivation des élèves, offre le droit à l'erreur, permet la différenciation, facilite la continuité pédagogique, accroît l'autonomie.

III. ANALYSE SYNTHÉTIQUE DES TRAAM DE L'ACADÉMIE DE RENNES

Présentation des travaux

SCÉNARIO	AUTEUR (S)	PUBLICATION
Des usages numériques pour apprendre en réalisant une carte mentale (Mindmup)	Stéphane MOISAN	http://www.toutatice.fr/portail/cms/espace-educ/pole-arts-et-humanites/histoire-geographie-ecis/traam.1428071413953/traam-apprendre-a.1465802141539
Des usages numériques pour apprendre en créant une fiche de révision multimédia (Padlet, Evernote, Framindmap ...)	Nicolas CORRE Fabrice LEBLANC Fabrice MEUNIER Sébastien PEIGNE	http://www.toutatice.fr/portail/cms/espace-educ/pole-arts-et-humanites/histoire-geographie-ecis/traam.1428071413953/traam-apprendre-a.1465802373591
Des usages numériques pour apprendre en réalisant une capsule vidéo (Tellagami)	Olivier BORDAGE	http://www.toutatice.fr/portail/cms/espace-educ/pole-arts-et-humanites/histoire-geographie-ecis/traam.1428071413953/apprendre-a-apprendre
Des usages numériques pour apprendre en jouant (Vivre au temps des châteaux forts ; Google docs, Book creator)	Vinciane DEBLED	http://www.toutatice.fr/portail/cms/espace-educ/pole-arts-et-humanites/histoire-geographie-ecis/traam.1428071413953/traam-apprendre-a.1465802266953
Des usages numériques pour apprendre en construisant un jeu de 9 familles (Logiciel de traitement texte + Foxit Reader /travailler sur des documents au format PDF)	Olivier BORDAGE Sophie ROLLET	http://www.toutatice.fr/portail/cms/espace-educ/pole-arts-et-humanites/histoire-geographie-ecis/traam.1428071413953/traam-apprendre-a.1465802490055

Plus-values pédagogiques

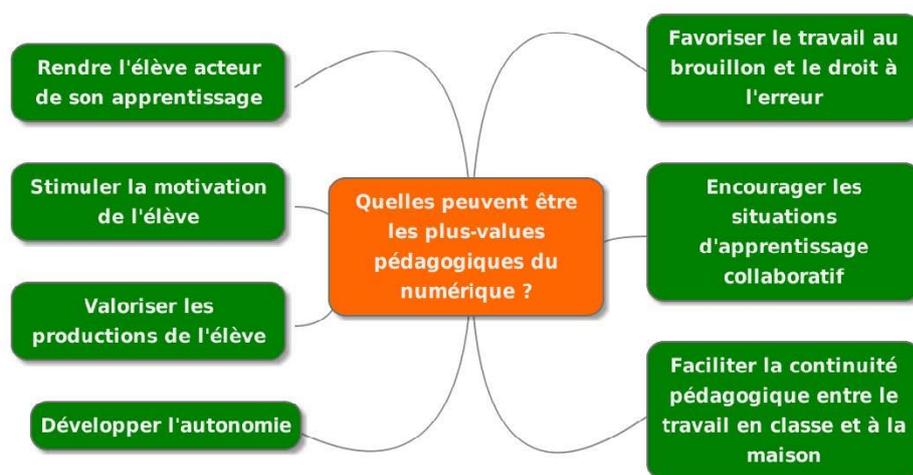


Figure 2 : Les apports du numérique - Illustration S.Moisan, Traam Académie de Rennes 2016

Les scénarii proposés ont incontestablement démontré l'intérêt pédagogique des usages numériques intégrés dans certaines situations d'apprentissage. Ainsi, nous confirmons par ces expérimentations que les moments numériques favorisent...

Les situations où l'élève est acteur de son apprentissage

En utilisant le numérique, l'élève est acteur de son apprentissage. Il apprend à traiter l'information et engage ou poursuit son éducation aux médias. Il utilise des outils, crée et développe des contenus, en produisant ainsi son propre savoir. Par exemple, l'utilisation d'un *serious game* comme "Vivre au temps des châteaux forts" induit *de facto* l'implication de l'élève. Celui-ci ne peut être passif comme le fait remarquer Vinciane Debled. De même, la production de cartes dans le jeu des 9 familles va permettre à l'élève de trier, sélectionner, synthétiser et mémoriser des connaissances tout en se familiarisant avec une démarche d'apprentissage.

La motivation des élèves et la valorisation de leurs travaux

La modernité et la diversité des usages numériques testés motivent les élèves, c'est pourquoi ils s'impliquent davantage dans les productions individuelles ou collectives. Les séances proposant des usages numériques recueillent le plus souvent l'enthousiasme chez les élèves, en particulier lorsque le support ou l'outil sont nouveaux. Ainsi, en Ile-et-Vilaine, les tablettes sont encore très rares. En dehors des collèges préfigurateurs, on est souvent réduit à utiliser son propre matériel ou à solliciter CANOPE pour un prêt temporaire. Lorsque l'occasion nous a été donnée de tester Book Creator ou Tellagami, le succès a été à chaque fois au rendez-vous.

De plus, les usages numériques permettent aux élèves de produire des documents esthétiques (couleurs, images, son...). Lorsque les travaux (cartes mentales, fiches de révisions, capsules vidéos, jeux de cartes ...) sont médiatisés, en les montrant à la classe et en les déposant sur le cahier de textes, les élèves se sentent valorisés.

La démarche de brouillon ou le droit à l'erreur

Le numérique permet de se corriger rapidement et facilement. Ainsi, on constate, parfois, que l'élève qui a écrit son texte, sur le papier, hésite à recommencer parce que cela va prendre trop de temps ... ou parce qu'il n'en a pas le courage. À l'inverse, avec le numérique, la possibilité d'annulation des actions rassure les élèves qui s'autorise ainsi le droit à l'erreur. De même, le "copier-coller" permet de gagner du temps pour réorganiser un texte. À ce titre, l'outil numérique pour la réalisation de cartes mentales est vraiment une plus-value.

L'autonomie renforcée

Le temps de classe court, préconisé par les TRAAM, facilite une appropriation par tous des usages du numérique. Il permet aussi de les multiplier.

Ainsi, Olivier Bordage et Sophie Rollet ont imaginé la construction d'un jeu tout au long de l'année pour donner du sens, mémoriser et comprendre les repères historiques. Ce jeu de 9 familles est composé de six catégories : un monument, une carte, un événement, un personnage, une religion et une organisation politique. Pour la première famille, consacrée à l'Orient ancien, les élèves doivent associer des illustrations et des textes. À l'issue du chapitre sur le monde grec, les élèves, sur la même maquette, doivent rédiger les textes à partir de leur cahier. Plus tard dans l'année, sur Rome, les élèves vont devoir effectuer une recherche d'images en s'interrogeant sur le droit d'usage. Au fur et à mesure des chapitres, ces enseignants constatent une plus grande autonomie et une plus grande efficacité grâce à la répétition et à la multiplication des moments numériques.

De façon générale, si les collègues ont, le plus souvent, prévu des tutoriels à destination des élèves, on s'aperçoit que l'outil est très vite pris en main. C'est le cas notamment d'Evernote,

Mindmap ou Tellagami. Un coup de pouce ponctuel de l'enseignant (ou d'un pair) suffit pour remédier très rapidement à un éventuel blocage.

La mise en œuvre de situations d'apprentissage collaboratif

Le numérique a rendu possible des situations d'apprentissage collaboratives inconcevables autrement. C'est le cas notamment les moments numériques où le travail de l'oral est privilégié. Par exemple, la réalisation d'enregistrements audio ou la réalisation de capsules vidéo multiplie les moments d'expression orale et le nombre d'élèves concernés. Le fait de ne pas s'exprimer devant l'ensemble de la classe mais à l'intérieur d'un groupe restreint est également un élément encourageant et stimulant. Les discussions, les échanges, les prises de décision en vue d'une réalisation collective peuvent être alors plus féconds.

De même, la production d'une série de cartes mentales, dans l'optique du brevet blanc, en une ou deux heures, ne peut s'envisager que dans des situations d'apprentissage collaboratif. Les dispositifs sont bien évidemment adaptables : on peut envisager que l'ensemble du groupe travaille sur un même thème ou opter pour un dispositif *JIGSAW* (classe puzzle) avec un partage des tâches entre les différents binômes d'experts.

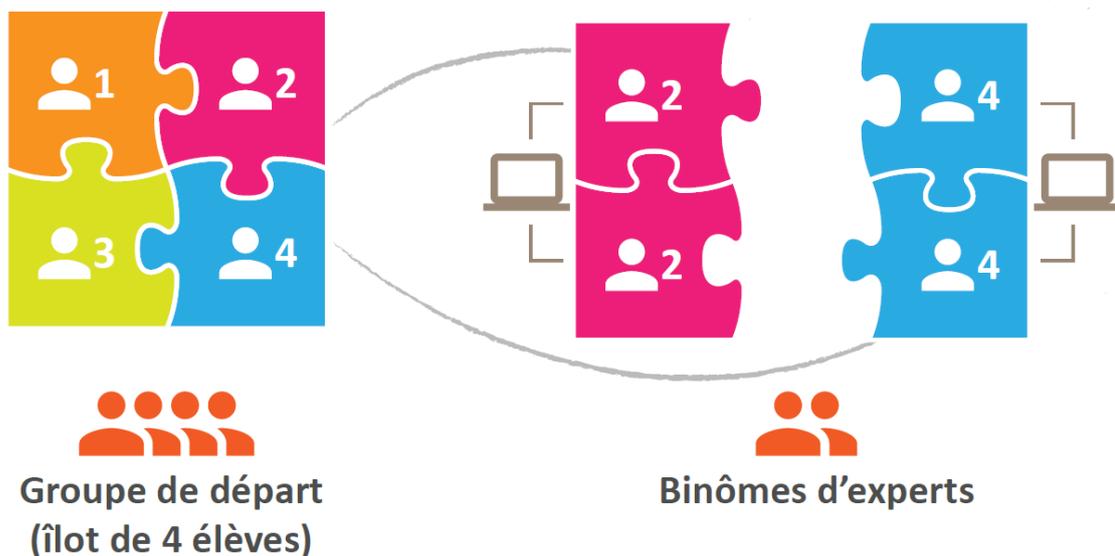


Figure 3 : Exemple partiel d'organisation pédagogique pour un travail collaboratif - Illustration P. Marques, Traam Académie de Rennes 2015

La continuité pédagogique

Le numérique permet une continuité des apprentissages dans l'espace et dans le temps. Ainsi, les productions des élèves peuvent être déposées sur Moodle ou sur les logiciels de Vie scolaire de l'établissement, via l'ENT Toutatic de l'académie de Rennes.

De plus, l'accès en ligne des ressources, *Mindmap*, *Evernote*, *Padlet*, *Tellagami*, permet d'utiliser ces outils à la fois en classe et à la maison. Nicolas Corre, Fabrice Leblanc et Fabrice Meunier constatent que certains élèves de Terminale en Section sportive, qui font de longs déplacements en car, apprécient de disposer de l'ensemble de leurs fiches de révisions sur tablette ou sur smartphone. Certains élèves ont également signalé à Stéphane Moisan leur volonté d'utiliser *Mindmap* ou *Tellagami*, à la maison, pour construire leurs fiches de révision ou s'entraîner à l'oral.

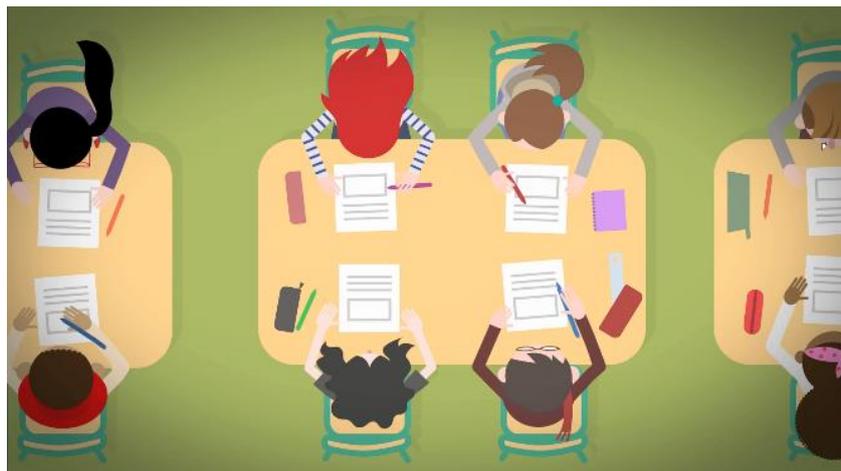


Figure 4 : Illustration D. Tessier, Moments numériques, Canopé, Traam Académie de Rennes 2015

Difficultés rencontrées

Les expérimentations des TraAM et leur caractère innovant ne doivent occulter les difficultés rencontrées dans les « pratiques ordinaires », notamment pour les collègues peu à l'aise avec les problèmes techniques soulevés parfois par les TICE (cf. Bruno Devauchelle « Une place pour l'usage ordinaire du numérique ? », *Le Café pédagogique*, vendredi 13 février 2015).

Des infrastructures pas toujours en bon état.

La mauvaise gestion et maintenance du réseau, du matériel a parfois bloqué certains auteurs ou testeurs qui ont connu quelques sueurs froides quant au déroulement de leur séance. Ces problèmes techniques sont incontestablement un frein, car ils provoquent des situations d'inconfort pouvant décourager les volontés les plus fragiles. Par exemple, les ordinateurs portables regroupés dans les chariots numériques sont aujourd'hui presque inutilisables. En effet, le simple fait d'allumer l'ordinateur peut désormais prendre de longues minutes. C'est dommage parce qu'ils constituaient une alternative appréciable à la salle informatique.

Des débits très insuffisants.

Beaucoup d'usages innovants, s'appuyant sur des ressources ou des logiciels en ligne, fonctionnent parfaitement quand l'enseignant prépare ses séquences chez lui. En revanche les faibles bandes passantes des établissements testeurs (ADSL avec un débit inférieur à 10 Mo/s) ralentissent parfois (tout dépend de l'heure) l'utilisation de ces outils et ressources en classes. Le moment numérique devient alors très vite une séance complète tant les temps de chargement ou de manipulation sont allongés. Force est de constater un décalage entre les attentes placées dans l'innovation des usages numériques proposés et la réalité sur le terrain. L'accès au très haut débit devient en ce sens une condition évidente de la massification des usages numériques en cours d'Histoire Géographie.

Le difficile accès aux outils.

Il n'est pas toujours aisé de pouvoir réserver au moment voulu les ressources numériques nécessaires à la mise en œuvre de nos tests. L'équipement par élève est parfois trop faible dans certains établissements testeurs pour rendre fluide les réservations de ressources et la gestion de la programmation des séquences d'HG. C'est incontestablement un frein à la diffusion massive de « moments numériques » dans les pratiques quotidiennes des élèves et des professeurs d'HG. À ce titre, certaines disciplines sont privilégiées par les équipes de

direction des EPLE, car l'usage du numérique est inscrit dans leurs programmes officiels. Ce n'est pas le cas de l'HG qui doit donc passer après pour accéder au parc d'outils numériques.

La difficile gestion du temps.

Moments numériques et nouvelles pratiques pédagogiques demandent du temps, certains diront même qu'ils peuvent constituer des activités chronophages. Nous ne le nierons pas. Que ce soit en classe ou en dehors pour la préparation, le temps consacré dans une séquence aux usages numériques est encore un frein pour des collègues trop sensibles à la pression des programmes et des examens. Cependant, c'est une question qui dépasse la seule question du numérique. En effet, demander aux élèves d'échanger et de se mettre d'accord pour réaliser une production demande plus de temps qu'un cours dialogué.

La diffusion des usages numériques doit s'accompagner également d'une réflexion sur l'évaluation, sur la place du cahier et de la trace écrite finale.

Transformations dans le temps et l'espace de la relation enseignant-élève, au sein de l'établissement

L'utilisation d'outils fixes dans des salles multimédias, pensée comme une juxtaposition d'ordinateurs, bride le déploiement de temps numériques courts.

Les classes mobiles (chariots numériques) ou les outils nomades, en particulier les tablettes, rendent plus facile la mise en œuvre d'un "moment numérique court". Elles favorisent également le travail par groupes de trois ou quatre élèves et la mobilité ou la recombinaison des groupes de travail.

Par ailleurs, l'utilisation de l'outil nomade sur un moment court relativise la place de l'outil au profit du dispositif pédagogique général, plus centré sur les objectifs d'apprentissage et beaucoup moins sur la technique.

L'enseignant n'a pas besoin d'être un expert des outils numériques qu'il fait utiliser aux élèves. Il laisse les élèves se les approprier et se faire le relais de leurs apprentissages entre eux. L'enseignant accompagne plus qu'il ne délivre un mode d'emploi et il découvre avec eux. Cette "pédagogie sur l'épaule" et "entre pairs" développe la confiance en eux des élèves.

3.5. Quelles sont les compétences nécessaires à l'enseignant pour mener à bien ce projet ?

La synthèse ci-dessous prend pour base le [référentiel du C2i2e](#) (2011)

Maîtrise de l'environnement numérique professionnel

Identifier les personnes-ressources TIC et leurs rôles respectifs au niveau local, régional : Référent numérique (RRUPN) dans l'établissement ainsi que le correspondant en Sécurité des Systèmes informatiques pour débloquer certains filtres du pare-feu, mais aussi l'Inspecteur en charge des TICE et l'Interlocuteur académique HG pour les TICE (IAN) pour leurs conseils.

S'approprier différentes composantes informatiques (lieux, outils, ...) de son environnement professionnel : comme la salle multimédia, les classes mobiles en salle d'HG.

Choisir et utiliser les ressources et services disponibles dans un espace numérique de travail (ENT): l'ENT académique Toutatice ou les ressources Eduscol et Eduthèque sur le portail national.

Responsabilité professionnelle dans le cadre du système éducatif

Prendre en compte les enjeux et respecter les règles : notamment concernant le filtrage internet (réflexion autour de l'accès autonome des élèves à *Youtube* en collège, en cours, et sous la responsabilité de l'enseignant).

Travail en réseau avec l'utilisation des outils de travail collaboratif :

Rechercher, produire, indexer, partager et mutualiser des documents, des informations, des ressources dans un environnement numérique.

Conception et préparation de contenus d'enseignement et de situations d'apprentissage

Identifier les situations d'apprentissage propices à l'utilisation des TICE. Le cahier des charges insistait à juste titre sur la plus-value de l'usage du numérique. Cette phase d'identification est particulièrement importante.

Concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation mettant en œuvre des logiciels généraux. Beaucoup de nos propositions ne font pas l'objet d'une manipulation de logiciels spécifiques, nécessitant une prise en main très longue. Bien au contraire, les scénarios insistent sur l'exploitation de logiciels simples, déjà installés dans les établissements (*Libre Office*) ou très faciles d'utilisation et accessibles gratuitement en ligne (*Mindmup, Paddlet, Evernote, Tellagami, Book creator*).

Concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation mettant en œuvre des démarches de recherche d'information.

Mise en œuvre pédagogique

- *Conduire des situations d'apprentissage diversifiées en tirant parti du potentiel des TIC (travail collectif, individualisé, en petits groupes).* Avec Yves Durand, rapporteur de la commission des affaires culturelles et de l'éducation de l'Assemblée nationale, force est de constater que « le numérique est un outil et un levier de transformation pédagogique ». Pour Rémi Thibert, chargé d'étude à l'Institut Français de l'Éducation, « La vraie question est celle relative à la pédagogie : la technologie sans changement pédagogique n'apporte rien » ? Les usages numériques proposés dans les scénarios de l'Académie de Rennes ont toujours eu pour objectifs de constituer d'abord et avant tout des vecteurs de transformation des pratiques pédagogiques en HG. En nous basant sur le modèle SAMR de Ruben R. Puentedura, nous avons utilisé le numérique pour centrer l'enseignement sur l'élève. L'objectif principal est d'engager l'élève dans son apprentissage afin qu'il soit signifiant. Toujours selon ce modèle, nous avons proposé des usages simples du numérique afin d'augmenter le potentiel pédagogique d'activités préexistantes. Par exemple, Sébastien Peigné envisage la construction d'une fiche de révision multimédia : un "mur" avec du texte et des images avec Padlet ; une carte mentale à construire avec Fradmindmap ; un enregistrement oral des définitions avec la mallette de baladodiffusion. On envisage alors le numérique comme une simple amélioration des pratiques pédagogiques. Le numérique devient le support de nouvelles approches pédagogiques avec notamment des activités collaboratives. Les moments numériques proposés rendent possibles des projets pédagogiques perçus comme inconcevables jusqu'alors (travailler l'oral en classe entière, transformer le statut du brouillon et de l'erreur, écriture collaborative...).

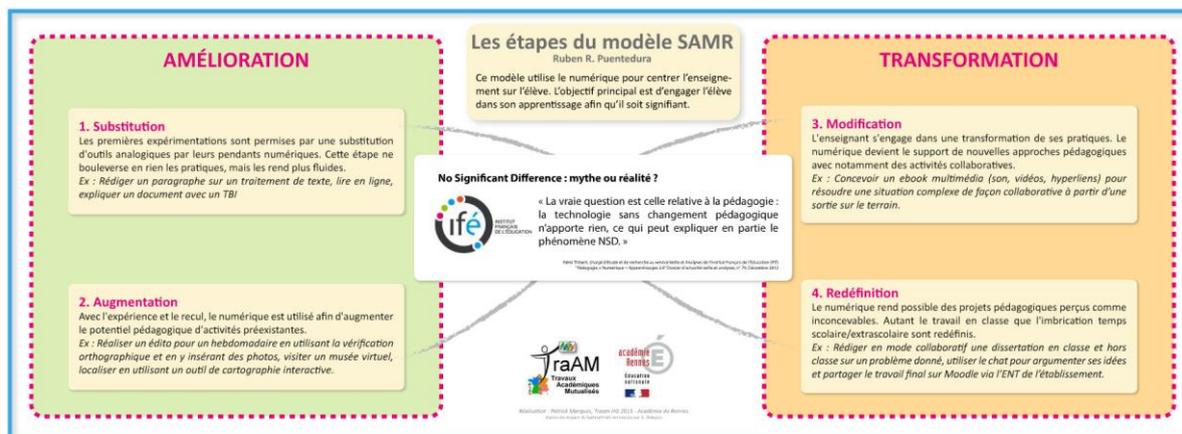


Figure 5 : Le modèle SAMR "non hiérarchisant" - Illustration P. Marques, Traam Académie de Rennes 2015

Gérer des temps et des modalités de travail différenciés, en présentiel et/ou à distance pour prendre en compte la diversité des élèves. Nos propositions ont l'ambition de redéfinir le travail en classe, et quelque part l'imbrication temps scolaire et extrascolaire.

Gérer l'alternance entre les activités utilisant les TICE et celles qui n'y ont pas recours. Tous les scénarii proposés intègrent des moments numériques, mais ne centrent pas le déroulement entier de la séquence sur une utilisation des outils numériques. L'enseignant alterne donc les situations d'apprentissage les plus variées dans lesquelles, les moments numériques constituent une proposition d'animation pédagogique parmi d'autres.

Anticiper un incident technique ou savoir y faire face. Nous avons tenté de prévoir des "Plans B" en cas de panne ou autres problèmes techniques. Outre les « coups pouce » sous forme de tutoriels pour remédier aux difficultés des élèves et à leur manque parfois d'autonomie. Nous avons aussi veillé à télécharger les vidéos en streaming exploitées dans certaines de nos propositions pour les déposer sur le réseau de l'établissement en cas de saturation de la bande passante ou d'un blocage du pare-feu.

3.6. Quelles sont les compétences nécessaires à l'enseignant pour mener à bien ce projet ?

En s'appuyant sur le [Référentiel B2i collège publié en décembre 2011](#), on retiendra que les élèves, à travers les cinq scénarii proposés, ont travaillé les compétences suivantes :

S'approprier un environnement informatique de travail

Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition

→ structure du réseau d'un établissement : documents en consultation, espaces partagés, espaces personnels

→ production en ligne et dans le cloud via *Mindmup, Evernote, Padlet, Tellagami*)

Utiliser les périphériques à disposition (utilisation des smartphones, de mp4)

Utiliser les logiciels et les services à disposition (Suite bureautique *Open ou LibreOffice* et autres logiciels libres souvent installés dans les établissements).

Adopter une attitude responsable

Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement

→ travail sur les sources : sélectionner des images libres de droit sur Internet
Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles

Créer, produire, traiter, exploiter des données

Saisir et mettre en page un texte

→ L'élève sait aussi structurer un document texte, l'exporter et le publier.

Traiter une image, un son. Il sait choisir un format d'enregistrement consultable par le plus grand nombre (pdf, mp3, jpg, etc.).

Organiser la composition du document (*Framindmap, Mindmup, Padlet, Book Créator*)

→ Il sait réaliser une carte mentale à partir de données textuelles, l'exporter et le publier.

S'informer, se documenter

Chercher et sélectionner l'information demandée

Communiquer, échanger

Écrire, envoyer, diffuser une information et la publier (utilisation de la messagerie de l'ENT et du cahier de textes numérique)

IV. À quel type de publication d'élève ces TraAM donnent-ils lieu ? Quelles questions cela ouvre-t-il ?

Comment rendre accessibles les productions numériques des élèves ?

Contrairement à des productions plus classiques sur support papier, il n'est bien souvent pas possible de laisser une trace de la production numérique finale dans les cahiers des élèves. Tant pour la relecture, que pour le partage ou la valorisation d'une production auprès de leurs parents notamment, les élèves ont néanmoins pu disposer de leurs réalisations hors classe. En collège particulièrement, la question des parents qui peuvent s'inquiéter de "l'absence" de trace d'activité dans le cahier n'est pas à négliger.

Nous avons exploré à travers ces TraAM trois formes de diffusion-publication des productions d'élèves :

La première est un vecteur de diffusion et de communication pour les élèves qui consignent leur production numérique sur un périphérique externe, très souvent une clé USB, mais aussi sur des smartphones ou des lecteurs mp3-mp4 branchés aux PC en USB. Le périphérique nomade devient un support d'archivage et de diffusion. Certains élèves ont ainsi transporté numériquement leur production avant de la copier sur l'ordinateur familial. Il convient d'avertir les élèves qu'il leur sera peut-être utile d'apporter une clé USB avant la fin de la séance.

La deuxième consiste, à partager les productions d'élèves sur des "clouds" ouverts à la classe. D'un point de vue légal, on s'orientera vers des solutions académiques comme Moodle. Pour plusieurs collègues, le Moodle de l'établissement est intégré dans l'ENT sous le titre "Mes cours en ligne". Aucun de nous n'a pourtant utilisé cette solution. La manipulation et l'ergonomie du support de partage sont trop lourdes, voire répulsives à l'usage. Le temps

consacré au dépôt de ces fichiers est également important pour l'enseignant. Plusieurs collègues se sont plutôt tournés vers des "cloud" privés tel que Google drive, ou Dropbox avec les précautions d'usages nécessaires en termes de respect des droits d'auteurs et de protection des données de mineurs.

Enfin, et c'est la solution la plus utilisée par l'équipe des TRAAM HG, le cahier de texte en ligne (dans notre cas Pronote) est un média de publication particulièrement porteur. Que ce soit les fichiers des élèves ou les liens permanents vers leurs productions, cette formule a permis de centraliser les usages numériques des élèves (et des parents) qui ont ainsi retrouvé aisément leurs productions.

V. Quelles sont les configurations requises pour optimiser ces pratiques pédagogiques?



Figure 6 : Illustration D. Tessier, Moments numériques, Canopé-Traam Académie de Rennes 2015

L'expérimentation des différents scénarii pédagogiques nous amène à penser que les outils mobiles (ordinateurs portables, tablettes ...) ou la disposition des classes en îlots favorisent les moments numériques courts et la collaboration entre élèves. Ces éléments offrent à l'enseignant une plus grande liberté que les salles multimédias, c'est pourquoi ils permettent, nous semble-t-il, d'optimiser ces pratiques pédagogiques et numériques.

En tout état de cause, une salle multimédia ne doit pas être uniquement centrée sur l'outil numérique, mais doit proposer des espaces pour travailler en groupe autour de documents imprimés. L'organisation de la salle multimédia, malgré son nom, ne doit pas s'apparenter à un sanctuaire dédié à l'outil numérique. On pourra à titre d'exemple, et quand cela est possible, organiser le plan de la salle multimédia traditionnelle en gardant un ou des îlots au centre de l'espace, tandis que les tables accueillant les ordinateurs seront plaquées en "U" contre les murs. Le professeur pourra ainsi très facilement avoir une vue générale sur tous les écrans. Les câblages seront tournés vers les murs incitant beaucoup moins les collégiens à y toucher. Le cœur de la salle sera consacré aux travaux de groupe.

VI. Les TraAM, une publication académique en accès libre

toutatice.fr
espace numérique
de l'éducation en Bretagne

Le portail web qui permet d'accéder à l'ensemble des ressources et services numériques en rapport avec votre activité, que vous soyez élève, enseignant, personnel administratif et technique, parent d'élève...

Si vous avez besoin d'aide pour vous connecter, cliquez sur Aide à la connexion (qui n'existe pas).

académie Rennes

RÉGION BRETAGNE

Rechercher

La synthèse des TraAM HG pour l'Académie de Rennes est hébergée en accès tout public sur notre portail académique.

Adresse du site de publication des TRAAM Histoire Géographie :
<http://www.toutatice.fr/portail/cms/espace-educ/pole-arts-et-humanites/histoire-geographie-ecjs/traam.1428071413953/traam2015-2016>

ou sous forme de lien court :

<https://frama.link/traamhg2016>

