

Scénario pédagogique : Utilisation des tablettes Windows 8 et développement de l'autonomie

Avant-propos :

1. Le choix d'utiliser **Zoetrope** s'explique par le fait que c'est une application qui **permet de créer facilement des films de mouvement d'arrêt** ou encore des diaporamas à partir des photos, des dessins. On peut ainsi créer un film à l'aide d'une série de photographies pour faire une animation en **stop motion**.
2. Nous avons opté pour **Libcast.com** pour publier gratuitement et librement les vidéos conçues par les élèves.

Objectif initial

Les activités en Sciences sont menées pour permettre le développement des compétences et notamment celle de la communication.

L'objectif a donc été ici d'entrevoir la tablette comme outil d'exploitation et de communication des recherches ceci dans le but de remotiver les élèves tout en leur donnant l'opportunité de retranscrire et d'enrichir leur travail personnel.

Contexte de la séance et compétences travaillées

Ayant terminé le chapitre sur la transmission de la vie chez l'Homme, les élèves de 4^e devaient avoir une séance d'évaluation sommative.

Pour évaluer les compétences « Comprendre et localiser les étapes permettant la fécondation et le développement de la cellule œuf jusqu'à la nidation », une tablette et un photocopié de l'appareil reproducteur de la femme sont mis à disposition des élèves.

Ces derniers doivent réaliser une vidéo, grâce à l'application Zoetrope, pour relater le trajet des cellules reproductrices jusqu'au lieu de la fécondation, puis le devenir de la cellule œuf jusqu'à son implantation. Les élèves sont en autonomie et peuvent prendre des initiatives (découpage, collage, etc...)

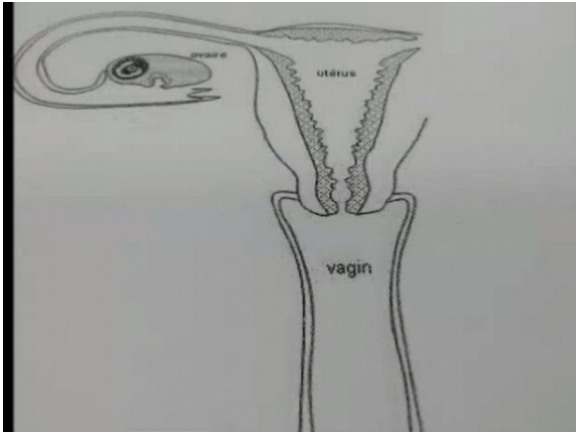
Résultat

Voici le lien pour accéder à la vidéo réalisée par les élèves.

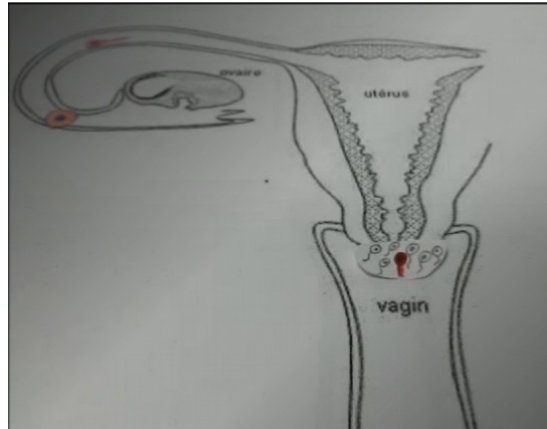
<https://svtpmf.libcast.com/widget/video-3>



Polycopié vierge proposé



Les élèves ont découpé des feuilles pour représenter les différentes étapes.



La vidéo est hébergée en ligne sur la plateforme Libcast.

Contexte de la séance et compétences travaillées

Les élèves construisent une vidéo ce qui permet de faire une synthèse des compétences et connaissances acquises.
Ce travail permet de travailler les compétences C 3 et C4.

Résultats obtenus

Ici les élèves ont réinvesti leurs apprentissages via la conception de la vidéo.

Conclusion

Il est aisé de constater que les élèves se sont investis dans leur production, s'appropriant ainsi l'activité proposée par l'enseignant.