

IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



Académie de : Aix-Marseille
Groupe composé de :
6 professeures, 3 au lycée, 3 au collège
Nom du projet :
Interactions plus assurées avec le numérique

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE

PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

Les projets présentés s'appuient sur les apports du numérique dans le développement des compétences orales permettant aux élèves d'aller vers une prise de parole en interaction de plus en plus spontanée, assurée et nourrie.



LIEN AVEC LE CRCN

•(D1) Gérer des données

•1.2 Gérer des données:
Sauvegarder un fichier sous différents formats.

1.3 Traiter des données:
Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.

•Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage

•(D1) Gérer des données :

• Projet «**Peinture murale, art ou dégradation ?** » (espagnol, lycée)

•Premier contact (étape 1) : Premier contact avec les élèves de l'autre lycée. Pour vous présenter, choisissez une peinture murale lors de votre promenade par « la route de la peinture murale », préparez une vidéo (voir fiche 1 Premier contact et aide à la production de la vidéo). Si vous choisissez de préparer un diaporama sonorisé vous devez enregistrer le fichier tout d'abord en format *.pptx (Présentation PowerPoint) et puis enregistrer en format MPEG-4.

Afin de faciliter la publication de la vidéo sur le mur virtuel, changez SVP le format en utilisant un logiciel gratuit de conversion de fichiers (par exemple Format Factory).

Choisissez la conversion vidéo et le format de sortie pour la Web : WebM.

Chercher et analyser (étape 2) : Pédagogie différenciée : 4 documents (des supports différents) à disposition de la classe sur le Padlet de la séquence LMA. Sélection des informations et mise en relation pour constituer les arguments les plus pertinents.

•Projet «**Invitation au voyage**» (espagnol, lycée)

Espace personnel de stockage : **Créer un dossier d'espagnol** (Espagnol 2020-2021) dans l'espace personnel de stockage du lycée. Création d'un sous-dossier pour la première activité « Ma présentation » pour déposer les images, les fichiers son et éventuellement fichiers textes en préparation. Vérifier bien l'emplacement de l'enregistrement des données pour pouvoir accéder à partir de n'importe quel poste au lycée.

Espace partagé de la classe : **Déposer le diaporama sonorisé fini** sur l'espace LMA partagé/langues vivantes/espagnol/Mme Gleizes/ S2 (pour correction).

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE

LIEN AVEC LE CRCN

•(D2) Communication et collaboration : 2.1 Interagir – 2.2 Partager et publier

Utiliser différents outils ou services de communication numérique.

Respecter les principales règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne.

Utiliser un outil approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint. Réagir sur des contenus publiés.

Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet. Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques.

(D2) Communication et collaboration:

Projet «**La webradio facilitatrice d'interaction pour les EBEP**» (anglais, collège) : interagir, collaborer (les élèves échangent avec l'enseignant de langues avec comme support audacity pour perfectionner leur interaction d'un point de vue phonologique mais échangent également entre eux hors temps scolaire via teams pour améliorer leurs productions orales.)

Projet «**Invitation au voyage**» (espagnol, lycée) :

Se connecter à BigBlueButton (BBB) grâce au lien envoyé par Pronote (Discussion). Ecrire uniquement LMA et puis son prénom (Par exemple : LMA-Anne)

Lors des réunions virtuelles avec les élèves espagnols, il faut veiller à respecter les règles de civilité (saluer, inviter à l'échange, écouter et répondre). Adapter son langage en langue maternelle et en langue étrangère pour faciliter la communication.

Utiliser l'onglet « Discussion » de Pronote pour poser toute question sur le projet à l'enseignant (répondre au message reçu ou créer une nouvelle discussion).

Lire ou écouter les différentes présentations des espagnols publiés sur le Padlet Echange CHA-LMA et réagir à une présentation. (Voir consigne ci-dessus)

Utiliser le Framapad (lien sur le Padlet de présentations des français – Echange LMA-CHA) pour partager l'information du choix du correspondant espagnol pour chaque activité. Avant d'adresser le message à l'élève espagnol, bien vérifier si cet élève n'a pas encore de correspondant.

• Projet «**Peinture murale, art ou dégradation ?** » (espagnol, lycée) : Utiliser l'onglet « Discussion » de Pronote pour poser toute question sur ce projet à l'enseignant (répondre au message reçu ou créer une nouvelle discussion).

Premier échange (étape 1) : Bien regarder les peintures murales choisies par les élèves de Manosque (Mur virtuel de Manosque). Choisir une ou 2 peintures et écouter les présentations des élèves. Avec quel élève vous aimeriez travailler en groupe? Avec quel élève vous aimeriez communiquer davantage ? Vous pouvez réagir et lui laisser un commentaire.

Interaction asynchrone : enseignant/élève : L'enseignant publie une demande de précision individuelle sur les arguments ou contre-arguments développés pendant la mise en commun en classe entière. Cet enregistrement oral est publié sur le mur virtuel d'entraînement à l'interaction de la classe (colonne de l'élève). « Ecoute bien la question et répond oralement directement sur le mur virtuel de manière argumentée en donnant des exemples »

Interaction synchrone (étape 3): élève du lycée militaire/élève de Manosque : Interaction en groupes mixtes (LMA et Manosque) en réunion virtuelle par BigBlueButton (BBB). A partir des documents préparés (photos des graffitis dans différentes villes) par l'enseignant. 3 documents différents. Les élèves travaillent en groupe pour répondre aux questions. Après les consignes, les élèves sont répartis en salle de travail virtuelle (salle de réunion). Eux-mêmes démarrent le travail en groupe. La langue de communication est la langue cible. Les enseignants ne participent pas à cet échange, ils vont de groupe en groupe pour vérifier le démarrage de l'échange et proposer de l'aide si besoin.

Chercher et analyser (étape 2)Travail en groupe en distanciel et/ou présentiel (au laboratoire des langues) Utiliser le Framapad (lien sur le Padlet de la séquence) pour partager les nouvelles informations et trouver les contre-arguments. Chaque élève participe et interagit avec les membres de son groupe. L'utilisation du « Clavardage » (chat) du Framapad est l'espace approprié pour poser des questions ou demander de l'aide (interaction écrite), la page de Framapad pour le travail collaboratif.

Interaction synchrone (étape 3): élève du lycée militaire/élève de Manosque : la synthèse de chaque groupe de travail est proposée à l'oral avant la fin de la réunion virtuelle générale (réunion avec les 2 classes). Chaque groupe dépose sa synthèse sur le mur virtuel de l'échange.(article publié)

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE



LIEN AVEC LE CRGN

2.2 Partager et publier

(suite):

Publier des contenus en ligne. Utiliser un outil approprié pour partager des contenus avec un public restreint.

Partager des contenus en ligne/ partager des contenus numériques

2.3 Collaborer

Utiliser un dispositif d'écriture collaborative

D3) Création de contenus :

3.2 Développer des documents multimédia

Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques

3.3 Adapter les documents à leur finalité

Connaître et respecter les règles du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.

Publier sur le mur d'affichage de présentations des espagnols (Padlet échange CHA-LMA) le message oral enregistré et l'adresser au correspondant choisi pour cette activité.

Projet « **France-Italie : de nouveaux amis** » (italien, collège) : L'élève crée son profil sur etwinning et le publie (niv 1), il partage ces différentes informations qui le concernent en diffusion privée, seuls les inscrits au projet y ont accès (niv 2)

Projet « **France-Italie : de nouveaux amis** » (italien, collège) : L'élève utilise les outils collaboratifs comme le padlet pour diffuser des informations et collaborer afin de développer et partager, comme par exemple lors de l'échange de l'animal préféré

•(D3) Création de contenus :

Projet « **Invitation au voyage** » (espagnol, lycée) : Préparer un diaporama sonorisé pour se présenter aux élèves espagnols. Vous pouvez utiliser le diaporama de la tâche finale de la 1^{ère} séquence . Vous ne pouvez pas donner des informations personnelles. Utiliser Audacity ou l'enregistreur numérique de Windows pour créer la bande son ou directement l'outil enregistrement du Powerpoint.

Pour faciliter la lecture de votre présentation sur les smartphones, enregistrez votre diaporama en format vidéo MP4 et publiez-le sur le Padlet.

Projet « **France-Italie : de nouveaux amis** » (italien, collège) : L'élève produit un document sonore avec vocaroo ou visuel avec face.co et le diffuse grâce au padlet (qui est en mode confidentiel, seuls ceux ayant l'adresse internet peuvent y accéder) ou au site etwinning (accessible seulement à ceux qui participent au projet)

Projet « **La webradio facilitatrice d'interaction pour les EBEP** » (anglais, collège) : développer des documents multimédia (les élèves apprennent les codes de l'émission radio web et sont à l'origine du contenu, du montage et de la mise en ligne sous la supervision du professeur documentaliste).

• Projet « **Peinture murale, art ou dégradation ?** » (espagnol, lycée) : Premier contact (étape 1) : Préparer un vidéo pour se présenter aux élèves de l'autre lycée (de Manosque). Vous pouvez utiliser les différents outils numériques. Ordinateurs, smartphone ou tablettes et des programmes et des applications différentes : éditeur vidéo du smartphone ou la tablette, l'option « Enregistreur d'écran » du Padlet; genially ; ou PowerPoint. (Voir le tutoriel en espagnol « Aide à la production de la vidéo). Ne donner aucune information personnelle.

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE



LIEN AVEC LE CRCN

(D5) Environnement numérique :

5.1 Résoudre des problèmes techniques

Identifier des problèmes techniques liés à un environnement informatique
Résoudre des problèmes simples liés au stockage ou au partage de données

5.2 Évoluer dans un environnement numérique.

Se connecter à un environnement numérique

Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique

Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

Sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets

• (D5) Environnement numérique :

•Projet «**Invitation au voyage**» (espagnol, lycée) : Des problèmes de connexion dus au réseau ont empêché la publication de l'enregistrement fait avec Padlet. Les élèves ont dû trouver une solution pour ne pas perdre l'enregistrement. Téléchargement du fichier audio sur l'espace personnel de l'élève, exportation du fichier par clé USB ou messagerie pour une tentative de publication postérieure (à partir de leur maison).

Projet «**Peinture murale, art ou dégradation ?** » (espagnol, lycée) : Des problèmes de connexion dus au réseau ont empêché la publication de l'enregistrement fait avec Padlet. Les élèves ont dû trouver une solution pour ne pas perdre l'enregistrement. Téléchargement du fichier audio sur l'espace personnel de l'élève, exportation du fichier par clé USB ou messagerie pour une tentative de publication postérieure (à partir de leur maison)

Certains élèves ont trouvé quelques difficultés de publication sur le mur virtuel. Les vidéo ou enregistrement audio faits avec des iPhone ne pouvaient pas être publiés sur le mur virtuel. Quelques solutions trouvées : au début : envoyer la production par messagerie (pas très satisfaisant pour l'enseignant) ; puis utilisation de Vocaroo (pour l'enregistrement audio) ou conversion du fichier (vidéo) pour la publication.

•Projet «**Développer l'autonomie et l'interaction orale des élèves lors du rituel de début d'heure**» (anglais, collège) : Pour accéder au genial.ly qui leur permet de travailler la mémorisation à la maison, les élèves doivent se connecter sur leur espace Pronote et rechercher le lien internet donné. Le lien leur est donné une première fois sur le cahier de texte, puis à eux de le retrouver dans leurs ressources Pronote.

Pour le genial.ly accessible en classe, le lien est enregistré sur la page d'accueil du Pronote professeur, les élèves doivent eux-mêmes cliquer sur le lien et donc le trouver.

• Projet «**Invitation au voyage**» (espagnol, lycée) :

L'élève responsable du montage vidéo de chaque groupe peut choisir le logiciel ou l'application la plus adaptée pour le montage de la vidéo. L'élève responsable de la bande son, vérifie la qualité du son avant le montage.

Vous devez mettre à disposition de l'enseignant la vidéo en choisissant le meilleur moyen pour la transmettre (boîte mail, Padlet de la classe, espace partagé du lycée ou un dossier partagé).

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE



NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

7

OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

Pearltrees, agrégateur de contenus en ligne, a permis la création d'un bureau virtuel sur lequel ont été déposées les ressources produites par une professeure et ses élèves au lycée, ce qui s'est révélé particulièrement utile pour la poursuite des interactions à distance pendant la période d'enseignement hybride.

Padlet a permis l'affichage des échanges, la présentation d'une vision globale d'une séquence et un accès rapide aux supports centralisés sur un seul et même mur virtuel.

Framapad a servi au partage des informations, aux repérages sur un corpus de documents et à l'expression écrite à plusieurs mains sur un document collaboratif en ligne.

Pour les réunions virtuelles, les conversations guidées et le débat virtuel, BigBlueButton (BBB) a été utilisé ; de même que Audacity pour la création de capsules audio par une professeure et ses élèves.

Les supports BRNE ont été employés pour « parler de soi / découvrir l'autre ».

Framindmap pour l'élaboration d'une carte mentale (EE) sur toutes les questions / réponses rencontrées au fil d'une séquence sur la personne et la vie quotidienne.

Audacity et un studio d'enregistrement pour la production d'une émission de webradio.

Genially, dans une version accessible à la maison, a été employé pour proposer différentes activités au fur et à mesure des leçons travaillées en classe, pour faciliter la mémorisation des questions / réponses ainsi que pour un travail sur la phonologie. Dans une version accessible en classe, il a servi pour lancer le rituel de début de séance et accompagner le déroulement du « teacher's assistant ».

Enfin, une professeure a eu recours à eTwinning (Twinspace) pour la création d'un profil et Face.com pour la création d'un avatar dans le cadre d'une correspondance virtuelle avec des établissements étrangers.

PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES

LIENS VERS ÉDUBASE :

Projet « **Peinture murale, art ou dégradation ?** » :

Projet « **Invitation au voyage** » : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19841>

Projet « **La webradio facilitatrice d'interaction pour les EBEP** » : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19859>

Projet « **Développer l'autonomie et l'interaction orale des élèves lors du rituel de début d'heure** » : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19860>

Projet « **Partir ou rester?** » : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19843>

Projet « **La poésie au service de l'interaction dans l'enseignement hybride** » : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19857>

Projet « **France-Italie : de nouveaux amis** » :

LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

Portail des langues, académie d'Aix-Marseille : https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_87392/fr/accueil



PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

Les TraAM ont développé le travail de groupe, la cohésion, l'entraide entre pairs et, en définitive, la confiance en soi, notamment pour les élèves les plus réservés ou souffrant de troubles des apprentissages, un des enjeux de l'Ecole inclusive.

Les professeurs ont noté une motivation accrue des élèves pour s'impliquer dans un projet qui dépasse les limites strictes, dans l'espace et dans le temps, de la classe de langue. En étant responsabilisés, chacun à son niveau, en occupant un rôle, que ce soit à l'occasion d'un débat inter-lycées, d'une correspondance virtuelle avec des établissements étrangers, de l'animation d'un rituel de début de séance ou de l'enregistrement d'émissions de webradio, les élèves ont construit des compétences et acquis des notions allant au-delà des seuls enjeux linguistiques.

Les formes variées d'interaction orale et écrite permises par les scénarios produits ont naturellement eu pour but également d'encourager des échanges plus spontanés et nourris dans les différentes langues cibles, allemand, anglais, espagnol et italien.

Le numérique, par les possibilités qu'il offre de multiplier les entraînements, de revenir sur des activités et productions réalisées, et d'obtenir un « feedback » rapide sur son travail, a grandement facilité l'évaluation formative et les progrès des élèves.

Enfin, dans un contexte de poursuite d'une crise sanitaire en France, qui a vu un retour de la continuité pédagogique pendant la fermeture des établissements scolaires et la mise en place d'un enseignement hybride au lycée, les différents outils et usages numériques proposés dans les scénarios produits ont rendu possible la poursuite des interactions entre élèves à distance, et donc de leurs apprentissages.

PLUS-VALUES
PÉDAGOGIQUES
DES TRAVAUX

