

DES PISTES POUR TRAVAILLER LES COMPÉTENCES AU COLLEGE

I. Travailler à distance la compétence « s'informer dans le monde numérique » en classe de 6e

Outil numérique : LearningApps et le site internet des J.O.

L'activité consiste à sélectionner des informations sur un site internet. Le site est consultable avant et pendant l'activité.

Les élèves répondent aux questions [d'un jeu](#) pour travailler cette compétence. En 6^e, il s'agit d'apprendre à réaliser une recherche simple sur Internet à partir d'un site sélectionné.

Le jeu est construit à partir de Learning Apps. Sans demander aux élèves de créer de compte (cf. RGPD), cet outil permet d'effectuer des évaluations formatives non notées. D'autres outils numériques peuvent être utilisés comme Microsoft Forms (équivalent à GoogleForms mais Microsoft est conforme au RGPD) ou l'outil quiz de Pronote.

Séance 2 : Répondre aux questions de ce jeu en cherchant les informations dans le site demandé.

Site à consulter AVANT et PENDANT le jeu



II. Travailler à distance la compétence « analyser et comprendre un document tout en collaborant et mutualisant » en classe de 6e

Outil numérique : Padlet

Quatre groupes de travail à distance ont été constitués et sont énoncés dans le Padlet (cf.figure 1). Les élèves ont la même activité (cf. figure 3) mais le titre du dossier documentaire change (cf. figure 2). A l'aide des documents, l'élève d'un groupe choisit une question pour y répondre. A la fin de la semaine accordée aux élèves pour réaliser l'activité, chaque groupe a répondu à la totalité des questions du fait de la contribution des uns et des autres.

Le Padlet est configuré pour que les élèves puissent **écrire** sans avoir à créer de compte (cf. RGPD). En revanche, quand ils créent une nouvelle publication, ils doivent écrire leur prénom (seulement le prénom cf. RGPD) dans le titre de la publication.

La mutualisation se fait en deux phases : d'une part, avec les réponses des élèves et des différents groupes (corrigées par le professeur), d'autre part lors de la classe virtuelle que constitue la séance 3.

Il est recommandé de mettre en oeuvre une phase d'aiguillage ou de relance de l'activité : en ajoutant au cours de la semaine des aides, en corrigeant les réponses au fur et à mesure qu'elles sont publiées ou en félicitant les réponses correctes et complètes. Cela (re)donne confiance aux élèves et/ou au groupe et encourage les autres élèves et/ou groupes à répondre.

Figure 1 : Capture d'écran du Padlet favorisant le travail de la compétence

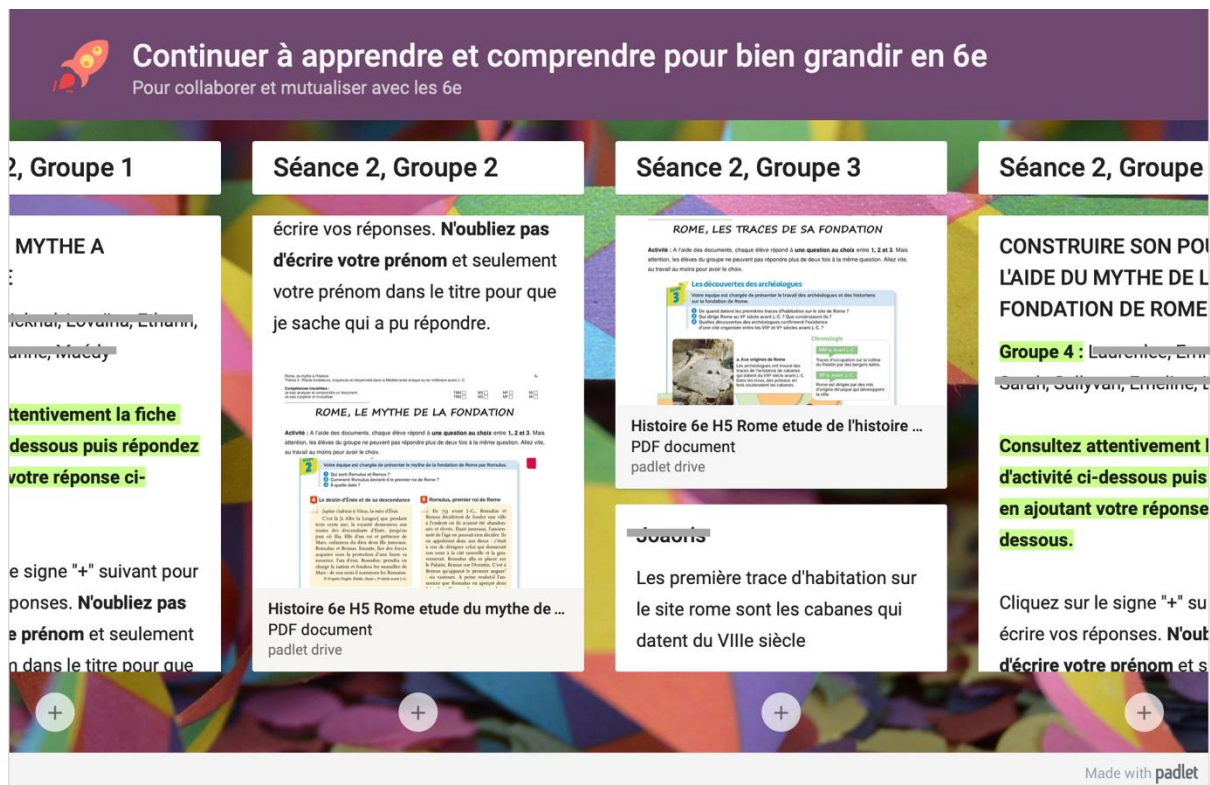


Figure 2 : Quatre dossiers documentaires

Groupe 1 : Se repérer dans l'espace-temps de la Rome antique

Groupe 2 : Rome, le mythe de sa fondation

Groupe 3 : Rome, les traces de sa fondation

Groupe 4 : Construire son pouvoir à l'aide du mythe de la fondation de Rome : les cas de César et d'Auguste

Figure 3 : Focus sur l'activité proposée aux élèves

Rome, du mythe à l'histoire	6e			
Thème 2 : Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au I ^{er} millénaire avant J.-C.				
Compétences travaillées :				
Je sais analyser et comprendre un document.	TBM ☐	MS ☐	MF ☐	MI ☐
Je sais coopérer et mutualiser.	TBM ☐	MS ☐	MF ☐	MI ☐

ROME, LES TRACES DE SA FONDATION

Activité : A l'aide des documents, chaque élève répond à une question au choix entre **1, 2 et 3**. Mais attention, les élèves du groupe ne peuvent pas répondre plus de deux fois à la même question. Allez vite, au travail au moins pour avoir le choix.

Outil numérique : Padlet et CryptPad (Framapad était en surcharge d'utilisation jusqu'au 26 mars)

CryptPad permet de créer des documents collaboratifs rapidement pour écrire à plusieurs. CryptPad est une alternative respectant la vie privée aux services GoogleDocs et aux services cloud populaires (GoogleDrive).

Les deux compétences ciblées sont se repérer dans le temps et raisonner ou justifier une démarche et les choix effectués.

Se repérer dans le temps pour situer la relance de la colonisation au XIXe siècle (par rapport à la Révolution industrielle étudiée et par rapport à la société coloniale martiniquaise du XVIIIe siècle étudiée en début d'année).

La classe, divisée en trois groupes, travaille sur le même dossier documentaire et sur le même fichier collaboratif. Les élèves rédigent leur(s) réponse(s) dans l'outil texte de CryptPad. Les limites de CryptPad c'est que l'élève doit spécifier lui-même sa couleur et la chronologie de la rédaction n'est pas aussi performante que dans Framapad. Toutefois, pour atténuer ses limites, les élèves peuvent surligner leur réponse d'une couleur (cf. figure 1).

Après cette phase de choix, les élèves répondent aux questions de sondages lors d'une classe virtuelle ou avec un quiz en ligne (MicrosoftForms ou Quiz Pronote) pour justifier le choix des questions et les réponses qu'ils ont formulées.

On peut envisager un questionnaire avec des réponses rédigées sans suggestion (possible avec MicrosoftForms ou quiz Pronote) et un questionnaire avec des réponses rédigées. Ce dernier peut être diffusé :

- aux élèves à besoins particuliers
- dans un second temps, à tous les élèves qui ne parviennent pas à répondre aux formulaires sans suggestion (ceux qui répondent « je ne sais pas », « parce que c'était la réponse la plus facile » ou ceux qui ne répondent pas).

Figure 1 : Surligner sa réponse pour répondre aux questions choisies.

Rappel : chaque groupe choisit deux questions et réponds. Attention, vous ne pouvez pas répondre aux mêmes questions choisies par un autre groupe. Vite, au moins pour avoir le choix!

Groupe 1 : merci de reprendre ces couleurs pour répondre.

Groupe 2 : merci de reprendre cette couleur pour répondre.

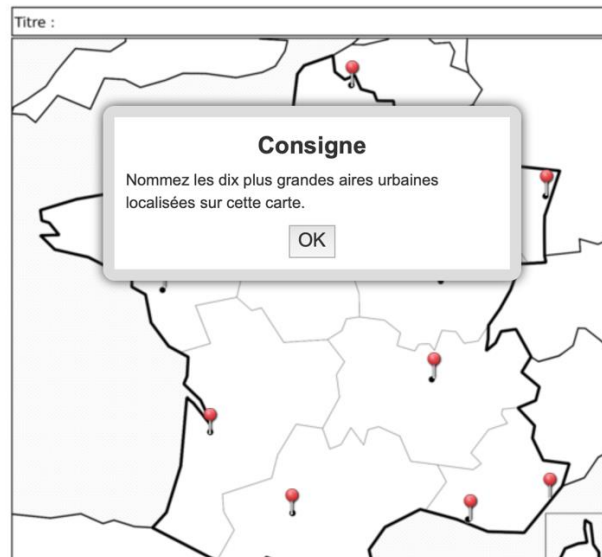
Groupe 3 : merci de reprendre cette couleur pour répondre.

III. Travailler à distance la compétence « se repérer dans l'espace » pour consolider ses connaissances en classe de 3e

Outil numérique : LearningApps

Pour mieux se repérer dans l'espace, les élèves complètent cette carte des dix plus grandes aires urbaines françaises. Pour ce faire, ils cliquent sur chaque signet rouge. Les noms des aires urbaines sont proposés, les élèves cliquent sur la réponse. L'outil corrige automatiquement en cliquant sur le bouton bleu (en bas à droite).

La carte interactive est construite à partir de Learning Apps. Sans demander aux élèves de créer de compte (cf. RGPD), cet outil permet d'effectuer des évaluations formatives non notées. D'autres outils numériques peuvent être utilisés comme Microsoft Forms (équivalent à GoogleForms mais Microsoft est conforme au RGPD) ou l'outil quiz de Pronote.



Accéder à l'activité : <https://learningapps.org/5348091>