

Scénario thème 1

Utilisations de ressources pour les cycles 3 et 4 dans différentes situations pédagogiques

Introduction :

Après un recensement du contenu des Banques de Ressources Numériques pour l'École (BRNE) et d'autres ressources numériques, les professeurs ont utilisé ces différents supports (animations, vidéos, capsules vidéo, logiciels, applications, ENT...) pour différencier leur pédagogie avant, pendant et après la classe.

Niveau : Cycle 3 et cycle 4

Les objectifs :

- Différencier la pédagogie.
- Accompagner les élèves dans un apprentissage actif.
- Favoriser l'autonomie.
- Favoriser le travail en groupe.
- Mettre en place un contexte facilitant l'apprentissage par pairs.
- Permettre les remédiations.
- Permettre l'autoévaluation.
- Aborder les notions de façon spiralaire.
- Apprendre par le jeu numérique.

Compétences transversales :

Domaine 1 :

- Pratiquer des langages

Domaine 2 :

- S'approprier des outils et des méthodes
- Mobiliser des outils numériques

Domaine 4 :

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- Concevoir, créer, réaliser

Domaine 5 :

- Se situer dans l'espace et dans le temps

Contexte pédagogique :

Les différentes séquences présentées utilisent les ressources dans différents contextes :

- Pour vérifier l'acquisition des prérequis.
- Pour introduire une situation déclenchante.
- Pour introduire une activité.
- Pour présenter une nouvelle notion.
- Pour permettre de l'évaluation formative.
- Pour mettre en place de la remédiation.

Les outils ou ressources utilisées :

- Banques de ressources : Digithèque Belin, Maskott-Sciences.
- Sites d'organismes publics type CEA ou CNAM.
- Plate-forme collaborative en ligne : ENT, eTwinning, Youtube,...
- Jeux numériques type Escape Game.
- Applications et logiciels.

Les apports :

Côté enseignant :

- Possibilité de créer des parcours personnalisés.
- Différenciation de la pédagogie.
- Suivi des résultats des élèves.
- Accès à des ressources riches, variées et libres de droit pour un usage pédagogique.
- Gain de temps en classe.
- Redéfinition du travail effectué en classe.
- Possibilité de créer des groupes dans différentes classes d'un même établissement en vue d'un travail collaboratif.

Côté élèves :

- Motivation dans l'apprentissage.
- Mise en activité.
- Travail autonome.
- Accès direct à des ressources numériques riches et scénarisés.
- Prise en main des outils numériques.
- Transformation du statut de l'erreur.
- Facilitation du travail hors la classe.

Les freins :

- Nécessité d'une prise en main de deux banques.
- Pas de liberté de droits sur les vidéos TWIG et difficultés pour les partager.
- L'importation des comptes établissement devrait être possible à court terme grâce à l'intégration des banques dans l'ENT des établissements.
- Au moment de la publication, toutes les fonctionnalités des banques de ressources numériques n'étaient pas encore disponibles, notamment le tableau de bord de l'enseignant qui a été identifié comme un manque.
- Une connexion à internet lente gêne l'accès aux ressources.
- Toute modification du scénario génère un nouveau code (identifiant) à communiquer aux élèves.
- Nécessité pour l'élève de trouver un mot de passe à chaque connexion à Maskott Sciences même pour un exercice refait.

Les pistes :

- Utilisation de tutoriels pour les enseignants et les élèves.
- Partager les parcours et les ressources créées.