

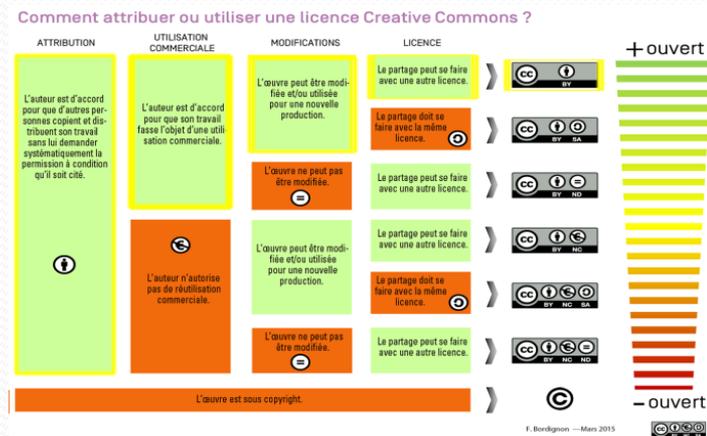
Twitter

Exploitations pédagogiques

Les droits d'auteur

- Les licences Creative Commons

- http://canope.ac-besancon.fr/blog/wp-content/uploads/2016/02/Licences-CC.mp4?_id=1



- Les six diapositives suivantes ont été reprises à partir de ce site :

- http://fr.slideshare.net/pedagolu/usages-pda-twitterpdf?fb_action_ids=599740930057000,599738803390546&fb_action_type=s=og.likes&fb_source=other_multiline&action_object_map

Auteur : CAPE, Ecole des Mines de Nantes



Elles ont été réadaptées à un usage au primaire et secondaire.



Du côté enseignant 1/3

- 1. **Communiquer** avec ses élèves, **garder le contact** lors des périodes de stage
- 2. Indiquer les contenus abordés en cours, suggérer des **lectures de documents complémentaires**
- 3. Échanger, partager des ressources, des informations et des idées avec d'autres **groupes / classes**
- 4. Organiser un **débat en ligne et en temps réel** avec une autre classe
- 5. Collecter des **points de vue et arguments** sur un sujet controversé
- 6. Réaliser des **sondages**

Du côté enseignant 2/3

- 7. Créer une **galerie d'art** en ligne pour présenter des projets
- 8. Rédiger une **histoire à plusieurs** (conte, épisode historique, voyage...) à la façon de... en commençant une première phrase d'ouverture et demander aux élèves de la continuer en utilisant un hashtag commun
- 9. Demander la **définition** d'un concept, d'un mot technique ou d'un mot de vocabulaire sur le réseau Twitter (transformer le résultat en nuage de mots www.wordle.net)
- 10. Organiser une **chasse au trésor** en ligne en demandant aux élèves de trouver suffisamment de ressources en ligne qui soutiennent un concept ou un sujet (une ressource ne peut être citée qu'une seule fois)

Du côté enseignant 3/3

- 11. Demander à votre réseau de **commenter un phénomène** local ou national
- 12. Créer une **communauté de pratique** ou une communauté d'apprentissage sur une thématique
- 13. Collecter des **opinions** pendant un cours magistral, un débat, un film ou une pièce de théâtre
- 14. Donner aux élèves un **retour rapide à l'issue d'un examen**, sur les fautes et erreurs les plus souvent rencontrées
- 15. Suivre des **conférences**, colloques et séminaires
- 16. Suivre **l'actualité**

Du côté élèves 1/3

- 1. Explorer l'**écriture collaborative** en temps réel en mutualisant une prise de notes avec un hashtag commun ou un compte commun
- 2. Prendre des **notes** pendant un voyage ou une visite avec un hashtag ou un compte commun
- 3. Écrire une **synthèse commune**, compléter des idées, garder une trace de ses recherches
- 4. **Résumer** individuellement un point de vue, un concept en un tweet
- 5. **Collecter des données**, des ressources complémentaires ou des opinions sur un concept difficile, un sujet d'actualité ou controversé...
- 6. Tenir un **journal de bord** sur l'avancement du travail

Du côté élèves 2/3

- 7. **Partager** ses découvertes, ses questions
- 8. Poser des **questions**, émettre des **remarques**, donner des **exemples** lors d'un cours magistral
- 9. Apprendre et se familiariser avec une **langue étrangère** en lisant / écrivant de courtes phrases (140 caractères max.)
- 10. Communiquer avec des **professionnels** de l'industrie et des experts
- 11. Suivre l'évolution de **projets** techniques et scientifiques (ex : @nasa)
- 12. Créer une **fiction** sur la base de connaissances étudiées en cours (dans le futur, une autre planète, dans un monde parallèle...)

Du côté élèves 3/3

- 13. Organiser une **veille** sur un sujet traité en cours
- 14. Participer à une **compétition** d'un certain nombre de faits sur une thématique (tout fait déjà cité ne peut plus l'être par les autres groupes)
- 15. Faire une **enquête en ligne** en utilisant le réseau pour mener des recherches sur une thématique précise
- 16. Faire un **brainstorming** avec son réseau et entre élèves
- 17. Organiser un **quiz** entre élèves pour réviser un sujet ou s'entraîner sur des concepts difficiles
- 18. Rédiger des dialogues entre deux **personnages** (figures importantes de l'histoire ou de la littérature, ex : Darwin, Einstein, Sherlock Holmes...) sur un sujet donné à la manière d'un **jeu de rôle**