

Idée de séance qui intègre le numérique dans sa classe

La ressource décrit avant tout une démarche pour permettre son appropriation par d'autres. On y soulignera les points forts, les éventuelles difficultés rencontrées avant d'en faire le bilan.

DISCIPLINE : Physique chimie

NIVEAU : 5ème

DUREE : 35 minutes

TITRE DE LA SEANCE OU DE LA SEQUENCE : BILAN DE FIN PERIODE - COMPETITION ENTRE GROUPES

Objectif (s) : ce que l'élève sera capable de faire à la fin de la période de formation.

Verbe(s) d'action. Mentionner les objectifs intermédiaires si besoin (les différents étapes) :

- Faire le bilan des connaissances et des compétences travaillées entre deux périodes
- Entraîner la récupération en mémoire des élèves

Prérequis : ce que l'élève doit savoir ou savoir-faire pour bien aborder la séance.

- Savoir-faire : savoir utiliser elyco et savoir coopérer en groupe
- Savoir être : être à l'écoute des autres

Compétences du CRCN : 2.1 Interagir 2.2 Partager et publier	Compétences disciplinaires :	Compétences du socle : Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	Outils numériques utilisés: <ul style="list-style-type: none">• Elyco• Wooclap• digibuzzer
--	-------------------------------------	--	---

SITUATION D'APPRENTISSAGE

Résumé de la séance : (max 200 caractères pour expliciter et apporter les informations essentielles) :

Une séance de révision à l'aide de Wooclap juste avant les vacances sur les connaissances travaillées durant la période. Une semaine avant les élèves sont prévenus des objectifs et des modalités de l'exercice. Le jour J les élèves sont répartis par groupe de 3 à 4 élèves tirés au hasard. Chaque groupe répond aux vingt questions à l'aide d'une tablette. A la fin du questionnaire, on affiche le podium sur l'application.

Mots clés : retour, informations, connaissances, mémorisation, Wooclap

Auteur : Y. Houdet

Etablissement : Collège de Goulaine (44115 Basse-Goulaine)

1^{ère} étape

Prévenir
les élèves



5^{ème} étape

Bilan
apprendre à
apprendre

2^{ème} étape

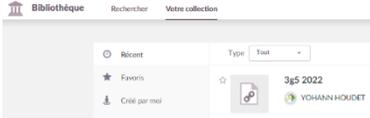
Une
tablette
par groupe

3^{ème} étape

20 questions
Avec feedback
wooclap

4^{ème} étape

Podium

Descriptif des différentes étapes de l'activité	Activités des élèves	Matériels, supports, outils numériques	Illustrations : captures d'écran de travaux d'élèves et enseignants, témoignages audio ou vidéo d'élèves/enseignants, photos,
Déroulé 1 : prévenir les élèves	Le cours précédent les élèves sont prévenus que l'on organise une compétition entre groupe au prochain cours. La liste des objectifs à travailler est donner aux élèves.	La feuille des objectifs à travailler pour le prochain cours.	
Déroulé 2 : constitution des groupes	Utilisation de l'outil en gratuit en ligne Keamk pour générer des groupes mixtes en ligne. Possibilités de stocker le lien vers les groupes dans la bibliothèque elyco pour les réutiliser lors d'un prochain cours et faire un nouveau tirage au sort.	 	
Déroulé 3 : connexion des élèves	Connexion des élèves sur elyco. Les élèves cliquent sur le lien wooclap envoyé par l'enseignant dans la messagerie bulle. Ils saisissent les prénoms des élèves du groupe comme pseudo.	Une tablette par groupe de 3 à 4. Un questionnaire d'une vingtaine de questions préparé en amont par l'enseignant sur wooclap.	 HOUDET, YOHANN le lien vers le questionnaire : https://www.wooclap.com/EXLTHH

Déroulé 4 : jouer

Quand tous les groupes sont prêts, on lance le questionnaire wooclap.

Les élèves se concertent en groupe pour répondre à chaque question (nécessiter de chuchoter pour ne pas donner la réponse aux autres groupes). Après chaque question, on bloque et on donne la bonne réponse.

A la moitié du questionnaire, on montre le pré-podium

On finit les 10 dernières questions et à la fin on montre le podium des 3 meilleurs groupes.

Retour sur la feuille d'objectifs donnée au cours précédent pour faire le point sur les connaissances travaillées durant cette période + explication de l'intérêt d'entraîner la récupération en mémoire.

Un ordinateur et un vidéo projecteur.

Les réponses correctes sont

Les sources **1 primaires** qui créent leur propre lumière (exemple le **2 soleil**, une lampe)

Les objets **3 diffusants** qui renvoient une partie de la lumière qui leur parvient (exemple : **4 la Lune** et les planètes sont des objets diffusants).

1 primaires ✓ 88%

2 soleil ✓ 88%

3 diffusants ✓ 88%

4 la Lune ✓ 63%

Quel est le nom du changement d'état N°2 ?

1 liquéfaction 75% 6

2 fusion 25% 2

3 évaporation 0% 0

4 solidification 0% 0

Les meilleurs joueurs

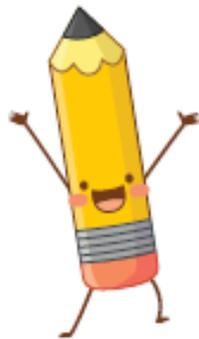
1 Emma Baptiste Léon 32 pts

2 Alexandre, Inass, Valentin, Emmy 30 pts

3 Clément Fanny Laurynn 29 pts

Quiz de révision

Bilan



Dynamique

Ludique

Récupération en mémoire des connaissances

Digibuzzer



Bilan

- **La séance aurait-elle (a-r-elle pu avant son éventuelle adaptation) pu prendre une autre forme et atteindre les mêmes objectifs avec un autre dispositif pédagogique**

Oui, elle peut aussi être faite plus simplement avec l'enseignant qui donne les questions à l'oral et les élèves qui répondent via l'application digibuzzer de la digitale : <https://ladigitale.dev/blog/digibuzzer-pour-jouer-autour-d-un-buzzer-connecte>. L'enseignant donne les questions à l'oral et les élèves cliquent sur le buzzer pour répondre. Le premier élève qui buzz donne la réponse.



- **Quelle plus-value est attendue avec l'emploi du numérique ?**

Le numérique dynamise une séance de révision. Les élèves sont impliqués, l'application est facile d'accès et le feedback est immédiat ce qui favorise l'apprentissage. L'outil permet de récupérer les réponses de plusieurs groupes instantanément.

- **Le dispositif est-il facilement réutilisable ou transposable ? Permet-il une optimisation de l'investissement de l'enseignant ?**

Une fois le questionnaire créé, il peut être facilement réutilisé avec une autre classe. On peut aussi se partager les questionnaires si on travaille à plusieurs enseignants pour se répartir la charge de travail. Il est nécessaire de varier les groupes entre chaque période. Un tirage au sort des groupes semble préférable.

Points positifs, points négatifs

- Points positifs : une séance dynamique où les élèves sont impliqués et en activité.
- Points négatifs : en mode compétition, certains élèves peuvent se mettre en retrait.