

GREID Humanités Numériques

Pôle pédagogique

TITRE : Choix d'une structuration d'une séquence à l'aide d'un outil numérique

Descriptif du scénario pédagogique enrichi

Filtre n° 1 :

Ancrage Programmes

Technologie : Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes.

Technologie : Produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.

Technologie : Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet.

Domaine 2 : Choisir et utiliser différents outils et techniques pour garder la trace de ses activités et/ou recherches et permettre un entraînement au travers d'un travail personnel.

Domaine 2 : Utiliser des outils numériques pour réaliser une production

Etablissement : collège Louise Michel, Clichy-sous-bois.

Auteur du scénario :

M Noullez, professeur de technologie.

Compétences numériques spécifiques visées

- Produire un document à l'aide d'outils numériques.
- Développer des documents multimédia
- Collaborer
- Partager et publier

Filtre n° 2 :

Positionnement du scénario

Palier 3 : le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d'apprentissage.

Niveau d'expertise enseignant



Filtre n° 3 :

Étayage scientifique

- Le scénario permet la mise en œuvre de l'engagement actif et le choix dans l'apprentissage préconisés par les neurosciences pour les tâches d'apprentissage (voir [Stanislas DEHAENE](#) et Idriss ABERKANE).

Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline :	Type d'intervention :	Ressources
5ème	Technologie	Classe ordinaire	12 tablettes, 1 poste informatique.

Mise en œuvre :

Dans le cadre d'une séquence sur l'éclairage automatique au collège, les élèves ont dû répondre au problème suivant : comment éteindre les lumières dans le couloir central quand l'intensité lumineuse est satisfaisante ?

Dernière séance, synthèse de la solution technique.



Pour synthétiser leurs réponses et les présenter en vue d'une mise en œuvre, ils doivent produire un livre numérique sous [Book Creator](#) en incluant les 3 parties suivantes :

- le fonctionnement de l'éclairage automatique dans la salle de cours;
- l'explication de la problématique;
- la proposition de la solution.

Les ressources dont ils disposent : les séances dans leurs classeurs, leurs applications [Scratch](#) sur les postes informatiques, leurs solutions simulées avec des cartes [Arduino](#) réalisées la semaine précédente. Les élèves se répartissent le travail de la manière suivante : un rédacteur et deux qui recherchent et sélectionnent les ressources. Cette ressource une fois finie est publiée sur leur espace classe (cours) de l'ENT.

Plus-value :

Book Creator permet aux élèves de choisir son outil (texte, photo, croquis, enregistrement audio ou vidéo) pour expliquer la structuration de ses connaissances acquises.

C'est une application intuitive facilitant la prise en main par les élèves. Ils deviennent acteurs de la synthèse et font des choix d'outils mais aussi graphiques et organisationnels. Grâce aux possibilités de l'application, les élèves peuvent adapter le format selon leurs personnalités et modes d'expression. Ils peuvent ensuite le communiquer sur un espace de travail ou blog.

Illustrations



Book Creator

<https://www.youtube.com/watch?v=LpHPNVKYVeM>



<http://urlz.fr/57QN>