

« CONCEVOIR ET RÉALISER DES JEUX NUMÉRIQUES EN CLASSE TRANSLATÉE »

Préambule : Comment utiliser les outils que l'on trouve sur le *web* pour faire des exercices en classe ? Toutes des plateformes proposent aujourd'hui les mêmes. Les opérations qu'on y effectue sont élémentaires (memoriser, répondre, classer, inférer) et peuvent s'enchaîner dans des matrices plus ou moins compliquées. Mais toutes aboutissent à vérifier la conformité des réponses à la solution à celle programmée par le professeur : aucune ne permet d'inventer une tâche complexe et problématique, qui soit philosophiquement satisfaisante. On explique dans ce scénario pédagogique comment contourner cette difficulté en demandant aux élèves de concevoir et de fabriquer eux-mêmes les exercices que d'autres feront. On leur fait ainsi jouer les rôles de concepteur et d'évaluateur qui sont traditionnellement ceux du professeur, tout en préparant leurs révisions de fin d'année dans la perspective de la classe inversée.

Table des matières

Prérequis	1
<i>Séance 1 : Mise en ligne des ressources – distanciel asynchrone</i>	2
<i>Séance 2 : Conception de l'exercice – présentiel synchrone (1H)</i>	2
Étape 2.1 : Choix des rôles – classe entière, en frontal (5 min)	2
Étape 2.2 : Élaboration des contenus – par binôme, web-concepteur (40 min)	3
Étape 2.3 : Choix d'évaluation – classe entière, individuellement (10 min)	3
<i>Séance 3 : Mise en ligne, évaluation et recette – distanciel asynchrone</i>	4
Étape 3.1 : Mise en ligne – individuellement, à distance	4
Étape 3.2 : Recettes et évaluations – individuellement, entre binômes	4
Étape 3.3 : Mises à jour – individuellement, par binôme	4
Bilan de l'activité	5
Annexe	6

Prérequis

Cette séquence suppose que le professeur ait terminé :

- soit un cours sur un thème, une œuvre ou un repère du programme ;
- soit un corrigé d'explication de texte, de dissertation ou d'exercice ;




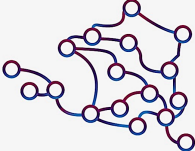
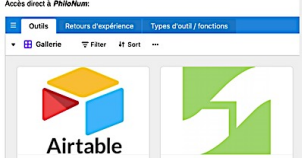
et qu'il ait déjà proposé aux élèves des exercices en ligne ou présenté ceux de ses collègues¹.

[Remarque : On proposera aux élèves de concevoir et de réaliser eux-mêmes les exercices qu'on aurait pu leur donner. En leur transférant cette prérogative, on ne leur apprend ni à cliquer ni à regarder un écran, mais à raisonner et à questionner. Les exercices que les élèves publieront sur une plateforme seront testés par d'autres et tous prépareront ainsi de façon ludique les révisions de fin d'année. La conception de jeux sérieux et les tests d'acceptabilité favoriseront l'appropriation des contenus philosophiques et mobiliseront des compétences numériques.]

Séance 1 : Mise en ligne des ressources – distanciel asynchrone

- Le professeur dépose sur l'ENT :
 - les éléments doctrinaux utiles aux élèves qui concevront les jeux ;
 - les supports qui permettront d'évaluer leur travail (Annexe 1) ;
 - des liens vers des exemples qui donnent une idée des attendus².
- ❖ Les élèves les plus assidus peuvent ainsi préparer la séance.

[Attendu : Les élèves travailleront sur les supports par binôme en présentielle, sans ordinateur. Ils n'utiliseront de machine qu'à distance, pour continuer le travail asynchrone. Il convient de concevoir au moins 1 support pédagogique pour les différents types de jeu numérique ou d'exercice en ligne (Annexe 1). Il ne s'agit pas de leur expliquer comment fonctionne une plateforme ou un langage de programmation, mais de les aider à présenter et à analyser l'opération intellectuelle qu'on leur demande d'effectuer, c'est-à-dire de réfléchir. Cette opération peut consister à classer ou à diviser, à appairer ou à rassembler, à sélectionner ou à répondre, à accorder ou à conformer, à ordonner ou à sérier et plus rarement à découvrir ou à inventer. Ces opérations élémentaires méritent encore d'être travaillées en philosophie.]

Outils de création d'exercices en ligne ³		
 H5P	 Learning Apps	 Hotpotatos
 IAN»» Philosophie		Philo-Labo.fr Laboratoire collaboratif des IAN philosophie
Philo-Labo ⁴		 Retrouvez les sur « Philo-Num » ⁵


Séance 2 : Conception de l'exercice – présentiel synchrone (1H)

- Le professeur, au début de l'heure :
 - demande aux élèves de former des binômes et de choisir un type de jeu ;
 - présente les rôles à jouer (concepteur/développeur) et le but de l'activité ;
 - distribue à chaque binôme le support adapté à remettre à la fin de l'heure.

Étape 2.1 : Choix des rôles – classe entière, en frontal (5 min)

- ❖ Les élèves, suivant la consigne :
 - forment des binômes ;
 - choisissent un type un jeu ;
 - demandent le support correspondant ;
 - choisissent le rôle qu'ils joueront.

[Attendu : Le rôle du « web-concepteur » consiste à concevoir le jeu avec le développeur, à compléter le support de séance, à tester le jeu et à proposer des améliorations après évaluation ; celui du « web-développeur » consiste à le mettre en ligne, à le tester et l'améliorer ensuite. Chacun élève évaluera par ailleurs à distance les exercices de 2 autres binômes et remettra son appréciation au professeur le jour voulu.]

Web-concepteur	Binôme	Web-développeur
<ol style="list-style-type: none"> 1. Organise le travail en présentiel 2. Formule la consigne et les énoncés de l'exercice. 3. Complète le support. 4. Teste l'acceptabilité. 5. Propose ensuite des mises à jour. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Organise le travail à distance. 2. Adapte les énoncés au support numérique. 3. Met l'exercice en ligne. 4. Teste son acceptabilité. 5. Propose et effectue les mises à jour

Étape 2.2 : Élaboration des contenus – par binôme, web-concepteur (40 min)

- Le professeur répond aux demandes des binômes :
 - en réexpliquant des théories ;
 - en rappelant des consignes ;
 - en aidant à la rédaction de l'exercice.
- ❖ Chaque binôme utilise le support de séance pour :
 - présenter l'objectif de son exercice ;
 - rédiger la consigne et les énoncés qui seront mis en ligne ;
 - poser une question si le professeur n'a pas le temps d'y répondre.

[Attendu : Travailler sur un point de cours ou sur un corrigé permet d'en retenir l'essentiel. Le texte rédigé par les binômes doit être suffisamment clair et synthétique pour être saisi sur une machine. On peut présenter cette activité comme un exercice de style ou de communication numérique pour être plus précis. On distinguera cette dernière de la communication humaine, attendue en dissertation ou en explication de texte, pour que les élèves ne confondent pas ces pratiques discursives, complexes, avec l'exécution d'une tâche élémentaire d'après un modèle. Chaque binôme l'analysera et la présentera en rédigeant la consigne de son exercice et prendra ainsi conscience des limites de ce jeu.]

Étape 2.3 : Choix d'évaluation – classe entière, individuellement (10 min)

- Le professeur clôt la séance en demandant :
 - aux *web-concepteurs* de présenter successivement leur exercice ;
 - à chaque élève d'indiquer sur le support les 2 jeux qu'il évaluera ;
 - aux *web-développeurs* de mettre ces jeux en ligne à une date donnée.
- ❖ Chaque binôme :
 - présente oralement en 2 phrases son exercice aux autres ;
 - indique sur le support les jeux que chaque membre évaluera, puis
 - remet la fiche au professeur qui évaluera le travail du *web-concepteur*.

[Attendu : le *web-concepteur* annonce brièvement à l'oral le numéro, le type d'exercice et le point visé. Le professeur invite chaque binôme à diversifier leurs choix. Le délai imparti pour la mise en ligne, qui peut dépasser une semaine, sera négocié avec les élèves. Il ne doit évidemment pas gêner la progression du cours, mais la servir.]

Séance 3 : Mise en ligne, évaluation et recette – distanciel asynchrone

- Le professeur, à distance :
 - note sur le cahier de texte la date d'évaluation du *web-développeur*
 - évalue le travail du *web-concepteur* en se basant sur le support remis ;
 - répond au fil de l'eau aux questions des élèves sur l'exercice.

[Attendu : Le travail se fait en groupe, mais il convient d'individualiser l'évaluation pour impliquer les élèves. Les notes attribuées pourront évoluer selon les mises à jour proposées. Elles dépendront d'abord de la qualité des opérations intellectuelles effectuées pour concevoir le jeu et accessoirement de son ergonomie. Mieux vaut expliciter les critères d'évaluation que l'on utilise et en trouver qui conviennent à chaque type de jeu. Leur formulation guidera ensuite les élèves lors de l'évaluation par les pairs. On peut aussi demander aux plus avancés de rédiger une critique philosophique de cette activité et valoriser cette réflexion supplémentaire.]

Étape 3.1 : Mise en ligne – individuellement, à distance

- ❖ Le *web-développeur*, pendant ce temps :
 - améliore la proposition initiale ;
 - met en ligne sa version finale ;
 - dépose sur l'ENT l'URL de l'exercice qui sera évalué.

[Attendu : Le changement de support, du papier à l'écran, entre le présentiel et le distanciel, peut conduire le *web-développeur* à reformuler des énoncés du *web-concepteur* pour les rendre plus lisibles sur la plateforme ou l'application choisie. On valorisera ses capacités de synthèse et de discernement de l'essentiel dans cet exercice de communication. Il pourra aussi mener une réflexion libre sur la littératie numérique qui sera valorisée.]

Étape 3.2 : Recettes et évaluations – individuellement, entre binômes

Le jour convenu :

- Le professeur,
 - évalue le travail des *développeurs* en faisant lui-même les exercices ;
 - note chaque élève suivant son rôle et l'intérêt de sa contribution.
- ❖ Les élèves,
 - font les exercices choisis en présentiels et testent leur acceptabilité ;
 - déposent sur l'ENT leurs évaluations, leurs appréciations et/ou conseils.

[Attendu : On teste à cette étape les exercices pour juger de leur intérêt, de leur ergonomie et de leur faisabilité. Les élèves sont ainsi conduits à réviser un point de cours, de façon ludique, tout en ayant la possibilité d'améliorer leurs notes s'ils tiennent compte des critiques qui leur seront faites. On peut proposer dans cette perspective aux plus volontaires de poursuivre dans cette voie et demander à ceux dont le travail est insuffisant de supprimer leur jeu.]

Étape 3.3 : Mises à jour – individuellement, par binôme

Tout au long de l'année :

- Le professeur peut enfin :

- changer les notes des élèves qui améliorent leur travail ;
 - valoriser ceux qui inventent d'autres jeux et les mutualisent ;
 - inviter la classe à faire les exercices utiles aux révisions.
- ❖ Les élèves, de même
- peuvent améliorer leurs propositions et leurs notes ;
 - proposer de nouveaux exercices également valorisés.

[Attendu : La mise à jour des jeux donne une seconde chance aux élèves, en même temps qu'une occasion de réfléchir, travailler et réviser tout au long de l'année. Mais il convient de leur rappeler la différence qui existe entre ce simple exercice, technique, et celui, bien plus complexe, de la dissertation ou de l'explication de texte auquel ils doivent se préparer. Le fait qu'ils réussissent cette activité ou qu'ils puissent se prendre au jeu ne préjuge évidemment pas de leur capacité à réussir.]

Bilan de l'activité

Cette séquence hybride, dont les 3 séances sont modulables, est une solution pédagogique à l'insatisfaction didactique qu'éprouvent les professeurs de philosophie lorsqu'ils font un exercice numérique. Si en concevoir est plus intéressant, intellectuellement, qu'en faire en cliquant simplement, on fera un bon usage du numérique en confiant aux élèves le soin d'en inventer, au lieu d'en suivre les consignes. Cette inversion des rôles est le cœur de cette séquence où les machines ne s'utilisent qu'à distance, de façon asynchrone, jamais en classe. Ce décalage légitime peut-être leur usage dans l'enseignement de la philosophie. Il est par ailleurs conseillé de lancer cette activité en début d'année pour préparer les révisions de fin d'année.

TraAM 2018-19
Humanités numériques



Région académique
PROVENCE-ALPES-COTE D'AZUR

Pierre LEVEAU

Interlocuteur Académique pour le Numérique
(IAN Philosophie)
Délégation Académique au Numérique Educatif (DANE)
06.79.05.38.53

Annexe

<i>Binôme N°</i>	Web-concepteur*					Web-développeur*					<i>Classe Spécialité</i>
	Organise le travail en classe / Formule les consignes et les énoncés de l'exercice / Complète le support / Teste l'acceptabilité / Propose des mises à jour					Organise le travail à distance / Adapte les énoncés au support numérique / Met l'exercice en ligne / Teste son acceptabilité / Propose et effectue les mises à jour					
NOMS											
JEU	<i>Classer par paires</i>	<i>Classer sur 1axe</i>	<i>Regrouper</i>	<i>Puzzle classement</i>	<i>Ordonner</i>	<i>QCM</i>	<i>Pendu Mots croisés</i>	<i>Texte à trous</i>	<i>Placement sur image</i>	<i>Vidéo insertion</i>	

- Activité 1** : Choisissez un rôle (*web-concepteur/développeur*), un passage du cours et un type de jeu (*surlignez-le dans la liste ci-dessus*)
- Activité 2** : Présentez brièvement l'objectif pédagogique de votre jeu (*réviser une leçon, distinguer des notions, trouver des exemples, reconstruire des arguments, trouver un terme, situer dans l'espace et le temps, expliquer ou commenter une séquence, etc.*)
- Activité 3** : Donnez à votre jeu un titre qui annonce son sujet (*point de cours*) et/ou son objectif (*soyez très bref, sans fantaisie*).
- Activité 4** : Rédigez la consigne que l'utilisateur lira en ouvrant l'application. Elle doit être brève et parfaitement claire (*vous pouvez ajouter des précisions ou des informations complémentaires dans une rubrique en ligne prévue à cet effet*).
- Activité 5** : Construisez ensuite le jeu suivant les étapes de l'application. Jouez pour cela vos rôles respectifs. Le web-concepteur* rédiger dans le tableau ci-dessous les énoncés que l'utilisateur lira et sera évalué sur cette base (*Contrôle 1*). Le web-développeur* peut les saisir simultanément dans les champs correspondants de l'application ; mais il devra sans doute les reformuler et sera évalué en conséquence (*CF Activité 6 & Contrôle 2*).
- Fin de séance** : Remettez cette feuille au professeur à la fin de la séance. Attention : le web-développeur* doit conserver un double du texte (*prenez en photo les passages à reformuler sur l'application*).
- Contrôle 1** : Le professeur évalue le travail du web-concepteur à partir de cette feuille (*CF grille ci-dessous*).
- Activité 6** : Le web-développeur travaille ensuite sur l'application, que le web-concepteur utilise pour proposer des améliorations à distance. Il envoie l'URL du jeu au professeur pour qu'il évalue son travail le jour convenu (*CF agenda*).
- Contrôle 2** : Le professeur évalue le travail du web-développeur en testant à son tour le jeu en ligne (*CF grille ci-dessous*).
- Activité 7** : Chaque binôme évalue les jeux d'autres binômes et leur propose des améliorations (*CF agenda*).
- Contrôle 3** : Le professeur termine enfin la séquence en évaluant ces différents jeux (*CF grille ci-dessous*).

Point de cours	
Objectif pédagogique	
Titre du jeu	
Consigne	
Étapes (Énoncés)	1. 2. 3. 4. ETC...
<i>Poursuivez la rédaction au dos (ou sur une feuille libre).</i>	
URL	http:
AGENDA	Contrôle 1 : Aujourd'hui Contrôle 2 : Contrôle 3 :

N'oubliez pas d'enregistrer/sauvegarder régulièrement vos données si vous travaillez directement en ligne.

.....Partie réservée.....

Évaluation PROFESSEUR (**Note finale : Note Rôle + Bonus Mise à jour)

Concepteur	TB	B	AB	P	N	Développeur	TB	B	AB	P	N	JEU	TB	B	AB	P	N
Choix (Cours)						Choix (Appli)						Ergonomie					
Exactitude						Exactitude						Exactitude					
Intérêt						Intérêt						Intérêt					
Recherche						Recherche						Originalité					
Réflexion						Réflexion						Réflexion					
NOTE Rôle / 20					NOTE Rôle / 20					NOTE Jeu / 20				
NOTE finale** / 20					NOTE finale / 20					Note MàJ / 20				

BINÔME N°.....

Activité 7 : Chaque binôme évalue les jeux d'autres binômes et leur propose des améliorations (en direct ou par messagerie).
Respectez l'agenda (Date d'évaluation / d'envoi des conseils / de mise à jour, en vue de l'évaluation finale)

NOM de l'évaluateur :						NOM de l'évaluateur :					
JEU évalué	N°.....					JEU évalué	N°.....				
<small>BAREME*</small>	TB	B	AB	P	N	<small>BAREME*</small>	TB	B	AB	P	N
Ergonomie						Ergonomie					
Exactitude						Exactitude					
Intérêt						Intérêt					
Recherche						Recherche					
Réflexion						Réflexion					
NOTE / 20					NOTE / 20				
Appréciations	À rédiger au dos (ou sur une feuille libre)					Appréciations	À rédiger au dos (ou sur une feuille libre)				
Conseils	Pour améliorer un point déficient (Idem.)					Conseils	Pour améliorer un point déficient (Idem.)				
<small>*Barème : TB = 4 pts / B = 3 pts / AB = 2 pts / P = 1 pt / N = 0 pts</small>						<small>*Barème : TB = 4 pts / B = 3 pts / AB = 2 pts / P = 1 pt / N = 0 pts</small>					
<small>Critères : « Ergonomie » : les consignes sont-elles claires ou ambiguës ?</small>						<small>Critères : « Ergonomie » : les consignes sont-elles claires ou ambiguës ?</small>					
<small>« Exactitude » : les réponses sont-elles précises, sommaires, mal rédigées ou fausses ?</small>						<small>« Exactitude » : les réponses sont-elles précises, sommaires, mal rédigées ou fausses ?</small>					
<small>« Intérêt » : le jeu apprend-il quelque chose ou est-il trivial ?</small>						<small>« Intérêt » : le jeu apprend-il quelque chose ou est-il trivial ?</small>					
<small>« Recherche » : le sujet est-il original ou banal ?</small>						<small>« Recherche » : le sujet est-il original ou banal ?</small>					
<small>« Réflexion » : doit-on réfléchir pour répondre ou seulement cliquer ?</small>						<small>« Réflexion » : doit-on réfléchir pour répondre ou seulement cliquer ?</small>					
AGENDA	Évaluation :					Conseil :	MaJ :				

BINÔME N°.....

Activité 7 : Chaque binôme évalue les jeux d'autres binômes et leur propose des améliorations (en direct ou par messagerie).
Respectez l'agenda (Date d'évaluation / d'envoi des conseils / de mise à jour, en vue de l'évaluation finale)

NOM de l'évaluateur :						NOM de l'évaluateur :					
JEU évalué	N°.....					JEU évalué	N°.....				
<small>BAREME*</small>	TB	B	AB	P	N	<small>BAREME*</small>	TB	B	AB	P	N
Ergonomie						Ergonomie					
Exactitude						Exactitude					
Intérêt						Intérêt					
Recherche						Recherche					
Réflexion						Réflexion					
NOTE / 20					NOTE / 20				
Appréciations	À rédiger au dos (ou sur une feuille libre)					Appréciations	À rédiger au dos (ou sur une feuille libre)				
Conseils	Pour améliorer un point déficient (Idem.)					Conseils	Pour améliorer un point déficient (Idem.)				
<small>*Barème : TB = 4 pts / B = 3 pts / AB = 2 pts / P = 1 pt / N = 0 pts</small>						<small>*Barème : TB = 4 pts / B = 3 pts / AB = 2 pts / P = 1 pt / N = 0 pts</small>					
<small>Critères : « Ergonomie » : les consignes sont-elles claires ou ambiguës ?</small>						<small>Critères : « Ergonomie » : les consignes sont-elles claires ou ambiguës ?</small>					
<small>« Exactitude » : les réponses sont-elles précises, sommaires, mal rédigées ou fausses ?</small>						<small>« Exactitude » : les réponses sont-elles précises, sommaires, mal rédigées ou fausses ?</small>					
<small>« Intérêt » : le jeu apprend-il quelque chose ou est-il trivial ?</small>						<small>« Intérêt » : le jeu apprend-il quelque chose ou est-il trivial ?</small>					
<small>« Recherche » : le sujet est-il original ou banal ?</small>						<small>« Recherche » : le sujet est-il original ou banal ?</small>					
<small>« Réflexion » : doit-on réfléchir pour répondre ou seulement cliquer ?</small>						<small>« Réflexion » : doit-on réfléchir pour répondre ou seulement cliquer ?</small>					

BINÔME N°.....

Activité 7 : Chaque binôme évalue les jeux d'autres binômes et leur propose des améliorations (en direct ou par messagerie).
Respectez l'agenda (Date d'évaluation / d'envoi des conseils / de mise à jour, en vue de l'évaluation finale)

NOM de l'évaluateur :						NOM de l'évaluateur :					
JEU évalué	N°.....					JEU évalué	N°.....				
<small>BAREME*</small>	TB	B	AB	P	N	<small>BAREME*</small>	TB	B	AB	P	N
Ergonomie						Ergonomie					
Exactitude						Exactitude					
Intérêt						Intérêt					
Recherche						Recherche					
Réflexion						Réflexion					
NOTE / 20					NOTE / 20				
Appréciations	À rédiger au dos (ou sur une feuille libre)					Appréciations	À rédiger au dos (ou sur une feuille libre)				
Conseils	Pour améliorer un point déficient (Idem.)					Conseils	Pour améliorer un point déficient (Idem.)				
<small>*Barème : TB = 4 pts / B = 3 pts / AB = 2 pts / P = 1 pt / N = 0 pts</small>						<small>*Barème : TB = 4 pts / B = 3 pts / AB = 2 pts / P = 1 pt / N = 0 pts</small>					
<small>Critères : « Ergonomie » : les consignes sont-elles claires ou ambiguës ?</small>						<small>Critères : « Ergonomie » : les consignes sont-elles claires ou ambiguës ?</small>					
<small>« Exactitude » : les réponses sont-elles précises, sommaires, mal rédigées ou fausses ?</small>						<small>« Exactitude » : les réponses sont-elles précises, sommaires, mal rédigées ou fausses ?</small>					
<small>« Intérêt » : le jeu apprend-il quelque chose ou est-il trivial ?</small>						<small>« Intérêt » : le jeu apprend-il quelque chose ou est-il trivial ?</small>					
<small>« Recherche » : le sujet est-il original ou banal ?</small>						<small>« Recherche » : le sujet est-il original ou banal ?</small>					
<small>« Réflexion » : doit-on réfléchir pour répondre ou seulement cliquer ?</small>						<small>« Réflexion » : doit-on réfléchir pour répondre ou seulement cliquer ?</small>					

¹ TraAM 2017-2018, Académie de Lyon (Utilisation d'exercices dans un cours de philosophie) : <http://outils.aclyon-philosophie.fr/exercices/>
² Un exemple sur la maïeutique socratique (Platon, *Théétète*, 150c) : <https://learningapps.org/display?v=psse60bk316>
³ Éduscol philosophie : <http://eduscol.education.fr/philosophie/enseigner/outils-numeriques-pour-la-creation-d-exercices/autres-logiciels>
⁴ Philo Labo : <https://philo-labo.fr/index.php>
⁵ Philo-Num : <https://disciplines.ac-toulouse.fr/philosophie/numerique/philonum-base-de-donnees-collaborative-d-outils-numeriques-et-de-retours-d-experience-de>