

FICHES USAGES

DOMAINE COMMUNICATION
ET COLLABORATION

PUBLIER ET ÉCHANGER AUTOUR DE LA LITTÉRATURE JEUNESSE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

La séquence vise à développer en liaison inter-degrés des compétences de lecture et d'écriture ainsi que des compétences citoyennes dans le cadre d'un concours littéraire, le prix de l'Estuaire. Les élèves de CM2 et de 6^e sont amenés, après avoir lu un roman de la sélection, à émettre leurs avis ou réagir à des commentaires sur le forum de l'espace numérique de travail (ENT) de l'établissement.

Il s'agit au final de créer, produire et publier un commentaire sur l'ENT dans un vocabulaire approprié et précis, de participer aux échanges de manière constructive tout en respectant les règles habituelles de la communication.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1542>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Écrire, publier, communiquer sur un réseau social scolaire dans le cadre de la liaison CM2-6^e (documentation).<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1542>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Créer un montage sonore en éducation musicale avec *Audacity*: scénario pédagogique en cycles 3, 4 et lycée (éducation musicale) <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17375>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminal

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Éducation aux médias et à l'information, documentation, français

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.1. Interagir

Niveau de maîtrise

3

Situation d'évaluation Pix travaillée dans le scénario

Partager et publier: publier en ligne une photo ou tout autre document

MAUX D'HIER, MOTS D'AUJOURD'HUI

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

À l'occasion des commémorations de l'armistice de 1918, il s'agit de s'intéresser à chacun des jeunes hommes dont la mémoire individuelle se confond avec la masse des noms, des dates, des champs de batailles, gravés sur les monuments.

Il s'agit de favoriser une approche sensible et empathique pour mieux les connaître, les retrouver et mieux comprendre la nécessité de cultiver la paix au quotidien.

Démarche:

- Effectuer des recherches depuis l'école (archives en ligne)
- Présenter ces recherches en rédigeant le parcours de vie d'un soldat
- Témoigner d'une compréhension sensible en rédigeant une lettre d'un soldat à sa famille
- Enrichir l'espace virtuel de la mémoire en déposant les fiches parcours de vie sur l'espace collaboratif du département où sont décédés les soldats de ma commune



<http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/spip.php?article1920>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Transposer la démarche sur d'autres parcours de vie, d'autres périodes historiques.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Guider la recherche d'information et utiliser un moteur de recherche dédié aux élèves.

Proposer des fichiers audio des lettres de poilus pour faciliter l'accès au texte.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Histoire

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.2. Partager et publier

Niveaux de maîtrise

1, 2

RECHERCHE DOCUMENTAIRE COLLABORATIVE

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

Dans le cadre d'un projet de correspondance scolaire, les élèves effectuent des recherches documentaires en vue de produire un document collectif.

L'objectif est de développer le travail collaboratif en mobilisant les élèves sur un projet commun et d'utiliser des outils numériques favorisant la mutualisation des ressources entre élèves, la centralisation des productions de chacun et la communication vers l'extérieur (notamment avec les outils de travail collaboratif en ligne).



<https://www.reseau-canope.fr/notice/recherche-documentaire-collaborative-au-cm2.html>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Production collaborative de documents avec insertion multimédias, utilisation des outils collaboratifs proposés dans les ENT.

La diffusion publique de documents requiert une vigilance accrue sur les droits d'auteurs et l'hébergement des données.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Différenciation en proposant des binômes de différents niveaux, ou des travaux en lien avec les compétences des élèves.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Français

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.3. Collaborer

Niveaux de maîtrise

1, 2

POÉTICE: ÉCRITURE COLLABORATIVE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le projet consiste à s'engager dans l'écriture collaborative d'un poème.

Il permet de développer des compétences sociales, de prendre en compte le travail de ses pairs, de développer son esprit critique. En stimulant le plaisir d'écrire et la créativité, il donne du sens au travail d'écriture et suscite l'implication des élèves.



<http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/spip.php?article2035>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En soutien aux apprentissages (remédiation...):
des aides à l'écriture peuvent être proposées sur traitement de texte: amorce, lexique...

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Français

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.3. Collaborer

Niveaux de maîtrise

1, 2

CRÉER UN BLOG CULTUREL PARTICIPATIF

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le projet vise à proposer, à la communauté éducative, un blog participatif de ressources culturelles alimenté par les élèves et les enseignants de trois établissements du même secteur géographique (deux collèges et un lycée). Y sont diffusées et partagées les ressources et les productions plus locales de chaque établissement (recommandations, avis, critiques, agenda culturel, réalisations d'élèves...).

Les blogs créés sont hébergés sur une plateforme académique et mis en réseau entre les trois établissements.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17063>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Écriture collaborative en travaux pratiques de physique-chimie en lycée: retours d'expériences sur l'usage de quelques outils numériques et leurs impacts sur les apprentissages. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15735>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

« Outils numériques et écriture collaborative d'un Candide moderne »: Étudier le conte de Voltaire en constituant une revue de presse en ligne à l'aide d'un logiciel de curation (français, seconde). <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17296>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Documentation

CRCN

Domaines

2. Communication et collaboration
3. Création de contenus

Compétences travaillées

- 2.2. Partager et publier
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité

Niveaux de maîtrise

3-4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Publier en ligne une photo ou tout autre document

Connaître et appliquer les principales règles régissant le droit d'auteur

Choisir une licence Creative Commons adaptée à la situation

ÉCRIRE UN COMMENTAIRE SUR YOUTUBE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario encourage les élèves à collaborer pour rédiger un texte qui reflète les opinions de la classe. Ce texte sera publié sous la forme d'un commentaire sous une vidéo YouTube.

Dans un premier temps, les élèves analysent en amont de la séance une vidéo. Ils recueillent ensuite les différents avis et rédigent un texte commun sur un document collaboratif.

Les élèves publient enfin leur production sous forme de commentaire sous la vidéo YouTube.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/7488>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)
- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Tweeter et s'éduquer à l'information: <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15289>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Langues vivantes

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétences travaillées

2.2. Partager et publier
2.3. Collaborer

Niveau de maîtrise

3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Connaître les codes d'écriture sur les réseaux sociaux (hashtag et mention)

Connaître les bases de l'édition collaborative d'un document partagé en ligne

CRÉER L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE DE PERSONNAGES DE FICTION SUR LES MÉDIAS SOCIAUX

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

L'objectif principal est de concevoir l'identité numérique d'un personnage de fiction pour approfondir avec les élèves la lecture d'un récit (*Antigone et Matin brun*) dans le cadre d'une séquence d'étude d'une œuvre intégrale.

En miroir, cela permet d'amener les élèves à les faire réfléchir à leur propre identité numérique et aborder les règles et contraintes de fonctionnement des outils de réseautage social.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16936>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Maîtriser son identité numérique: séquence pédagogique en classe de seconde (accompagnement personnalisé) en documentation. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1406>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

E-réputation et traces numériques: séquence pédagogique en 4^e, 3^e et lycée (documentation). <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1647>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Éducation aux médias et à l'information, documentation, français

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.4. S'insérer dans un monde numérique

Niveau de maîtrise

3

Situation d'évaluation Pix travaillée dans le scénario

Connaître la notion d'identité numérique et ce qui la compose

COMPRENDRE LES DONNÉES AVEC UN JEU D'ÉVASION PÉDAGOGIQUE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Par le biais d'un jeu d'évasion pédagogique, les élèves développent leurs connaissances et compétences sur les traces numériques, les moteurs de recherche et le big data, en sciences numériques et technologie (SNT).



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17026>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

De l'open data au big data: enjeux économiques et décisionnels de l'open data et du big data (BTS)
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1636>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Maîtriser son identité numérique: apprendre aux élèves à maîtriser leur identité numérique afin de prévenir les risques pouvant découler de l'usage d'internet et notamment des réseaux sociaux, éducation aux médias et à l'information, accompagnement personnalisé, 2nde <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1406>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Sciences numériques et technologie (SNT), EMI, documentation

CRCN

Domaines

1. Information et données
2. Communication et collaboration

Compétences travaillées

1. Mener une recherche et une veille d'information
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Niveau de maîtrise

4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Trouver et utiliser un service en ligne (autre qu'un moteur de recherche)

Connaître la notion d'identité numérique et ce qui la compose

Connaître les GAFAM et certains enjeux associés