
docs Documentation

Version 1.0

Philippe Dessus

05 février 2020

1	Tutoriels sur le numérique	3
2	Index et tables	9

Information

- **Responsable éditorial** : [Philippe Dessus](#), Inspé & LaRAC, Univ. Grenoble Alpes.
 - **Résumé** : Cette page indexe des **tutoriels** (décrivant pas à pas une procédure) sur le numérique éducatif et en sciences de l'éducation de l'Espé, Univ. Grenoble Alpes
 - **Dernière mise à jour** : 05 février 2020.
 - **Note** : La réalisation de ce site a été en partie financée par le projet [ANR-IDEFI numérique ReflexPro](#).
 - **Licence** : Sauf mention contraire spécifiée sur le document, tous les documents de ce site sont placés sous licence *Creative Commons* : [BY-NC-SA](#).
-

Tutoriels sur le numérique

1.1 Tutoriel – La Twictée

Informations

- **Auteurs** : Stéphane Chalamet, professeur des écoles et Espé, Univ. Grenoble Alpes, avec la contribution de [Philippe Dessus](#), LaRAC & Espé, Univ. Grenoble Alpes.
 - **Date de création** : Janvier 2017.
 - **Date de modification** : 05 février 2020.
 - **Statut du document** : Terminé.
 - **Résumé** : La twictée est une procédure de réalisation collective de dictée négociée qui se popularise. Ce tutoriel explique comment procéder pour en organiser une.
 - **Licence** : Document placé sous licence *Creative Commons* : [BY-NC-SA](#).
-

1.1.1 Introduction

Selon le site officiel [Twictée](#),

« la Twictée est la contraction de Twitter et dictée. C’est un dispositif d’apprentissage et d’enseignement de l’orthographe qui utilise (entre autres!) le réseau social Twitter. Twictée peut être vue comme une dictée négociée au cœur de laquelle on trouve des justifications orthographiques écrites : les twoutils. Ces “petites leçons d’orthographe”, à la fois explicatives et correctives, sont rédigées par les élèves à l’attention des pairs. Le twoutil tire sa force de la contrainte principale de Twitter : il est limité à 140 caractères. »

Bien sûr, le dispositif de twictée est principalement utilisable pour l’apprentissage de la langue (production d’écrits, étude de la langue), mais peut permettre aussi un travail en géographie (localisation des classes avec lesquelles on travaille).

La twictée officielle se réalise sur Twitter, une entreprise de micro-blog propriétaire qui collecte des données. Il est possible d’utiliser babytwit.fr (<https://babytwit.fr>), son équivalent libre et à l’usage des enseignants du primaire.

1.1.2 Comment organiser une twictée

Ce document reprend visuellement les étapes ci-dessous.

1. Il est nécessaire de créer deux compte twitter (ou babytwit). Et il faut bien sûr disposer d'un ordinateur connecté à internet.
 - un compte pour l'enseignant, pour qu'il communique avec les autres professeurs ;
 - un pour la classe (sous la responsabilité de l'enseignant, donc créé avec une adresse académique et en aucun cas avec une adresse d'élève).
2. Il faut ensuite inscrire les deux comptes sur le site <http://www.twictee.org>, ainsi que le « niveau » de la classe (CP, cycle 2, 3, 3+, pour les experts, ou 4). Une classe d'ULIS collège peut s'inscrire en cycle 3 par exemple).
3. Les comptes se voient attribuer un numéro de “dossard”, et la possibilité de s'inscrire à la prochaine twictée (avec une participation optionnelle à la création d'une twictée qui permet aux enseignants de créer une twictée en lien avec les apprentissages en cours dans leur classe).
4. Une fois la classe inscrite à une twictée, les gestionnaires/organisateur du site (appelés plombiers) réalisent un circuit-boucle avec l'ensemble des classes inscrites. Ainsi chaque classe est mise en relation avec une classe scribe qui enverra ses twictées pour que les élèves les corrigent et une classe miroir à laquelle elle enverra ses twictées pour correction. Plus concrètement la classe A envoie ses dictées à la classe B, qui envoie les siennes à la classe C, qui envoie les siennes à la classe D, etc., la dernière classe envoyant ses dictées à la classe A. Et les corrections se font dans le sens inverse. La classe A corrige et envoie ses twoutils à la dernière classe ... la classe D envoie ses twoutils à la classe C qui envoie ses twoutils à la classe B qui envoie ses twoutils à la classe A, etc. Donc chaque classe est la classe scribe d'une 2e classe et la classe miroir d'une 3e classe). L'enseignant récupère la dictée via la section du site correspondant à son niveau d'inscription et la fait passer à ses élèves, tout d'abord individuellement, puis ensuite par petits groupes, produisant un total de 8 twictées. Ce processus se déroule sur une semaine.
5. Les huit twictées sont envoyées *via* le site officiel à la “classe miroir”, qui repère leurs erreurs et procèdent à un classement. Pendant ce temps, la classe corrige les erreurs de sa classe scribe. Ensuite, les tweets correctifs (twoutils) sont écrits en utilisant des mots-dièses spécifiques (*hashtags*, voir section suivante). Les twoutils sont envoyés *via* le compte twitter de la classe pour que les dictées soient corrigées. Ce processus prend une autre semaine.
6. Durant une troisième semaine, grâce aux twoutils qu'ils ont reçus de leur classe miroir, les élèves prennent connaissance de leurs erreurs et les corrigent. La même dictée, ou une dictée avec des difficultés similaires est faite pour tester leur transfert.

1.1.3 Les twoutils

Les auteurs de la twictée ont élaboré un système d'étiquetage des erreurs qui doit permettre de comprendre le type d'erreur et/ou de trouver l'orthographe correcte du mot.

Il existe des documents listant les différents twoutils ([ici](#) ou [là](#)). Par exemple :

- #motmanquant : signale qu'un mot a été omis ;
- #accordGN : signale une erreur d'accord dans le groupe nominal ;
- #accordSV : signale une erreur de conjugaison (sujet-verbe), dont les terminaisons des verbes.
- #homophones : signale une confusion d'homophones (ai/est) ;
- #consonne2 : signale une consonne à doubler (effort) ;
- les différentes catégories grammaticales ont bien sûr chacune leur twoutil : #verbe, #nom, etc.

Il est aussi à noter que certains préfèrent identifier les mots par leur rang (p. ex., mot n° 5) pour éviter de les écrire et de révéler leur orthographe correcte.

Voici un exemple de tweet (tiré de Fenoglio, 2018) : @CM2_CHAPELLE #twoutilG4 Grande Guerre s'écrit Grande Guerre car se sont des nom prope #accordGN.

1.1.4 Webographie

- La feuille de route du twictonaute
- La twictée mode d'emploi
- Faire découvrir la twictée à un enseignant néophyte
- Twictée, dispositif collaboratif d'enseignement et d'apprentissage de l'orthographe
- Un dispositif collaboratif d'enseignement de l'orthographe
- Le blog de Karabasse77.
- Twictée, un réseau social au service des apprentissages (expérithèque)
- Projet twictée (expérithèque)
- Académie de Dijon (2018). *La Twictée au Cycle 3*, document accédé le 7 nov. 2019.
- Fenoglio, P. (2018). Des « twoutils » de justification et de catégorisation des erreurs d'orthographe entre pairs : pour quoi faire ? *Communication aux RJC EIAH'18*, Besançon.

1.2 Tutoriel – Scénariser un cours avec le numérique

Informations

- **Auteurs** : Emmanuelle Villiot-Leclercq, Grenoble Ecole de Management, Patrick Soubrié, Espé, Univ. Grenoble Alpes, & Philippe Dessus, LaRAC & Espé, Univ. Grenoble Alpes.
 - **Date de création** : Janvier 2017.
 - **Date de modification** : 05 février 2020.
 - **Statut du document** : Terminé.
 - **Résumé** : Ce tutoriel détaille une méthode pour concevoir une séquence d'enseignement utilisant des outils numériques.
 - **Voir aussi** : Le document [Concevoir un enseignement](#) pour plus d'informations sur l'activité de conception de cours ; le document [Concevoir des usages du numérique par la scénarisation](#) donne une grille de conception narrative des usages du numérique, plus complexe que celle-ci.
 - **Licence** : Ce document est placé sous licence *Creative Commons* : [BY-NC-SA](#).
-

Une manière simple et efficace de déterminer un projet de séquence d'enseignement intégrant le numérique est de répondre à la série de questions ci-dessous. Elles peuvent être présentées de manière tabulaire pour faciliter la lecture :

1. Préciser quel est le niveau de classe, la matière et le thème étudié.
2. Indiquer quelle(s) est (sont) la(les) compétence(s) que les élèves acquerront une fois la séquence terminée ? Spécifier des compétences issues des programmes.
3. Sélectionner, dans la liste ci-dessous, la ou les activités d'apprentissage que l'on veut mettre en œuvre en classe (elles peuvent être réalisables par tous les élèves ou certains groupes). Il est bien sûr possible d'ajouter les activités qui n'y figureraient pas. Une indication de la durée de chaque activité est utile, ainsi qu'une description du rôle de l'enseignant.
 - **créer** (inventer, créer une idée, une histoire, etc.) ;

- **prendre connaissance** (lire, consulter un document, assister à une explication, etc.) ;
 - **organiser** (sélectionner des items et les classer par catégories) ;
 - **s'exercer** (s'entraîner à réaliser une procédure) ;
 - **explorer** (parcourir un environnement – livre, espace – de manière autonome, avec un but) ;
 - **contribuer** (produire des contributions – avis, jugements, opinions, idées – dans une production collective) ;
 - **collaborer** (réaliser une activité en collaboration) ;
 - **communiquer** (énoncer des informations, des idées à des pairs et/ou à l'enseignant) ;
 - **analyser** (déterminer les caractéristiques d'un objet ou un processus) ;
 - **évaluer** (déterminer dans quelle mesure un objet ou un processus est correctement réalisé).
4. En quoi l'utilisation du numérique – préciser le ou les outil(s) – peuvent aider, soit à l'acquisition des compétences, soit au travail de l'enseignant ?
 5. Choisir un ou plusieurs mode(s) d'évaluation de l'activité (il est requis qu'il y ait au moins une évaluation au cours de la séquence) : diagnostique (avant la séquence pour déterminer le niveau de compétences initial des élèves ; formatif (tout au long de la séquence, pour les guider) ; sommatif (en fin de séquence).
 6. Déterminer avec un schéma l'enchaînement des différentes activités (regroupées en plusieurs séances), comme dans la Figure 1 ci-dessous. Mentionner la ou les activité(s) qui ont recours au numérique (pour l'enseignant et/ou les élèves). Expliciter la production des élèves (écrite, orale).

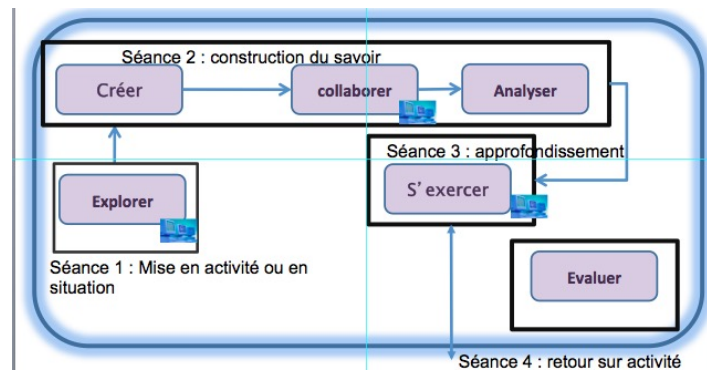


Figure 1 – Un exemple de schéma d'activités intégrant le numérique.

7. Détailler ce qui est mis en place pour aider les élèves à besoins particuliers (dyslexiques, etc.), ou tout simplement pour différencier l'enseignement.
8. Expliquer ce qui est prévu en cas d'incident qui ne permettrait pas l'utilisation pleine de l'outil (des outils) numérique(s) prévu(s).
9. Pointer les activités proposées permettant aux élèves de cheminer vers l'acquisition de compétences du référentiel PIX.
10. **Déterminer le niveau d'utilisation du numérique en se référant à la taxonomie de Romero (Cinq types d'usages du numérique)**
 - (a) Exposition simple
 - (b) Exposition interactive
 - (c) Création de contenu
 - (d) Co-création de contenu

(e) Co-création participative de connaissances.

11 . Une fois la séquence réalisée, faire un bref bilan de chaque activité de chaque séance. Voici une série de questions permettant de réaliser un bilan réflexif, plus général, de ce qui a été fait.

- Comment s'est passée la mise en œuvre?
- Quelles contraintes et problèmes ont-ils été rencontrés ?
- A-t-il été constaté un écart par rapport à ce qui était prévu ?
- Quelles améliorations sont envisagées ?
- En quoi l'usage du numérique dans cette activité a modifié ma pratique et/ou posture d'enseignant-e?

1.3 Tutoriel – Logiciels éducatifs : Aspirateurs à données personnelles ?

Informations

- **Auteurs** : Julien Bouteloup, Rectorat de l'académie de Grenoble.
 - **Date de création** : Février 2020.
 - **Date de modification** : 05 février 2020.
 - **Statut du document** : En cours.
 - **Résumé** : Ce document donne des informations pour mieux comprendre les obscures conditions générales d'utilisation (CGU) liées aux nombreux logiciels éducatifs "gratuits", ici exemplifiés avec les CGU de Kahoot et Plickers, deux logiciels populaires.
 - **Licence** : Document placé sous licence *Creative Commons* : [BY-NC-SA](#).
-

1.3.1 Introduction

Pour de nombreux professeurs, la recherche de nouveaux moyens d'impliquer les élèves dans leurs apprentissages est perpétuelle. Pour cela, l'utilisation du numérique est un outil puissant : un logiciel bien conçu permet simultanément d'impliquer toute la classe, de fournir à l'élève un retour immédiat et au professeur un indicateur de ses progrès.

Cependant les logiciels bien conçus sont difficiles à développer et le sont souvent par des entreprises privées, qui attendent un retour sur investissement. Afin d'assurer leurs rentabilités, les entreprises ont deux choix à leur disposition : rendre leur produit payant ou trouver une source annexe de revenus. Cette source annexe est souvent la vente d'espace publicitaire sur leur logiciel, mais avec les progrès technologiques concernant le traitement des données, les données personnelles des utilisateurs deviennent une ressource monétisable.

Si cette pratique peut être une option pour des utilisateurs informés et consentants, l'information est difficile à obtenir et le consentement se résume souvent à cocher une case « *J'accepte les conditions générales d'utilisation* » (CGU), sans les avoir lues. Elle est d'autant plus discutable si l'utilisateur est un mineur, utilisant le logiciel en toute confiance dans le cadre scolaire.

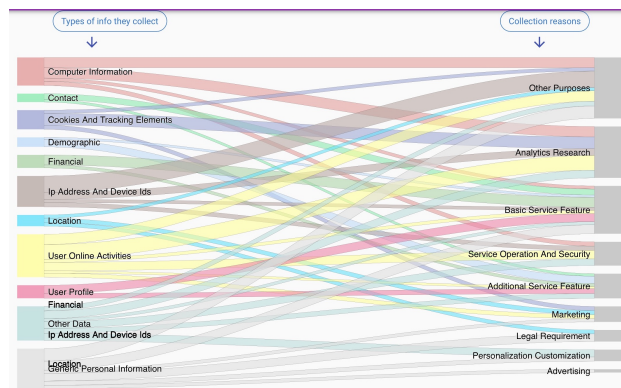
Il est donc important pour un professeur qui choisit un logiciel à usage pédagogique de veiller à protéger ses élèves. Doit-il alors étudier de près des dizaines de pages de texte obscures, se référant à des lois qui ne sont souvent pas les lois françaises ? Il existe heureusement des outils permettant de rendre intelligibles ces conditions d'utilisations.

1.3.2 Logiciels d'aide à l'interprétation des "Conditions générales d'utilisation"

Le site tosdr.org (*Terms of service ; didn't read*) regroupe une communauté qui cherche à mettre en évidence les points-clés de différentes conditions d'utilisations. Ces informations sont relues par différents membres de la communauté et sont revues dans un temps raisonnable après chaque mise à jour. On peut donc les considérer comme fiables. Cependant cet outil se concentre sur les sites internet et peu d'applications pédagogiques sont étudiées. Il est donc plus adapté à un usage personnel qu'à un usage pour la classe et il peut être intéressant de la présenter aux élèves.

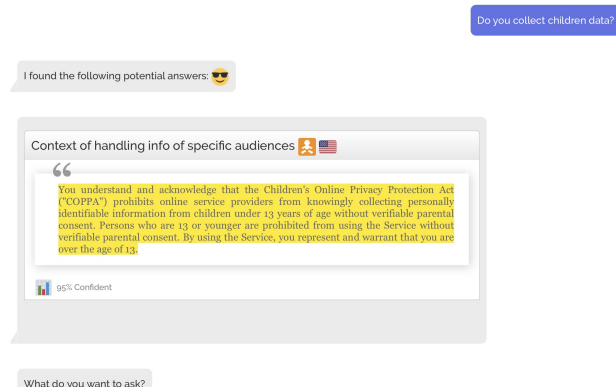
Les deux outils suivants ont été développés par une équipe internationale d'universitaires. Le premier, nommé [Polisis](#), permet, en utilisant une analyse des conditions d'utilisation par une intelligence artificielle, de produire une infographie résumant clairement la collecte et l'utilisation des données par une application ou un site web (Ci-dessous, en Figure 1, le résultat pour l'application [Kahoot](#)). Ici encore, toutes les applications pédagogiques n'ont pas été analysées. La base de données de Polisis est cependant bien plus étendue que ce qui serait possible pour une communauté.

Figure 1. L'analyse des CGU de Kahoot par Polisis.



Enfin [Pribot](#) est un *botchat* (robot conversationnel) permettant d'analyser des conditions d'utilisation qui lui sont fournies. Cet outil peut analyser en temps réel des conditions d'utilisations et répondre à des questions précises sur celles-ci. Ci-dessous, une question et sa réponse concernant les CGU de l'application [Plickers](#), où l'on apprend que cette application ne peut pas être utilisée au collège sans l'autorisation écrite des parents - selon les lois américaines (voir Figure 2 ci-dessous).

Figure 2. L'analyse des CGU de Plickers par Pribot.



Ces outils permettent donc au professeur un choix éclairé du logiciel à utiliser. Il ne faut cependant pas uniquement se reposer dessus. Ils rendent l'information accessible mais il reste nécessaire à tout utilisateur de discriminer et interpréter cette information.

Index et tables

- genindex
- search

A

auteurs

Bouteloup, Julien, 7

Chalamet, Stéphane, 3

Dessus, Philippe, 3, 5

Soubrié, Patrick, 5

Villiot-Leclercq, Emmanuelle, 5