

Créer des livres numériques avec des tablettes tactiles

innovation
Expérimentation article 34
Expérimentation relevant d'un autre cadre (<i>précisez lequel</i>)

Référent de l'action nom, prénom, qualité

LEMOINE Kadriye, enseignante et formatrice TICE

Ecole ou établissement

Ecole Van Gogh 54760 LEYR

ZEP : non

Téléphone : 03 83 31 86 06

Mèl de l'école ou de l'établissement : ce.0540636y@ac-nancy-metz.fr

Circonscription s'il s'agit d'une école : POMPEY

personne contact : Kadriye Lemoine kadriye.lemoine@ac-nancy-metz.fr

Calendrier prévue de l'expérimentation ou de l'innovation

Date de début Février 2013	Date de fin Mars 2013
----------------------------	-----------------------

*Présentation résumée de l'action de type « quatrième de couverture » (5 à 20 lignes). Il s'agit de **décrire** l'action afin qu'un lecteur non initié puisse s'en faire une **idée concrète**, la localiser, repérer le besoin qui l'a déclenchée (réponses concises et précises aux questions quoi ? qui ? où ? quand ? comment ? pourquoi ?). Citez les disciplines d'enseignement concernées et les principaux acteurs.*

L'école Vincent Van Gogh située à Leyr a bénéficié du plan ENR, Ecole Numérique Rurale en 2009. L'utilisation du Tableau Numérique Interactif quotidienne est devenue naturelle pour les élèves de CM qui travaillent par ailleurs régulièrement sur les ordinateurs de la classe mobile. Ces nouveaux supports ont été vite intégrés aux autres outils de la classe. De plus en plus autonomes, les enfants les utilisent à présent sans difficulté. C'est dans ce contexte que j'ai voulu présenter et introduire le nouvel outil qu'est la tablette tactile.

Après une phase de découverte, l'ergonomie des tablettes, leur interface simple et intuitive, ont facilité leur prise en main et rapidement permis de passer à la création, à la production.

Grâce aux applications sélectionnées dans le domaine des arts, les élèves ont découvert des tableaux d'impressionnistes célèbres à travers les visites de galeries d'expositions virtuelles.

D'autres applications de production, telle l'application Bookabi, ont servi à la création de livres numériques sonores.

Leviers

Autonomie des élèves.
Enthousiasme des élèves.
Qualités du support/outil : la tablette (ergonomie, interface simple et intuitive, ...).
Qualité des applications utilisées.

En quoi l'action vous paraît-elle innovante et/ou expérimentale ?

Les tablettes ne sont pas que des outils de consultation. Elles sont de bons outils de créations, d'élaboration de contenus, de productions... Lorsque l'élève produit, il apprend. Le travail des élèves est valorisé, mutualisé.

Effets constatés

Effets constatés sur les acquis des élèves (performances, attitudes, pratiques)	<ul style="list-style-type: none">- Autonomie avérée tant dans la prise en main des tablettes que dans la phase de création des livres numériques.- Les contraintes techniques (nommer un fichier, le sauvegarder dans un répertoire précis...) étant levées, tous les élèves, même ceux les plus en difficulté, sont parvenus à réaliser leur livre.- Les élèves les plus timides ont pu s'exprimer, sonoriser leurs livres numériques.- De nombreuses compétences ont été validées : lecture, écriture, acquisition de lexique...
Effets constatés sur les pratiques des enseignants	<ul style="list-style-type: none">- Enthousiasme sûr !- Intérêt plus étendu vers les nouvelles technologies.- Gestion différente de la classe : facilité de mise en place de groupes de besoins, groupes de niveaux : une meilleure différenciation pédagogique.- Par son instantanéité, son faible encombrement, son ergonomie, sa facilité d'utilisation, son autonomie et son utilisation naturelle par les élèves, la tablette séduit le monde enseignant.
Effets constatés sur le leadership et les relations professionnelles	<ul style="list-style-type: none">- Partage de pratiques professionnelles : lors des échanges avec d'autres collègues et la présentation de cette expérimentation lors de mes formations TICE, j'ai suscité chez les collègues non seulement curiosité, mais aussi envie de mener des séances similaires.- Plusieurs projets d'expérimentations sont envisagés pour l'année scolaire 2012-2013 : les tablettes sont réservées pour des classes maternelles pour mettre en place un cahier de vie numérique, par exemple.
Effets constatés sur l'école / l'établissement	<i>Pas d'effet spécifique.</i>
Effets constatés plus généralement sur l'environnement	<p>Ce projet a été présenté lors du tour de France du Numérique, organisé en partenariat avec le Café Pédagogique, à Nancy. Le travail des élèves a été ainsi valorisé. Le projet est sélectionné et se retrouve parmi les projets numériques innovants.</p>

Quel est le protocole d'évaluation (interne ou externe) ?

Outils d'évaluation, utilisation des nouvelles technologies, indicateurs.

Evaluations :

Attitude des élèves : observation directe

Compétences acquises : validation des items du socle commun.

Culture numérique : appropriation de nouveaux outils, utilisation de nouvelles technologies.

Les contraintes techniques ne sont pas des obstacles dans la production et la créativité : autonomie et motivation.

Elèves de plus en plus acteurs dans leurs apprentissages : le rapport au savoir évolue, et la démarche s'oriente vers une véritable démarche d'investigation.

Une réussite à communiquer à l'extérieur ce serait :

Outil nomade, à portée de main et complémentaire : à côté du cahier ou du livre de l'élève, la tablette n'est pas toujours au centre de l'apprentissage, c'est un outil nouveau à intégrer dans sa pratique de classe :

- Différenciation et respect des rythmes individuels d'apprentissage,
- Approche ludique des apprentissages complexes,
- Outil de communication, de coopération, de mutualisation.

Attractivité
Facilité
Efficacité
Interactivité
Productivité

Mise en œuvre de l'action	<ul style="list-style-type: none"> - par un professeur isolé - par une équipe élargie : interdisciplinaire et/ou inter catégorielle
Pilotage de l'action	<ul style="list-style-type: none"> - Quels autres acteurs ont été sollicités ? ATICE
Typologie de l'évaluation de l'action	<ul style="list-style-type: none"> - sur les élèves (satisfaction, acquisition, compétence...) - sur l'enseignement des disciplines - sur l'organisation pédagogique de la classe, de l'école ou de l'établissement ?
Typologie des modalités d'évaluation de l'action	<ul style="list-style-type: none"> - uniquement l'évaluation de la tâche réalisée - une évaluation interne intégrant l'analyse des acquis des élèves - une évaluation interne ET externe
Typologie de l'accompagnement. Qui est accompagné ?	<ul style="list-style-type: none"> - autre : enseignante et ATICE
Typologie de l'accompagnement. Qui accompagne ?	<ul style="list-style-type: none"> - un formateur
Typologie de l'accompagnement. Quel type d'accompagnement ?	<ul style="list-style-type: none"> - aide technique (aide à la rédaction de bilan, formation à l'utilisation d'un outil etc.)
Liens avec la recherche. Sur quelle thématique ?	<ul style="list-style-type: none"> - les apprentissages fondamentaux en numératie et littératie - l'évaluation des apprentissages, des pratiques, des unités éducatives - le conseil pédagogique et le partage des responsabilités pédagogiques et éducatives - l'amélioration de l'école et le travail enseignant

Thématique : n°

SOCLE COMMUN ET PERSONNALISATION DES PARCOURS	
Maîtrise du français / prévention de l'illettrisme	1.1
Maîtrise des autres connaissances et compétences du socle commun	1.2
Enseignement des disciplines (<i>Interdisciplinarité, progression pédagogique...</i>)	1.3
Organisation de la classe	1.4
Evaluation des élèves	1.5
Aide individualisée (aide personnalisée, accompagnement éducatif)	1.8
VIE SCOLAIRE, ETABLISSEMENTS ET PARTENARIATS EDUCATIFS	
Art et culture (<i>développement de la pratique artistique et de la découverte culturelle</i>)	3.1
PROGRAMMES, FORMATION ET DEVELOPPEMENT NUMERIQUE	
Ressources pédagogiques et numériques (<i>actions de développement et de promotions des usages dans l</i>	4.1
Développement du numérique	4.2

Mots-clés :

STRUCTURES	MODALITES DISPOSITIFS	THEMES	CHAMPS DISCIPLINAIRES
Ecole élémentaire	Diversification pédagogique Individualisation	Arts et culture Compétences Socle commun TICE	Education artistique Histoire des arts Informatique Interdisciplinarité TICE : numérique