

# Bilan de l'utilisation d'une classe mobile en Histoire Géographie et Éducation Civique au collège d'Oraison

Gilles Chamayou, professeur d'histoire-géographie  
Collège Jean Marc Gaspard Itard – Oraison (04)  
Novembre 2009

## Contexte matériel

Le collège d'Oraison a été choisi en 2007 pour tester une classe informatique mobile au terme d'un appel d'offre du point ACAR pour les Alpes-de-Haute-Provence.

Cette classe mobile se compose d'un chariot roulant<sup>1</sup> abritant un bloc d'alimentation, deux routeurs Wifi, une imprimante, un vidéo projecteur et 12 ordinateurs portables rangés dans des racks qui assurent le rechargement<sup>2</sup>. Le chariot se branche sur le réseau de l'établissement ce qui permet aux utilisateurs d'accéder à leurs données personnelles sur le serveur et l'utilisation des fonctionnalités de IACA comme *Travaux* et *Devoirs*. Les portables sont équipés en Windows XP et l'équipe pilotant le projet a choisi une installation de logiciels résolument tournée vers l'*Open Source* et le gratuit.<sup>3</sup>

## Applications pédagogiques

D'un point de vue pédagogique la classe mobile permet une utilisation « décomplexée » de l'informatique avec les élèves. En effet c'est l'informatique qui vient dans la classe, pour répondre à un besoin pédagogique précis, et non plus les élèves qui vont en salle informatique<sup>4</sup>. Cela permet aussi de scinder le groupe classe en deux (ou plus) et proposer différentes situations d'apprentissage<sup>5</sup>, en fonction du niveau de élèves, par exemple. Ainsi l'utilisation du matériel informatique peut n'occuper qu'une place marginale dans le déroulement d'une leçon, ce qui permet d'en banaliser l'usage tout en restant centré sur l'histoire, la géographie ou l'éducation civique.

Toutefois, il convient de noter que l'utilisation de l'informatique renforce la motivation des élèves et permet « d'accrocher » certains élèves qui, autrement, seraient peu motivés. Cette fascination qu'exercent les écrans d'ordinateur sur les élèves peut se révéler un atout précieux, à condition que l'activité proposée soit au service de la discipline et non de l'outil.

Il est aussi à noter que les élèves sont habitués à un certain niveau de qualité graphique, par référence aux sites Internet qu'ils consultent<sup>6</sup> et que les emmener sur un site ou leur proposer un support dont l'apparence n'est pas suffisamment soignée les fait décrocher très rapidement.

Enfin, le fait de scinder la classe en deux groupes, permet, une fois l'activité du groupe travaillant avec l'informatique lancée<sup>7</sup>, de se consacrer au groupe restant et d'apporter des réponses individualisées à chaque élève.

---

1 À déplacer lentement vu son poids.

2 2 heures de rechargement minimum pour deux heures d'utilisation (moins en lecture vidéo).

3 Notamment : Open Office, Photofiltre, Firefox, Scribus, GoogleEarth, Hot Potatoes...

4 Dans le déplacement en salle informatique, on veut parfois rentabiliser le changement de salle, à ce moment-là l'outil prime sur le contenu disciplinaire.

5 Toutes les salles informatiques ne sont pas nécessairement dotées de tables de travail, en plus des tables qui hébergent les postes.

6 Ou qu'ils consomment.

7 ce qui peut parfois prendre un peu de temps, car il y a souvent un problème technique à régler.

## Présentation d'une activité en histoire

Après un moment introductif de présentation de la séance, avec inscription du plan du cours et de la problématique au tableau, l'utilisation de la classe mobile peut débuter. Dans cette séance, un diaporama (de ... diapositives) sert de corpus documentaire. Il rassemble des documents vidéos, une carte, un test qui permet à l'élève d'auto-évaluer sa compréhension des documents proposés et une fiche-réponse permettant de rédiger un paragraphe argumenté, dans un objectif de préparation à l'épreuve du DNB.

Voici l'écran d'accueil. Il est assez simple et permet de donner les consignes de fonctionnement technique. Une petite astuce consiste à retarder l'apparition du bouton « page suivante » pour obliger les élèves à lire toutes les consignes avant de cliquer, car ils ont tendance à cliquer sur tout ce qui bouge et dire après :

« M'sieur, ça marche pas! »

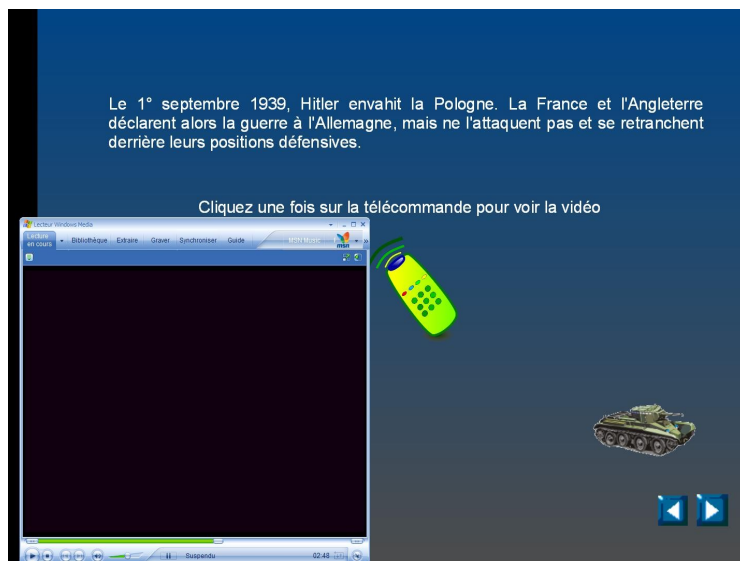
## LES GRANDES OFFENSIVES ALLEMANDES Printemps 1940

Bienvenue dans le diaporama sur la seconde guerre mondiale.

Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran, et naviguez à l'aide des boutons en bas des pages.

Pour lancer les vidéos, le test ou accéder à la fiche, UN SEUL clic suffit

Bon travail.

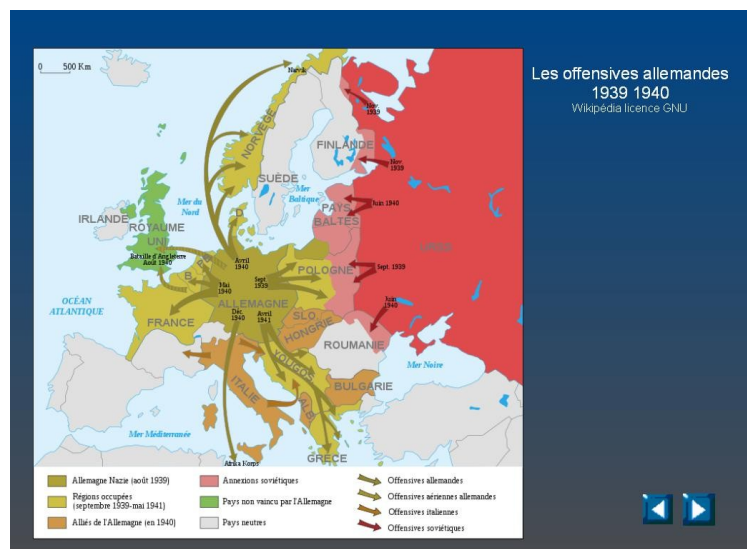


Ce deuxième écran permet d'introduire le sujet et de lancer le premier document, ici un extrait vidéo qui présente les offensives allemandes en Hollande, en Belgique et en France.

Il dure 4' 50". Au delà de 5 minutes l'attention des élèves (en collège) faiblit et ils ont du mal à intégrer toutes les informations.

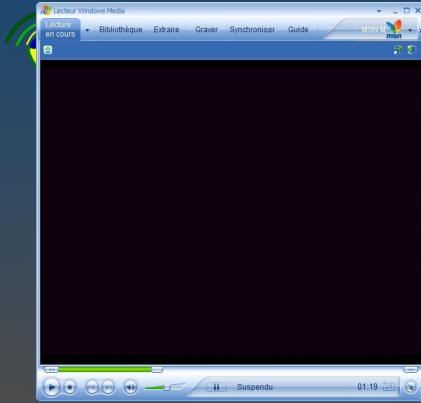
L'écran suivant est une carte, qui permet de situer les différents pays et la progression des armées allemandes.

L'intérêt de ce document est que les élèves pourront y revenir lors de la rédaction de leur paragraphe.



Après avoir vaincu la France, Hitler se tourne vers l'Angleterre...

Cliquez une fois sur la télécommande pour voir la vidéo



Ce nouvel écran permet d'accéder à la seconde vidéo.

#### Note technique

Il est possible d'intégrer une vidéo directement dans le diaporama, mais outre les problèmes techniques engendrés pour la visionner, cela a pour conséquence d'alourdir considérablement le fichier ; il est plus simple de créer un lien vers le fichier vidéo et de faire appel à un lecteur externe, ici Window Media Player, mais VLC donne aussi de très bon résultats.

En cliquant sur le bouton l'élève accède à un QCM qui lui permet de s'auto-évaluer.

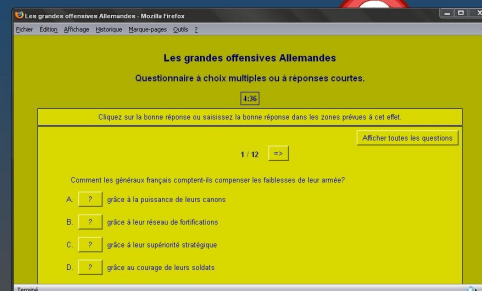
Une série de questions avec plusieurs réponses permet d'attirer son attention sur les points importants des vidéos.

Ce test est minuté pour obliger l'élève à ne pas y passer trop de temps.

En réduisant la fenêtre, l'élève garde sous la main une série d'informations qui ont été validées et qu'il pourra réutiliser lors de la rédaction de son paragraphe.

Avant l'exercice de synthèse, vérifiez que vous avez bien compris les documents en répondant aux questions suivantes

Cliquez une fois pour accéder au test



Ouvrez la fiche de réponse numérique en cliquant sur l'image ci dessous, puis aussitôt, faites Fichier / Enregistrer sous:

- Mes Documents
- Devoirs
- Chamayou
- Enregistrer le copie sous votre nom (nom de fichier = votre nom)

Vous pouvez désormais écrire sur la copie numérique.

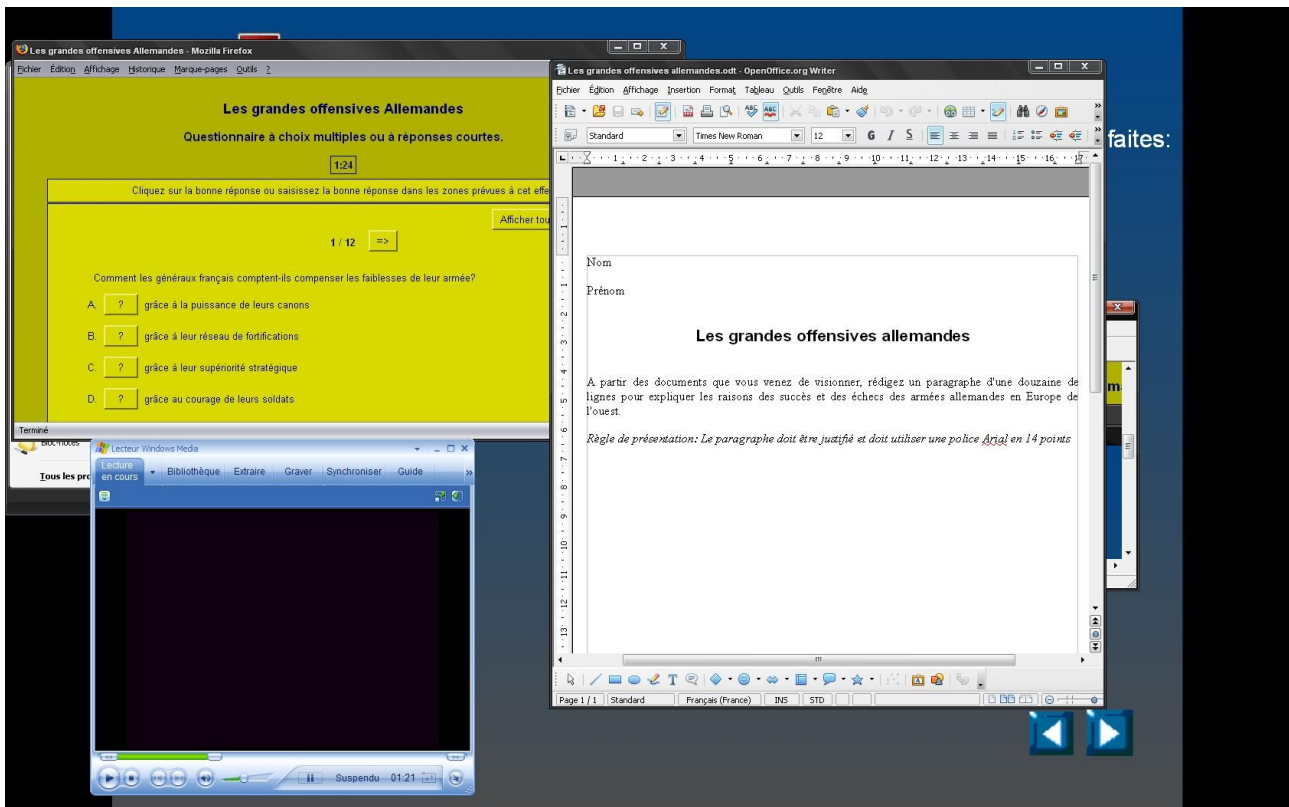
**N'oubliez pas d'inscrire votre nom dans le bandeau en haut à gauche.**



Dernière ligne droite, cet écran donne les instructions pour accéder à la fiche-réponse. La procédure est assez complexe en raison de la distribution de l'exercice qui a été optimisée pour alléger le réseau.

Les élèves ne reçoivent qu'un raccourcis vers l'activité, ce qui permet aux vidéos de rester sur le serveur.

Réussir à écrire sur sa fiche tout seul permet aussi de valider les items C1.3 et C 1.6 du B2I



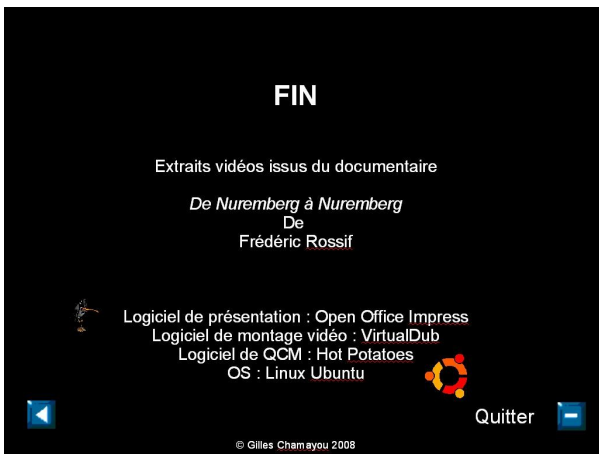
Voici l'espace de travail d'un élève organisé. Au premier plan apparaît la fiche-réponse, et dans d'autres fenêtres, le QCM et une vidéo. A l'arrière plan se trouve le diaporama qui permet de revenir en arrière si besoin est.

Cette organisation rend l'élève autonome par rapport aux documents vidéos ; il peut, au fur et à mesure de l'avancée de son paragraphe, retourner voir un passage de la vidéo, qu'il peut même écouter tout en écrivant. Cette autonomie par rapport à la vidéo est impossible dans le cadre d'une projection en classe. Ici chaque élève progresse à son rythme.

Le QCM peut être utilisé comme une base de donnée d'informations. L'élève peut s'appuyer sur certains éléments importants qu'il sait être justes, puisque la machine a corrigé son travail.

La rédaction d'un paragraphe avec un traitement de texte permet aussi d'écrire dans un premier temps les idées telles qu'elles viennent, puis en utilisant le « copier-coller », l'élève peut réorganiser rapidement son paragraphe pour lui donner une construction logique, thématique ou chronologique.

L'activité se termine avec le générique ci-dessous qui permet d'indiquer les sources et les logiciels utilisés pour la création du diaporama, et donc, de mettre l'accent sur les logiciels libres. Le bouton quitter apparaît en dernier afin que ce générique soit lu.



L'utilisation d'effets d'apparition permet de provoquer l'intérêt, tout comme les icônes colorées qui se détachent bien sur le fond noir.