



## 2015 #B3 ENT, tablettes et jeux, au service d'une véritable révolution pédagogique (Expérimentation art.34)

(Expérimentation terminée)

Ecole primaire Jacob 2  
6 RUE CAMILLE NICOLAS , 93190 LIVRY GARGAN

Site : <http://www.cardie.ac-creteil.fr>

Auteur : Myriam AHMED-YAHIA

Mél : Ce.0930697c@ac-creteil.fr

---

Création de scénarios pédagogiques disciplinaires et transversaux intégrant l'usage des tablettes, d'un ENT et de jeux créés par les enseignantes en lien très étroit avec les apprentissages de la classe.

---

### Plus-value de l'action

.

### Nombre d'élèves et niveau(x) concernés

1 CP, 1 CE2 et 1 CM1

### A l'origine

- Ecole d'application ; terrain d'expérimentation et d'innovation pédagogique.
- Directrice déchargée et impliquée depuis de nombreuses années dans les usages des TICE dans la pédagogie, la formation des enseignants et l'ingénierie de la formation
- Orientations ministérielles engageant l'Ecole à entrer dans l'ère du numérique
- Propositions académiques et ministérielles permettant à l'école Jacob 2 d'entrer dans des expérimentations autour du numérique
- Groupe d'enseignants volontaires soucieux de faire évoluer ses pratiques pour une école plus en conformité avec la société actuelle
- Municipalité prête à soutenir l'école

### Objectifs poursuivis

Faire entrer l'école dans l'ère du numérique.

#### • Du côté des élèves:

- renforcer le plaisir d'apprendre, modifier le rapport au savoir ;
- prolonger le temps de l'école et favoriser l'égalité des chances et la réussite scolaire, donner accès aux contenus scolaires en tout temps, en tous lieux ;
- donner du sens aux apprentissages en créant du lien, des passerelles entre les différents champs disciplinaires ;
- maîtriser les TUIIC dans leur dimension transversale et dans des projets porteurs de sens ;
- objectifs d'apprentissages disciplinaires propres à chaque projet ;
- favoriser l'implication des parents dans la scolarité de leurs enfants.

#### • Du côté des enseignants, de la formation:

- développer un travail d'équipe collaboratif et stimulant pour une école plus en conformité avec la société actuelle ;

- développer des pratiques pédagogiques efficaces utilisant les outils numériques afin d'en mesurer la plus-value (son, image, mobilité, espaces de stockage de données, banques de ressources numériques centralisées et synchronisées) ;
- offrir à la formation initiale des maîtres, un terrain expérimental en matière de numérique éducatif.
- Et pour tous: responsabiliser les élèves et les adultes face aux enjeux de la société numérique

#### Description

Création de scénarios pédagogiques disciplinaires et transversaux intégrant l'usage des tablettes, d'un ENT et de jeux créés par les enseignantes en lien très étroit avec les apprentissages de la classe.

#### Modalité de mise en oeuvre

Parmi ces projets:

- les rallyes histoire puis littérature utilisant et donnant du sens aux différents espaces de l'ENT- apprendre dans et hors la classe ;

<https://www.dropbox.com/s/2f3mmxr7su9jpbt/powerpoint%20ENT.pptx>

- des projets collaboratifs de classe ou interclasses utilisant un programme de prise de notes OneNote avec synchronisation et partage des travaux et la mobilité de la tablette (préparation et exploitation d'une sortie culturelle, préparation et exploitation des films dans le cadre de « école et cinéma »). Un exemple d'usage a été présenté au salon EDUCATICE en novembre 2013 ;

<https://www.dropbox.com/s/dmc8dmx8w9bpyra/powerpoint%20salon%20de%20l%27%C3%A9ducation.pptx>

- exploitation d'un album en langues vivantes et création d'un album numérique sonore- projet utilisant alternativement l'ENT et la tablette avec le programme de prise de notes (écrites, sonores ou iconographiques) et les jeux créés pour la classe. Un reportage sur ces usages a été réalisé par Microsoft/Ludovia fin avril 2014.

- mise en œuvre de la pédagogie inversée dans les apprentissages fondamentaux grâce aux capsules du CANOPE et en histoire - ENT, tablettes et jeux créés pour la classe. Des exemples ont été mis en œuvre dans l'école (histoire, Etude de la langue)

Des outils réutilisables et des projets transférables:

- les rallyes histoire: transfert vers d'autres thématiques, vers d'autres disciplines, d'autres niveaux de classe ;
- la pédagogie inversée ;
- en LV, transfert vers d'autres albums (autre lexique, autre formulation...), d'autres niveaux ;

#### Trois ressources ou points d'appui

- Motivation et implication des élèves dans tous les apprentissages, autonomie des élèves et collaboration entre les élèves, les classes, les enseignants.
- Développement des liens école-familles, implication des familles dans la scolarité de leurs enfants.
- Dynamique pédagogique stimulante créant un terrain expérimental en matière de numérique (nombre de classes impliquées).

#### Difficultés rencontrées

Problèmes rencontrés récurrents : le débit de la connexion internet.

#### Moyens mobilisés

- Un ENT depuis deux ans (expérimentation académique 2012-2013 Beneyluschool puis abonnement en 2013-2014 à Iconito)
- Un ordinateur par classe connecté à Internet, un vidéo projecteur pour deux classes
- Un Chariot mobile avec 19 tablettes ACER sous Windows 8 et office 365. (Expérimentation DEGESCO 2013-2014- partenaires : ACER, Microsoft, Logiciels Floc)

#### Partenariat et contenu du partenariat

HAMMADI Amaria CPD Langues vivantes

COHEN Yves (Floc) : formation à la fabrication de jeux

Microsoft : présentation office 365 et espace de mutualisation « école »

Mairie de Livry-Gargan

#### Liens éventuels avec la Recherche

Néant

## Evaluation

#### Evaluation / indicateurs

#### Documents

Aucun

## Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action

Interne par l'équipe et externe par la CARDIE

## Effets constatés

### **Sur les acquis des élèves :**

- Acquisitions des compétences par les élèves (compétences 4, 6 et 7).
- Investissements des différents espaces de l'ENT (messagerie -élève-élève, élève-enseignant, élèves-directrice, blog/classeur personnel, classeur de la classe, espace ressources pour les projets de travail (rallyes, pédagogie inversée, leçons, exercices de systématisation sous forme de jeux, cahier de textes.
- Aisance dans l'usage de tous les outils numériques (l'ENT, les jeux, les applications, le logiciel de prise de notes).

### **Sur les pratiques des enseignants :**

- Révolution des pratiques pédagogiques intégrant les nouvelles technologies :
- Modification de la manière de penser son enseignement : il s'agit moins d'ajouter le numérique aux pratiques de classe habituelles que de penser ses pratiques « avec et par le numérique ». Les différents vecteurs numériques utilisés deviennent de véritables outils au service de la pédagogie.

### **Sur le leadership et les relations professionnelles :**

.

### **Sur l'école / l'établissement :**

Investissements de l'ENT par les parents

### **Plus généralement, sur l'environnement :**

.