



Inscrire l'école dans le numérique relève du projet académique 2020 de Versailles. Cet axe qui tend à gommer la fracture sociale et numérique dans notre région, doit être un levier aux apprentissages. Chaque jeune doit apprendre l'utilisation des outils numériques, mais aussi en comprendre les finalités. Comment se concrétise cet apprentissage dans les établissements ? Comment utiliser le numérique au quotidien avec les élèves ? Comment organiser le travail, avant, pendant et après la séance ?

I) Le numérique pour préparer la séance

L'utilisation du numérique doit faciliter les apprentissages. L'objectif est d'aider les élèves à exploiter ces outils aussi bien en classe qu'en dehors de la classe. Pédagogiquement, le numérique permet de comprendre des notions qui vont être étudiées lors des séances. Ce travail doit être effectué en dehors de la classe afin de préparer le travail à venir. L'enseignant met à la disposition des élèves des capsules vidéos très courtes (3 minutes maximum) qu'ils écoutent au CDI, sur leur Smartphone ou tout simplement sur un ordinateur maison. En effet, l'utilisation de ces outils numériques permet aux élèves d'avoir à portée de main un accès à toutes les ressources proposées par l'enseignant. L'enseignant peut ainsi exploiter le lien fort qu'ils ont avec leur smartphone et les amener à une utilisation plus professionnelle.

Les objectifs de ce premier exercice sont nombreux :

- se familiariser avec les notions qui vont être vues en classe ;
- réactiver des connaissances ou découvrir de nouvelles notions ;
- prendre connaissance du thème qui sera traité à la séance à venir.

Il existe plusieurs manières d'exploiter ces capsules avant la séance :

- elles sont accompagnées de questions sur des éléments précis, de manière à attirer l'attention de l'élève sur les notions nécessaires à la compréhension ;

ou

- elles permettent une lecture active de la vidéo en vue d'un positionnement en début de cours.

Les capsules vidéos peuvent être construites par les enseignants, à l'aide de logiciels comme [Powtoon](#). En utilisant une adresse mail de l'académie de Versailles, les capsules sont déposées sur la plateforme académique de partage [ScolawebTV](#). Il ne faut surtout pas hésiter à utiliser les capsules pédagogiques construites par les collègues déposées sur [ScolawebTV](#) ou même [Youtube](#).

Pour faciliter l'utilisation, il est préférable de lier ces capsules et tous les documents informatisés à un mur virtuel pratique d'utilisation par les élèves, tel [Padlet](#).

II) Le numérique pour introduire la séance

L'utilisation du numérique en début de séance a pour objectif de remobiliser les élèves, de se remémorer les notions vues dans la capsule en non présentiel. C'est ainsi que l'enseignant vérifie les acquis des élèves : les notions ont-elles été comprises ? Faut-il y remédier, les revoir en début de séance ? Ainsi, la séance peut débuter de plusieurs manières :

- en poursuivant le visionnage de la vidéo ;

ou

- en utilisant un questionnaire de positionnement dans le but de constituer des groupes de travaux selon l'activité proposée : groupes de besoins, groupes d'envies selon les différents sujets traités, groupes hétérogènes mélangeant des élèves en difficulté et en réussite ce qui favorise l'entraide.

Pour ces activités, l'enseignant peut utiliser des outils numériques comme [Socrative](#), Learning Apps, [Kahoot](#), [Google form](#) dont l'intérêt est d'être ludique.

[III\) Le numérique pendant la séance.](#)

La séance nécessite une installation numérique dans la salle : postes informatiques, tablettes, vidéoprojecteur, voire Smartphone.

L'idée est que la connaissance omniprésente est accessible de suite, partout, à tout moment et sur tout support.

L'élève est amené à s'approprier des connaissances de manière autonome.

Ainsi l'enseignant doit redéfinir son rôle : un accompagnateur, un chef d'orchestre, un soutien, un coach ... afin de rendre l'élève responsable de son travail.

Le mur virtuel est facile d'utilisation au sein d'une classe. L'enseignant peut ainsi déposer le travail collaboratif entre élèves. Ces derniers peuvent disposer, à tout moment et en tout lieu de cet espace. C'est le cas du logiciel [Padlet](#), où agrémenté de capsules vidéo, de cours, de liens [learning apps](#), devient un portfolio conséquent retraçant le travail de l'élève sur une longue durée. L'enseignant peut ainsi gérer les différents niveaux de sa classe en alimentant le Padlet de documents supplémentaires et d'outils afin de gérer l'hétérogénéité.

L'enseignant et/ou l'équipe pédagogique peut partager des ressources avec l'ensemble ou seulement une partie des élèves.

C'est ainsi que l'élève à un rôle actif tout au long de la séance. Il participe à la mise en page de ses propres connaissances en alimentant son propre padlet par ses activités. Il a la possibilité de revenir sur un travail afin de l'améliorer, de le modifier.

L'élève s'empare des données fournies par l'enseignant pour construire son apprentissage.

[IV\) Le numérique en clôture de séance.](#)

Le numérique peut aussi être un outil de finalisation de séance, car il permet de vérifier facilement et rapidement le niveau des acquisitions des notions vues pendant la séance.

Par exemple sous forme :

- d'un questionnaire [Socrative](#), [Kahoot](#), [Google form](#)...; évaluation des acquis et des ressentis de la séance sous forme de questions variées.

- d'un traitement de texte collaboratif doublé d'un rendu en nuage de mots : dans ce cas les élèves peuvent noter sous forme de mots sur un [edupad](#) partagé (outil académique) leurs ressentis où les éléments retenus lors de la séance. Ensuite l'enseignant pourra compacter cet ensemble sous forme d'un [nuage de mots](#) réutilisable en introduction de la séance suivante ou pour réaliser la synthèse du cours/séance.

Cette utilisation à l'avantage de permettre aux élèves de rester actifs tout au long de la séance.

V) Le numérique après la séance

L'utilisation des outils numériques facilite l'exportation du cours hors de la classe permettant aux élèves de poursuivre le travail et de se l'approprier de chez eux.

Cette utilisation prolonge la séance sous des formes différentes:

- Pour approfondir des notions : utilisation de ressources externes intégrées dans un mur virtuel ([padlet](#)), capsules vidéo ([scolawebTV](#))...
- Pour revoir et améliorer des méthodes de travail: par exemple des tutoriels vidéo ([apowersoft](#): logiciel en ligne de capture vidéo de l'écran de l'ordinateur) d'utilisation d'outils TICE
- Pour finaliser/ rendre un travail : dépôt de documents par les élèves sur un mur collectif ([padlet](#)).
- Pour aider aux révisions: utilisation de [learning apps](#) qui permet de créer des petites activités (quizz, mots croisés, vidéos avec insertions, placement sur image, associations,...) dans le but de réviser autrement et facilement chez soi.

Conclusion

Cet article vise à balayer les différentes utilisations du numérique que l'on peut mettre en place lors des séances pédagogiques. Cette présentation peut sembler exhaustive, mais à aucun moment ces outils doivent être utilisés tous ensemble dans une même séance. Au contraire, il faut les utiliser avec de la souplesse en alternant les activités pédagogiques avec et sans numérique.

Les outils numériques facilitent et améliorent les relations entre les élèves et les enseignants dans une organisation apprenante. Il s'agit donc d'un levier pour améliorer les apprentissages des savoirs, des savoir-faire, mais aussi parfois des savoir-être.

Pour compléter cet article vous pouvez consulter l'article suivant :

“Outils numériques: une base pour commencer” présent sur notre site du GEP EED

<https://eed.ac-versailles.fr/spip.php?article212>