



UN PROGRAMME MULTIFACETTE

—EXPERIENCE PARTAGEE — CLASSE DE CM1 CM2 - ECOLE PUBLIQUE LA ROCHE DES GREES — 35480
GUIPRY MESSAC — ERWAN VAPPREAU

RENCONTRE AVEC L'ATELIER DES CHERCHEURS ET DODOC

Première rencontre à Fab 14, les rencontres internationales des fablab, juillet 2018, alors invité à présenter un projet de classe autour de l'impression 3D.

Installation de DODOC en classe dès septembre 2018 en classe et début de la collaboration en participant avec d'autres à l'instauration de retours réguliers d'expériences dans l'usage concret de l'outil avec les élèves.

Impliqués ensemble depuis dans des projets coopératifs au sein de l'association Tiers Lieu Edu, tel que la formation et l'accompagnement d'acteurs du Réseau Francophone des Fablab d'Afrique de l'Ouest dans le cadre du projet Fair'langue, notamment au côté de l'institut français de Cotonou.



Intentions et objectifs tant pédagogiques que méthodologiques qui peuvent conduire à s'intéresser à dodoc.

- Favoriser le développement de la production d'écrits en classe et pouvoir proposer des situations motivantes pour que les élèves conservent le goût et l'appétence à produire des contenus écrits.
- Pouvoir disposer de pistes originales en terme de différenciation pédagogique pour permettre à tous d'intégrer le processus de créations.
 - Pouvoir produire en coopération ou en collaboration en binôme ou plus.
 - Permettre d'intégrer d'autres modes d'expressions comme l'oral, le dessin, la photo ...
- Rendre plus naturel et systématique la production de contenus qu'ils soient cadrés, mais aussi libres, durant l'année.
 - Disposer d'un cadre, d'un aménagement de la classe et de la vie de classe pour le favoriser.
- Elargir et renforcer les capacités des élèves à rendre compte, pas seulement des étapes d'une expérience menée en classe par exemple, mais aussi de toutes les étapes d'élaboration d'un projet d'envergure, impliquant notamment la notion de cahier des charges ou de communication vers l'extérieur.
- Intégrer à la méthodologie de projet une démarche propre à la pratique maker, à savoir le souci de la documentation et ainsi guider la classe dans une véritable dynamique de tiers lieu éducatif.

Intégrer le numérique.

- Attaché à la dimension transdisciplinaire, une autre intention fut de réfléchir à la manière dont le numérique pouvait y contribuer et apporter de façon complémentaire d'autres types de média et donc de mode d'expression pour rendre compte de son travail, de sa créativité.
 - Souci d'en avoir un usage facilité et sécurisé pour les élèves.
- Recherche d'une prise en main rapide de ces outils pour miser sur l'autonomie. Cela conduisant à bien considérer le numérique comme un outil au service d'un projet de création en lien étroit avec l'étude de la langue et non une finalité. Cette recherche de simplicité passe aussi par le fait de ne pas avoir besoin de démultiplier les supports, les interfaces, les outils pour y parvenir.



UNE COMBINAISON D' OUTILS FACILITANT GRANDEMENT LA MISE EN ŒUVRE DE PROJETS D'ECRITURE :

DODOC

Conçu pour documenter et créer des récits à partir d'activités pratiques, do•doc (prononcer *doudoc*) est un outil composite, libre et modulaire, qui permet de capturer des médias (photos, vidéos, sons et stop-motion), de les éditer, de les mettre en page et de les publier. Son aspect composite permet de le reconfigurer de manière à ce qu'il soit le plus adapté possible à la situation dans laquelle il est déployé.

Concepteurs : L'atelier des chercheurs



DODOC installé en mode « accès libre » dans la classe.

Si l'on peut disposer d'un ordinateur dans la classe - DODOC y entre généralement accompagné d'une station modulaire, permettant aux élèves de saisir par webcam, image, vidéo, son et de les combiner à de la production écrite.

Son utilisation, son ergonomie ont tout de suite permis de voir qu'il répondait aux objectifs de recherche d'autonomie, de production de contenu multi-auteurs facilitant la création en coopération.

Les élèves peuvent développer, sur la même plateforme, facilement, des médias variés (du texte à l'image en passant par le stop motion) et pouvoir les associer ensuite pour réaliser un objet final, valorisable, fut un atout tout de suite appréciable.

L'acquisition assez rapide des fonctions du programme permet au niveau méthodologique, de pouvoir concentrer rapidement son énergie sur l'objet média, sans perdre trop de temps à comprendre techniquement comment s'en sortir.

Le temps nécessaire pour permettre aux élèves de l'approprier est relativement court, des tutos vidéo sont actuellement aussi développés pour accompagner les fonctions nouvellement développées.

Ces appropriations peuvent être progressives' en fonction des besoins émergents. Ainsi, DODOC se présente aussi pour les élèves comme un outil facilitateur au service du travail à effectuer et non comme une finalité en soi, aussi ludique qu'elle puisse être.

Expérience de DODOC en mode distancier :

Article vers prim'abord :

Utilisation de dodoc durant le confinement de 2020



Hormis le travail de développement du programme auquel cela a permis de contribuer, cette expérience va sans doute influencer son usage en présentiel à l'avenir sur les points suivants :

- Développement du mode collaboratif et travailler à la question du tutorat via le numérique.
- Développement de modèles dédiés à l'aide à la création de médias variés.
- Développer de supports numériques d'évaluation de compétences transdisciplinaires.
- Favoriser le développement de projets d'écriture collaborative avec d'autres classes.
- Augmenter et améliorer le degré d'autonomie des élèves dans l'élaboration des cahiers des charges des projets de la classe.
- Utiliser l'outil dans une approche par classe inversée ou pour faciliter des projets d'écriture collaborative sur le temps hors classe.
- Favoriser la création d'espaces d'expression libre ou de valorisation continue pour aller vers des projets type « journal de classe ».

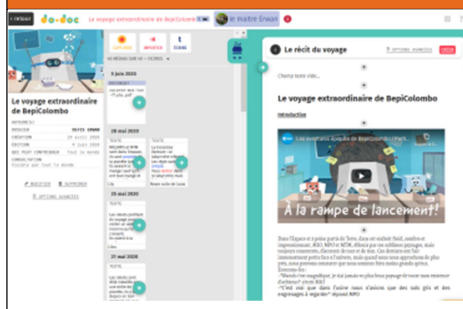
DOMAINES DU SOCLE CONCERNES PAR



DODOC

Programme en évolution continu, dodoc est pensé et pour répondre aux besoins qui peuvent évoluer. Le programme a en effet aussi l'ambition de répondre à des problématiques de l'école élémentaire mais aussi du collège et du lycée.

Concepteurs : L'atelier des chercheurs



Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit : Dans des situations variées, recourir de manière spontanée et avec efficacité, à la lecture comme à l'écriture

S'exprimer à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée.

Dans des situations variées, il recourt, de manière spontanée et avec efficacité, à la lecture comme à l'écriture.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Accès à l'information et à la documentation outils numériques : Savoir utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet / Confronter différentes sources et évaluer la validité des contenus.

Conduite de projets individuels et collectifs : Savoir organiser des informations sous des formats appropriés / Savoir traiter les informations collectées / Mettre en relation les informations collectées pour construire ses connaissances / Utiliser des outils numériques pour échanger et collaborer / Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus

Travailler en équipe, répartir des tâches, s'engager dans un dialogue constructif, accepter la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.

Apprendre à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Planifier les tâches, en fixer les étapes et évaluer l'atteinte des objectifs.

Identifier les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et Web) et en connaître la nature. En comprendre les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage. Apprendre à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information en respectant les règles sociales de leur usage

Outils numériques pour échanger et communiquer Publier, transmettre des documents intégrant divers médias, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres / Utiliser les espaces collaboratifs et apprendre à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres

Domaine 3 : la formation de la personne et du Citoyen

Apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté

Réflexion et discernement L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes. De ses écrits

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Exprimer à l'écrit et à l'oral ce que l'on ressent face à une œuvre littéraire ou artistique ; il étaye ses analyses et les jugements qu'il porte sur l'œuvre

**OU SE SITUE: DANS LE CADRE DE
REFERENCE DES COMPETENCES NUMERIQUES (CRCN) NOV 2019**
<https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competences-numeriques.html>

		Réponses apportées par Dodoc
1. Information et données 	1.2. Gérer des données Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion	Création de médias regroupés dans des projets nominatifs. Organisations et regroupement possible des projets. <i>Organisation des productions générées.</i>
	1.3 Traiter des données. Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter	Classement possible des données selon le type de média utilisé, l'auteur, la date de création, la production finale associée ...
2. Communication et collaboration 	2.1. Interagir Interagir avec des individus et des petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente	Mise en place d'un Chat intégré.
	2.2. Partager et publier Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique en apportant un regard critique sur la nature du contenu	Un média comme une création finale (la recette ou le récit) est publiable en html, pdf, via un accès par Qrcode et un adressage unique.
	2.3. Collaborer Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre	Les projets peuvent être portés et édités par plusieurs auteurs indépendants en simultanée – un dispositif d'édition collaborative est intégré.
	2.4 S'insérer dans le monde numérique Maîtriser les enjeux de la présence en ligne, développer des stratégies et des pratiques autonomes en respectant les règles, les droits et les valeurs qui leur sont liés, pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, et répondre à des objectifs	Chacun sert qui est connecté en même temps que lui et des règles internes d'utilisation peuvent y être intégrées et pleinement associées aux règles de vie au sein de la classe comme de l'établissement.
3. Création de Contenus 	3.1. Développer des documents textuels Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux	Traitement de textes, Outils de mise en page – possibilité de développer des Template.
	3.2. Développer des documents multimédia Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles	Intégration de médias images, vidéos, montages son et image. Capture en temps réelle par webcam.
	3.3. Adapter les documents à leur finalité Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes	Programme libre, évolution constante en étroite collaboration avec les utilisateurs (forum) – productions extraites en html, en pdf ... publication en ligne...
	3.4. Programmer Écrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches Complexes.	Permet d'éditer les créations en html pour faciliter l'intégration numérique dans un site web.
4. Protection et sécurité	4.1. Sécuriser l'environnement numérique Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données	Site et espace de création sécurisé sur un serveur personnel de l'école ou de l'établissement ou d'un hébergeur associé. Sécurisation par mots de passe à différent niveaux d'accès contrôlé par un administrateur.

	4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée. Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée	Administration continue de tous les contenus - sauvegarde sur serveur – Maîtrise de l'historique des manipulations faites sur le contenu et le programme.
	4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement. Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres	Ergonomie et design travaillé pour faciliter l'usage du programme par le plus grand nombre de la maternelle au lycée. <i>Outil pour évaluer son temps de présence devant l'outil ?</i>
5. Environnement Numérique 	5.1 Résoudre des problèmes techniques. Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique	Configuration et maintenance de l'outil facilité par une interface d'échange continue avec les concepteurs du programme sur un forum dédié.
	5.2 Évoluer dans un environnement numérique. Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs.	Installation du programme possible sous différents format, sur ordinateur isolé, sur un réseau local internet sans serveur – sur serveur étendu – sur PC comme sur carte raspberry. Programme responsif permettant son usage aussi sur portable ou tablette.

https://www.education.gouv.fr/bo/15/Hebdo17/MENE1506516D.htm?cid_bo=87834#socle_commun