

Normandie

Des outils vont révolutionner le travail des écoliers

QUOTIDIEN OUEST-FRANCE, ÉDITION FRANCE | lundi 21 mai 2018

547 mots



Un tee-shirt pour étudier le corps humain en 3D - Crédit Ouest-France

À quoi ressemblera l'école de demain ? De nouveaux outils pédagogiques étaient présentés lors d'un salon numérique, les « Normand.e.day », pendant trois jours, à [Caen](#).

L'abeille robot

Une abeille circule sur un tapis de jeu. La *Bee-bot*, programmée, peut se déplacer sur les côtés, devant ou derrière. Il y a aussi la *Blue-bot*, connectée en Bluetooth, qui évolue selon un algorithme déterminé sur la barre de programmation. Chacune doit atteindre des objectifs, liés à un savoir. « **Le but de ces robots est d'apprendre aux élèves la base du codage et de les initier aux algorithmes. Ils programment l'abeille selon une histoire ou un objectif donné** » explique Philippe Cuq, professeur de technologie au collège Guy-Liard de [Mondeville](#), et formateur de la Dane (Délégation académique au numérique pour l'éducation). À destination des écoles maternelles, CP, CE1 et CE2, ces abeilles aident les élèves à résoudre des énigmes, en lien avec un enseignement. « **On peut aussi bien travailler l'anglais que les mathématiques** », confirme Philippe Cuq.

Des tablettes en cours pour plus d'autonomie

Une autre initiative commence à se démocratiser : les QR Code au milieu d'une feuille de cours. Les élèves scannent, à l'aide d'une tablette ou de leur téléphone, le QR Code, afin de visionner une vidéo ou d'écouter un extrait audio. « **Chaque élève évolue à son rythme. Certains vont avoir besoin d'un seul visionnage pour comprendre une vidéo, mais d'autres vont devoir la regarder plusieurs fois** », témoigne Mickaël Drevet-Chotteau, professeur de sciences physiques au collège du Cingal à [Bretteville-sur-Laize](#). Des tablettes qu'il utilise déjà dans ses cours. Les élèves réalisent des tutos de physique, des interviews en anglais... grâce à 50 tablettes financées par le département du [Calvados](#).

Un aménagement plus ludique des salles de classe

« **Si l'on veut arrêter avec la pédagogie frontale à l'école, il faut casser l'aménagement** », explique Magalie Siffre, enseignante de lettres au collège. Pour cela, plusieurs systèmes peuvent être mis en place, comme la formation d'îlots au sein de la classe. « **On peut imaginer**

des zones de lecture, d'échange, de repos, de manipulation d'objets techniques, de création... » Une stratégie pédagogique inspirée de celle de Montessori, déjà appliquée en classe de CP à l'école de Colombelles. Les trois enseignantes ont réaménagé leurs classes pour proposer 12 ateliers aux élèves, en groupe de deux.

La réalité virtuelle pour remplacer les manuels

À l'aide d'un QR code sur un tee-shirt, l'intérieur du corps humain apparaît en 3D sur la tablette. Un cours de sciences en grandeur nature, pour mieux comprendre et visualiser le schéma classique du photocopié. La réalité virtuelle s'applique à tous types de cours, des sciences à la géographie, en passant par la découverte des métiers en primaire. **« Grâce à une application, on peut accéder à du contenu audio, vidéo, statique, en mouvement... On assiste à un nouvel accès aux savoirs, détaille Manuel Rouelle, professeur au lycée professionnel Jules-Verne de Mondeville. Et ça fait faire des économies ! Les cours sont mis à jour, il n'y a plus besoin de renouveler régulièrement les livres de géographie avec la réalité augmentée. »** Le point fort de cet enseignement high-tech, c'est l'accompagnement plus spécifique qu'il permet. Un élève en situation de handicap, ou en difficulté, aura ainsi plus facilement accès au contenu du cours.

Justine LEBLOND.