

Enseigner et apprendre avec le numérique



**Utiliser une activité ludique de l'ENT
pour organiser à distance un atelier d'écriture**

États généraux du numérique pour l'éducation 2020 - Pays de la Loire

Contexte

Environnement

- Lycée professionnel à la Roche sur Yon, Vendée.
- Durant la totalité du temps de confinement.

Acteurs concernés

- Élève de CAP première année Peintre,
12 élèves inscrits, mais seulement 9 ont participé à la pratique à distance.

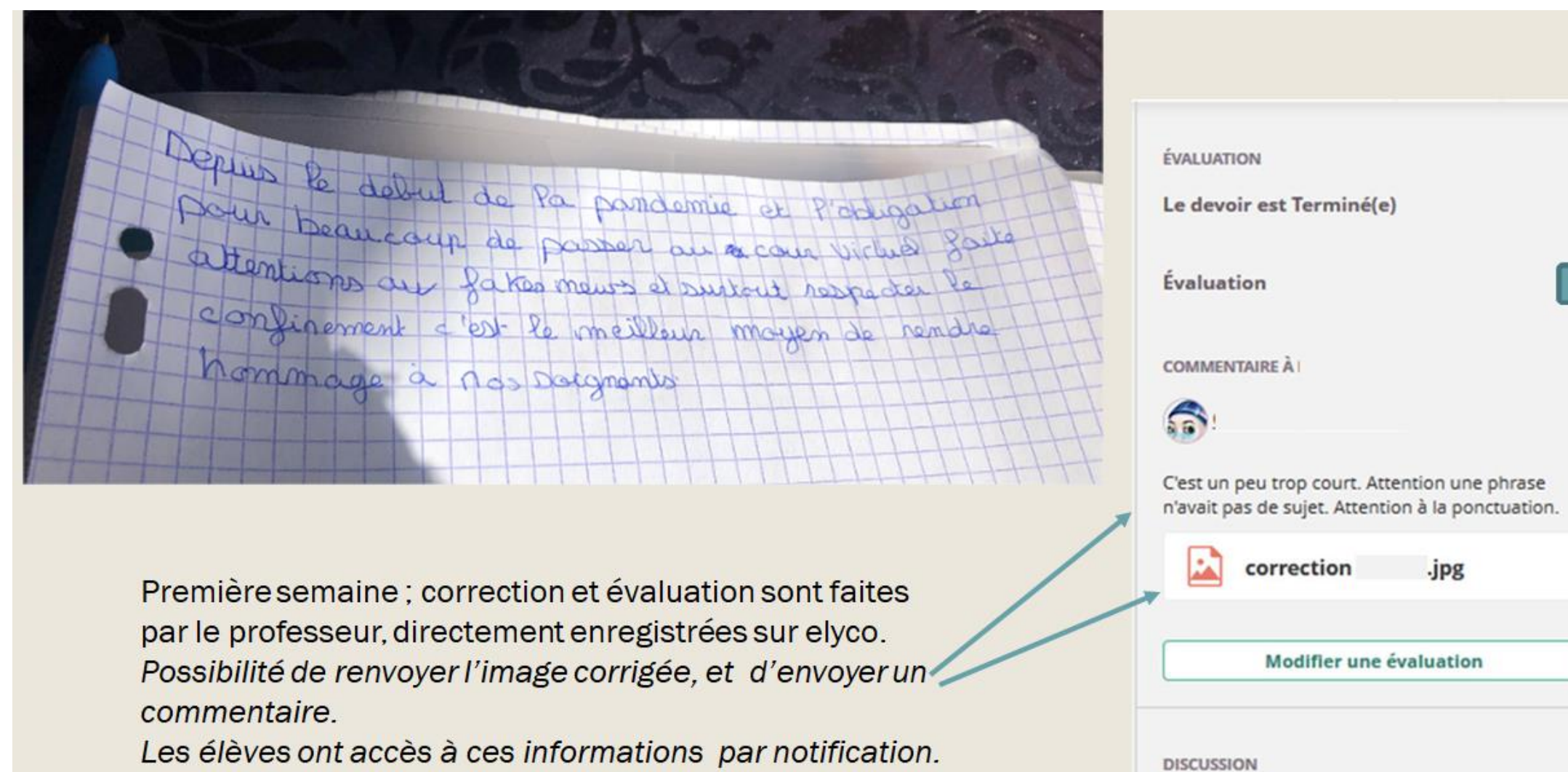
Constats et éléments déclencheurs

- **Motivation** : rendre le travail ludique avec un jeu du pendu
-> créer une routine quotidienne.
- **Connexion** : tous les élèves se connectaient avec une pratique régulière, ils connaissaient leur identifiant et mot de passe, ils connaissaient l'ENT e-lyco avant le confinement.
- **Matériel** : le jeu du pendu et la remise des écrits sont possibles sur un smartphone. Certains élèves ne possèdent que cela.

➡ Pour créer une routine, utilisation des outils numériques déjà connus et accessibles depuis leur smartphone.

➡ Utilisation d'e-lyco et de son appli mobile (*It's Learning*) pour réaliser l'atelier d'écriture..

Description de la pratique



Première semaine ; correction et évaluation sont faites par le professeur, directement enregistrées sur elyco. Possibilité de renvoyer l'image corrigée, et d'envoyer un commentaire. Les élèves ont accès à ces informations par notification.

Une troisième semaine tournée vers l'imaginaire

Une **nouvelle** semaine de confinement commence si nous respectons nous Pourrons **bientôt**

Ressortir voir les **arbres** écouter les **tintamarre** des oiseaux regarder les **poisson** dans l'eau mais aussi aller voir sa famille les enlacer et faire un grand repas pour fête la fin de ce cauchemar retrouve ses amis pour profite de moment de rigolade ensemble et oublie ce virus .

Discussion entre 2 élèves sur la messagerie bulle de la classe :

Tintamare c'est du bruit
Ah pardon je croyais que c'était un animal

Il était une nouvelles fois un poisson et un tintamarre allait se rencontrer tous les deux bientôt devant un arbre qui s'appelle l'arbre de l'espoir, tintamarre trouver le poisson au bout de cette arbre allonger par terre , le tintamarre courent puis le voit les yeux ouvert entrain de penser alors tintamarre se met a coter de lui puis il faisait comme lui.

Bilan et perspectives

- **Irritants**

Difficulté de faire adhérer tous les élèves.

Difficulté de faire comprendre l'évaluation par les pairs.

- **Points forts**

La pratique déjà acquise de l'utilisation des outils, le jeu

- **Perspectives / Transférabilité**

L'atelier d'écriture est déjà un travail de français et est facilement transférable.

Référence aux programmes :

En CAP - Objet d'étude : Rêver, imaginer, créer.

Pratiques : Écriture et réécriture ;

Enseigner le français à l'heure du numérique.