



SPECIALE « ENSEIGNANTS INNOVANTS »

1 | DISPOSITIF ENSEIGNANTS INNOVANTS

ACCOMPAGNER LES ENSEIGNANTS SUR LA DUREE

Vous trouverez dans cette newsletter, des pratiques pédagogiques intégrant l'usage du numérique. Ces retours de pratiques sont présentés par les enseignants eux-mêmes.

Au programme :

- Des dictées différenciées,
- E-twinning, ... en maternelle !
- Maternelle & Escape Game,
- Aide à la mémorisation,
- Bluebot & le petit chaperon rouge,
- QR CODE en classe,
- Réalité augmentée & graphisme.



■ QUI SONT ILS ?

Les enseignants innovants sont en stage filé sur l'année entière, à raison d'une journée par semaine. Leurs pratiques sont hétérogènes, mais leur motivation commune. Le groupe numérique les a formés tout au long de l'année à certains usages du numérique en classe.

■ MARCHÉ DES CONNAISSANCES

Le jeudi 27 juin de 9h15 à 12h15, le groupe numérique 91 vous donne rendez-vous pour venir découvrir et partager les innovations pédagogiques et numériques menées par le groupe des enseignants innovants du département à l'occasion d'un **marché aux connaissances...**

2 | LA DICTEE DIFFERENCIEE ? RIEN DE PLUS SIMPLE !

FOCUS SUR 2 DISPOSITIFS POUR PRATIQUER LA DICTEE DIFFERENCIEE

Premier dispositif : une application **Dictaphone**

Quels avantages ?

→ Pour l'enseignant : enregistrer les différents niveaux de dictée (par exemple Niveaux 1,2,3 et une dictée de mots pour des élèves allophones).

→ Pour les élèves : lire la dictée en interrompant et reprenant très simplement la lecture au fil de leur travail.



■ ORTHOPHORE ?

Quels avantages ?

→ Pour les élèves : il permet aux élèves de réaliser seuls, à leur rythme, des dictées sur ordinateur ou tablette.

Le retour est immédiat sur les réussites et les erreurs.

→ Pour l'enseignant : suivre la progression de chaque élève, créer ses propres dictées, différencier ses dictées.

■ TMOIGNAGES

Pour en savoir plus :



3 | E-TWINNING EN MATERNELLE :

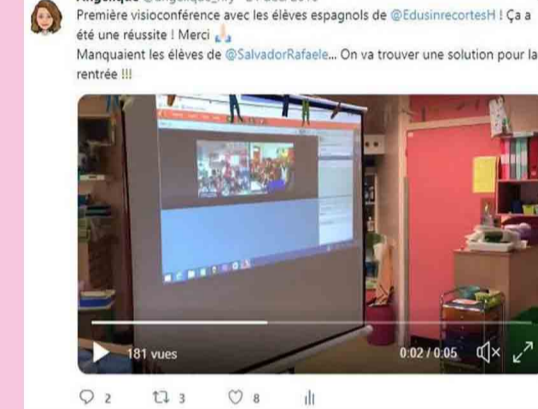
DES PROJETS AU-DELA DES FRONTIERES ? C'EST POSSIBLE !

« C'est à la rentrée 2018 que je me suis lancée dans l'aventure avec un collègue espagnol. Nous avons tous les deux le souhait de montrer la diversité du monde à nos élèves.

Une collègue centrafricaine nous a même rejoints par la suite. C'est pourquoi nous avons créé le projet **Découverte de classes autour du monde ... »**

> LE TMOIGNAGE SUR R91 <

■ THE TWinspace ?



4 | LIBERER LA MASCOTTE !

UN ESCAPE GAME EN MATERNELLE POUR REINVESTIR SES APPRENTISSAGES

« Après plusieurs mois de réflexion, vendredi 7 juin j'ai fait vivre à mes élèves de moyenne et grande sections un escape game sur le thème des pirates.

Les élèves devaient résoudre 6 énigmes.

A chaque réussite, ils gagnaient une clé, donc une chance supplémentaire de libérer la mascotte enfermée dans un coffre.

Une seule clé peut l'ouvrir, il est donc important de réussir toutes les épreuves.

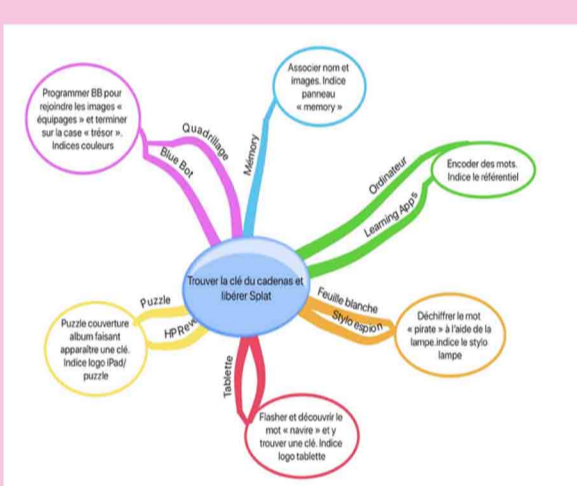
Les six défis étaient les suivants :

- Un memory où il faut associer image et mot ... »

> LE TMOIGNAGE SUR R91 <

■ LA CARTE MENTALE

Un memory, une bluebot, un encodage, des puzzles, ... découvrez sur la carte mentale de l'Escape la nature des énigmes proposées...



5 | AIDER LES ELEVES A MEMORISER PLUS FACILEMENT ?

RETOUR SUR UNE EXPERIMENTATION AUTOUR DE BITSBOARD ET LEARNINGAPPS

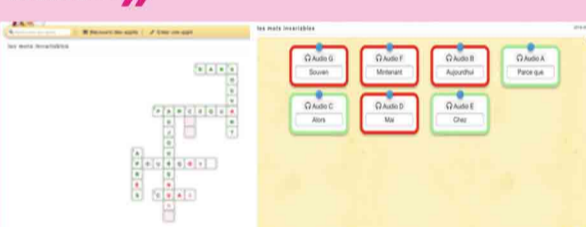
Voici deux outils numériques expérimentés en classe de CE1 et qui permettent aux élèves :

- d'augmenter leur degré de motivation et d'implication dans cette tâche de mémorisation qui parfois est fastidieuse pour les élèves mais essentielle ;
- de faciliter la rétention des mots et d'augmenter le pourcentage de rappel ;
- de s'entraîner et de se tester de manière régulière et autonome.

> LE TMOIGNAGE SUR R91 <

■ TMOIGNAGE...

« Chaque semaine, les élèves passent un test (dictée de mots) et ont un retour sur leur progression grâce à une fiche de suivi (par la maîtresse). **Bilan** : l'expérimentation est en cours mais déjà les élèves éprouvent un réel plaisir à utiliser l'application. Certains ont même ... »



6 | LANGAGE ORAL ET ROBOTIQUE

RACONTER L'HISTOIRE DU PETIT CHAPERON ROUGE A TRAVERS L'ITINERAIRE DE BLUEBOT

« Bluebot est un formidable vecteur de langage pour entrer en communication et comprendre.

Outre les compétences liées à la robotique et au numérique (tablette) il permet aux élèves de cycle 1 de s'exprimer tout en manipulant, d'émettre des hypothèses et des suggestions, de coopérer.

Les séances avec Bluebot peuvent permettre de cibler un objectif précis dans le domaine du langage : Expliquer sa façon de procéder et son point de vue, raconter en respectant la chronologie, inventer, proposer des solutions... »

> LE TMOIGNAGE SUR R91 <

■ QUEL OBJECTIF ?

Raconter l'histoire du Petit Chaperon Rouge à travers l'itinéraire de Bluebot sur un quadrillage illustré en respectant la chronologie de l'histoire et en utilisant des repères visuels.



7 | QR-CODE PAR CI, QR-CODE PAR LA...

METTRE EN PLACE DES ATELIERS TOURNANTS ET FAVORISER L'AUTONOMIE



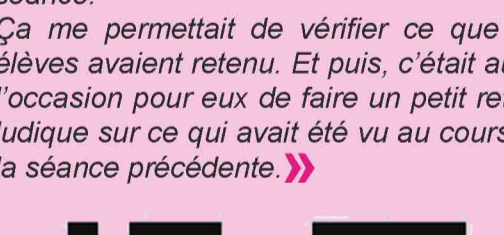
« Cette année, j'ai mis en place des ateliers tournant sur une semaine dans ma classe de CM1. Notre école étant dotée de tablettes, j'ai pu introduire des QR Codes que les élèves scannaient.

Ces QR codes les amenaient vers un exercice précis sur ... »

■ ET PLICKERS ?

« J'ai surtout utilisé Plickers en histoire, en géographie et en EMC à chaque début de séance.

Ça me permettait de vérifier ce que les élèves avaient retenu. Et puis, c'était aussi l'occasion pour eux de faire un petit retour ludique sur ce qui avait été vu au cours de la séance précédente. »



> LE TMOIGNAGE SUR R91 <

8 | DES APPRENTISSAGES « MAGIQUES » ?

DECOUVERTE LUDIQUE DE LA REALITE AUGMENTEE EN MATERNELLE

« Après un constat de départ quand (aux compétences et au graphisme) je me suis questionnée sur

1- Comment inciter les élèves à s'appliquer et s'investir davantage dans les activités de graphisme, de dessin et de coloriage ?

2- Comment encourager les élèves à être plus précis avec l'outil scripteur, maîtriser leur geste et respecter l'espace graphique ?

En réponse à ces questions, des projets pédagogiques impliquant l'utilisation de l'application Quiver ont été proposés aux élèves. »

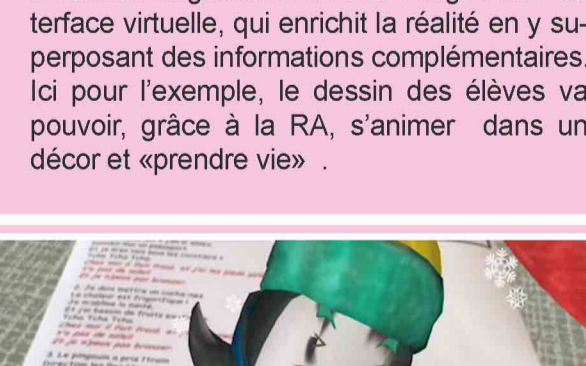


Dans l'article qui suit, vous trouverez les constats de départ, les objectifs, la mise en situation, des exemples de productions d'élèves, le déroulé de la séquence, ...

> LE TMOIGNAGE SUR R91 <

■ REALITE AUGMENTEE KEZAKO ?

La réalité augmentée ou RA désigne une interface virtuelle, qui enrichit la réalité en y superposant des informations complémentaires. Ici pour l'exemple, le dessin des élèves va pouvoir, grâce à la RA, s'animer dans un décor et « prendre vie ».



■ BILAN ?

Une réelle implication des élèves dans tous les projets proposés avec un facteur plaisir important.

* Une augmentation de la motivation des élèves qui répète fréquemment : « Regarde c'est magique ».

* Une source d'apprentissages et notamment en ce qui concerne le langage entre pairs.

* Les élèves sont tous actifs, acteurs de leurs apprentissages.