

GRILLE TEST SUR LES USAGES DU NUMERIQUE DANS LE CADRE DES TRAAM HISTOIRE GEOGRAPHIE 2014-2015

<p>WELYKYJ Laurent LP Amyot d'Inville Senlis</p>	<p style="text-align: center;">COMMENTAIRES DES CONCEPTEURS DE L'ACADEMIE <i>Le(s) auteur(s) du groupe académique présente(nt) les résultats de leur production</i></p>
<p>OBJECTIFS</p>	
<p>Titre du scénario</p>	<p style="text-align: center;">Mémoriser, réviser et évaluer avec les outils numériques</p>
<p>Niveau et insertion dans la programmation</p>	<p>Thème numéro deux en géographie en seconde professionnelle Janvier / février 2015 Ces moments TICE jalonnent l'intégralité de la séquence.</p>
<p>Durée et insertion dans la séquence pédagogique</p>	<p>Séance pour le travail en groupe (QR Code).Fin de séance (Carte heuristique, Kahoot) et domicile (TDBase).</p>
<p>Problématique de la leçon</p>	<p>Quels sont les défis énergétiques que nos sociétés contemporaines doivent relever ?</p>
<p>Compétences Lycée Professionnel</p>	<p>▶ <u>Connaissances</u> : On met en relation les besoins en énergie, l'évolution des coûts et la gestion des ressources : mobilisation, accessibilité, recherche de sources d'énergie alternatives. On souligne les aspects géopolitiques et environnementaux de la question. (BO N°2 du 19 février 2009)</p> <p>▶ <u>Capacités</u> : faire comprendre le monde, la dimension planétaire des enjeux énergétiques</p>
<p>MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE</p>	
<p>Ressources et outils numériques mobilisés</p>	<p>▶ <u>Ressources documentaires</u> : corpus documentaire constitué de graphiques, de cartes (<i>science Po et la documentation française</i>), de caricatures, de textes de presse, du <i>site TV</i> et de <i>You Tube</i>.</p> <p>▶ <u>Ressources numériques</u> : ENT Léo, TD base, freemind, Powerpoint, IVC soft converter, Kahoot, QR Code.</p>
<p>Niveau de compétences informatiques requis pour la mise en œuvre</p>	<p>Débutant pour Freemind, QR Code et Kahoot (une heure est suffisante pour la prise en main des logiciels) Confirmé pour TD Base</p>

Description pratique de la mise en œuvre	Dans le cadre de la séquence sur l'enjeu énergétique en classe de seconde baccalauréat professionnel, le numérique a été utilisé d'une manière ponctuelle autour de trois axes nodaux : la mémorisation, la révision et l'évaluation.
Action des élèves - mise en apprentissage	Les élèves travaillent en autonomie dans le cadre du QR Code. L'ensemble du groupe classe est sollicité pour effectuer en fin de séance une carte heuristique et/ ou un quizz « Kahoot » permettant de réviser les notions abordées et de réinvestir des concepts.
Action de l'enseignant	L'enseignant, par le biais du questionnement, construit avec les élèves la carte heuristique qui permettra l'élaboration d'un bilan de séance. Il guide les élèves dans la démarche géographique.
Rappel de l'hypothèse de départ.	En quoi le numérique peut-il être facilitateur d'apprentissage ?
Plus-value du numérique ?	Il est évident que le numérique a permis aux élèves de s'impliquer davantage dans le processus d'apprentissage par l'aspect ludique. De nombreux élèves ont renoué avec la motivation et les résultats ont augmenté d'une manière notable pour la classe concernée par cette expérimentation. Le numérique permet alors de gérer plus efficacement l'hétérogénéité du public et facilite l'individualisation de l'apprentissage.
Ce qui ne fonctionne pas	TD Base a suscité un engouement au début mais l'essoufflement a été rapide. Pour le QR Code et Kahoot, il convient de gérer la fracture numérique, entre ceux qui ont un portable, un accès WIFI et ceux qui en sont dépourvus. On peut néanmoins utiliser Kahoot sans avoir recours aux Smartphones des élèves.
Commentaires éventuels des élèves	Un réel engouement et une frénésie autour de Kahoot et du QR Code.
Ce qui serait à modifier ou autre situation de classe possible	Le logiciel TD Base ne fonctionne qu'avec une classe dont les élèves effectuent le travail demandé à la maison. Le cas échéant, le devoir demeure lettre morte. Kahoot est assez limitée quant aux formes que peuvent revêtir les questions (QCM). Socrative incarne une alternative pertinente (QCM, vrai/faux, réponses rédigée,...) au sein d'une même évaluation.

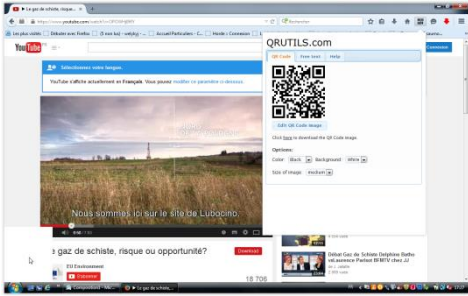
Test logiciel / ressource

Le logiciel ou la ressource «zéro défaut» n'existe pas. Vous trouverez certainement des inconvénients. Et des avantages!

Identité

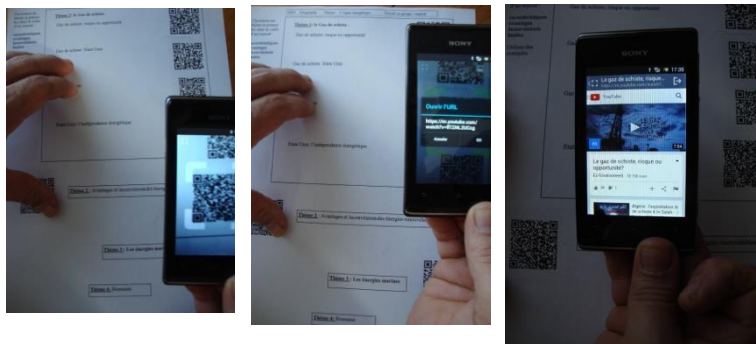
Nom du logiciel/application/ressource en ligne	QR Code Module complémentaire disponible dans les applications de Mozilla.
Compatibilité	Google / Firefox Mozilla
Éditeur	idem
Adresse de téléchargement ou de consultation	https://addons.mozilla.org/fr/firefox/addon/qr-code-image-generator/?src=api . http://www.clubic.com/telecharger-fiche380198-qr-code-generator.html

Description & Analyse

Descriptif	<p>Une page Internet peut correspondre à un QR code (vidéo, application, son, carte,...)</p> <p>QR (abréviation de Quick Response) signifie que le contenu du code peut être décodé rapidement après avoir été lu par un lecteur de code-barres, un téléphone mobile, un smartphone, ou encore une webcam. Son avantage est de pouvoir stocker plus d'informations qu'un code à barres, et surtout des données directement reconnues par des applications, permettant ainsi de déclencher facilement des actions : écouter un discours, un entretien (MP3), visionner une vidéo ou encore analyser une carte</p> 
------------	---

Il suffit d'ouvrir une page sur Mozilla ou sur Google et de cliquer sur le petit icône afin de générer un flash code correspondant à la page. On peut alors aisément copier le Flash Code et l'insérer dans un document élève.

Les élèves utilisent alors le Smartphone en téléchargeant QR Code (gratuit) et en flashant le code, la page apparaît sur le portable. On peut ainsi faire travailler les élèves en groupes, consulter des vidéos, des articles, une carte ou encore effectuer des exercices sur « Learning apps ».



Avis global
il vous est demandé de décrire les éventuels bénéfices pédagogiques du logiciel/ressource, en classe et/ou en dehors de la classe.

Le QR code permet de faire travailler les élèves en différents groupes, de gérer des niveaux hétérogènes, de pouvoir apporter des compléments d'informations et de travailler sur des supports variés et d'excellente qualité visuelle.

La limite reposerait sur la nécessité de disposer de téléphones portables ou de tablettes et d'un réseau Wifi.

Exemple d'utilisation
Lien vers un scénario académique traAM

Exemple d'activité avec le gaz de schiste

L'énergie est aujourd'hui une préoccupation majeure. Le gaz de schiste présente un intérêt évident mais crée une vive polémique.

Quels sont les avantages et les limites du gaz de schiste?



Download QR Code

Les élèves visionnent la vidéo correspondant à ce Flash code et répondent à un questionnaire, servant

	de préalable à la rédaction d'un bilan sur les caractéristiques, les avantages et les inconvénients du gaz de schiste.
Bilan de l'expertise <i>vous devez donner votre appréciation en attribuant une note de 0 (le moins bon) à 3 (le meilleur).</i>	<p>Facilité de prise en main du logiciel/ressource 1 2 3</p> <p>Pouvoir être intégré aisément dans une démarche pédagogique quotidienne 1 2 3</p> <p>Apporter à l'enseignant une amélioration certaine au regard de supports plus traditionnels 1 2 3</p> <p>Permettre la gestion de l'hétérogénéité de la classe et le suivi du travail de l'élève 1 2 3</p>
Messages d'erreur, causes et remèdes	aucun
Tutoriel ou Mode d'emploi <i>Lien éventuel</i>	https://www.youtube.com/watch?v=mBZTynHcliQ

Test logiciel / ressource

Identité

Nom du logiciel/application/ressource en ligne	KAHOOT https://getkahoot.com/
Compatibilité	Google, Mozilla, Internet explorer.
Éditeur	Kahoot
Adresse de téléchargement ou de consultation	https://getkahoot.com/ pour l'enseignant https://kahoot.it/#/ pour les élèves

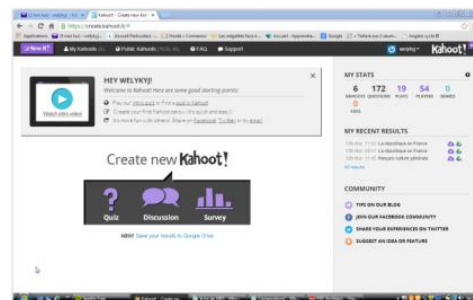
Description & Analyse

Descriptif	Kahoot est un outil intéressant permettant de capter et de mobiliser l'attention des élèves. Il permet de générer des quizz.
------------	--

D'une manière augurale, il convient de créer gratuitement un compte sur le site de kahoot (<https://getkahoot.com/>).



Il est alors aisé de créer des sujets de type « quiz ». Les questions peuvent-être associées à des documents iconographiques divers et multiples (cartes, photographies et captures d'écran pour ne pas être exhaustif).



L'utilisation du logiciel est extrêmement simple et intuitive. Il convient de formuler la question, de noter les différentes propositions puis de cocher la ou les réponses correctes avant de passer à la question suivante en cliquant sur « *add question* ». L'opération est à renouveler autant de fois que de questions souhaitées. Une fois achevé, le quiz est généré en cliquant sur « *save and done* ».

Lorsque l'on s'identifie sur Kahoot, on dispose de la liste des quiz créés.

Lorsque je choisis un quiz, j'invite les élèves à utiliser le téléphone portable, à se connecter à <https://kahoot.it/#/>

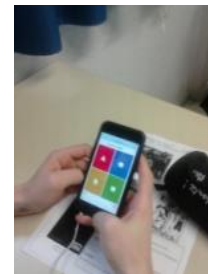
Le logiciel génère un code PIN que les élèves utilisent pour se connecter et participer.



A chaque inscription, le nom de l'élève apparaît sur la page d'accueil du quiz.



L'élève utilise alors son téléphone portable comme une télécommande permettant de répondre aux questions posées au tableau.



A l'issue de chaque question, un bilan est établi. Il ne classe que les cinq premiers élèves en tenant compte des bonnes réponses mais également de la rapidité.

<p>Avis global</p>	<p>Le bilan se révèle extrêmement positif et encourageant dans la mesure où les élèves, même les plus récalcitrants au travail ont été particulièrement emballés et se sont illustrés par une participation jusque là inconnue. Les élèves révisent, apprennent sans s'en rendre compte en utilisant un objet jusqu'alors banni.</p> <p>L'utilisation de Kahoot présente de nombreux avantages. D'abord, Les élèves n'ont pas besoin de s'identifier sur un site ou de préalablement s'inscrire.</p> <p>Ensuite, il permet de disposer de l'immédiateté de la réponse sur le téléphone portable. L'enseignant peut également expliciter une réponse. L'interaction immédiate permet de vérifier promptement la compréhension du cours et les notions retenues.</p> <p>De surcroît, le logiciel s'illustre par la non-stigmatisation puisque l'on peut « jouer » à trente et seulement les cinq premiers sont classés. L'erreur n'est donc pas, en soit stigmatisée,</p> <p>Enfin, la captation des élèves se révèle être immédiate. Un surcroît de motivation des élèves est à mettre en exergue. En effet, les élèves s'investissent davantage et stoppent les digressions afin de disposer du temps nécessaire pour effectuer un quiz en fin de séance.</p> <p>Pour les enseignants, les quiz se construisent rapidement. Ils se partagent aisément entre les enseignants dans la mesure où les quiz créés sont publics et peuvent-être utilisés par tout un chacun. Kahoot peut être utilisé avec un mobile, une tablette ou un ordinateur donc, en classe ou dans une salle Internet.</p>
<p>Exemple d'utilisation</p>	<p>Utilisation dans la séquence s'intitulant « l'enjeu énergétique » https://play.kahoot.it/#/?quizId=5e88467e-e118-4dd3-8569-3ace6aeb55dd</p>
<p>Bilan de l'expertise</p> <p><i>vous devez donner votre appréciation en attribuant une note de 0 (le moins bon) à 3 (le meilleur).</i></p>	<p>Facilité de prise en main du logiciel/ressource 1 2 3</p> <p>Pouvoir être intégré aisément dans une démarche pédagogique quotidienne 1 2 3</p> <p>Apporter à l'enseignant une amélioration certaine au regard de supports plus traditionnels 1 2 3</p> <p>Permettre la gestion de l'hétérogénéité de la classe et le suivi du travail de l'élève 1 2 3</p>
<p>Messages d'erreur, causes et remèdes</p>	<p>aucun</p>
<p>Tutoriel ou Mode d'emploi</p>	<p>www.youtube.com/watch?v=pFFv6_6was4</p>

Identité

Nom du logiciel/application/ressource ligne	TD Base Application disponible sur l'ENT Léo et sur Léo 2
Compatibilité	/
Éditeur	Conseil Régional
Adresse de téléchargement ou de consultation	https://ent.picardie.fr

Description & Analyse

Descriptif	<p>TD Base est une application, un logiciel, un exerciceur intégré à l'ENT, utilisable dans toutes les disciplines, permettant de travailler, notamment, en classe et à domicile sur des évaluations et des exercices.</p> <p>Dans ce cas précis, TD Base a été utilisé de quatre manières distinctes mais complémentaires : exercices, méthodologie, entraînement à l'évaluation et évaluation.</p> <p>L'enseignant élabore une évaluation qu'il envoie à sa communauté (classe). Les élèves effectuent l'évaluation et le logiciel peut effectuer complètement ou partiellement la correction et la notation.</p>
Avis global	<p>L'avantage de TD Base réside dans la possibilité de construire des évaluations sous des formes aussi diverses que multiples, d'utiliser de multiples documents (vidéo, MP3, image, texte et lien), dans les différentes formes que l'évaluation peut revêtir et dans la possibilité d'effectuer cette évaluation en classe (salle informatique) ou au domicile. L'immédiateté des réponses est un point nodal. En effet, lorsque l'exercice est effectué, les élèves n'ont pas besoin d'attendre la séance suivante pour entreprendre la correction. Ils y ont directement accès et ce laps de temps pernicieux entre ces deux moments s'estompe.</p> <p>Des limites sont néanmoins à noter : construction de l'évaluation rébarbative, peu intuitive, phénomène de transfert des réponses entre les élèves.</p>

Exemple d'utilisation <i>Lien vers un scénario académique traAM</i>	Exercices / méthodologie/ Evaluation effectués dans le cadre de la séquence « l'enjeu énergétique ».
Bilan de l'expertise <i>vous devez donner votre appréciation en attribuant une note de 0 (le moins bon) à 3 (le meilleur).</i>	Facilité de prise en main du logiciel/ressource 1 2 3 Pouvoir être intégré aisément dans une démarche pédagogique quotidienne 1 2 3 Apporter à l'enseignant une amélioration certaine au regard de supports plus traditionnels 1 2 3 Permettre la gestion de l'hétérogénéité de la classe et le suivi du travail de l'élève 1 2 3
Messages d'erreur, causes et remèdes	/
Tutoriel ou Mode d'emploi	http://leo.picardie.fr/2014/03/video-presentation-du-service-pedagogique-td-base/

Test logiciel / ressource

Le logiciel ou la ressource «zéro défaut» n'existe pas. Vous trouverez certainement des inconvénients. Et des avantages!

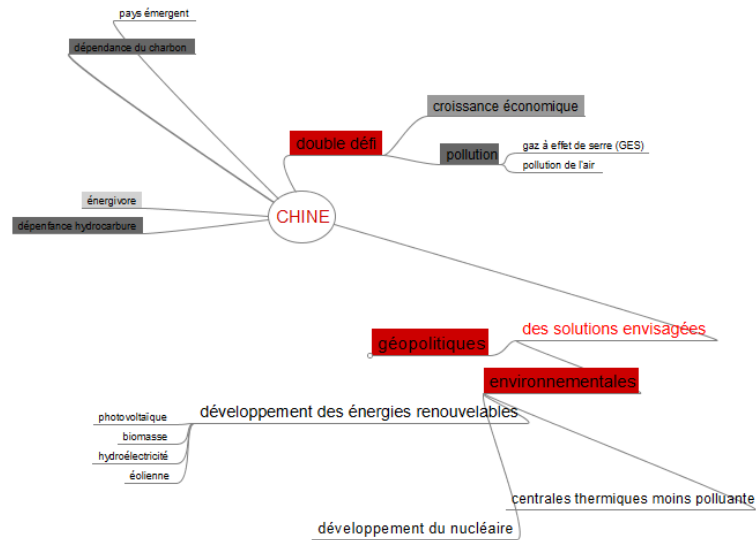
Identité

Nom du logiciel/application/ressource en ligne	Freemind
Compatibilité	Nécessite l'installation de Java
Éditeur	framasoftware
Adresse de téléchargement ou de consultation	http://www.01net.com/telecharger/windows/Loisirs/education_et_scolaire/fiches/34923.html

Description & Analyse

Descriptif	il s'agit d'un diagramme mettant en lumière les connexions, les relations entre différentes idées, les liens
------------	--

hiérarchiques entre différents concepts.



Avis global

La carte heuristique permet de mettre en exergue les informations essentielles, de rompre avec la dimension linéaire et d'insister sur la hiérarchisation des informations. Cette carte mentale permet d'organiser les informations, de les partager d'une manière plus visuelle et mémorielle, d'identifier les points importants et de mettre en lumière les relations entre les différents éléments. Elle délivre une vision globale d'un phénomène, souvent compliqué à saisir pour un élève. De surcroît, le jeu sur les couleurs permet d'insister sur un concept, d'en différencier les différentes phases, les différents processus et ainsi de les mettre en lumière. La carte mentale ou heuristique, développée par l'intermédiaire de Freemind, permet aux élèves, disposant d'une mémoire plus visuelle, de sortir d'une logique linéaire ; de saisir tous les éléments constitutifs d'un phénomène. Les élèves saisissent ainsi une notion, un phénomène complexe en échappant à l'emprisonnement qu'incarne parfois la trace écrite (mimétisme lors des évaluations, le recopiage au détriment de la synthèse). Cette image mentale ainsi construite permet aux élèves de se concentrer sur des mots clés, des relations et de verbaliser plus aisément.

Exemple d'utilisation
Lien vers une
académique TRAAM

scénario

Cartes mentales effectuées dans le cadre de la séquence s'intitulant « l'enjeu énergétique ».

<p>Bilan de l'expertise</p> <p><i>vous devez donner votre appréciation en attribuant une note de 0 (le moins bon) à 3 (le meilleur).</i></p>	<p>Facilité de prise en main du logiciel/ressource 1 2 3</p> <p>Pouvoir être intégré aisément dans une démarche pédagogique quotidienne 1 2 3</p> <p>Apporter à l'enseignant une amélioration certaine au regard de supports plus traditionnels 1 2 3</p> <p>Permettre la gestion de l'hétérogénéité de la classe et le suivi du travail de l'élève 1 2 3</p>
<p>Messages d'erreur, causes et remèdes</p>	<p>/</p>
<p>Tutoriel ou Mode d'emploi</p>	<p>www.youtube.com/watch?v=hOvHMNo_tt0</p> <p>www.youtube.com/watch?v=ZPojG_faPaQ</p> <p>www.youtube.com/watch?v=GG3mjmUm920</p>

Laurent Welykyj