

BILAN ACADEMIQUE TRAAM 2015-2016

Académie de Clermont-Ferrand

Site disciplinaire : <http://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=1911>

1. LA THEMATIQUE TRAAM

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, guidé, les TraAM proposeront en relation avec des capacités un usage simple du numérique. Cet usage apportera une plus-value didactique et pédagogique et sera sur un temps de classe court. Il sera testé par un(e) professeur(e) 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 Éduthèque notamment.

2. COMPOSITION DE L'EQUIPE TRAAM

Nom Prénom	Établissement d'enseignement
Bouette Nadine Mahiddine Anne-Sophie	Collège
Derne Frédéric Faisandier Vincent	Lycée général et technologique
Vaudoin Raphael	Lycée professionnel
Coordination des TraAM	
Mahiddine Anne-Sophie	Professeur référent TraAM
Responsabilité pédagogique	
Rocher Nicolas	IA-IPR
Dominique Jouannet	IEN-EG/ET

3. PRESENTATION DES TRAVAUX

Thématique académique : favoriser la production écrite, orale et graphique en histoire-géographie grâce à un usage simple du numérique

Avec 2 objectifs principaux :

- Mettre l'élève au cœur des apprentissages en facilitant grâce au numérique la réalisation d'une production écrite, orale ou graphique
- Imaginer une activité numérique simple qui puisse être facilement accessible aux élèves et aux enseignants.

Discipline/Niveau	Titre	Auteur	Lien
Histoire-géographie/6ème	Lire et construire un document cartographique en 6 ^{ème}	Nadine Bouette	http://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=8849
Histoire/4ème	Raconter la vie d'un esclave africain au XVIIIème siècle : capture, trajet, travail forcé.	Anne-Sophie Mahiddine	http://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=8855
Histoire/Terminal	Les grandes crises politiques en France depuis l'affaire Dreyfus : observatoire privilégié du rôle des médias dans l'expression et la formation de l'opinion publique	Frederic Derne	http://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=4792
Histoire/Seconde	Découverte du Paris médiéval à travers l'analyse d'une enluminure et de l'utilisation du logiciel Thinglink.	Vincent Faisandier	http://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=4788
Histoire/1 ^{ère} bac Pro	Femmes de combat au XXème siècle	Raphael Vaudois	

4. ANALYSE

4.1 Plus-values pédagogiques du numérique

- **Renforce la motivation des élèves, leur attention et leur implication** : les élèves se sont montrés enthousiastes et très actifs lors des séances proposées. Ils perçoivent l'outil numérique comme « plus ludique » et considèrent qu'il les rend « plus productifs ». Ainsi l'application Tellagami, simple et ludique, a séduit l'ensemble des élèves, permettant à tous, même les plus timides, de s'exercer à l'oral.
- **Favorise l'autonomie des élèves** : les élèves apprécient de pouvoir chercher par eux-mêmes l'information, corriger leurs erreurs, reprendre leur travail. Les élèves peuvent construire leur savoir et travailler les capacités visées à leur rythme.
- **Facilite l'apprentissage de la maîtrise des langages, oral, écrit, graphique en liaison avec les capacités** : les élèves sont acteurs de leur savoir, générer des productions numériques originales a sollicité des capacités de structuration et de synthèse écrites, orales ou graphiques. La plupart des élèves ont constaté que ces activités leur avaient permis de mieux maîtriser ces capacités.
- **Permet la mutualisation des connaissances et la collaboration des élèves** : que ce soit à l'intérieur des groupes de travail ou entre les groupes, les échanges ont été nombreux et fructueux. Ils ont permis de faire avancer le travail plus vite et de faire progresser les élèves qui se sont appuyés sur les réalisations de leurs camarades.

4.2 Difficultés rencontrées

- **Des problèmes matériels**

L'accès aux équipements : l'utilisation d'applications telles que Tellagami ou Voki, nécessitait l'usage d'outils nomades. Aucun des enseignants engagés dans les TRAAM, ne possédait cette année de classes mobiles dans son établissement. Il a fallu travailler avec un nombre très restreint de tablettes, certaines empruntées au réseau Canopé. Ces contraintes ont pesé sur le travail des enseignants (rédaction de convention avec Canopé, montage des « gamis » sur un temps très court...) et sur celui des élèves (nombre de tablettes insuffisant obligeant les groupes d'élèves à patienter puis à réduire leur temps de travail avec l'outil mobile). L'accès aux salles multimédia, de plus en plus convoitées, pose aussi problème dans certains établissements.

Les problèmes techniques sont aussi fréquents. Le débit est souvent insuffisant. Les applications gratuites imposent des contraintes (temps d'enregistrement courts avec Tellagami imposant parfois des montages, possibilité de ne préparer qu'un nombre réduit de Popplets avec un seul compte utilisateur...)

- **La gestion du temps**

Elle a souvent été **difficile à maîtriser par l'enseignant**. La thématique TRAAM invitait à présenter un usage simple du numérique sur un temps de classe court. Or plusieurs facteurs peuvent rallonger ce moment numérique. Les élèves perdent d'abord du temps dans la découverte et la prise en main des applications. Les problèmes techniques évoqués auparavant sont également chronophages. Enfin, certains enseignants se sont montrés trop ambitieux et ont proposé des activités un peu trop longues ou trop complexes, proposant notamment des corpus documentaires trop élargis.

- **L'organisation des TraAM**

La collaboration entre les membres du groupe TraAM a été plus compliquée à mettre en œuvre cette année en raison de la préparation de la réforme du collège. Enseignants et IPR, très sollicités, n'ont pas trouvé de créneau pour des réunions en présentiel. Cependant, classes virtuelles et échanges de mails ont permis au groupe de collaborer .

4.3 Transformation dans le temps et l'espace de la relation enseignant-élève

- **Dans le temps**

Même si toutes les activités proposées ne demandent pas d'être un expert numérique, **elles doivent être soigneusement préparées en amont et nécessitent du temps** : emprunt du matériel nomade, chargement des applications, vérification du matériel...

Au cours de la séance, après une présentation rapide de l'activité, l'enseignant s'efface pour n'intervenir qu'à la demande des élèves afin de débloquer certaines situations (problèmes techniques, difficultés de compréhension des consignes...). Il perd son rôle de « chef d'orchestre » pour celui de **guide et d'accompagnateur**. A l'aval, il évalue les productions et prépare une correction en s'appuyant sur le travail des élèves.

Les enseignants qui ont recours aux exercices de remédiation en dehors du temps de classe, après avoir **diagnostiqué les difficultés sur un petit groupe d'élèves**, doivent trouver des créneaux horaires conciliant les emplois du temps des élèves et celui du CDI pour permettre un accès à l'ENT de manière encadrée.

- **Dans l'espace**

Les enseignants de l'équipe TraAM ne possédaient ni de salle équipée ni d'outils nomades en nombre suffisant pour leur discipline. Ils ont donc dû utiliser la salle multimédia de leur établissement, emprunter des outils nomades au réseau Canopé et/ou se contenter d'un nombre très restreint d'outils. Le travail en salle multimédia et l'utilisation de nouveaux outils (tablettes) participe à la motivation des élèves car il rompt la « routine » mais il pose aussi des problèmes évoqués précédemment. Dans plusieurs salles, l'enseignant n'est plus face aux élèves mais doit composer avec des binômes qui regardent ...le mur et l'écran. L'enregistrement de la voix oblige les élèves à s'isoler et le professeur à trouver une deuxième salle.

Tous les membres de l'équipe ont pris conscience de l'utilité que pourrait avoir une classe mobile ou des outils nomades en nombre suffisant dans la mise en œuvre d'un usage simple du numérique sur un temps de classe court.

4.4 Compétences nécessaires à l'enseignant pour mener à bien le projet

- **Maîtrise du numérique**

Si l'enseignant n'a pas besoin d'être un expert numérique pour mener à bien les activités proposées, il doit cependant **maîtriser les outils numériques qu'il propose aux élèves**. L'enseignant qui propose l'utilisation d'une application, d'un logiciel à ses élèves doit en connaître le maniement et les limites afin de répondre aux questions des élèves et débloquer les problèmes techniques qui se présenteraient au cours de l'activité. Certaines ressources ou outils utilisés (NetOutils, Tiki-Toki, Popplet...) nécessitent un temps de découverte et d'appropriation plus ou moins important.

L'enseignant doit aussi **connaître l'environnement informatique de son établissement** : personnes ressources, salles, équipements, fonctionnement du réseau, débit...

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

En amont, l'enseignant a parfois dû fournir un travail conséquent pour **préparer les activités proposées aux élèves** : préparation des corpus documentaires et fiches de consignes, élaboration de documents numériques (exercice NetOutil, Timeline...), versement de l'ensemble des documents sur l'Environnement Numérique de Travail...

Il a dû **identifier les situations d'apprentissage propices à l'utilisation du numérique** afin qu'il soit le support de nouvelles activités pédagogiques permettant à l'élève de progresser dans ses apprentissages. Toutes les activités proposées ont permis aux élèves de travailler davantage en autonomie et en collaboration. Le caractère moins frontal et plus interactif des apprentissages leur a permis de travailler des capacités/compétences telles que prélever, sélectionner les informations pour élaborer leurs réponses, écrire pour communiquer et échanger, réaliser une production audio-visuelle. Ils ont pu aussi exercer leur jugement critique dans le cadre de l'éducation aux médias.

4.5 Compétences numériques acquises par les élèves

Les activités proposées ont permis aux élèves de travailler quelques compétences numériques en lien avec le B2i.

B2i collège	
Domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition, les logiciels et périphériques à disposition
Domaine 2 : adopter une attitude responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique • Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles
Domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir et mettre en page un texte • Organiser la composition d'un document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination
Domaine 4 : s'informer, se documenter	Chercher et sélectionner l'information demandée
B2i lycée	
1 – Travailler dans un environnement numérique évolutif	<ul style="list-style-type: none"> • Paramétrer ses applications et les services en ligne utilisés de façon à gérer et contrôler ses traces (mots de passe, gestion de l'historique, données de formulaire, etc.)
2 – Être responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et appliquer les modalités des services en ligne • Utiliser les ressources du web en respectant le droit d'auteur et la propriété intellectuelle
5 – Communiquer, travailler en réseau et collaborer	Participer à une production numérique collective (site collaboratif, wiki, etc.) dans un esprit de mutualisation, de recherche ; choisir des stratégies collaboratives adaptées aux besoins.

4.6 Productions d'élèves et publications

Au cours des différentes séances proposées, les élèves ont réalisé grâce au numérique des productions écrites, orales et graphiques.

- Des **productions audio-visuelles** grâce à Tellagami et Voki (voir les travaux de AS Mahididne, F. Derne et R. Vaudoin)
- Des **cartes mentales** grâce à Popplet (voir travail de F. Derne)
- Des **images interactives** grâce à Thinklink
- Des **croquis cartographiques** grâce à NetOutils

Dans l'académie de Clermont-Ferrand, les établissements scolaires (collèges et lycées) disposent d'un **Environnement Numérique de Travail**. C'est sur cet ENT (ou sur le réseau de l'établissement) que la plupart des enseignants ont déposé le fichier destiné aux élèves et récupéré leurs travaux, une correction type y a souvent aussi été déposée. L'avantage de cet ENT est la consultation à tout moment par les élèves et leurs parents du travail effectué. Les élèves peuvent ainsi utiliser ces travaux pour réviser.

CONCLUSION

Comme l'an dernier, les membres de l'équipe TraAM ont particulièrement apprécié de pouvoir accompagner un collègue « disposant d'un palier de maturité numérique simple » dans la découverte de nouvelles pratiques pédagogiques. Ils ont ainsi pu montrer que la pratique du numérique pouvait être facilement transférable et apporter une plus-value à l'enseignement.