

**PROJET PROPOSE : Évaluer des compétences écrites à travers des compétences de l'oralité  
Le numérique au service de l'oralité**

- Pendant le cycle de terminal, il faut évaluer l'écrit et l'oral des élèves.
- Les élèves produisent du contenu à l'écrit mais :
  - il faut les entraîner aussi à produire à l'oral du contenu
  - il faut proposer de travailler les différentes composantes de l'oralité : le présentiel (*type exposé dynamique*) et l'imprévu (*type entretien*)

**Triple objectifs didactiques :**

**Savoir-être :**

- Entraînement à l'oralité (diction, clarté) en vue du grand oral
- Savoir argumenter/savoir expliquer et illustrer

**Savoirs :**

- Capacité d'exprimer des contenus (*oral et écrit*)
- Formuler une problématique disciplinaire ou transdisciplinaire en lien avec les 4 chapitres de terminale concernés par l'oral ET en lien avec ses projets post bac.

**Savoir-faire :**

- Rechercher, collecter et trier de l'information
- S'appropriier des outils numériques pour s'entraîner à l'oral
- Travail individuel et collectif

**Niveaux concernés :** seconde, première et terminale

Entraînement à l'oral à partir de Podcast réalisés par les élèves et d'enregistrement en web radio

Intitulé	Contenu
Niveau concerné	Niveau première
Notions, et indications complémentaires	Actualité 2019-2020-2021
Cadre d'utilisation	Devoir maison : travail individuel et collectif
Compétences attendues Et Objectifs pédagogiques	<p><b>Création d'un podcast</b> par un groupe d'élèves à partir d'un questionnaire portant sur chaque mensuel d'<b>Alternatives Économiques</b> de septembre à mai 2019-2020</p> <p><b>Scénarii pédagogique</b> qui permet de travailler une des composantes de l'oralité : <b>le présentiel</b> (type exposé dynamique)</p> <p><b>Activité qui répond aux attentes officielles du grand oral :</b>            « L'oral se développe par une <u>pratique régulière</u>, fréquente et explicite. »            « Les compétences orales ne peuvent se développer que par un travail mené tout au long du cycle de terminale, <u>et même auparavant</u> »</p>
Usages du Numérique	<p><u>Préconisations :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utiliser <b>des logiciels simples</b>, gratuits qui restent dans le cadre du RGPD</li> </ul> <p><i>Ex : MP3 (fonction d'un Smartphone/tablette)</i></p> <p>OU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exploiter la <b>web radio</b> de l'établissement si ce dernier en est doté</li> </ul>
Déroulement de l'activité	<p><b>Durée du pod cast : 5-8 minutes</b></p> <p><b>Détails de l'activité réalisée :</b></p> <p><u>1<sup>er</sup> temps :</u> l'enseignant corrige la revue de presse à l'écrit du groupe et leur attribue une <i>note sur 10</i></p> <p><u>2<sup>ème</sup> temps :</u> réalisation du pod cast par le groupe élèves OU enregistrement dans la web radio de l'établissement – <i>Note sur 10 sur la qualité de la prestation orale (clarté, dynamisme)</i></p> <p><u>3<sup>ème</sup> temps :</u> lieux de diffusion des enregistrements :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en ligne sur Pearltrees - accès élèves de la classe</li> <li>- Mise en ligne sur le site du lycée</li> <li>- Libre accès à l'espace dédié au numérique au CDI</li> <li>- Diffusion dans l'espace dédié au numérique à la cantine</li> </ul>
Bilan didactique	<p><u>Du côté des élèves :</u> Des outils qui permettent aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De les inciter à prendre la parole, à s'exprimer à l'oral</li> <li>- De les habituer à entendre leur voix numérisée</li> <li>- De s'exprimer de façon claire et précise</li> <li>- De s'engager oralement, d'être convaincant, de mener un oral vivant</li> </ul> <p><u>Du côté des enseignants :</u> Des outils qui permettent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'évaluer les savoirs, savoir-faire et savoir-être de l'élève, en vue de les entrainer dès la seconde aux exigences du grand oral</li> </ul>
































## Entraînement à l'oral à partir d'un jeu de l'oie numérique

Intitulé	Contenu
Niveau concerné	Niveau première ou/et terminale
Notions, et indications complémentaires	Révisions des notions et mécanismes essentiels du programme de SES
Cadre d'utilisation	En classe
Compétences attendues Et Objectifs pédagogiques	<p><b>Jeu numérique pédagogique</b> qui permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-de travailler les deux composantes de l'oralité :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>le présentiel</b> (type exposé dynamique)</li> <li>- <b>l'imprévu</b> (type entretien)</li> </ul> </li> <li>-de réviser pour l'épreuve écrite</li> </ul> <p><b>Jeu qui répond aux attentes officielles du grand oral :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- « La préparation du grand oral n'a pas pour objet de travailler la compétence orale en tant que telle, indépendamment des contenus enseignés. »</li> <li>- « Apprendre à répondre de manière concise et précise à une question du programme en <u>étant attentif à son auditoire</u> »</li> <li>- « Habituer l'élève à produire une <u>parole synthétique, structurée et savante</u> »</li> <li>- « Multiplier des moments de <u>prise de parole éloignés de tout enjeu scolaire et évaluatif</u> »</li> </ul>
Usages du Numérique	<p>Création d'un jeu de plateau, type jeu de l'oie composé de QR Codes :  <a href="https://qwiqr.education/">https://qwiqr.education/</a>. OU <a href="https://vocaroo.com">https://vocaroo.com</a></p> <p>ET installation d'une application pour lire des Qr Codes, telle qu'Inigma</p> <p><b>Intérêts des QR codes :</b> grâce à ce Qr-Code l'élève prend connaissance de la question posée et des consignes corporelles imposées. Il peut également écouter grâce à ce Qr Code, et en cas de besoin, des indices pour l'aider à répondre. L'enregistrement audio des indices est beaucoup plus complet et personnalisé que des indices écrits.</p>
Déroulement de l'activité	<p>En classe ET en îlot</p> <p>Chaque îlot est doté d'une <b>tablette OU d'un smartphone</b> pour lire les Qr codes</p> <p><b>But du jeu :</b> répondre à des questions de type EC1 (de première ou de terminale selon le niveau concerné) avec des <b>contraintes corporelles</b> afin d'arriver en premier sur la case finale.</p> <p><b>Règles du jeu :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Après avoir <b>lancé le dé</b>, l'élève scanne le <b>Qr Code</b> de la case sur laquelle il est tombé,</li> <li>2. Ce Qr code fait apparaître la <b>question</b> à laquelle l'élève doit répondre ET une <b>contrainte corporelle</b> (<i>*détaillé ci-dessous</i>) qu'il doit adopter.</li> <li>3. Si l'élève ne sait pas répondre, il scanne le QR code pour avoir <b>un indice vocal</b></li> <li>4. Une <b>bonne réponse</b> lui permet d'<b>avancer au tour suivant</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une <b>mauvaise réponse</b> l'oblige au tour suivant à <b>re-répondre</b> à la question`</li> <li>- Une <b>réponse donnée avec utilisation d'indices</b> se traduit par un <b>malus</b> « -1 » au prochain lancer de dé</li> </ul> </li> <li>5. Le premier qui atteint la case finale à gagner</li> </ol>
Bilan didactique	<p><b>Du côté des élèves :</b> Un jeu numérique qui permet aux élèves de façon ludique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de prendre la parole, de s'exprimer à l'oral</li> <li>- de s'exprimer de façon claire et précise</li> <li>- de mener un oral vivant</li> <li>- de réviser des savoirs et savoir-faire du programme de SES</li> </ul> <p><b>Du côté des enseignants :</b> Des outils qui permettent :</p>

- d'évaluer les savoirs et savoir-être de l'élève, en vue de les entrainer dès la première aux exigences du **grand oral**
- ET
- de réviser de manière ludique les notions du programmes en vue de les entrainer aux **épreuves écrites** de première ou de terminale

**Plus value de l'outil numérique : pourquoi utiliser « des Or Codes » ?**

Les enregistrements vocaux des indices apportent une aide **plus détaillée ET plus humanisée**, de type « rappelle-toi, en cours nous avons vu, nous avons parlé...pour expliquer ce processus »

<p><b>Départ</b></p> 	<p>1</p> <p>J55pfsoEFY</p> 	<p>2</p> <p>CuFPBdcSM6</p> 	<p>3</p> <p>vtGHOPKPhL</p> 	<p>Avance de ⇒</p> 	<p>AaaLiMMIfd</p>  <p>4</p>	<p>u.NlfXt4j-</p>  <p>5.</p>	<p>6</p> <p>VA1tSX4UW</p> 
<p>BzCFej5Fy6</p> 	<p>CDhQEhkBq</p> 	<p>M2M8sGesdr</p> 	<p>Saute ton tour</p>	<p>ceKwMlIc2B</p> 	<p>kBo_VUSjmk</p> 	<p>PJ2JmK0ovZ</p> 	 <p>Rejoue</p>
<p>uSmsxWOVDS</p> 					<p>0HLCfXupj</p> 	<p>w8KMtn9Biy</p> 	
<p>SWITCH Prends la place du dernier joueur</p>	<p><b>Gagné</b></p> 				<p>qqOKVJcW_G</p> 	<p>CuFPBdcSM6</p> 	<p>3beEFNdHEW</p> 
<p>16Vx2UjFk1</p> 					<p>0Eeub71YmQ</p> 		
<p>Ri8paBdjNj</p> 	<p>3OKVI-jvNS</p> 	<p>LGEy9BgNt7</p> 	<p>20CAJl0raZ</p> 	<p>8lxWWNqndt</p> 	<p>IZ-8D6ou03</p> 	<p>Recule de ←</p> 	<p>-zSl0DKq_N</p> 