Scénario pédagogique du fonctionnement des ateliers tournants

Contexte:

Dans le cadre du festival jeune public du film documentaire scientifique 2013, un extrait de documentaire vidéo à propos de la réalité augmentée a été proposé parmi la sélection des œuvres présentées.

En liaison avec cet extrait, le CDDP 33 a souhaité proposer un atelier à destination d'élèves de CM2 à propos de la réalité augmentée **au service** de la découverte de l'environnement, et à travers l'usage pédagogique des tablettes numériques

Connaissances et compétences en lien avec les programmes :

1) Sciences et technologies

- Unité de diversité du monde vivant

Recherche de points communs entre les espèces vivantes

- Fonctionnement du vivant

Les conditions de développement des végétaux et des animaux.

Les modes de reproduction des êtres vivants.

- Les êtres vivants dans leur environnement

L'adaptation des êtres vivants aux conditions du milieu.

Places et rôles des êtres vivants ; notions de chaînes et de réseaux alimentaires.

2) Maîtrise des TUIIC

L'élève est capable d'utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail.

Objectif opérationnel de la séance :

Les élèves devront être en mesure de découvrir et de comprendre leur environnement proche en opérant des recherches en constant aller et retour entre la réalité du milieu naturel et les ressources documentaires présentes leurs tablettes numériques emportées.

Lieu :

Parc attenant le CDDP 33 (cf plan sur carte heuristique) – 7 zones correspondant à des ateliers-balises (cf. descriptif dans la carte heuristique)

Moyens humains :

3 animateurs TICE du CDDP 33

Groupe classe:

24 CM2 répartis en 4 groupes de 6 élèves – 1 adulte accompagnateur (dont animateurs TICE et maître de l'école)

Matériel:

cf. carte heuristique.

Chaque tablette a été couverte de film alimentaire transparent afin d'éviter tout contact de celle-ci avec

l'humidité ambiante ou les éclaboussures à proximité de la mare pédagogique.

L'application utilisée sous IOS est « EVERNOTE ». Un compte premium a été acquis afin de synchroniser au préalable sur chaque tablette toutes les ressources, et ce à partir d'un cloud, puis de permettre aux élèves de lire ces ressources en mode déconnecté. Seule l'option premium payante permet ce fonctionnement.

Temps de l'activité :

1H30 – le 08 et 09 avril 2013 (deux sessions, avec élèves différents)

Déroulement:

30 minutes :

1) Constitution des groupes d'élèves : 4 groupes de 6 élèves, avec un adulte référent pour chaque groupe

2) Distribution des tablettes numériques : les élèves sont brièvement pris en charge par les 3 animateurs TICE, qui leur présentent les fonctionnalités des tablettes numériques qu'ils auront à utiliser pendant l'atelier :

- Manipulation prudente et délicate des tablettes
- Usage de l'appareil photographique
- Consultation des ressources numériques via l'application EVERNOTE

3) Explication du fonctionnement des ateliers tournants : les ateliers tournants fonctionnent sous le mode de parcours en étoile. Au centre de ce parcours, un animateur TICE « valideur » attribue les balises où doivent se rendre les élèves. Sur chaque tablette, correspond l'ensemble des ressources documentaires relatives aux balises. A chaque balise, les élèves doivent effectuer des recherches et répondre à des questionnements qui leur permettent de remporter des étoiles. Certaines balises nécessitent que les élèves doivent prendre une photo et la faire valider auprès de l'animateur « valideur ».

Sur un temps imparti d'une heure, les élèves doivent parcourir le plus grand nombre de balises pour remporter le maximum d'étoiles. Ils peuvent opérer des stratégies qui leur permettent de choisir ou non des questions à plusieurs niveaux de difficulté (leur permettant de remporter rapidement peu d'étoiles ou moins rapidement beaucoup d'étoiles). L'animateur « valideur » a légitimité pour refuser une réponse trop imprécise.

En cas d'embouteillage sur certaines balises, l'animateur « valideur » peut proposer aux élèves une balise de secours parmi les deux existantes.

La fin de l'atelier correspond au « gong » déclenché par l'animateur « valideur ».

60 minutes:

Les élèves évoluent au sein des balises et valident leurs réponses auprès du valideur.

A la fin de l'atelier, le nombre d'étoiles remportées par chaque groupe est comptabilisé sur un tableau blanc, et les vainqueurs sont désignés.