
PROPOSITIONS D' ACTIONS DANS LE CADRE DU PROJET ACADÉMIQUE « DIJON ACADÉMIE APPRENANTE »

TRAVAUX RÉALISÉS PAR LES ENSEIGNANTS RÉFÉRENTS NUMÉRIQUES, LES INTERLOCUTEURS
ACADEMIQUES AU NUMERIQUE ET LES CONSEILLERS ET FORMATEURS DE LA DE L'ACADÉMIE DE
DIJON, LES 11 ET 12 SEPTEMBRE 2018.

Précisions sur le contenu de ce document :

Les propositions suivantes sont issues du Cogit'Express : 32 heures de co-construction en ligne reprenant les modalités du forum ouvert. Certaines ont été davantage travaillées pour aboutir à une proposition de plan d'action pour une mise en œuvre rapide.

À la demande des groupes de travail académiques (GTA), des précisions pourront être apportées par les différents contributeurs.

Sommaire

AXE 1 : APPRENDRE ET RÉUSSIR	2
OBJECTIF 1.3 : Développer la dimension coopérative dans et hors la classe	2
Développer les usages autour d'un outil collaboratif (à partir d'un retour d'expérience)	2
OBJECTIF 3.1 : prendre en compte la diversité des élèves	2
Un collègue sans classe.....	2
OBJECTIF 3.2 : Renforcer l'inclusion des élèves à besoins éducatifs particuliers.....	3
Accompagner les élèves à besoin particulier	3
AXE 4 : LIBÉRER LES ÉNERGIES.....	3
OBJECTIF 10.3 : Accompagner et favoriser l'autonomie des équipes des unités d'enseignement	3
Hackathon 'escape game' délocalisé.....	3
OBJECTIF 12.3 : Diffuser les pratiques d'innovation réussies, les soutenir, les mutualiser	4
Emission de radio pédagogique.....	4

Participants : Romain Aubé, Frederic Bonnaud, Patrick Bonnet, Francis Bordes, Emmanuel Brecq, Cedric Bulin, Christophe Coronel, Plumel David, Cecile De Joie, Laurent Deschamps, Jacques Dubois, Remi Fairy, Julien Fillon, Philippe Gatouillat, Olivier Gradelet, Arnaud Guerin, Annie Gwynn, Jeremy Jacques, Gwendoline Juilleron, Sandrine Lamouret, Beatrice Laurier, Jean-Michel Lhenri, Christophe Manigaud, Elisabeth Martin-Andre, Sebastien Masson, Anne-Claude Meunier, Caroline Meyer, Sylvain Perot, David Petiot, Remi Poissonnier, Jerome Sacard, Fouzia Salihi, Regis Sotty, Jonathan Tesse, Pierre Travers, Olivier Vendeme, Gilles Vincent, Thomas Volterrani.

Pour plus d'informations : Jacques Dubois jacques-paul.dubois@ac-dijon.fr

AXE 1 : APPRENDRE ET RÉUSSIR

OBJECTIF 1.3 : Développer la dimension coopérative dans et hors la classe

Développer les usages autour d'un outil collaboratif (à partir d'un retour d'expérience)

Objectif : développer les usages coopératifs au sein de l'établissement

Descriptif : Pearltrees est à la fois un cloud, un outil de veille, permet la mise à disposition de ressources, mais aussi le travail collaboratif entre élèves et entre enseignants, et entre élèves et enseignants. Comme il s'agit également d'un réseau social, on peut choisir de partager tout avec tout le monde, ou ne rien partager, etc.

Zone d'impact : établissement

Plan d'action :

- *Année 1* : prise en main de l'outil et accompagnement 'personnel' ;
- *Année 2* : échanges et co-formation entre enseignants de disciplines variées
 - Multiplication de projets entre enseignants ;
 - Ouverture des portes des classes pour donner à voir ce qui s'y vit.
- *Année 3* : (qui commence) les élèves s'emparent de l'outil, développent des usages et sont demandeurs auprès de collègues pour qu'ils deviennent à leur tour usagers.

OBJECTIF 3.1 : prendre en compte la diversité des élèves

Un collège sans classe

Objectif : Différencier les parcours de chacun et prendre chaque élève à son niveau pour l'emmener le plus loin possible.

Descriptif : En s'appuyant sur le travail réalisé et documenté par un collège de l'académie de Bordeaux (<https://www.notredamebordeaux.com/college-sans-classes>), développer le concept pour :

- Respecter le rythme et les besoins de chaque élève.
- Redonner le goût de l'apprentissage.
- Éviter le décrochage scolaire en proposant à chaque élève un enseignement véritablement adapté à ses besoins et à son rythme.
- Éviter le phénomène de « saut de classe » ou de redoublement.

La réflexion peut aussi être enrichie par l'article *Why do we group students by manufacture date?* <https://usergeneratededucation.wordpress.com/2018/08/18/why-do-we-group-students-by-manufacturer-date/>

Zone d'impact : l'établissement

OBJECTIF 3.2 : Renforcer l'inclusion des élèves à besoins éducatifs particuliers

Accompagner les élèves à besoin particulier

Objectif : faciliter l'accès à la compréhension écrite et orale et la mémorisation pour des élèves à besoins particuliers

Descriptif : plusieurs stratégies sont envisageables :

- Fourniture d'outils (tablettes ou logiciels)
- Travailler la mémorisation à long terme avec des outils genre flashcard, schéma, étapes, ... des logiciels existent (CEREGO, par exemple avec tutoriel réalisé par une enseignante : <https://www.youtube.com/watch?v=Miz4Z0rKTFM&feature=youtu.be&app=desktop>)

Zone d'impact : l'élève ou la classe

AXE 4 : LIBÉRER LES ÉNERGIES

OBJECTIF 10.3 : Accompagner et favoriser l'autonomie des équipes des unités d'enseignement

Hackathon 'escape game' délocalisé

Objectif : fédérer les équipes en établissements pour monter des projets courts et réalistes qui mobilisent les élèves.

Descriptif : organiser un hackathon pour construire un **escape game**. Toute équipe enseignante peut s'inscrire et le vivre dans l'établissement. Cela permet de créer du lien entre les enseignants pour construire un projet/outil commun et développer la collaboration, la créativité, des démarches pédagogiques actives, des usages éclairés du numérique pédagogique ...

Zone d'impact : académique pour l'organisation et établissement pour la réalisation.

Plan d'action : L'académie de Nancy-Metz a déjà proposé un tel projet en mobilisant 15 établissements. Le projet est documenté sur le site <https://labeha.org>. Il se déroule en trois étapes :

- **étape 1** : concours Hackescape (en avril) pour créer un escape game (ressources données pour créer situation d'apprentissage collaborative avec du numérique), puis ...
- **étape 2** : impliquer les élèves d'un niveau dans la démarche en vivant l'escape+ profs en conseil pédagogique;
- **étape 3** : créer une fête de l'apprendre: les professeurs créent des situations d'apprentissage collaboratives pour tous les niveaux de classe.

Bilan : des professeurs qui changent leurs pratiques (apprentissage actif et moins dans le descendant), qui collaborent et qui se lancent peu à peu dans les pratiques par le numérique; meilleure entente et ambiance de travail; impulsion de projets courts et meilleure implication des élèves.

Cette proposition peut être décliné pour d'autres types d'événements collaboratifs (forum ouvert, world café, ...) et aborder des sujets autres que les *escape game*.

OBJECTIF 12.3 : Diffuser les pratiques d'innovation réussies, les soutenir, les mutualiser

Emission de radio pédagogique

Objectif : Diffuser les pratiques d'innovation réussies à l'aide d'une radio (à la fois FM et webradio) en s'appuyant sur Radio Prévert.

Descriptif : Proposer une émission sur les actualités éducatives dans l'académie

Zone d'impact : académique

Plan d'action :

- Les contenus existent pour une grande part (ITW de spécialistes, webradios événementielle etc...) , il suffirait de les rassembler dans une même émission, mais récurrente. L'idée serait de se centrer sur les enseignants de toute l'académie.
- Cette initiative pourrait s'appuyer sur le projet académique Webdiff (<http://webdiff.ac-dijon.fr>) porté par la DANE, le CLEMI et CANOPE.
- On pourrait aussi interviewer des enseignants pour qu'ils témoignent de leurs pratiques avec un canevas simple : mon projet, ce que ça m'apporte, ce que ça apporte aux élèves, à l'établissement etc.