

Notre groupe se penchera principalement sur l'intérêt de l'utilisation de supports mobiles pour aider les élèves à rendre compte de leur démarche ; à créer des supports, mais aussi pour diagnostiquer, différencier, analyser des productions....

Les enseignants de collège qui seront impliqués dans ce groupe de travail ont déjà une expérience approfondie du travail collaboratif avec des supports mobiles, notamment dans des activités basées sur une interactivité forte entre les élèves. Ces expériences permettront d'engager la réflexion sur l'ensemble du second degré, en transposant la réflexion au lycée où l'équipement en tablettes, encore rare, pourra être suppléé par le BYOD. L'utilisation de la vidéo comme support de problème a été déjà explorée par le TRAAM 2013-2014. Pour notre groupe, l'outil vidéo sera pas un outil comme un autre et servira donc plutôt pour exploiter la créativité des élèves dans le cadre d'un travail collaboratif et nous pensons plutôt exploiter la diversité des formes de présentation et de création à notre disposition (création d'avatars, de BD, de dessins animés, de clip de réalité augmentée...)

Pour cela, deux axes de réflexion guideront notre groupe :

1) Identification du rôle et du travail de l'enseignant

L'émergence récente des supports numériques mobiles nous incite à réfléchir quant à la place de l'enseignant, autour d'une activité proposée en classe qui en nécessiterait l'utilisation. Au travers des activités proposées, nous souhaitons donc tout particulièrement travailler sur la position de l'enseignant lors des phases suivantes :

a) Scénarisation de l'activité

Définition des objectifs et présentation d'une problématique, identification des compétences à mettre en œuvre mais aussi préparation de l'accompagnement des phases de recherche, création "d'une communauté de recherche", utilisation d'espaces collaboratifs...

Lors de la production d'activités, le groupe réfléchira ainsi à la mise au point de procédures permettant de rendre compte de démarches collectives comme, par exemple :

- L'échange d'information d'un support mobile à un autre,
- Mise en commun de sources d'information,
- L'utilisation coordonnée de plusieurs outils numériques : tablette, TBI, ordinateur portable, etc...
- Rédaction d'un travail, à plusieurs mains,
- La création de cartes heuristiques, pour synthétiser une étude,
- Réalisation/utilisation de supports au format numérique par les élèves eux-mêmes
- etc ...

b) Régulation de l'activité

Gestion de l'interactivité, synthèse des productions,

c) Évaluation

Définition des critères d'évaluation permettant de valider la mise en œuvre des compétences attendues.

2) L'analyse de la pertinence entre le support numérique utilisé et l'objectif pédagogique visé

Les outils mobiles susceptibles d'être utilisés en classe dans le cadre de la résolution d'un problème lors d'une séance ("problème flash", durée totale : 1 heure) seront sans doute différents de ceux utilisés dans le cadre d'un problème à résoudre sur plusieurs séances, voire à la maison. Nous souhaitons donc étudier la plus-value des différents outils pour initier, favoriser et nourrir les échanges, rendre compte d'une résolution de problèmes ouverts en classe et hors la classe .