

# Table of Contents

Projets 2023-2024.....	1
Projets 2022-2023.....	3
Bilans 2022 - 2023.....	5
J'enrichis mon enseignement avec des outils numériques.....	5
Partage de ressources mathématiques sur Moodle.....	5
Tests Attentes Fondamentales (TAF) en début de 9e et 10e.....	6
Place du casque de réalité virtuelle à l'école.....	6
Le livre augmenté.....	6
Booktube.....	7
Projets 2021-2022.....	7
Bilans 2021-2022.....	9
Le projecteur mobile connecté.....	9
Les Loustics des classes d'accueil.....	10
Des pictogrammes (vraiment) pour tous.....	10
Escape mobile.....	11
Serious Escape Room.....	11
EDUCINEDOC.....	11
Une plateforme numérique : « Numérique et classe inversée en chimie DF ».....	12
La programmation avec We.Do 2.0.....	12
Silence ! On tourne : lexique illustré d'analyse filmique.....	13
Ressources numériques pour l'enseignement de l'Histoire.....	13
E-Florissant.....	14
Tutoriels par et pour les élèves.....	14
Une plateforme numérique : « Des outils pour enseigner les sciences humaines ».....	15
Informatique ubiquitaire.....	15
Radio De Saussure.....	16
Une plateforme numérique : « Des outils pour l'enseignement des droits humains ».....	16
Röstiblog.....	17
Booktuber.....	17
Album augmenté.....	18

## Projets 2023-2024

Projets développés durant la nouvelle année :

### Enseignement primaire

- **Imprimer, scanner et découper sans ordinateur** : Prendre en main pour un public « novice » le logiciel Inkscape de vectorisation où de multiples manipulations sont nécessaires afin d'arriver à la découpe souhaitée est fastidieux. La ScanNCut de Brother est équipée d'un scanner et permet des découpes précises sans ordinateur. Il serait donc intéressant de pouvoir tester cette machine, qui semble plus autonome qu'une Silhouette Cameo et observer si du temps est gagné pour l'enseignant afin de créer son matériel d'enseignement ainsi que de la facilité d'utilisation. Par la suite, il peut être intéressant d'imaginer si des plus-values pédagogiques sont envisageables pour cette machine dans des classes de travaux manuels par les élèves étant donné que les classes d'activités créatrices n'ont pas d'ordinateur.
- **Le projecteur mobile connecté** : Il s'agit d'un kit comprenant un beamer portable, un PC portable ainsi qu'une tablette, il permet une utilisation facile et rapide à installer dans divers lieux :
  - en classe, en complément du TBI, par exemple pour un travail en petit groupe dans un coin de la classe
  - dans les classes non équipées de TBI, comme la classe de chorale, de sport, dans la salle de TM, de dessin, les couloirs, etc.

L'intérêt pour les élèves, est d'avoir accès à un système de production et de diffusion dans toute l'école, sans contraintes.

## Enseignement secondaire I

- **Salle informatique 2.0** : le projet a pour but de transformer la salle de cours d'informatique 134 du CO Cayla afin de vérifier si l'aménagement et l'utilisation d'une tablette wacom a un impact sur l'apprentissage de la discipline informatique par les élèves. L'idée est de tester ce nouvel aménagement avec différents regroupements (9e R1/R2/R3, 10e CT, 11e CT).  
Aménagement souhaité : tablette wacom, installation des tables élèves en U (plutôt qu'en E), avec tables « sèches » au centre de la salle pour le travail débranché.
- **Dispositif informatisé d'entraînement, d'évaluation et d'appui des attentes fondamentales en mathématiques en début de 9 et 10ème** : le but du projet est de renforcer les attentes fondamentales en mathématiques des élèves de 9e et 10e. Le principe d'entraînement aux attentes fondamentales, d'évaluation puis d'organisation d'appuis se révèle pertinent : tous les élèves font beaucoup d'exercices et les appuis sont appropriés au contenu présentés aux élèves.
- **Partage de ressources mathématiques sur Moodle** : Wiris est un plugin de mathématiques qui a été installé sur le moodle du DIP. Grâce à ce plugin, les élèves peuvent être interrogé sur des questions à réponse ouverte, leur réponse pouvant être entrée dans un format mathématique et automatiquement évaluée par un moteur de calcul formel. Par ailleurs, il est possible de poser aux élèves des questions de drill sous la forme de questions génériques avec des variables aléatoires. Le but de cette prolongation est à présent de créer des activités qui permettent aux enseignants de se rendre en salle informatique avec leurs élèves pour qu'ils travaillent en autonomie sous la supervision de l'enseignant.

## Enseignement secondaire II

- **Changer le regard** : le projet Certify CUI Genève se propose de valider la pertinence des news via une plateforme ludique pour le développement d'une pensée critique. Le SEM formation se propose de collaborer à ce projet financé par Inosuisse pour évaluer la pertinence pédagogique des ces approches afin de renforcer l'esprit critique de nos élèves.
- **Créer et gérer un réseau informatique** : Pour le plan d'étude de l'ÉCG sur les réseaux, création d'un petit labo informatique composé de petits ordinateurs, routeur, répéteur, imprimante, serveur web, VPN, etc. En résumé, il s'agit de créer un labo hardware informatique portable, le tout devant être contenu dans une boîte transportable facilement.
- **ScreenCast au secondaire** : un dispositif technique permettant le screencast a été mis au point et est en phase de diffusion dans les classes du primaire via une carte wifi dans l'ordinateur de classe. Ce dispositif a son sens dans le secondaire, c'est une certitude théorique mais il convient de la valider dans la pratique autour de différents usages dans le sens et l'espace de la classe. Avec la collaboration de plusieurs enseignants du secondaire nous nous proposons de tester différentes approches et usages, tels que le BYOD enseignant avec projection, l'usage de matériel en prêt, le partage de travaux d'élèves via leurs propres outils et autre.
- **Un sociogramme pour déterminer la place des élèves** : au collège, le « plan de classe » est peu utilisé car on n'a pas de problèmes de discipline le rendant nécessaire. Mais c'est probablement dommage car on se prive d'un levier non négligeable. A l'instar d'un collègue enseignant en France, j'aimerais tenter l'expérience d'utiliser un « sociogramme » pour déterminer la place des élèves dans la classe (ce sociogramme doit permettre de calculer les relations entre les élèves préalablement sondés).
- **Le mode conversationnel de chatGPT favorise-t-il la capacité des élèves à développer un questionnement le contexte d'une problématique scientifique ?** : confronter à la résolution d'un « problème complexe » ou mal défini, nous faisons l'hypothèse que le mode conversationnel de l'outil chatGPT et la richesse de sa base de connaissance scientifique doit permettre à chaque élève, à son niveau, de poser et articuler les premiers éléments théoriques, puis de développer une argumentation qui lui est propre et qu'il sera en mesure de partager avec ses pairs.
- **SketchNote 3D** : il s'agit de tester ce dispositif de vues 3D de modèles qui peuvent être annotés par ou pour les élèves. Cet outil semble naturellement pouvoir être utilisé en biologie, chimie et autres branches scientifiques,

mais aussi à tester dans d'autres contextes. Cette technologie permettrait peut être de remplacer les modèles plastiques d'organes en y ajoutant diverses fonctions à tester.

- **Elaboration d'un modèle transversal de prévention du plagiat** : poursuivre la réflexion entamée cette année autour d'un modèle transversal de prévention du plagiat dans le contexte numérique. Celui-ci viserait, notamment, à fournir aux enseignant-e-s du secondaire II des ressources pour mieux comprendre et prévenir le plagiat.
- **Développer et manipuler des réseaux de neurones** : 2022... sortie de chatGPT, de dall-E: la puissance des intelligences artificielles nous saisit. Mais comprend-on comment ça marche ? Et d'ailleurs, est-ce accessible à un élève ? Le présent projet a pour objectif de développer un réseau de neurones et de le manipuler afin d'étudier :
  - la faisabilité conceptuelle (maths et info), pour nous dans un premier temps! et pour des élèves du collège éventuellement.
  - la pertinence pédagogique d'activités où les élèves « entraîneraient » le réseau de neurones (déjà préparé) et l'utiliseraient ensuite.Pour cet objectif, il pourrait être imaginé des « IAs mobiles » sous la forme de raspberry, à apporter dans les classes.
- **Chariot de liseuses** : mettre à la disposition des enseignant·es de l'école un chariot de 25 liseuses (24 élèves + 1 enseignant·e) qui seraient prêtées, à tour de rôle, pour une durée de 1 mois au maximum afin de réaliser des séquences didactiques ou des activités spécifiques en classe. Des livres numériques peuvent être téléchargés via des sites gratuits (si libres de droits) ou empruntés depuis des plateformes comme e-bibliomedia ou Scholarvox.
- **J'enrichis mon enseignement avec des outils numériques** : des maîtres plus compétents dans la maîtrise des outils numériques peuvent enrichir leur enseignement en y intégrant les plus-values apportées par ces outils : participation, interactivité, autonomie, rétroactions, différenciation, remédiation, production de matériel attractif, etc. Ils peuvent également mieux éclairer les élèves quant à leurs usages propres, dans l'école et en dehors, et les sensibiliser aux enjeux associés.
- **Place du casque de réalité virtuelle à l'école** : les casques de réalité virtuelle permettent une expérience immersive dans une scène avec la possibilité d'interagir avec des éléments visibles. Les élèves seraient sûrement motivés par l'utilisation d'un casque virtuel mais cela n'est pas suffisant! La plus-value pour l'apprentissage des élèves n'est pas démontrée! Dans ce projet, il s'agira justement d'évaluer quels casques, quelles applications, selon quelles modalités pourraient être pertinents dans un cadre.
- **Le livre augmenté** : pour les élèves, ce projet permettra de découvrir et d'explorer un texte littéraire d'une manière différente, grâce à l'usage d'une tablette. Ils utiliseront un bouquet de contenus en image et/ou son et interpréteront les extraits en lien avec le roman choisi. Les élèves seront amenés à comprendre des contenus, exercer leur capacité à récolter, évaluer et mettre en contexte les différentes sources (image, texte, vidéo).
- **Booktube** : outre les compétences en lecture et compréhension de texte qu'ils devront mobiliser, ce projet permettra aux élèves d'exercer leurs capacités à synthétiser un texte et à restituer les éléments essentiels pour la compréhension du spectateur. Ils devront également réfléchir et collaborer en équipe pour pouvoir élaborer un scénarimage, découper les scènes à filmer, planifier leur travail, filmer et monter leur séquence booktube. Ils devront s'exprimer devant une caméra, argumenter en veillant à la présentation et être capables de bien communiquer oralement.

## Projets 2022-2023

Projets développés durant la nouvelle année :

**Enseignement primaire**

- **Scottie Go !** : dans le cadre de l'introduction du nouveau Plan d'Éducation Numérique, nous sommes à la recherche de divers supports pour introduire la Science Informatique au sein du primaire. La boîte « Scottie Go! » est particulièrement intéressante, car elle présente un matériel tangible, donc une manipulation de cartes de programmation. Il est néanmoins nécessaire d'utiliser un iPad pour valider ou invalider le code que les élèves auront écrit sous forme de blocs. Cette particularité nous semble pertinente pour proposer une transition entre le débranché/sans écran et un langage de programmation visuel uniquement sur ordinateur ou tablette et qui nécessite un niveau d'abstraction plus grand.
- **Le projecteur mobile connecté** : Il s'agit d'un kit comprenant un beamer portable, un PC portable ainsi qu'une tablette, il permet une utilisation facile et rapide à installer dans divers lieux :
  - en classe, en complément du TBI, par exemple pour un travail en petit groupe dans un coin de la classe
  - dans les classes non équipées de TBI, comme la classe de chorale, de sport, dans la salle de TM, de dessin, les couloirs, etc.
 L'intérêt pour les élèves, est d'avoir accès à un système de production et de diffusion dans toute l'école, sans contraintes.

### Enseignement secondaire I

- **Dispositif informatisé d'entraînement, d'évaluation et d'appui des attentes fondamentales en mathématiques en début de 9e et 10ème** : le but du projet est de renforcer les attentes fondamentales en mathématiques des élèves de 9e et 10e. Le principe d'entraînement aux attentes fondamentales, d'évaluation puis d'organisation d'appuis se révèle pertinent : tous les élèves font beaucoup d'exercices et les appuis sont appropriés au contenu présentés aux élèves.
- **Partage de ressources mathématiques sur Moodle** : Wiris est un plugin de mathématiques qui a été installé sur le moodle du DIP. Grâce à ce plugin, les élèves peuvent être interrogé sur des questions à réponse ouverte, leur réponse pouvant être entrée dans un format mathématique et automatiquement évaluée par un moteur de calcul formel. Par ailleurs, il est possible de poser aux élèves des questions de drill sous la forme de questions génériques avec des variables aléatoires.

### Enseignement secondaire II

- **J'enrichis mon enseignement avec des outils numériques** : des maîtres plus compétents dans la maîtrise des outils numériques peuvent enrichir leur enseignement en y intégrant les plus-values apportées par ces outils : participation, interactivité, autonomie, rétroactions, différenciation, remédiation, production de matériel attractif, etc. Ils peuvent également mieux éclairer les élèves quant à leurs usages propres, dans l'école et en dehors, et les sensibiliser aux enjeux associés.
- **Place du casque de réalité virtuelle à l'école** : les casques de réalité virtuelle permettent une expérience immersive dans une scène avec la possibilité d'interagir avec des éléments visibles. Les élèves seraient sûrement motivés par l'utilisation d'un casque virtuel mais cela n'est pas suffisant! La plus-value pour l'apprentissage des élèves n'est pas démontrée! Dans ce projet, il s'agira justement d'évaluer quels casques, quelles applications, selon quelles modalités pourraient être pertinents dans un cadre.
- **Le numérique agile** : permettre l'expérimentation dans l'enseignement de diverses matières de contenus numériques à plus-value (« par » le numérique) et en établir un recueil de bonnes pratiques (modalités pédagogiques, type d'applications, etc.). Favoriser le virage numérique dans les matières enseignées en salle sèche comme en laboratoire en identifiant les besoins en formation technique et pédagogiques d'enseignants.
- **Le livre augmenté** : pour les élèves, ce projet permettra de découvrir et d'explorer un texte littéraire d'une manière différente, grâce à l'usage d'une tablette. Ils utiliseront un bouquet de contenus en image et/ou son et interpréteront les extraits en lien avec le roman choisi. Les élèves seront amenés à comprendre des contenus, exercer leur capacité à récolter, évaluer et mettre en contexte les différentes sources (image, texte, vidéo).
- **Booktube** : outre les compétences en lecture et compréhension de texte qu'ils devront mobiliser, ce projet permettra aux élèves d'exercer leurs capacités à synthétiser un texte et à restituer les éléments essentiels pour la compréhension du spectateur. Ils devront également réfléchir et collaborer en équipe pour pouvoir élaborer un scénarimage, découper les scènes à filmer, planifier leur travail, filmer et monter leur séquence booktube. Ils

devront s'exprimer devant une caméra, argumenter en veillant à la présentation et être capables de bien communiquer oralement.

- **Des outils pour l'enseignement des droits humains** : le site uniquement accessible par login EEL permet une lecture immédiate des documents, avec une mise à disposition des enseignant-es et des élèves des documents (PDF, Podcasts, Vidéo, site internet). Des ressources numériques qui peuvent être utilisées pour la préparation des cours ou alors directement en classe avec les élèves.
- **Numérique en chimie** : en introduisant la classe inversée, libérer l'espace en classe pour des activités plus pratiques, interactives, sociales, différenciées en déplaçant certains aspects purement théoriques en travail à la maison avant le cours.
- **Des outils pour enseigner les sciences humaines** : proposition de ressources pédagogiques audiovisuelles destinées aux enseignant.e.s de sciences humaines (histoire, géographie, éducation citoyenne) et aux élèves du secondaire II.
- **Enseigner l'histoire à l'ère du numérique** : site de ressources rassemblant des séquences pédagogiques pouvant trouver directement leur place dans l'étude des sujets requis par les plans d'études, permettant ainsi aux enseignant-e-s d'aborder ces aspects en classe (rapport au savoir, travaux de recherche en ligne, etc. Ce support permettra aussi d'inclure les recommandations à venir visant « l'intégration d'éléments de culture numérique dans les plans d'études ».
- **Plate forme Enseignement** : le site Enseignement permet de distinguer les publications accessibles à tout public ou réservées aux enseignant-es : (innovations pédagogiques : proposition d'actualités sur des thèmes annuels ; événements, questions socialement vives; poster des séquences élaborées en lien avec les plans d'études pour toutes les disciplines.

## Bilans 2022 - 2023

### J'enrichis mon enseignement avec des outils numériques

Outils numériques/ ESII / 2022-2023

---

Responsables du projet : J.-M. Delley, V. Geretto et Th. Bovey / Mail : [jean-marie.delley@edu.ge.ch](mailto:jean-marie.delley@edu.ge.ch), [valerie.geretto@edu.ge.ch](mailto:valerie.geretto@edu.ge.ch); [thierry.bovey@edu.ge.ch](mailto:thierry.bovey@edu.ge.ch)

Au sein du collège de Saussure, des maîtres se forment au numérique, accompagnés par des pairs. Ils disposent d'une plage dédiée sur leur horaire pour développer leurs projets personnels, échanger entre eux quant à leurs pratiques, à leurs questions, difficultés et réussites.

Ponctuellement, des intervenants internes ou externes nourrissent la réflexion d'apports supplémentaires. Chaque participant questionne ainsi son propre rapport au numérique et avec plus de conscience et de connaissances peut décider en connaissance de cause comment il souhaite l'intégrer dans ses pratiques professionnelles. Après deux volées successives, plus de 10% des maîtres de l'établissement auront ainsi été sensibilisés et formés, de telle sorte qu'on peut espérer qu'une dynamique s'installe afin que les usages pédagogiques du numérique et les compétences réflexives de tous les acteurs de l'école se soient renforcés.

### Partage de ressources mathématiques sur Moodle

Ressources mathématiques/ ESI / 2022-2023

---

Responsable du projet : N. Scheinmann / Mail : [nathan.scheinmann@edu.ge.ch](mailto:nathan.scheinmann@edu.ge.ch)

Le but de ce projet est de créer des activités de drill « clé en main » pour couvrir le PER de mathématiques du cycle d'orientation. Les activités sont construites avec une progression et un corrigé détaillé permettant à une classe hétérogène de travailler pendant 45 minutes en autonomie sous la supervision de l'enseignant. Dans un premier temps, ces activités permettraient aux enseignants de mathématiques de se rendre en salle informatique avec leur classe afin que les élèves travaillent sur un sujet précis. Elles pourraient ensuite être adaptées par chaque enseignant qui serait par exemple en mesure de les utiliser en cours de soutien, en remédiation ou en devoirs.

## Tests Attentes Fondamentales (TAF) en début de 9e et 10e

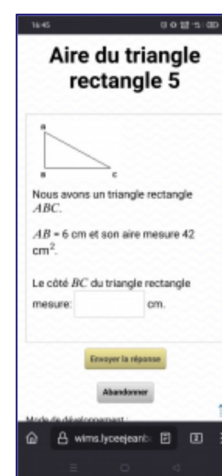
Diagnostic en mathématiques / ESI/ 2022-2023

---

Responsables du projet : H. Fernandes et Ph. Barthollet / Mail : [hilaire.fernandes\(at\)edu.ge.ch](mailto:hilaire.fernandes(at)edu.ge.ch); [philippe.barthollet@edu.ge.ch](mailto:philippe.barthollet@edu.ge.ch)

Utilisation du système libre WIMS pour évaluer et améliorer les attentes fondamentales en mathématiques en 9<sup>e</sup>, 10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup>. Développement d'exercices selon le modèle des TAF et EVACOM pour entraînement en ligne des élèves de 11<sup>e</sup>.

Les élèves montrent globalement de l'intérêt pour l'entraînement en autonomie. Certains élèves s'entraînent même trop sur un même exercice (100 réalisations) pour améliorer leur indicateur de qualité. Ce travail sur des exercices numériques offre deux avantages : amélioration qualitative de leur utilisation des outils numériques et faire plus de math notamment en proposant un accès facilité sur leur smartphone (accès multiplateforme de Wims). ! En moyenne 150 exercices par élève lors de la phase d'entraînement.



## Place du casque de réalité virtuelle à l'école

Réalité virtuelle/ ESII / 2022-2023 Responsable du projet : F. Boitard / Mail : [fanny.boitard\(at\)edu.ge.ch](mailto:fanny.boitard(at)edu.ge.ch) Aujourd'hui abordables, les casques de réalité virtuelle restent un produit un peu confidentiel. Pourtant, la qualité de l'image et de l'expérience immersive est impressionnante. L'objectif de ce projet est d'explorer des utilisations pédagogiques de la réalité virtuelle à travers de tels casques. Cette année, le projet avait une composante essentiellement technique (choix du matériel, installation, tests, etc.).

## Le livre augmenté

Le livre augmenté/ ESII / 2022-2023

---

Responsables du projet : A. Muston et S. Verasani / Mail : [alexandra.muston\(at\)etat.ge.ch](mailto:alexandra.muston(at)etat.ge.ch); [severine.verasani\(at\)etat.ge.ch](mailto:severine.verasani(at)etat.ge.ch)

L'étude d'un texte littéraire à travers le numérique est un moyen différent de découvrir la littérature et de faire acquérir aux élèves des savoirs et des compétences. L'usage MITIC du projet propose d'explorer une autre manière d'aborder l'enseignement de la littérature, plus en phase avec les usages de lecture actuels, grâce aux tablettes.

Dans un premier temps, l'objectif a été de sélectionner un éventail d'applications pouvant soutenir l'enseignement de textes littéraires dans les classes, afin de proposer une manière différente de stimuler la curiosité et l'attention des élèves, tout en proposant une médiation à l'usage du numérique. Dans un second temps, l'objectif sera de proposer du matériel pouvant être mis à disposition des enseignants et exploitable grâce à l'usage des tablettes.

En s'appuyant sur les expériences acquises durant l'année, il va être développé l'utilisation des applications à travers les tablettes. Avec des enseignants de différentes disciplines et leurs classes, il sera testé et validé les différents scénarios pédagogiques pour que les élèves exercent leurs compétences opérationnelles et collaboratives à travers le numérique. A

noter que le texte littéraire n'est plus au centre du projet, et que celui-ci est transformé pour soutenir l'enseignement dans le cadre la nouvelle réforme ORFO 23 de la filière commerce.

## Booktube

Booktube / ESII / 2022-2023

---

Responsables du projet : A. Muston et S. Verasani / Mail : alexandra.muston(at)etat.ge.ch;  
severine.verasani(at)etat.ge.ch

Par le biais d'ateliers évolutifs, les élèves vont apprendre à réaliser un booktube. Partant de la lecture, ce projet veut exercer les capacités des élèves à synthétiser un texte et à restituer les éléments essentiels pour la compréhension du spectateur. À travers l'élaboration d'un scénarimage, ils découpent les scènes à filmer et planifient leur travail. Avec les tablettes mises à disposition, ils filment et montent leur séquence vidéo sur le logiciel imovie. Ils doivent également argumenter en veillant à la présentation et être capables de bien communiquer oralement, devant une caméra.

Il est aussi mis l'accent sur la gestion de projet qui est au centre du processus puisqu'à chaque étape, des objectifs devront être atteints pour passer à l'étape suivante. Il est souhaité lors de la deuxième année, améliorer le parcours et étendre l'offre à toutes les classes intéressées, voire même ouvrir le médialab à d'autres disciplines que le français.

## Projets 2021-2022

Projets développés durant la nouvelle année :

### Enseignement spécialisé

- **Des pictogrammes pour tous** : la plateforme doit offrir un système de communication alternative et améliorée (CAA) pour compenser les difficultés de communication dont certains enfants souffrent qu'ils soient scolarisés à l'école ordinaire ou dans l'enseignement spécialisé Résultats concrets attendus: Appropriation par les utilisateurs.trices de l'outil
- **E-Florissant** : pour les élèves ayant des troubles DYS, la tablette est un outil de motivation pour les exercices de graphisme notamment.

### Enseignement primaire

- **L'album augmenté** : le projet vise à améliorer la compréhension d'un album (texte et illustrations) et à développer des capacités transversales : repérage dans l'espace, utilisation d'un environnement multimédia, mobilisation des perceptions sensorielles.
- **Booktubers** : aborder autrement les enseignements de base par et avec le numérique : lecture, envie de lire des livres, présentation d'un roman. Apporter de nouvelles compétences numériques aussi bien aux enseignant-e-s qu'aux élèves. Contribuer à créer un intérêt plus grand et rendre plus attractifs des enseignements. Travailler sur : l'argumentation, l'oralité, l'appropriation d'un livre et l'écriture d'une accroche, d'un scénario et d'un scénarimage, les compétences numériques
- **Röstiblog** : échange permettant de faire vivre l'apprentissage de la langue allemande dans une situation de communication réelle à travers une correspondance virtuelle entre les élèves de deux régions linguistiques.
- **La programmation avec We.Do 2.0** : s'essayer à la programmation et à la robotique avec les robots We.Do 2.0, développer les compétences MITIC des élèves en leur permettant d'atteindre une meilleure maîtrise des outils mis à leur disposition (bureautique, applications diverses, navigation internet, etc.), produire des réalisations médiatiques (journal de classe, etc.), différencier davantage les apprentissages et les moyens de correction, développer un regard critique sur les informations disponibles sur le net.



- **Le projecteur mobile connecté** : supports visibles par tous les élèves, plus précis et plus attrayants pour la mise en commun de travaux, production d'élèves, présentation de jeux, projection de capsules vidéo en lien avec les apprentissages des différentes disciplines en lien avec le PER.
- **Tutos vidéos par les élèves, pour les élèves** : initier les élèves aux notions de la grammaire de l'image, apprendre à tourner et à monter des petites capsules vidéo, mettre en ligne les ressources produites pour les mettre à disposition de tous les élèves.
- **Les Loustics en classe d'accueil** : ce moyen officiel d'enseignement bénéficie des potentialités offertes par l'usage des tablettes au niveau de l'image : accès au sens d'un mot par l'image, images animées attractives, interactions avec l'image, appropriation de l'image, etc., du son : qualité d'audition décuplée, fonction auditive qu'on peut interrompre, possibilité de faire répéter, ce n'est pas la seule voix de l'enseignant.e qui parle et de l'écrit : copiés-collés, accès linguistiques, dictée vocale, commandes vocales

### Enseignement secondaire I et II

- **Silence ! on tourne** : séquences pédagogiques conçues pour être utilisées soit par les enseignant.e.s en cours magistral, soit réalisées par les élèves en ligne et depuis leur domicile si besoin (absence, devoir ou confinement par exemple). Les consignes sont claires et permettent une progression dans les apprentissages attendus.

### Enseignement secondaire I

- **Informatique ubiquitaire** : le projet d'Education numérique voulu par la CDIP demande de couvrir les impacts sociétaux de l'omniprésence du « numérique », il est dès lors importants de développer des outils permettant d'atteindre les objectifs d'apprentissages fixés. De plus, tous les signes de l'évolution constante des technologies montrent que nos sociétés se dirigent vers des modèles de plus en plus (inter)connectés, il est nécessaire que les élèves puissent aborder ces aspects de leur vie actuelle et à venir.
- **Création d'exercices d'anglais au CO pour Classroom** : acquisition et révision de compétences suivant les manuels d'anglais English in Mind pour les 9-10-11 à travers des exercices autocorrectifs. Les élèves peuvent s'exercer chez eux ou en salle informatique à l'école pour revoir ou développer les compétences basiques attendues lors des 3 années du cycle.

### Enseignement secondaire II

- **Escape game pédagogique mobile** : un escape game permet de proposer de manière ludique des exercices de mathématiques. Les élèves doivent en outre collaborer, s'organiser et faire preuve d'autonomie, compétences plus difficiles à travailler dans un cadre plus classique.
- **Escape room pédagogique** : approches des premières phases de test d'un projet d'Escape Room pédagogique dans des locaux entièrement dédiés qui ont été aménagés avec le soutien du SEM et de la direction du CFP Nicolas-Bouvier, dans le cadre des projets du numérique du DIP. L'objectif que visé est de proposer aux élèves des expériences d'apprentissage par le jeu qui leur permettraient de consolider les acquis, de stimuler le désir d'apprendre et peut-être d'acquérir de nouvelles notions, en activant les mêmes circuits moteurs et émotionnels que le jeu active.
- **Des outils pour enseigner les sciences humaines** : proposition de ressources pédagogiques audiovisuelles destinées aux enseignant.e.s de sciences humaines (histoire, géographie, éducation citoyenne) et aux élèves du secondaire II. Ces ressources peuvent être utilisées pour préparer des cours ou pour faire partie du cours en classe. Les élèves y ont accès pour préparer des évaluations, exposés, travaux de recherches et de maturité.
- **Radio Accès Libre !** : le projet s'adresse à un public d'élèves non francophones (âgés de 16 à 21 ans environ) auprès duquel les plus-values pédagogiques sont très nombreuses et indéniables. Ainsi, les apprentissages favorisés par une écoute et une pratique de la radio sont multiples. Il s'agit également d'un vecteur d'intégration important pour les élèves.
- **Numérique en chimie** : création d'un site internet pour la classe inversée en chimie, permettant *aux élèves* de s'orienter en fonction de leurs besoins (accès aux vidéos pour de la classe inversée et aux thèmes pour du travail de révision, et *aux enseignants* de découvrir la classe inversée et des séquences de cours variées,



- **Education au regard critique – cinéma documentaire en ligne** : accès à des films de qualité qui ne sont pas diffusés par les canaux médiatiques habituels. Ces documentaires permettront d’approfondir des sujets en lien avec le plan d’étude du secondaire II ainsi que de développer un regard critique sur l’objet filmique et le traitement des sujets d’actualité.
- **ePub au CFP SHR** : mise à disposition de livres numériques pour les élèves du CFP SHR.
- **Radio de Saussure** : découvrir le podcast comme un outil audionumérique; développer les compétences à communiquer de l’élève; favoriser les activités communes au sein de notre collège; stimuler la créativité tant artistique qu’intellectuelle de l’élève; contribuer à l’ouverture d’esprit et au développement de la sensibilité de l’élève; offrir les moyens de devenir inventif et autonome.
- **Plateforme numérique pour l’enseignement des droits humains** : site de ressources accessible aux enseignant.e.s et aux élèves ayant un compte EEL et offrant un matériel pédagogique numérique pour la préparation de cours dans de nombreuses disciplines, préparation de travaux de recherche, d’exposés, de travaux de maturité.
- **Enseigner l’histoire à l’ère du numérique** : site de ressources rassemblant des séquences pédagogiques pouvant trouver directement leur place dans l’étude des sujets requis par les plans d’études, permettant ainsi aux enseignant-e-s d’aborder ces aspects en classe (rapport au savoir, travaux de recherche en ligne, etc. Ce support permettra aussi d’inclure les recommandations à venir visant « l’intégration d’éléments de culture numérique dans les plans d’études ».

## Bilans 2021-2022

### Le projecteur mobile connecté

Dispositif de projection / EP / 2021-2022

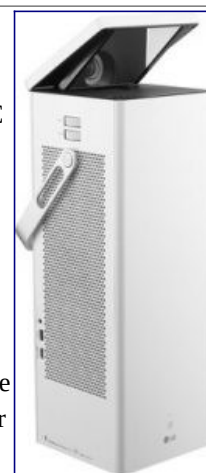
Responsable du projet : M. Y. Michel / Mail : [yanko.michel\(at\)edu.ge.ch](mailto:yanko.michel(at)edu.ge.ch)

Ce projet vise à tester un dispositif agile, mobile de projection, comprenant 1 beamer portable, un PC portable ainsi qu’une tablette iPad. Une Apple TV va être ajoutée afin de tester la connexion sans fil.

Cette projection mobile ajoute de l’agilité dans les dispositifs pédagogiques que l’enseignant peut utiliser.

Imaginez, un groupe d’élèves travaillent sur une tablette qui projette une image de la taille choisie grâce au beamer. Ils observent sur l’écran projeté des insectes sur une feuille et en font un dessin.

Permettre d’amener la projection dans tous les lieux de l’école, notamment en classe d’arts visuels, de gym ou de chorale, permettre un travail en groupe dans un coin de la classe ou projeter une image sur le sol du préau pour en faire une copie agrandie, remplacer le TBI, bref pleins de scénarios rendus possible par ce kit.





## Les Loustics des classes d'accueil

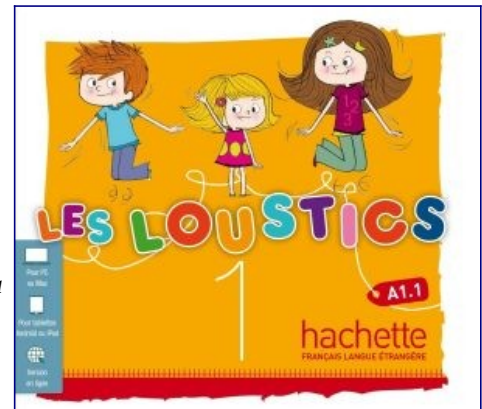
Tablette / EP / 2021-2022

Responsable du projet : Mme C. Degoumoens : [claire.degoumoens\(at\)edu.ge.ch](mailto:claire.degoumoens(at)edu.ge.ch)

L'utilisation de tablettes est vite devenu une évidence pour les enseignants, notamment pour traduire des consignes dans les langues maternelles des élèves, mais aussi pour la production multimédia au service de l'apprentissage du français.

La tablette est devenu un outil indispensable pour les classes d'accueil.

La production multimédia avec la tablette en utilisant des apps comme le *Dictaphone*, *Vidra+*, *Imovie*, etc. a permis d'aider les élèves dans l'acquisition du français oral et écrit. L'utilisation d'autres apps, comme *La Magie des Mots* est très utile pour les enseignants et a permis de mettre en place une collaboration ainsi que des échanges de matériel pédagogique dans le groupe.



La formation des enseignants conjointement à l'introduction de cette méthode et des moyens techno-pédagogiques est une réelle plus-value et a permis aux enseignants de se lancer directement après les cours dispensés par le SEM. Le retour des productions d'élèves est très diversifié et d'une grande qualité. Ils sont consultables pour les enseignants des ECAs sur leur site Graasp dédié.

Ce projet a permis de démontrer l'impact positif de l'usage de tablettes en classe, notamment avec les ECAs.

Exemple de travail des élèves en groupe avec Vidraplus

## Des pictogrammes (vraiment) pour tous

Pictogrammes / OMP / 2021-2022

Responsable du projet : M. M. Geiser / Mail : [marc.geiser\(at\)edu.ge.ch](mailto:marc.geiser(at)edu.ge.ch)

Pour la communication non verbale, un logiciel (Boardmaker / BM) distribué sur CD-ROM et une collection d'images étaient utilisés à l'OMP. Ce dispositif ne sera probablement plus fonctionnel d'ici fin 2023. Une solution alternative devait être mise en place.

C'est notamment pourquoi, il est nécessaire de disposer d'une collection de pictogrammes accessibles librement sur Internet par n'importe qui. Elle doit pouvoir être utilisable tant dans l'enseignement spécialisé que l'école ordinaire, mais aussi dans le domaine administratif et à la maison, sans contrainte particulière.

La plateforme a été mise en ligne en 2021. Depuis lors, elle n'a pas évolué, nonobstant les apports externes externes *l'hEEElp* ou la *Boîte à idées* qui facilite l'utilisation actuelle de la plateforme et son évolution, il n'y a pas eu d'autres changements notables.

<https://ge-pictos.eduge.ch/sequence/list>

## Escape mobile

**Serious escape room / ESII / EC Nicolas-Bouvier / 2021-2022**

Responsables du projet : Mme F. Boitard et M. J. Caruso / Mail : [fanny.boitard@edu.ge.ch](mailto:fanny.boitard@edu.ge.ch) – [john.caruso@edu.ge.ch](mailto:john.caruso@edu.ge.ch)

Prenez un Arduino, 5 images contenant chacune une puce RFID, une planche à trous munis chacun d'un capteur RFID pour accueillir ces 5 images, une boîte fermée par un électroaimant, mélangez le tout, et... AH ! il manque un ingrédient : votre énigme ! Ce sera à vous de la choisir.

En guise de complément à la construction d'une Serious Escape Room à Nicolas-Bouvier, le projet vise à concevoir un prototype d'Escape Box pédagogique personnalisable et transportable participant à une forme d'apprentissage plus actif en classe. Il est pour le moment dans sa phase de développement.

NB : à l'attention des enseignants de maths, il a été développé un jeu d'escape cards (très mobile !) sur la factorisation de polynômes et division polynomiale, testé avec des élèves de collège 2<sup>ème</sup> année.



## Serious Escape Room

**Serious escape room / ESII / EC Nicolas-Bouvier / 2021-2022**

Responsables du projet : Mme F. Boitard et M. J. Caruso / Mail : [fanny.boitard@edu.ge.ch](mailto:fanny.boitard@edu.ge.ch) – [john.caruso@edu.ge.ch](mailto:john.caruso@edu.ge.ch)

Vous n'aurez pas beaucoup de temps dans la chambre 530 de l'Hôtel Lexington pour déjouer les pièges posés par le locataire des lieux et ainsi tenter d'apporter peut-être les preuves de sa culpabilité dans des centaines de crimes perpétrés à travers la ville de Chicago. Vos compétences en anglais, en géographie, en histoire et en mathématiques, entre autres, seront mises à l'épreuve.

Et pour espérer réussir votre mission, il vous faudra montrer un grand esprit d'équipe, beaucoup d'esprit critique et un sérieux esprit d'initiative et de persévérance. Mais attention ! même ainsi, vous pourriez y laisser vos dollars et votre liberté... Donc si vous aimez les défis, constituez une équipe de 3 à 6 agents/es et contactez sans plus attendre le FBI – [fanny.boitard@edu.ge.ch](mailto:fanny.boitard@edu.ge.ch) institute.

La chambre 530 sera ouverte pour les élèves à partir de la rentrée 2022.



## EDUCINEDOC

**Films documentaires / ESII / 2021-2022**

Responsables du projet : M. D. Hartmann – [dominique.hartmann@edu.ge.ch](mailto:dominique.hartmann@edu.ge.ch)

L'initiative du projet EDUCINEDOC est partie du constat d'un accès réduit aux films documentaires adressés aux élèves du secondaire II. Le projet a consisté en une sélection de films inédits, accessibles via une plateforme dédiée hébergée sur le site du DIP. Ces films sont destinés à être diffusés en classe et sont accompagnés d'une fiche pédagogique proposant des pistes de développement pour les enseignant-e-s.

Pour cette première expérience, trois films ont été mis en ligne à partir du mois de mars, disponibles sur les pages EDUCINEDOC jusqu'en décembre 2022.

Toutefois, la recherche de films, les demandes de liens de visionnement, les négociations des droits de diffusion et d'achat se sont avérées nettement plus complexes et chronophages que prévu.

Lors de cette année de développement il a également été constaté que, suite à la période Covid, de nombreuses plateformes proposant des films documentaires en streaming ont vu le jour où se sont développées, rendant le projet moins pertinent.

D'autre part, il semble essentiel de réunir toutes les offres de films sur un hébergeur unique afin d'en simplifier l'accès aux enseignant-e-s.

Toutes ces expériences ont conduit à la décision d'abandonner ce projet.

## Une plateforme numérique : « Numérique et classe inversée en chimie DF »

**Chimie / ESII / 2021-2022**

Responsables du projet : Mme V. Geretto – [valerie.geretto\(at\)edu.ge.ch](mailto:valerie.geretto(at)edu.ge.ch)

La mise en place d'une classe inversée est chronophage. En effet, il faut créer les vidéos-devoirs mais aussi du matériel pour travailler au retour en classe de façon active et différenciée. Par ailleurs, cela implique également d'appréhender une plateforme numérique de partage.

Le projet vise à offrir du matériel pédagogique pour une « classe inversée clés en main ». Il est accompagné d'une formation qui permet un échange sur la méthode et le matériel. En fournissant vidéos-devoirs et idées de séquences, on diminue les contraintes pour les enseignants qui souhaitent se lancer dans une phase de test. Restent à appréhender la plateforme et la nouvelle posture enseignante.

En 2021-2022, en parallèle de la phase de création du matériel, deux enseignantes du CECG Madame de Staël ont déjà permis d'entrer dans la phase d'expérimentation. Le bilan a été positif, on retrouve notamment leurs témoignages. Des séquences pour tout le programme 1DF ont été mises au point cette année. L'an prochain, le projet continue pour toucher le programme 2DF et un plus grand nombre d'enseignants.

<https://edu.ge.ch/enseignement/esii-chimie/classe-inversee>

## La programmation avec We.Do 2.0

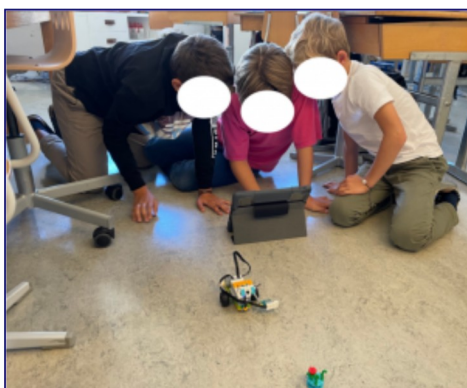
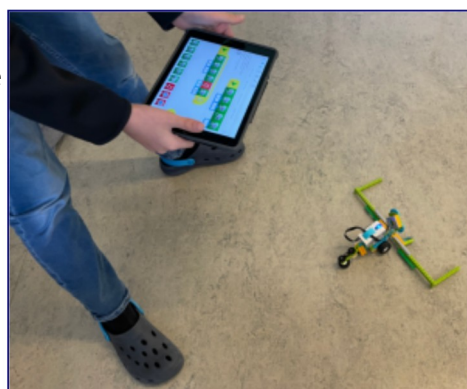
**Programmation / EP / 2021-2022**

Responsable du projet : Mme C. Anzevui : [camille.anzevui\(at\)edu.ge.ch](mailto:camille.anzevui(at)edu.ge.ch)

Cette année, les élèves d'une école de 6P-7P de l'Ecole Ferdinand-Hodler ont eu la chance de disposer de 11 tablettes numériques et plusieurs kits de robot LEGO® We.Do 2.0. Ces derniers ont permis auxdits élèves de toucher à la programmation et d'appréhender le fonctionnement des algorithmes par la pratique. Ce projet poursuit la volonté d'inscrire la formation des élèves de la manière la plus pratique possible et de leur permettre d'acquérir des compétences dans l'utilisation des MITIC, mais aussi dans le développement de la démarche scientifique.

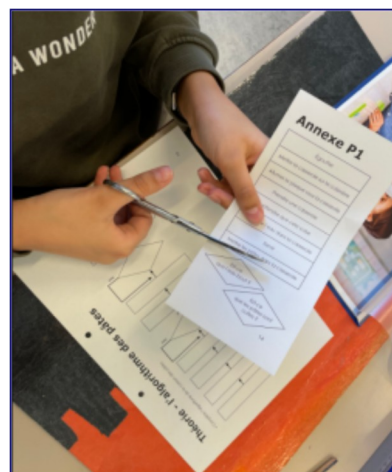
Toutes ses compétences acquises lors de la séquence de sciences ont été mobilisées dans les différents moments où les tablettes en classe ont été utilisées.

Les 11 tablettes ont aussi été employées dans le cadre d'autres activités en classe, telles que des productions de textes en français, des présentations thématiques en anglais, l'accès à des ressources diverses en ligne et la recherche documentaire.



Malheureusement, LEGO® a récemment retiré ce produit du marché et la mise à disposition de ce type de kit en prêt semble bien trop compliqué.

[Collaboration avec le robot](#)



## Silence ! On tourne : lexique illustré d'analyse filmique

Analyse filmique / SEM / 2021-2022

Responsable du projet : L. Calderon / Mail : laurence.calderon(at)edu.ge.ch

Partant du constat que de nombreuses disciplines introduisent dans leur enseignement des séquences de films, et afin de renforcer les pistes pédagogiques sur l'application *Silence ! On tourne*, un appel de collaboration a été lancé auprès de collègues enseignants.

De cette collaboration sont issues cinq séquences pédagogiques, en lien avec le plan d'étude de disciplines comme le français, l'anglais, l'art dramatique, les médias et images. Elles se trouvent sous la rubrique « Activités » de l'application.

Ces séquences, destinées aux élèves du secondaire II et/ou du cycle d'orientation faisant preuve de motivation, sont utilisables en classe ou pour un enseignement à distance.

Chaque séquence comporte un titre explicite et un court descriptif d'introduction, les coordonnées de l'auteure ou de l'auteur, la ou les disciplines concernées, ainsi que la durée approximative de la séquence.

Sur la seconde page, un descriptif plus détaillé a été établi, ainsi que les objectifs et les prérequis pour réaliser la séquence. Des documents à télécharger ou à consulter à l'écran comportent la ou les fiches pédagogiques, des annexes (textes à étudier, documentation), un corrigé, ainsi que des propositions de prolongements.

- [Teaser de la plateforme](#)
- [Lien sur la plateforme : Silence ! On tourne](#)
- [Lien sur le site de l'Enseignement](#)

## Ressources numériques pour l'enseignement de l'Histoire

Histoire / Collège et ECG Mme De-Staël / 2021-2022

Responsable du projet : C. Lorenzi / Mail : celine.lorenzi(at)edu.ge.ch

Site : [Histoire et Culture numérique](#)

Ce site vis à traiter des questions liées au numérique et à son impact sur l'Histoire et l'historiographie, ainsi que des changements que le numérique amène dans les stratégies d'enseignement de l'Histoire. A ce jour, il contient, dans les grandes lignes et avec quelques mots-clés, une section « actualité », des sections théoriques (cognition, rapport au savoir (ex : hiérarchisation, démocratisation, vitesse, galvaudage, etc.), rapport au numérique (quantité d'informations de qualités variables, cosmopolitisme, humanités digitales, évolution du travail des historiens, de la recherche, etc.), ainsi que d'autres dédiées à l'Histoire de l'informatique et à la médiation culturelle en Histoire (ex: musées en ligne, réseaux sociaux, voyages virtuels dans le temps, youtubeurs d'Histoire, etc.).



D'autres sections, concernant plus directement les élèves ou touchant des questions de société (ex : rapport à la vie privée, travail de recherche en Histoire nationale, limites et dangers du web, communautés d'émotions, enjeux autour des logiciels libres, etc.) sont aussi proposées, ainsi que des catalogues de sites de références (archives, sites de référence, films, cartes, sources) (etc.).

Cette sélection découle essentiellement du travail d'expert-e-s dont des extraits d'analyses sont proposés, le tout avec aussi un accès à l'œuvre intégrale, le plus souvent elle aussi en libre accès. En effet, hormis pour quelques liens qui nécessitent le login enseignant pour accéder à d'autres bases de données du DIP, et des extraits d'ouvrages, tout est en libre accès.

Le sujet est immense et vous trouvez aussi en page d'accueil un texte qui propose une synthèse de cette réflexion, ainsi qu'une présentation du projet et de ses objectifs. Le tout est accompagné de nombreuses citations de spécialistes. Le site

espère aussi accueillir vos Le tout est accompagné de nombreuses citations de spécialistes.

Les ressources historiques (hors champs numérique) passeront en 2022-2023 sur le site *Enseignement*.

## E-Florissant

**Tutoriels / OMP / 2021-2022**

Responsable du projet : Mme I. Pineiro/ Mail : isabel.pineiro(at)edu.ge.ch

Après des débuts prometteurs, l'équipe de l'ECPS de Florissant n'a pas pu aller plus en avant dans son projet numérique. L'usage de l'application Dynamilis (<https://dynamilis.com/fr/>) a fait ses preuves dès le début du projet. Pour rappel, cette dernière, développée sous son premier nom Dynamico au sein de l'EPFL, permet non seulement de dépister les cas de dysgraphie, mais également de travailler de manière individualisée à l'amélioration de l'écriture.

Néanmoins, les spécificités des structures des écoles de pédagogie spécialisée ont soulevé certaines questions. Le projet d'usage de tablettes a été porté par les enseignantes. Les groupes d'élèves, extrêmement hétérogènes, ont connu des départs et de nouvelles arrivées en cours d'année. Tous n'avaient pas les capacités d'autonomie requises pour un usage des tablettes. Il faut ajouter à cela des problèmes techniques récurrents avec le Wi-Fi qui ont fini par rebuter l'équipe enseignante. Toutefois, l'usage des tablettes pour les divers troubles dys semble avoir convaincu l'équipe. Les psychomotriciens semblent très satisfaits de l'application Dynamilis. D'autres outils pourraient également venir soulager les élèves selon les troubles dont ils sont atteints. Cependant, selon l'équipe, il faudrait pour cela avoir plus de ressources en formation et en support technique.



<https://actu.epfl.ch/news/une-application-innovante-pour-aider-les-enfants-3/>

## Tutoriels par et pour les élèves

**Tutoriels / EP / 2020-2021**

Responsable du projet : C. Dumont/ Mail : celine.dumont(at)edu.ge.ch

Les principes du Learning by doing, ou l'apprentissage par la pratique, sont au cœur de ce projet. Les élèves engagés dans la production de tutoriels vidéo autour de leurs apprentissages, renforcent leurs acquisitions en les enseignant à leur tour dans de courtes vidéos.

C'est également l'opportunité d'appliquer le nouveau Plan d'Études Éducation numérique, en rendant les élèves producteurs de réalisations médiatiques. Le dernier écueil, qui consistait à mettre en ligne les productions des élèves pour que ces derniers puissent les consulter a été résolu durant cette année. Il s'agit maintenant de relancer toute l'équipe dans la production de nouvelles productions avec leurs élèves.



Le projet est donc prêt à augmenter son périmètre et à dépasser les murs de l'école.

## Une plateforme numérique : « Des outils pour enseigner les sciences humaines »

Sciences humaines/ ESII / 2021-2022 Responsables du projet : Mmes C. Berthoud, H. Janzi Bernhardt et M. C. Broye/  
Mail : chantal.berthoud(at)edu.ge.ch - hyade.janzi-bernhardt(at)edu.ge.ch - christian.broye(at)edu.ge.ch Plateforme : Des outils pour enseigner les sciences humaines Cette plateforme propose des ressources audiovisuelles aux enseignant-es de sciences humaines du Secondaire II. Organisées chronologiquement et par thèmes, ces ressources sont diverses : films, documentaires, podcasts, articles, séquences pédagogiques ou liens internet. Elles existent sous différents formats (PDF, MP3, MP4). Cette base de donnée doit permettre aux utilisateurs-trices de préparer des cours et ces ressources peuvent être utilisées directement en classe.

## Informatique ubiquitaire

**Informatique / Collège De Drize / 2021-2022**

Responsable du projet : M. D. Chambordon / Mail : damien.chambordon(at)edu.ge.ch

Le terme ubiquitous computing (en français, « informatique ubiquitaire ») a été utilisé la première fois en 1988 par Mark Weiser du Xerox PARC pour désigner sa vision du futur de l'informatique telle qu'il l'a imaginée. Le terme est inspiré du latin ubique signifiant « partout » « en tout lieu ». Dans l'idée de Mark Weiser, les outils informatiques sont embarqués dans des objets de la vie quotidienne, aussi bien au travail qu'à la maison. L'informatique ubiquitaire est considérée comme la troisième « ère » de l'histoire de l'informatique, succédant à l'ère des ordinateurs personnels ayant suivi l'ère des ordinateurs centraux.

Le projet explore différents points d'entrées pour tenter de permettre aux élèves d'appréhender les enjeux de l'omniprésence de l'Informatique. Différentes approches sont envisagées : étudier certains (éco)systèmes ainsi que la multitude d'objets informatiques qui les entourent (aspect « technique ») ; porter une réflexion sur les enjeux découlant de l'ubiquité de l'informatique dans la société (aspects politiques, économiques, médiatiques, sociaux, éthiques, etc.).

L'informatique ubiquitaire est une thématique fascinante mais complexe qui permet de « toucher » à un ensemble très large de sujets, non seulement du domaine de l'informatique, mais également du domaine des sciences humaines.

Le projet a révélé des difficultés de mise en place d'activités pratiques pour des élèves du CO, il s'agit d'un domaine complexe nécessitant un nombre important de compétences. Il faut également disposer de suffisamment de temps et de l'infrastructure adéquate pour tirer un bénéfice pédagogique au travers d'activités pratiques. Ces apprentissages pourraient être atteints au travers d'un projet d'OC Informatique au secondaire II par exemple.

De nombreux concepts nécessitent une compréhension avancée afin d'être perçus par les élèves, il s'agit effectivement de mettre en relation des aspects techniques d'infrastructures matérielle et logicielle (types de réseaux et leur architecture, compréhension logicielle liée à l'interopérabilité et aux protocoles de communication) avec des problématiques d'ordres sociales et environnementales (vie privée, impact sur l'environnement (mental et écologique), questions éthiques etc.).

En résumé :

- Le résultat du projet n'est qu'une introduction à la thématique, car c'est un domaine
- ne faisant intervenir plusieurs domaines d'études.
- La mise en place d'activités pratiques pour des élèves du CO n'a pas été conclutive.
- Les activités accessibles aux élèves du CO restent très théoriques.
- Il semblerait que le champ d'étude lié à l'Informatique ubiquitaire serait plus adapté à des élèves plus âgés.





# Radio De Saussure

Radio / Collège De Saussure / 2021-2022

Responsable du projet : M. T. Bovey / Mail : thierry.bovey(at)edu.ge.ch

Radio Saussure est un projet de création de podcasts dans un collège.

Il y a deux périmètres distincts : la classe et l'établissement. En effet, la fabrication de podcasts dans les disciplines rencontre un fort engouement du côté élève et professeur car l'audio est un média subtil et léger qui permet d'envisager des projets divers (récits oraux, lecture expressive, reportages, interviews, etc.).



Le projet Radio Saussure a aussi pour but de valoriser – à l'échelle de l'établissement – le podcast et ses attributs (le langage, l'écoute, le débat, etc.). L'enregistrement audio permet de fonctionner comme vitrine des activités du collège et favorise aussi la création de nouveaux projets dont certains sont proposés par les élèves eux-mêmes.

## Une plateforme numérique : « Des outils pour l'enseignement des droits humains »

Droits humains / ESII / 2021-2022

Responsables du projet : Mmes C. Berthoud et H. Janzi Bernhardt / Mail : chantal.berthoud(at)edu.ge.ch – hyade.janzi-bernhardt(at)edu.ge.ch

Plateforme : [Des outils pour l'enseignement des droits humains](#)

Le projet consiste au développement de ressources autour de multiples thématiques en lien avec les DH :

**climat/discriminations/migrations/inégalités de genre/démocratie/droit à l'alimentation/ droits des enfants/droits des femmes/etc.**

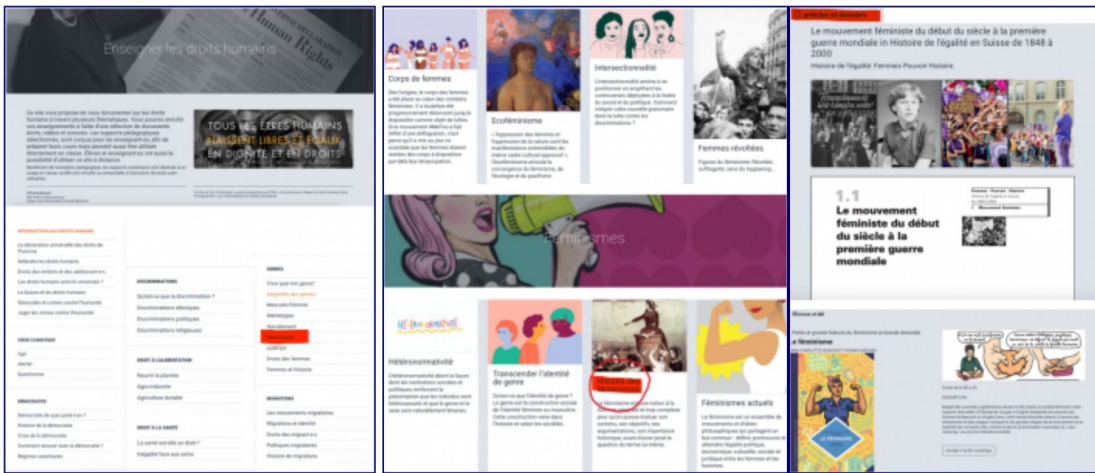
de nombreux thèmes déclinés en sous-thématiques pour lesquelles des documents PDF, MP3, MP4 sont proposés aux utilisateurs-trices.

Le site, uniquement accessible par login EEL permet une lecture immédiate des documents mis à disposition des enseignant-es et des élèves sous différents formats (PDF, Podcasts, Vidéo, site internet).

Ces ressources numériques peuvent être utilisées pour la préparation des cours ou alors directement en classe avec les élèves. La plate-forme peut aussi servir dans le contexte de travaux de recherche (travaux de groupe ou TM) ou encore dans un contexte d'enseignement de classe inversée.

La plateforme fonctionne comme base de données organisée par thématiques; il ne s'agit pas de séquences pédagogiques élaborées.

Le site propose des ressources qui sont en lien avec les objectifs généraux du DIP notamment autour des questions d'égalité de genre, climat, migrations, approche critique de l'information, etc.



# Röstiblog

**Blog / EP / 2021-2022**

Responsables du projet : Mmes V. Sulser, E. Quero et M. T. Briffod / Mail : veronique.sulser(at)edu.ge.ch

« Röstiblog », ce sont des échanges linguistiques entre les classes genevoises et suisses allemandes de l'école primaire. Chaque classe genevoise se lie, le temps d'une année scolaire, à une classe de suisse allemande et un échange se crée.

Ces échanges permettent de faire vivre l'apprentissage de la langue seconde à travers des productions diverses et variées, comme de courts textes ou des productions orales (films, enregistrements) travaillés et envoyés par chaque classe partenaire.

Outre l'apprentissage de la langue, à travers ces situations de communication réelles et porteuses de sens, l'activité de correspondance, qui se déroule de décembre à juin, mobilise également des compétences MITIC : utilisation d'une plateforme de type blog comme support à la correspondance et utilisation de tablettes/ordinateurs portables mis à disposition des élèves pour la rédaction de textes et la production d'images.

Röstiblog a maintenant trouvé son public et plusieurs participantes et participants du programme reconduisent leur projet depuis 2019. Il est très apprécié tant par les enseignants genevois que par leurs partenaires Outre-Sarine, car il contribue à la fois à l'intercompréhension et au rapprochement culturel de deux régions linguistiques de Suisse et à un apprentissage concret et motivant de la langue de l'autre\*. Enfin, ce sont 17 classes genevoises de 7P ou 8P en cette année scolaire 2021-2022 dont 13 qui bénéficient du prêt de tablettes SEM.



# Booktuber

**Booktuber / SEM Documentation / 2021-2022**

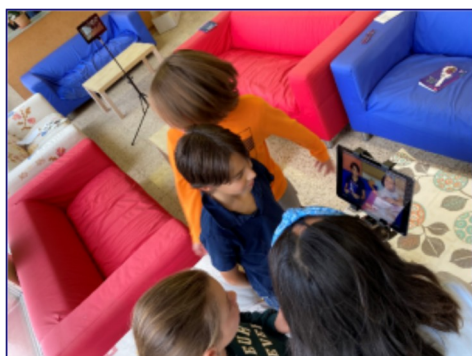
Responsable du projet : Mme L. Grandjean / Mail : lucile.grandjean(at)etat.ge.ch

Le Booktubing est une pratique adolescente qui permet d'échanger à propos de ses lectures avec enthousiasme, en publiant des vidéos dynamiques sur le web et en partageant avec une « communauté ».

Dans le cadre scolaire, c'est une autre façon de travailler le français, la lecture et l'expression orale et d'apprendre aux élèves à parler de leurs lectures en développant des habiletés variées. C'est également une opportunité d'entrer dans le monde du numérique et de développer des compétences MITIC (usage d'une tablette et d'un micro, cadrage, vidéo, enregistrement, montage, dépôt sur une plateforme, etc.).

La prospective pédagogique a atteint ses objectifs, car le travail sur l'argumentation, l'oralité, l'appropriation d'un livre et l'écriture d'une accroche, d'un scénario et d'un scénarimage, les compétences numériques est validé, les apprentissages sont bien là lorsque l'on utilise le Booktubing.

Le projet est prêt à passer en expérimentation, afin de pouvoir être testé plus largement avec les séquences mises en place, sans besoin en plus que le matériel fourni en prêt par le SEM logistique.



Vollandes 2021

## Album augmenté

**Album augmenté / EP / 2021-2022**

Responsable du projet : D. Guimera Dehesa / Mail : [deboraguimera-dehesa\(at\)etat.ge.ch](mailto:deboraguimera-dehesa@etat.ge.ch)

Le projet « Album augmenté » naît de la volonté du SEM Documentation de proposer aux enseignants un nouveau produit documentaire : un lot d'albums jeunesse accompagné d'une ou plusieurs tablettes dotées d'applications qui apportent une plus-value à ces albums.

Le projet « Album augmenté » a pour but de proposer du matériel pédagogique pouvant être mis à disposition des enseignant·e·s et exploitable en classe, et de les sensibiliser aux nouvelles possibilités de ce type de dispositif par le biais d'animations et de formations.

Les objectifs pédagogiques visés sont d'explorer des nouvelles stratégies pour améliorer la compréhension d'un album, développer des capacités transversales (repérage dans l'espace, utilisation d'un environnement multimédia, mobilisation des perceptions sensorielles...) et d'encourager les enseignant·e·s à utiliser le numérique de façon transdisciplinaire.

