



## ΤΙΤΛΟΣ ΑΝΟΙΧΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

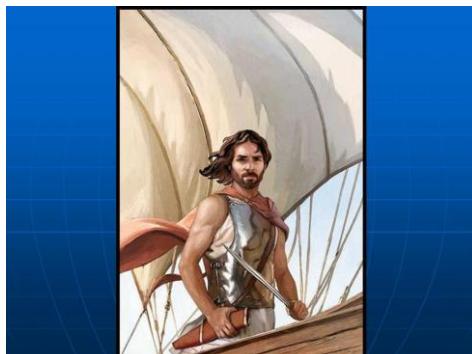
# Ulysse voyage à l'aujourd'hui

ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Τριανταφυλλιά Σύβακα, **ΠΕ05 Γαλλικής**

ΣΧΟΛΕΙΟ

**Πειραματικό ΓΕΛ Πανεπιστημίου Μακεδονίας**



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, 2015



## Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Σε αυτή την ενότητα δώστε μία σύντομη περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου<sup>1</sup>.

Να δοθεί έμφαση στις δραστηριότητες, τους τρόπους χρήσης του ψηφιακού περιεχομένου και τις παραγωγές των μαθητών καθώς και τις συλλογικές δράσεις που αναπτύχθηκαν.

Ce scenario didactique propose l'usage de TICE à l'enseignement/apprentissage du FLE. L'usage de TICE offre l'occasion aux élèves, d' aborder et traiter des informations complexes dans une variété de combinaisons et de possibilités. Le scenario a été réalisé l'année scolaire 2014-2015. Le niveau des élèves était A2+ et leur âge de 16 à 17 ans. Il s'agit d'inviter un personnage mythique d'autrefois (Ulysse) dans notre siècle en lui écrivant un mail. Ulysse accepte et vient à l'aujourd'hui. Les élèves lui proposent des vêtements modernes, des appareils numériques et un voyage à Paris en cherchant des renseignements sur la toile. Les élèves donc, travaillent en groupes, ils créent des relations, ils écrivent des mails, ils recherchent des renseignements sur la toile, ils donnent des renseignements à l'oral et à l'écrit, ils comprennent des brochures, des textes, des vidéos, ils rédigent des récits ils interagissent dans des situations authentiques de la vie sociale et simultanément ils renforcent leur capacité à outils en ligne.

<sup>1</sup> Περιλαμβάνονται και τα εργαλεία λογισμικού, εφαρμογές ή μικροεφαρμογές (apps)



# Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

## 1.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Δώστε στοιχεία για το σχεδιασμό που κάνατε για αυτή την ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική.

Les TICE à l'éducation contribuent à la pédagogie différenciée, car elles répondent à tous les profils cognitifs des élèves avec leur nature multimédia (Versaci, 2001). En plus, le scénario pédagogique à l'intégration des TICE change l'approche pédagogique (Mangenot, 2000), le rôle de l'enseignant et de l'apprenant. L'enseignant est tantôt penseur ou preneur de décisions, tantôt «motivateur», modèle, médiateur ou entraîneur. L'usager et l'apprenant d'une langue sont considérés comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâche dans des circonstances et un environnement donnés. Il y a tâche dans la mesure où l'action est le fait d'un sujet qui mobilise stratégiquement des compétences dont il dispose en vue de parvenir à un résultat déterminé. Dans une didactique moderne des langues, l'idée de tâche correspond à la définition de l'approche actionnelle promue par le Cadre européen commun de référence (CECR 2000). Le scénario donc, décrit la planification d'un événement d'apprentissage organisé au profit d'apprenants déterminés dans le contexte d'activités à entreprendre (recherche d'information, poser un jugement, évaluer une assertion, écrire un texte, etc.) pour favoriser l'apprentissage avec les technologies (Bibeau, 2000). La notion de scénario peut recouvrir en partie les termes de projets, de séquence pédagogique, d'usages pédagogiques de moyens d'enseignement-apprentissage tels qu'ils sont généralement compris en pédagogie. Ce scenario met en regard, de manière systématique, compétences et outils dans les domaines d'accroître l'exposition à la langue authentique, donner du sens à l'apprentissage, développer l'autonomie et le travail collaboratif, répondre à la diversité des types d'apprentissage et des stratégies. L'apprenant donc, acquiert progressivement la capacité de prendre les décisions qui concernent son apprentissage. C'est l'élève qui apprend, de même que dans le schéma de communication de Jakobson, c'est le destinataire qui fait, en dernier ressort, le sens du message, de même ici, c'est l'élève qui est au centre du dispositif et qui lui importe. Notre scenario donc, évoque une expérience menée avec cinq groupes de 3 lycéens ( $5 \times 3 = 15$ ) et qui consiste à utiliser la toile dans des activités de productions orales ou écrites en suivant des consignes.



## 1.2 Διδακτικοί στόχοι

Περιγράψτε τους διδακτικούς στόχους εφαρμογής της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Les objectifs communicatifs :

- écrire un mail,
- rédiger un récit,
- comprendre une brochure, une vidéo,
- formuler une proposition,
- donner des renseignements à l'oral et à l'écrit.

Les objectifs linguistiques :

- enrichir le vocabulaire,
- réviser le futur, le passé composé et l'imparfait

Les objectifs culturels :

- découvrir des relations entre les voyages d'autrefois et d'aujourd'hui.

Les objectifs pédagogiques :

- apprendre à apprendre
- découvrir la connaissance,
- travailler ensemble,
- développer des relations
- développer des compétences linguistiques et communicatives,

et il demeure aussi important pour les apprenants de se rendre de plus en plus autonomes dans leur capacité à coproduire de la parole en langue étrangère.



# Εφαρμογή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

## 1.3 Περιβάλλον – πλαίσιο

Περιγράψτε το περιβάλλον και το πλαίσιο μέσα στα οποία υλοποιήθηκε η ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου. Αναφέρετε τις προϋποθέσεις πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής, αν υπάρχουν (για παράδειγμα στο πλαίσιο της μεθόδου project της Α' λυκείου).

### Le contexte

Les élèves travaillent dans la salle d'informatique en ayant accès à l' internet. Ils chargent leur travail sur la plateforme Edmodo.com

Nombre de participants : 15

Niveau : A2+

Classe : deuxième du lycée

Pré requis : connaissance du futur, du passé composé, de l'imparfait, du vocabulaire des voyages et des loisirs et connaissance des outils de TICE.

Dans cet environnement TICE, l'apprenant est un membre actif de son environnement d'apprentissage car il co-construit ses connaissances en interagissant avec les autres membres de son environnement (enseignants, collègues, élèves) ainsi que les outils utilisés lors de son apprentissage.

## 1.4 Τάξη

Επιλέξτε από την παρακάτω λίστα την τάξη στην οποία εφαρμόστηκε η ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική. Αν η δραστηριότητα είναι συνεργατική μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία τάξεις.

- |                                       |                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Νηπιαγωγείο  | <input type="checkbox"/> Α' γυμνασίου |
| <input type="checkbox"/> Α' δημοτικού | <input type="checkbox"/> Β' γυμνασίου |
| <input type="checkbox"/> Β' δημοτικού | <input type="checkbox"/> Γ' γυμνασίου |

Γ' δημοτικού Δ' δημοτικού Ε' δημοτικού ΣΤ' δημοτικού Α' λυκείου Β' λυκείου Γ' λυκείου

## 1.5 Διάρκεια δραστηριότητας

Προσδιορίστε παρακάτω τη διάρκεια πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής.

 Ήμερες διδασκαλίας 6 heures

Διδακτική ενότητα  ωρών μαθητικής δραστηριότητας

 Άλλη: Προσδιορίστε την διάρκεια: .

π.χ. 12 ώρες δραστηριότητας σε διάστημα ενός τριμήνου

## 1.6 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Σε αυτή την υπό-ενότητα περιγράψτε αναλυτικά τι συνέβη κατά τη διάρκεια της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής. Συγκεκριμένα, περιγράψτε τον τρόπο με τον οποίο εργάστηκαν οι μαθητές (ατομικά ή σε ομάδες). Αν η δραστηριότητα ήταν ομαδική, προσδιορίστε πόσα μέλη είχε κάθε ομάδα και τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώθηκαν οι ομάδες. Επιπλέον καταγράψτε όσα άλλα στοιχεία κρίνεται απαραίτητα για την πλήρη περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Σε περίπτωση που επιθυμείτε να συμπεριλάβετε μία εικόνα χρησιμοποιήστε την παρακάτω μορφοποίηση

## Le déroulement

Le groupe de 15 élèves a fonctionné par groupe de trois. Le pré-requis était la connaissance de l'outil mais les quelques élèves peu familiarisés avec quelques logiciels ou outils numériques se sont retrouvés tout naturellement avec des élèves qui maîtrisait ces fonctions. Tous les groupes avaient à leur disposition des ordinateurs. Les élèves devaient réaliser leurs textes directement au traitement de texte avec correction possible apportée par l'enseignante circulant entre les groupes. L'enseignante a chargé le fiche de travail sur Edmodo. Les élèves avaient un compte sur cette plateforme sur laquelle ils ont travaillé (on pourrait aussi travailler sur une plateforme wiki ou moodle ou e-classe ou eTwinning). Exemple :

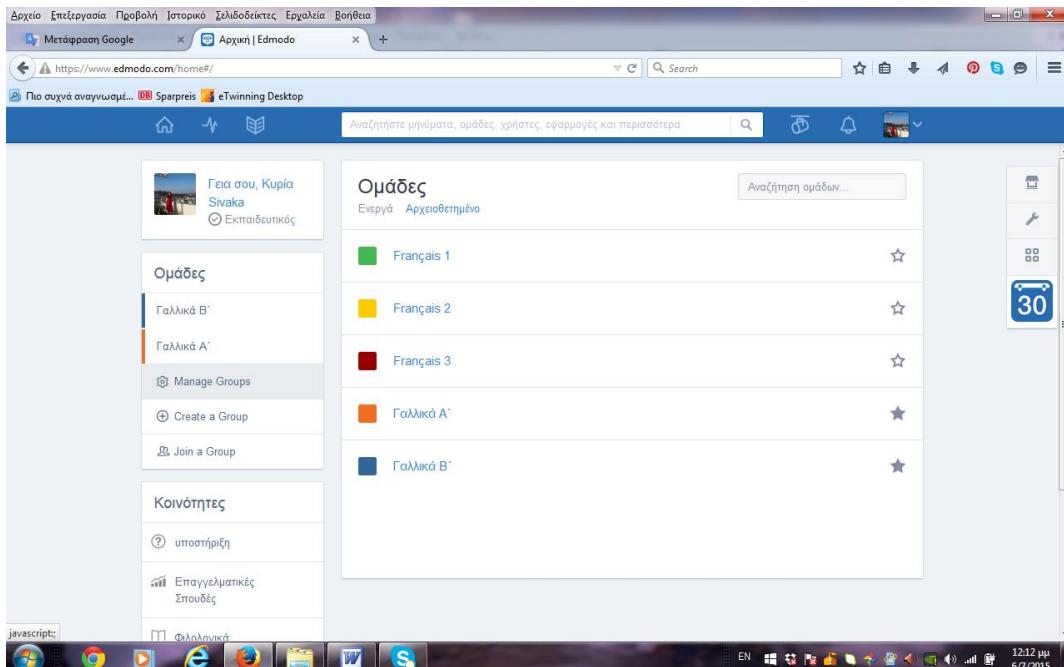
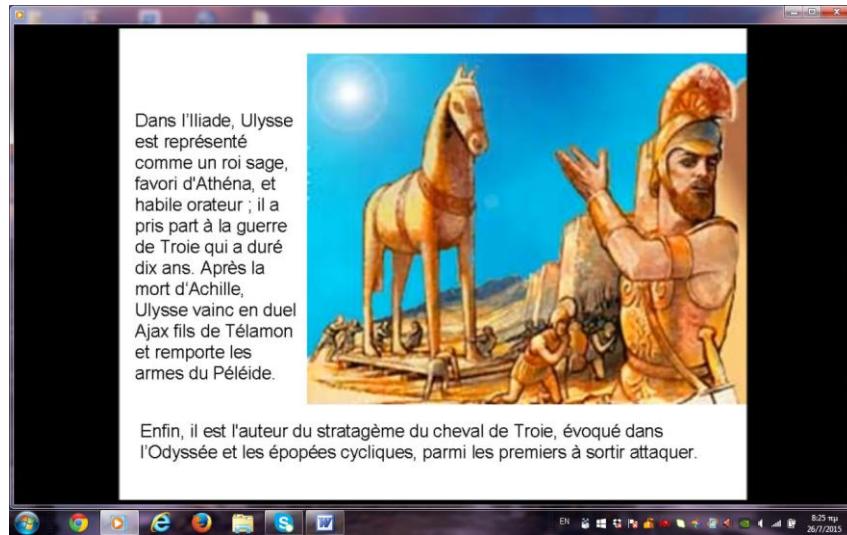


Image 1 – Edmodo.com

**1ère étape :** Dans un premier temps et pour sensibiliser les élèves l'enseignante leur demande de regarder la vidéo d'Ulysse (personne mythique): <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/526?locale=el>

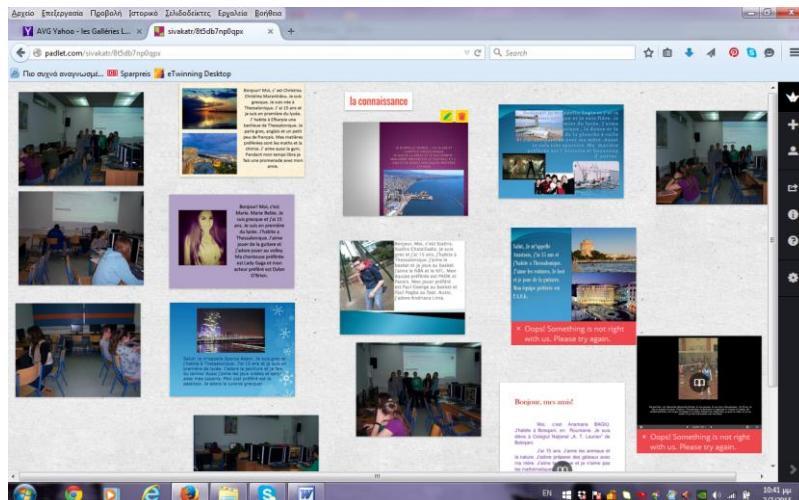


### Image 2 – la vidéo

Les élèves peuvent écrire leurs commentaires. Puis elle leur demande de l'inviter à l'aujourd'hui en lui écrivant un petit courriel. Passage de l'enseignante pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires. (20' minutes)

**2ème étape :** Ulysse accepte l'invitation et arrive chez eux. Les élèves imaginent sa réponse orale à voki.com. L'enseignante demande aux participants de se présenter à Ulysse en oral, en utilisant voki.com ou en écrit en utilisant padlet.com. Passage de l'enseignant pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires. (25' minutes)

Exemple :



### Image 3 : padlet.com – travail des élèves

**3ème étape:** L'enseignante demande aux participants de proposer à Ulysse des vêtements modernes. Ils doivent visiter le site <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/4040?locale=el>, ils font des recherches et présentent les vêtements en utilisant Prezi.com ou PowerPoint ou ToonDoo.com ou Pixton.com. Passage de l'enseignant pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires. (30' minutes)

Par exemple :



Image 4: toondoo.com

**4ème étape :** Les élèves choisissent des vêtements en jouant le rôle d'Ulysse à voki.com. Passage de l'enseignant pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires. (15 minutes)

**5ème étape :** L'enseignante leur demande de proposer à Ulysse des appareils numériques (portables, tablettes etc.) et lui expliquer leur fonctionnement. Ils font des recherches sur des sites. Après la présentation des appareils, les élèves jouent le rôle d'Ulysse et choisissent des appareils. Passage de l'enseignant pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires. (45' minutes)

**6ème étape :** L'enseignante leur demander de préparer le voyage d'Ulysse à Paris. Visitez d'abord le site <http://www.europeana.eu/portal/> ou le site <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3931?locale=el> et puis vous devez faire une présentation (vidéo) des monuments, des musées, des activités ou des loisirs en utilisant kizoa.com ou Moovie Maker. Passage de l'enseignant pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires. (45' minutes)

**7ème étape :** Ulysse rencontre Mickey à Paris (à Disneyland). Imaginez un dialogue entre eux. (45 minutes)



Image 5 : Mickey

**8ème étape :** L'enseignante leur demande de choisir de beaux souvenirs du voyage à Paris ou quelque chose qui les a vraiment surpris à Paris et rédiger un récit enrichi des photos, comme si ils étaient Ulysse, car il veut envoyer ce récit à Pénélope. Passage de l'enseignant pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires. (30 minutes)

**9ème étape :** Laisser les participants s'échanger, dire si leur récit provoque à tous les mêmes sentiments ou excite les mêmes souvenirs. Ils écrivent leurs commentaires. (15' minutes)

## 1.7 Ρόλος του διδάσκοντα

Επιλέξτε από την παρακάτω λίστα τα βασικά χαρακτηριστικά του ρόλου του διδάσκοντα. Υπάρχει η δυνατότητα πολλαπλών επιλογών.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Διδακτικός       | <input type="checkbox"/> Προπονητικός   |
| <input type="checkbox"/> Ενθαρρυντικός ✓  | <input type="checkbox"/> Διαχειριστικός |
| <input type="checkbox"/> Υποστηρικτικός ✓ | <input type="checkbox"/> Μέντωρ         |
| <input type="checkbox"/> Συμβουλευτικός ✓ | <input type="checkbox"/> Υποκινητικός ✓ |



- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Διευκολυντικός ✓   | <input type="checkbox"/> Κριτικός                          |
| <input type="checkbox"/> Συντονιστικός      | <input type="checkbox"/> Επιμελητής περιεχομένου (curator) |
| <input type="checkbox"/> Ηγετικός           | <input type="checkbox"/> Τεχνική υποστήριξη                |
| <input type="checkbox"/> Διαμεσολαβητικός ✓ | <input type="checkbox"/> Άλλος ρόλος: _____.               |
| <input type="checkbox"/> Εποπτικός          |  |

## Πηγές Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχόμενου που αξιοποιήθηκαν

Καταγράψτε τις πηγές του Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχόμενου που αξιοποιήθηκαν κατά τον σχεδιασμό της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής.

Παραθέστε τις πηγές με τον παρακάτω τρόπο:

Όνομα μαθησιακού αντικειμένου 1, <http://www.url1.gr>.

Τίτλος ψηφιακού πόρου: <http://www.url2.gr>.

.....

<http://www.europeana.eu/portal/>

<http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/526?locale=el>

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/4040?locale=el>

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3931?locale=el>



## Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

### 1.8 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Σε αυτή την υπό-ενότητα, τεκμηριώστε τους λόγους για τους οποίους θεωρείτε καλή την προτεινόμενη πρακτική. Αξιολογήστε τον αντίκτυπο της εφαρμογής της σε επίπεδο μαθητών, ή συμμετεχόντων εκπαιδευτικών, ή στην ευρύτερη σχολική κοινότητα.

Περιγράψτε την πρόσθετη μαθησιακή αξία από την αξιοποίηση του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου και τους τρόπους χρήσης από τους μαθητές.

Περιγράψτε αν προέκυψε πρόσθετη μαθησιακή αξία από την αξιοποίηση του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου, απρόσμενα σε σχέση με τους αρχικούς σας στόχους.

Περιγράψτε τη διαμόρφωση που κάνατε εσείς ή/και οι μαθητές σας στο υφιστάμενο περιεχόμενο σε περίπτωση επαναχρησιμοποίησης.

Καταγράψτε τα μαθησιακά αποτελέσματα και τον βαθμό καινοτομίας που επέφερε η πραγματοποίηση της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής στο εκπαιδευτικό περιβάλλον σας.

Τέλος, περιγράψτε τα κριτήρια σύμφωνα με τα οποία αξιολογήσατε τα μαθησιακά αποτελέσματα και η καινοτομία που κρίνετε ότι επέφερε η πραγματοποίηση της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής.

(έως 2 σελίδες)

#### Résultats

Ces différentes étapes ont permis aux élèves de mobiliser leurs acquis linguistiques pour réaliser des productions écrites et orales importantes. (même chez les élèves peu portés sur l'écrit). La possibilité d'utiliser des supports différents semble avoir déclenché une envie d'écrire. La production des élèves ne s'est pas limitée à un simple accompagnement écrit des images sélectionnées pour illustrer leur dossier. Ils ont rédigé des textes montrant des qualités linguistiques. Dans le cadre de ces activités, la plateforme s'est révélée être un instrument facilitateur de l'expression créatrice d'élèves en temps ordinaire peu portés sur l'écrit. L'attrait ludique du support informatique et le changement de lieu ont rompu la monotonie souvent inévitable dans les cours de langue. Les productions réalisées étaient

celles d'un groupe-classe et non la juxtaposition de travaux individuels, ce qui a contribué à une bonne dynamique de classe très valorisante pour les élèves.

## 1.9 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Σε αυτή την υπό-ενότητα αναφέρετε τυχόν άλλες πρακτικές στις οποίες βασίστηκε ο σχεδιασμός και η εφαρμογή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου. Καταγράψτε στοιχεία τα οποία τεκμηριώνουν την πρωτοτυπία της πρακτικής ως προς την ιδέα ή/και τον τρόπο πραγματοποίησής της και η πιθανή σχέση της με άλλη πρακτική (τροποποίηση, επέκταση, προσαρμογή άλλης πρακτικής). Σε περίπτωση που η ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική σας σχετίζεται με μία άλλη πρακτική, δώστε το URL περιγραφής της πρακτικής αν υπάρχει.

Ce scénario tente de répondre aux attentes des enseignants immergés dans un environnement (technologique et institutionnel) qui se transforme, il s'agit de créer un espace numérique, souple et évolutif, il pourrait donc, être relié à des projets collaboratifs comme eTwinning et à plusieurs disciplines ou matières. Il s'agit de proposer des formalismes pour décrire l'organisation et le déroulement de situations à l'aide d'un scénario pédagogique précisant les rôles des acteurs, les tâches qui leur sont confiées, les ressources qu'ils utilisent ou qu'ils produisent, les interactions susceptibles d'être mises en œuvre.

L'innovation de ce scénario est l'originalité du concept de l'invitation d'un personnage mythique et les usages du numérique dans l'enseignement qui conduisent l'apprenant d'acquérir progressivement la capacité de prendre les décisions qui concernent son apprentissage, de s'approprier un environnement informatique de travail, d'adopter une attitude responsable de créer, de produire, de traiter et exploiter des données.

## 1.10 Αξιοποίηση, Γενίκευση, Επεκτασιμότητα

Σε αυτή την υπό-ενότητα καταγράψτε τους τρόπους με τους οποίους η ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική μπορεί να αξιοποιηθεί, γενικευτεί ή επεκταθεί σε διαφορετικά πλαίσια.

Ce scénario est de fait composé d'une succession d'actions élémentaires, on pourrait donc l'élaborer visant l'acquisition de compétences reliées à une ou plusieurs disciplines selon les activités du projet. On pourrait avoir une collaboration avec l'enseignant de l'histoire, de la géographie, de l'informatique, des arts plastiques etc. On pourrait aussi



élaborer ce scénario pédagogique sur une plateforme eTwinning en collaboration avec des élèves et des enseignants de nationalités différentes. En plus, on pourrait enrichir le scénario en ajoutant des unités et des activités de thèmes diverses pendant toute l'année scolaire.

## Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Αναφέρετε τυχόν πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε.

- Βιβλία ✓
- Σημειώσεις
- Χάρτες
- Websites ✓
- Λογισμικό ✓

Δώστε περισσότερες πληροφορίες για το υλικό (τίτλους, ηλεκτρονικές διευθύνσεις κλπ)

### Références bibliographiques

Bibeau, R. 2000. « Guide de rédaction et de présentation d'un scénario pédagogique et d'une activité d'apprentissage.» Document électronique accessible sur Internet : [/cache/7572/ntic.org/guider/textes/div/bibscenario.html](http://cache/7572/ntic.org/guider/textes/div/bibscenario.html)

Mangenot, F. 2000. « Apprentissages collaboratifs assistés par ordinateurs appliqués aux langues ». In R.Bouchard, F. Mangenot, *Interaction, interactivité et multimédia, Notions en questions N°5*, ENS Editions, pp. 11-18.

Versaci, R. (2001). How Comic Books Can Change The Way Our Students See Literature. *One Teacher's Perspective English Journal*, Volume 91, Number 2, p.p.61-67.

### Ressources et outils numériques

edmodo.com

kizoa.com



Moovie Maker

Padlet.com

pixton.com

prezi.com

toondoo.com

voki.com