

Synthèse 2009-2010

Groupe des Documentalistes du bassin Ain-sud

Compte-rendu de la journée du Mardi 1^{er} décembre 2009 au collège de Beynost

LES RESSOURCES EN LIGNE

1. Présentation du site.tv

Le site TV (www.lesite.tv) est une **vidéothèque éducative** proposant 2500 vidéos.

Le format des vidéos est **court** (de 1 à 13 minutes).

Le **classement** des vidéos se fait par type d'établissement (école, collège, lycée), puis par discipline et enfin par niveau.

Le site TV est accessible **sur abonnement** (tarifs allant de 130 à 570 €, variables selon le nombre d'élèves).

Chaque membre de l'établissement a son propre identifiant.

A savoir : avec la grippe A, si un établissement ferme partiellement ou totalement ses portes, il a un accès gratuit à cette ressource.

Intérêt : permet de **télécharger** la vidéo choisie et des **accompagnements pédagogiques**.

Limite : certaines vidéos commencent à dater.

A savoir :

- toujours **télécharger** les vidéos avant la séance
- vérifier qu'on peut lire le fichier téléchargé (Attention, le lecteur Windows Media ne lit pas ce type de fichier. En revanche, le logiciel **VLC**, téléchargeable gratuitement, le permet).

Un outil similaire, gratuit, le site **Curiosphère** propose 1700 vidéos **gratuitement**.

Mais si on peut voir la vidéo, on ne peut pas la télécharger (du moins, nous n'avons pas réussi !).

2. Présentation d'univers Netvibes existants

Présentation de 3 portails du bassin : Lycée de la Plaine de l'Ain ; Collège de Poncin ; Collège de Pont d'Ain.

<http://www.netvibes.com/lpa>

http://www.netvibes.com/cdi_poncin

<http://www.netvibes.com/louise-de-savoie>

3. Création d'univers Netvibes.

Inscriptions sur le site et début de mise en forme d'univers.

Compte-rendu de la journée du Vendredi 5 février 2010 au collège de Meximieux

I. IMPLIQUER LES ELEVES AU CDI : comptes-rendus d'expériences

1. Les Aides-doc au collège de Poncin

- constat : souvent beaucoup d'élèves volontaires pour aider mais cette aide est toujours difficile à gérer
- recrutement : les aides-doc confirmés recrutent et forment les nouveaux aides-doc (stage, évaluation). Effectif actuel : une quarantaine (niveaux d'implication divers)
- élection de 2 chefs-aides-doc pour coordonner le groupe
- liste des tâches effectuées par les aides-doc : ranger les livres, remise des fiches de prêt dans livres (prêt différé), préparation d'expositions
- avant les vacances : "goûter de travail" pour prévoir les activités à venir
- pas de temps fixe dans la semaine
- beaucoup d'autogestion
- motivation des élèves : être responsables, être utiles
- valorisation de l'investissement dans la note de vie scolaire ; aides-doc un peu prioritaires pour l'emprunt des nouveaux romans (ils les ont repéré avant !)

2. Le club Docs junior au collège d'Hauteville

Une douzaine d'élèves de 6^{ème} (et 5^{ème}) volontaires ; rangement du CDI 1 fois par semaine ; saisie sur BCDI en projet ; préparation de commandes de livres (financement FSE)

3. Le club Presse et le club Manga du collège de Lagnieu

Club presse : 22 élèves ; réalisation d'un journal papier, d'un mini-journal vidéo et mise en ligne des articles sur le site du collège

Club Manga : organisation d'une journée Manga au collège en fin d'année ; Préparation de diaporamas, de jeux concours, d'une exposition

C'est par les projets que l'on peut impliquer les élèves au CDI.

Pourquoi ça marche ? Fidélisation, initiative, autonomie, responsabilisation et valorisation du travail

Les contraintes : demande beaucoup de temps à la documentaliste ; souci de budget

4. Le blog de critique littéraire du collège de Pont d'Ain

<http://lecdidelouise.blogspot.com/>

La documentaliste avait commencé un blog dans son ancien collège avec des « élèves dévoreurs de livres ». Elle a relancé ce projet au collège de Pont d'Ain, démarrage lent, surtout des élèves de 6^{ème}.

II. LES JEUX AU CDI

Le CDI reste un lieu d'apprentissages. Apprentissage possible par des jeux éducatifs.

Mylène Pic présente différents projets pour lesquels elle utilise le jeu et nous propose une typologie des jeux au CDI :

1. Les jeux qui n'utilisent pas de moyen informatique

Exemple : **la chasse aux mots**

Principe : retrouver les mots manquants dans un poème à trous ; pour retrouver ces mots, des indices faisant intervenir la cote des documents sont donnés (voir polycopié)

Intérêt : - vérifier la compréhension de la cote avant le passage à BCDI (quand utilisé lors des initiations 6°)

- réinvestissement de l'initiation pour les 6° et appréhension du CDI comme un espace organisé pour les CM2 (quand jeu utilisé lors de la liaison CM2/6°)

2. Les jeux "mi-informatiques"

Exemple : **Connais-tu ta Charte Informatique et Internet ?**

Principe : diaporama qui pose des questions sur les points essentiels de la Charte I&I ; les élèves y répondent par équipe (filles contre garçons) en heure de vie de classe

Intérêt : faire redécouvrir de façon vivante un texte un peu rébarbatif.

Il existe 1 questionnaire individuel en 3^{ème} (validation du B2I)

3. Les jeux informatiques

De loin les plus nombreux

Permettent la révision, la répétition sans se lasser !

Jeux de culture générale

Attention aux dérapages (élèves dévient rapidement de l'objectif pédagogique du jeu !)

3.1 les jeux informatiques gratuits

3.1.1 Pour aborder des points des programmes scolaires

- **Primaths**, site gratuit

<http://mathematiques.ac-dijon.fr/experiences/schene/primaths/primaths.html>

Intérêt : répétition des connaissances mathématiques (numériques) qui doivent être acquises à l'entrée en 6°

- Manuels scolaires livrés avec CD

Exemple : le **CD du manuel scolaire Mathématiques 6° Belin** (Programme 2009) (distribué avec le spécimen)

Intérêt : Idem

3.1.2. Pour le "para-scolaire"

- **123 cyclo** (distribué gratuitement par la MAIF)

Intérêt : préparation de l'ASSR niveau 1 ; édité par un professionnel

- **code3000.net**

Site en ligne pour préparer ASSR 1^{er} et 2^{ème} niveaux

<http://www.code3000.net/bsr-assr-cyclo.php>

Intérêt : idem

- Exemple : Quiz de culture générale dans **Encarta Junior** (cette encyclopédie n'est plus distribuée depuis peu)

Intérêt : beaucoup de jeux sont associés à des articles de l'encyclopédie

3.1.3 Les jeux que nous pouvons créer nous-mêmes grâce à des logiciels libres

- **Logotype**

<http://www.ac-grenoble.fr/lettres/articles.php?lng=fr&pg=339&idD=7>

Principe : Petit programme gratuit qui permet d'enregistrer des définitions, les télécharger sur son i-pod, et interroger ses camarades de classe (ou autres)

Intérêt : Adapter les définitions à la liste des œuvres retenues

- **Didapages1.1**

<http://www.fruitsdusavoir.org/didapages1/presentation/presentation.html>

Principe : Edition de livres électroniques interactifs que l'on peut installer sur le site Internet de l'établissement ou en intranet

Intérêt : Faire du "sur mesure" en fonction de ce que l'on veut travailler avec nos élèves

3.2- Les jeux informatiques payants

Nombreux et variés, mais correspondent-ils tous à nos attentes ?

3.2.1 Pour aborder des points des programmes scolaires

Exemple : **Orthographe 4°/3°** (éditeur : Génération 5)

Intérêt : conforme au programme scolaire du Diplôme National du Brevet

3.2.2. Pour le "para-scolaire"

Turbo Typing (éditeur : Mindscape)

Intérêt : entraînement à la frappe sur le clavier, des lettres, des chiffres et des signes de ponctuation

4. Les Serious Games

CR d'une étude européenne « Quels usages pour les jeux électroniques en classe ? »

http://games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_fr.pdf

La liste des Serious Games que le gouvernement français a retenus est ici :

<http://www.telecom.gouv.fr/rubriques-menu/soutiens-financements/programmes-nationaux/volet-numerique-du-plan-relance/resultats-deux-appels-projets/liste-projets-retenus-serious-game-2217.html>

<h2>Compte-rendu de la journée du Jeudi 8 avril 2010 au collège de Lagnieu</h2>

Thème : Surprendre! (mises en vidéo, en photos... de **ce qu'on aimerait ne plus voir au CDI !**).
Réflexion collective pour les scénarios.

Sylvain Chagnard du CDDP de l'Ain est intervenu pour la partie technique de la réalisation, le contenu avait été défini à l'avance.

Nous avons mis en place **deux ateliers techniques différents** :

- un **atelier de retouche d'images** avec un logiciel type The Gimp ou photophiltre,
- un autre de **tournage-montage vidéo** (logiciel Pinnacle studio 8)