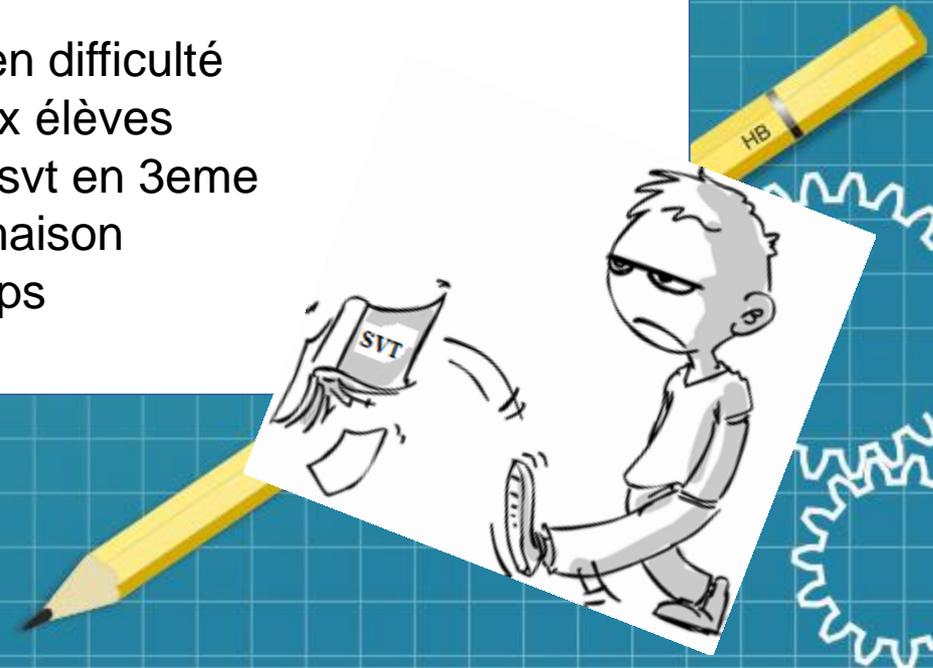


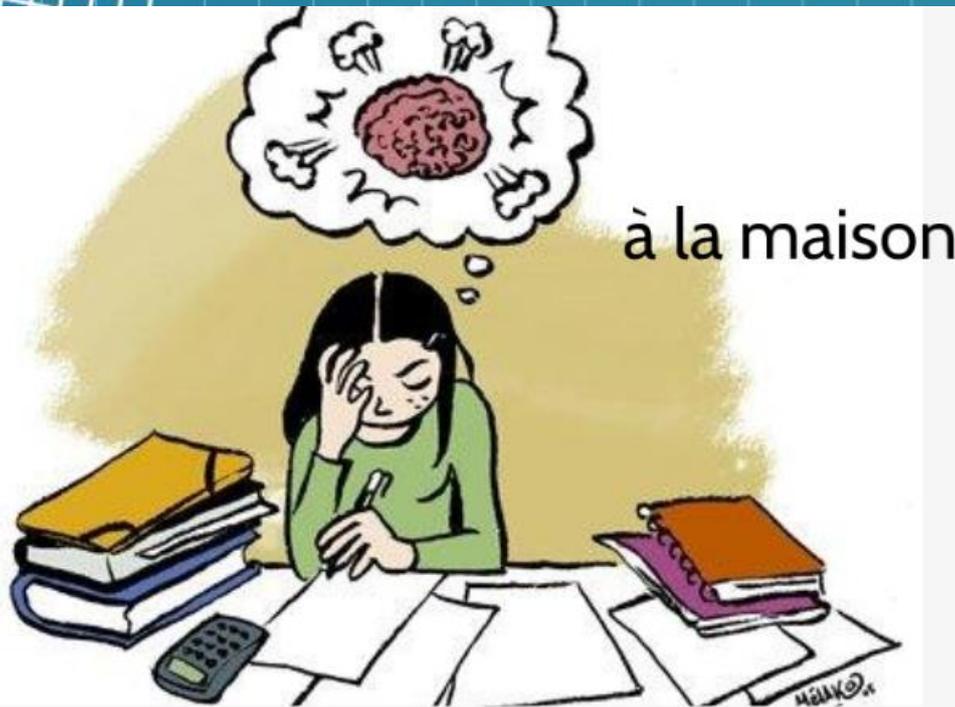
Magali TACCHI

- ✓ Professeur de SVT depuis 18 ans
- ✓ Groupe numérique disciplinaire académique
- ✓ Ambassadrice Tactileo Sciences
- ✓ Intervenante à Ecritech, Rencontres de l'Orme, Ludovia, congrès de la classe inversée,
- ✓ coordinatrice académique pour « inversons la classe »

Mes débuts : Pourquoi me lancer en classe inversée ?

Des élèves démotivés, en difficulté
Passivité de nombreux élèves
Du vocabulaire difficile en svt en 3eme
Peu de travail à la maison
Manque de temps



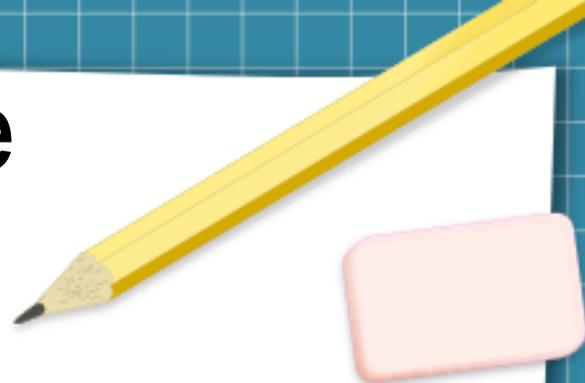


à la maison

- Peu d'aide à la maison
- Manque de confiance en soi
- Perte de motivation

COMMENT REMOTIVER LES ELEVES ?

Mythes VS Réalité



- un synonyme de vidéos en ligne
- un remplacement de l'enseignant par des vidéos
- un cours en ligne ou un MOOC
- des élèves seuls livrés à eux-mêmes face à leur écran

- un moyen d'amplifier les interactions
- un environnement dans lequel les acteurs changent de rôle
- un lieu où les élèves peuvent avancer à leur rythme: différenciation
- une classe où les contenus travaillés sont accessibles

COMMENT S'Y PRENDRE ?



**Découvrir A LA MAISON /
une notion nouvelle ,
une découverte scientifique,
une problématique**

➔ pour plus de pratique en classe

Au rythme de l'élève

COMMENT S'Y PRENDRE ?



QUIZZ associé à la ressource

- questionnaire google
- sondage Moodle , pronote



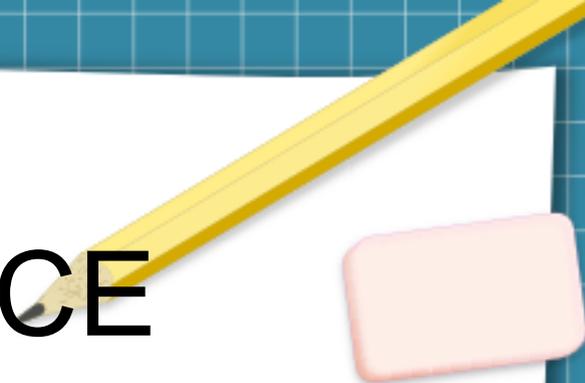
permet de vérifier

qui a visionné la vidéo ✓

ce que l'élève a retenu, s'il a compris 👍

Les outils

S'appuyer sur les TICE



- QR code vers video + quiz de vérification de la compréhension
- site personnel
- pronote - ENT

Varier les outils

En classe

① 1er temps:

Retour sur l'étude effectuée à la maison :
TEMPS COLLABORATIF



② 2ème temps:

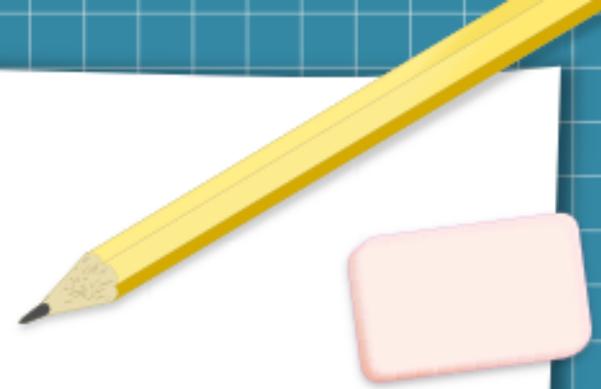
Activité individuelle ou en groupe, l'élève rédige sa conclusion à son rythme

③ 3ème temps: La pratique différenciée

Chaque élève choisit un exercice parmi 2/3 propositions de difficulté ou de compétence différente



Avantages



- Gain de temps
- se dégager du temps "de cours" pour en passer davantage aux cotés des élèves en activité
- Des élèves plus impliqués
- Production de groupe

=> Un élève qui choisit est un élève qui s'engage

Vers des classes inversées



- Une approche différente du savoir
- Une manière de repenser la place du professeur au sein de la classe
=> Du face à face au côte à côte
- Mise en place d'une stratégie d'accompagnement

Difficultés

- Rupture/inégalité numérique
- Rôle du professeur

- Solutions :
 - ⇒ plan de travail
 - ⇒ accès quand on en a besoin à la ressource



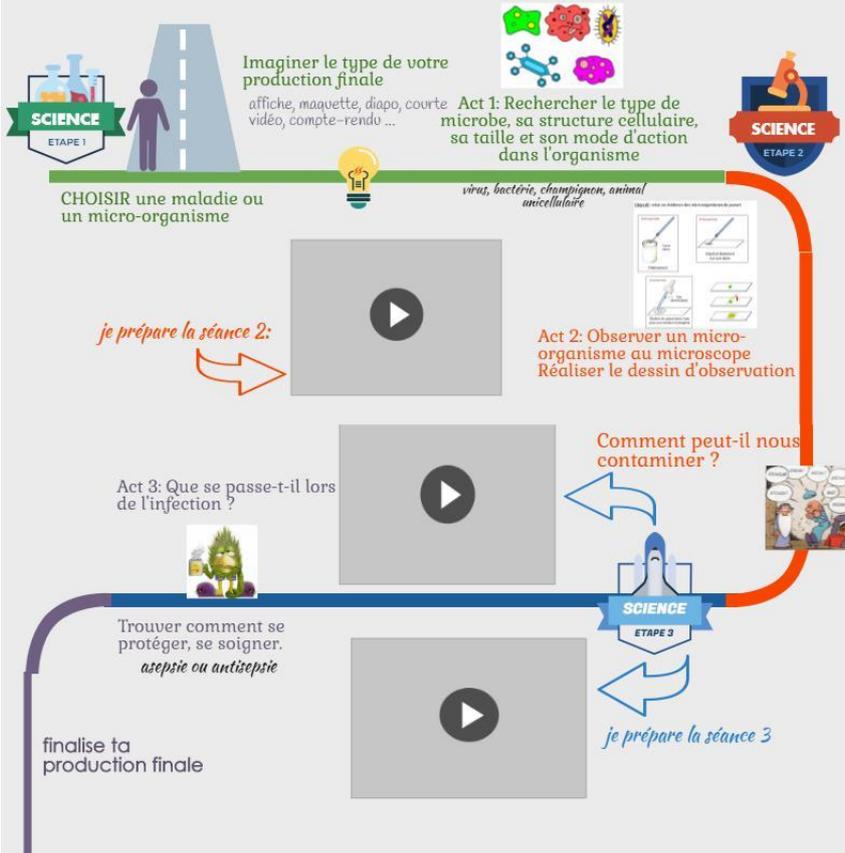
TRAVAIL DE GROUPE SUIVEZ LE PLAN DE TRAVAIL

by magali TACCHI



CONSIGNE:
Choisir un type spécifique de bactérie, de virus ou de champignon. Vous devrez rechercher :
a. La structure de ce microbe.
b. Les différents lieux où l'on peut le trouver.
c. Son effet, bon ou mauvais, sur l'être humain.
d. Les éventuelles exigences nutritionnelles de ce groupe de microbes.
e. Les méthodes pour s'en protéger ou se soigner.

A chaque étape, complète tes informations sur le padlet, en cliquant ICI



Plan de travail



Du Plan de travail

...

Autonomie

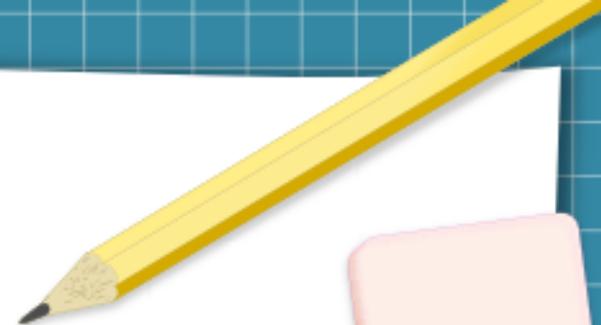
- je sais où je vais
- je sais où j'en suis
- je sais ce qu'on attend de moi
- je sais où trouver les ressources

Différenciation

- je vais à mon rythme
- je choisis la difficulté de mes activités
- je m'autoévalue avant l'évaluation
- je refais l'évaluation si je l'ai râtée
- j'approfondis si j'ai tout réussi

Accompagnement
côte à côte

En 5eme



Tactiles
avec CLASSE puis...



LA BIODIVERSITE PASSÉ ET ACTUELLE
thème VIVANT ET EVOLUTION
Edu.tactileo.fr/go

Compétences attendues	☹	☺	☺	🏆
Savoir se repérer dans le temps				
Identifier les modifications de la biodiversité au cours des temps				
Argumenter le degré de parenté entre les organismes				
Passer d'une représentation à une autre				

Objectif la biodiversité au cours des temps géologiques

- ✓ **Module** : les fossiles et reconstitution des milieux de vie
Tactileo code PVKM
- ✓ **Module** : La crise biologique crétacé tertiaire- code 80D3
- ⇒ **définitions** : fossile, roches sédimentaires, ères géologiques, crise biologique
- ⇒ **Bilan sur le cahier** : Les causes de l'extinction des dinosaures
Pourquoi dit-on que la biodiversité a varié au cours des temps ?

Objectif Les dinosaures :
Découvrir et s'entraîner

- ✓ **Module** : La biodiversité passée
code 5L0S
- ✓ **Exercice** à ☆ ☆
- ⇒ **Définitions** : biodiversité, diversification

Objectif Les liens de parenté : Découvrir et s'entraîner :

- ✓ **Module** : Les liens de parentés entre espèces disparues et actuelles – code VFAL
- ✓ **Exercice** à ☆ ☆
- ⇒ **Ecrire une phrase avec ces mots-clés** : lien de parenté, caractères partagés, ancêtre commun
- ⇒ **Savoir expliquer** : Comment peut-on dire que 2 êtres vivants ont des liens de parenté ?

Travail individuel pour se préparer à l'évaluation

- Devoir** : Module S'entraîner sur les liens de parenté Tactileo code L59V
- Correction des exercices** code PV6Y
- Mémoriser** sur QUIZLET et **gagner des points**
- JE ME TESTE** : Evaluation blanche

Travail final de groupe

- réalise en groupe **une carte mentale** avec pour point central le mot « fossile » et en utilisant les notions découvertes

En
6eme

PLAN DE TRAVAIL - Chapitre 3 		Nom : Je fais équipe avec : Groupe n° :	
A la maison : http://monsvt.e-monsite.com En classe : logiciels - svt - monsvt		Durée 3 semaines Evaluation-bilan le :	
Compétences travaillées	<input type="checkbox"/> Lire et extraire des informations d'un document <input type="checkbox"/> Communiquer à l'écrit <input type="checkbox"/> Pratiquer une démarche scientifique		

Vous êtes installés sur Mars pour une mission scientifique. Vous avez plusieurs problèmes à résoudre afin de compléter votre mission ; la priorité : SE NOURRIR

 **Travail à faire**

	Date	Activité terminée	Activité corrigée	Bilan fait
- <u>Activité A</u> : les journées et saisons sur Mars		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <u>Activité B</u> : les besoins alimentaires de l'Homme		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- <u>Activité C</u> : la croissance des végétaux		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mots-clés à retenir :

rotation - révolution / alimentation variée selon nos besoins / graine - fleur- fruit / besoins nutritifs des végétaux

Je réviserai **à la maison** après chaque activité : *Sur le site edu.tactileo.fr/go*

Pour le		à faire Module Bilan code	<input type="checkbox"/> Note au QCM: (possibilité de le faire plusieurs fois)
Pour le		à faire Module Bilan code	<input type="checkbox"/> Note au QCM: (possibilité de le faire plusieurs fois)
Pour le		à faire Module Bilan code	<input type="checkbox"/> Note au QCM: (possibilité de le faire plusieurs fois)

Je m'entraîne

Pour réviser le contrôle: je fais un tableau : QUESTIONS -REPONSES sur les essentiels (mots-clés)

PLAN DE TRAVAIL « AUTOMATISMES »

Théorème de Pythagore



DURÉE
3 semaines

Je travaille À MON RYTHME et je fais les **OBJECTIFS DANS L'ORDRE QUE JE VEUX !**

OBJECTIF 1
Carrés Parfaits et Racines Carrées

OBJECTIF 2
Résoudre des équations du type $x + a = b$

OBJECTIF 3
Calculer une longueur avec le Théorème de Pythagore

JE DEMANDE à valider des ceintures  ET/OU 

 CALCULER DES LONGUEURS 

 Je complète la FICHE MEMORISATION « Théorème de Pythagore » 

 Créer un chef d'œuvre de la leçon 

ACTIVITÉS BONUS
UNIQUEMENT si j'ai fait tout le reste

DECOUVRIR
Activité : « Des timbres » 

DECOUVRIR
Activité : « Des tuiles » 

DECOUVRIR
Activités : Puzzles + RAP 

 **COMPRENDRE**
Je complète la fiche leçon « OBJECTIF 1 »

 **COMPRENDRE**
Je complète la fiche leçon « OBJECTIF 2 »

 **COMPRENDRE**
Je complète la fiche leçon « OBJECTIF 3 »

S'EXERCER
Je fais les exercices de l'OBJECTIF 1

S'EXERCER
Je fais les exercices de l'OBJECTIF 2

SE TESTER
Je réponds au questionnaire diagnostic 

 - 7 points  + 8 points

S'EXERCER
Je fais les exercices du parcours OBJECTIF 3 qui me correspond

 **ACTIVITE A FAIRE SEUL(E)**
(mais c'est aussi possible de la faire en groupe)



ACTIVITE A FAIRE EN GROUPE



A FAIRE A LA MAISON
si possible

SURLIGNER OU « RAYER » LES ACTIVITES APRES LES AVOIR FAITES ET CORRIGÉES



P₀ ONDES ET PARTICULES

Semaine du
03/09/19
au
7/09/18



<http://urlz.fr/7fhN>



<http://urlz.fr/7fed>

Je découvre

J'expérimente

Je m'entraîne

Je mémorise

Je partage

TP 1
Le code barre

Je fais le QCM avant le TP 1

Je consulte la vidéo 1

Je fais le QCM1/10

Fiche des langages complétée

J'ai rédigé des notes à partir de la vidéo 1

Etude doc
A l'écoute de la Terre

Recherche
Séismes et épicentre

CartExo
Ondes

Exos
1p29, 2p30,
3p32, 4p33,
et 5p34

J'ai remplis le cours collabo.

J'ai partagé une de mes notes sur l'espace collaboratif

N.VENDASI, Terminale S



AVANTAGES



ELEVES

- chacun travaille à son rythme
- ils se sentent en confiance:
- ils sont plus autonomes et font preuve d'initiative
- ils connaissent à l'avance le cours à venir et peuvent intervenir plus facilement

PROFESSEURS



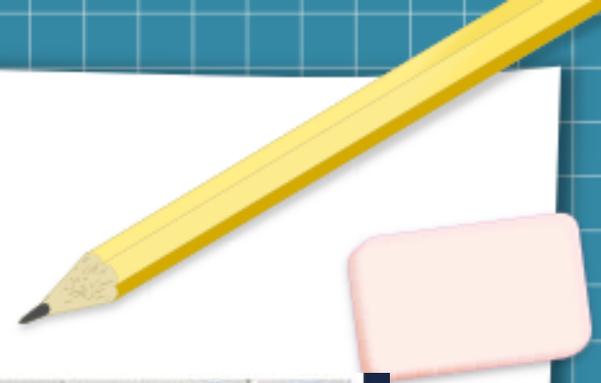
Changement de posture

face à face → côte à côte



un enseignement efficace

À distance



L'histoire évolutive des mammifères

Le groupe des mammifères est apparu il y a 200 Ma. Mais les fossiles montrent que l'essor des mammifères débute véritablement il y a 65 Ma avec la disparition des dinosaures.

A/ La diversification des mammifères

ACTIVITE 1

Disparition des dinosaures et développement des mammifères

Il y a 65 millions d'années prenait fin le règne des dinosaures

genially

SUITE

The image shows a virtual classroom environment. In the center is a whiteboard with text about the evolutionary history of mammals. To the left, a female character with long brown hair stands in a blue frame. The background is a grey brick wall with several colorful birds flying. In the foreground, there is a wooden floor with a boombox, a microphone on a stand, and a blue beanbag chair. A small inset image on the right shows a dinosaur. The 'genially' logo is in the bottom left, and a 'SUITE' button is at the bottom center.

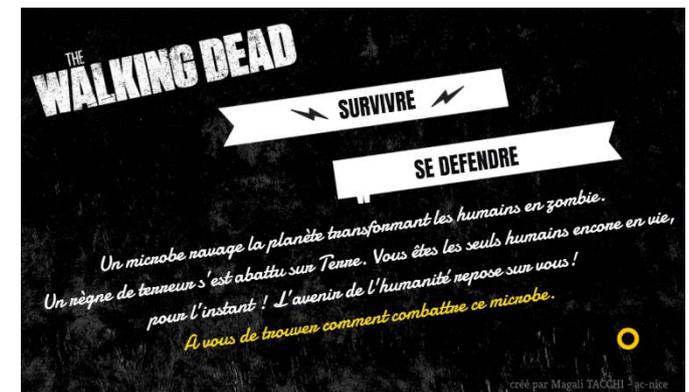
vers les pédagogies actives

- Ludification des apprentissages



- Avantages
- Confiance
- Autonomie
- Solidarité
- Distanciel

=> prof devient un facilitateur
– un accompagnateur



Les escape games

Escape game 5eme-SVT Doc.

Noël approche, les lutins farceurs ont caché les chocolats dans le coffre.
A vous de retrouver le code des cadenas !

Présentation

Mise en place

Déroulement

Compétences

découvrir le jeu :

PLAY



Créer son ESCAPE GAME en 7 étapes



Définir les objectifs pédagogiques et les contenus (pluri)disciplinaires.



Déterminer le début et la fin du scénario.



Concevoir les énigmes : le principe, la solution, leur imbrication.



Réaliser chaque énigme, puis créer l'introduction et le final.



Anticiper les coups de pouce associés.



Tester l'ergonomie, le scénario, les énigmes, l'organisation de la salle.



Anticiper la remise à zéro de l'escape game.

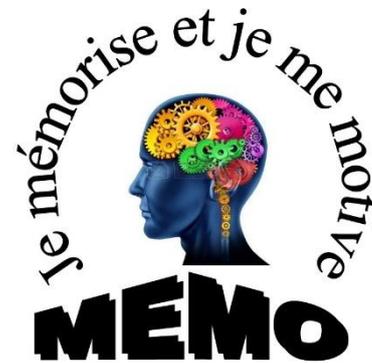
Conseils issus de nos pratiques et observations de terrain, donnés ici à titre indicatif sans obligation de respecter l'ordre des étapes.



<http://scape.enepe.fr/>

Et ensuite ?

- Classe mutuelle
- Sciences cognitives

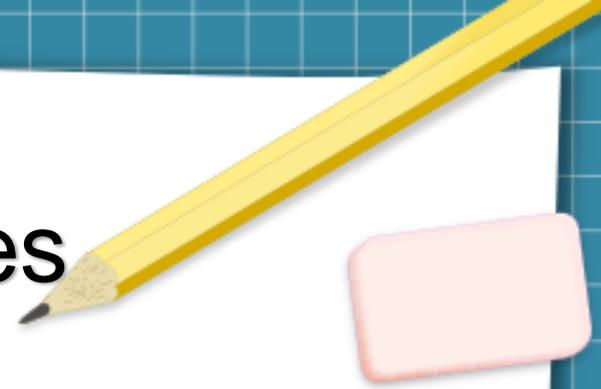


Quizlet



- Pourquoi , intérêts ?

Piliers des sciences cognitives



1 **MEMORISATION**

COMPREHENSION 2



4 **EVALUATION**

ATTENTION 3

Conseils aux enseignants qui ont envie de tenter l'expérience de la classe inversée



- ✓ Ne pas avoir peur de se lancer; commencer pour une séance, une classe, un niveau.
- ✓ Ne pas rester seul, échanger avec ses collègues, se documenter, se renseigner sur internet
- ✓ Faire ce qu'on aime



Mon musée virtuel

Niveau 5^e

SVT- Français – Math



<https://edu.cospaces.io/> version gratuite



CO SPACES (EDU) Rechercher

Galerie

Classes

CoSpaces

Archive

Classes >

LE MUSEE VR 2019 2020

+ Créer un exercice Ajouter des élèves Add teachers

Exercices Elèves Enseignants

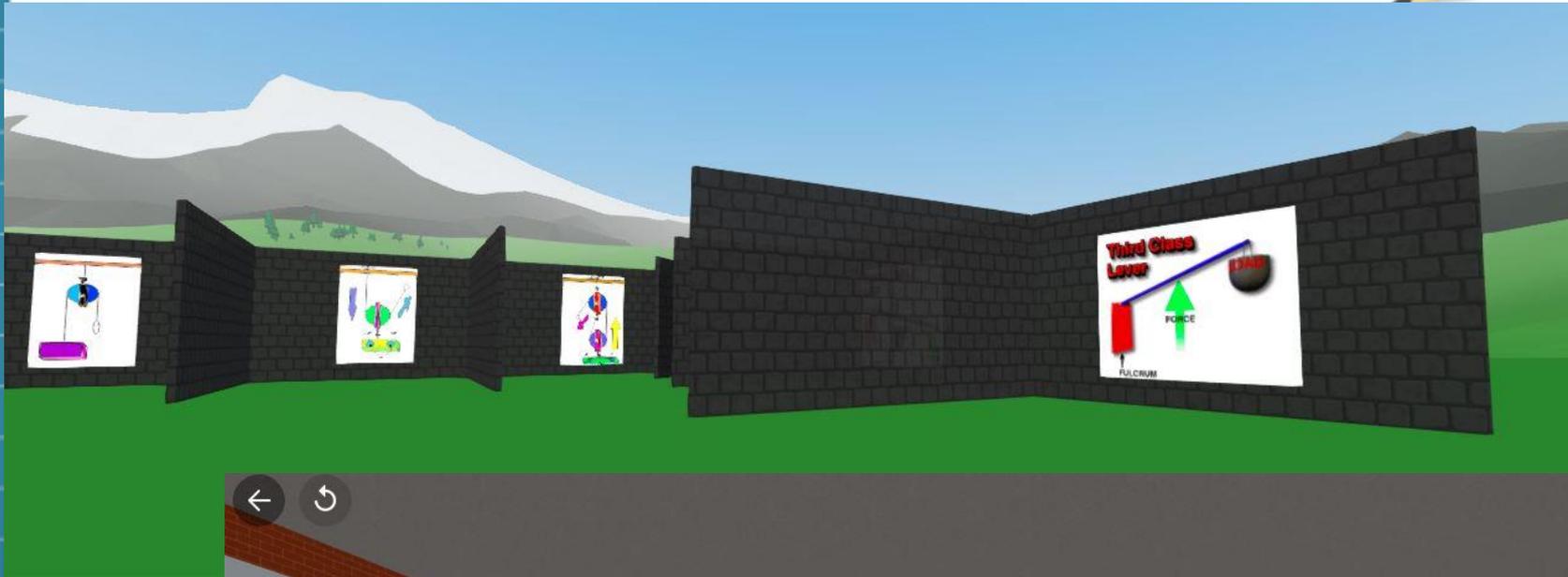
MUSEE

Places occupées: 6/30

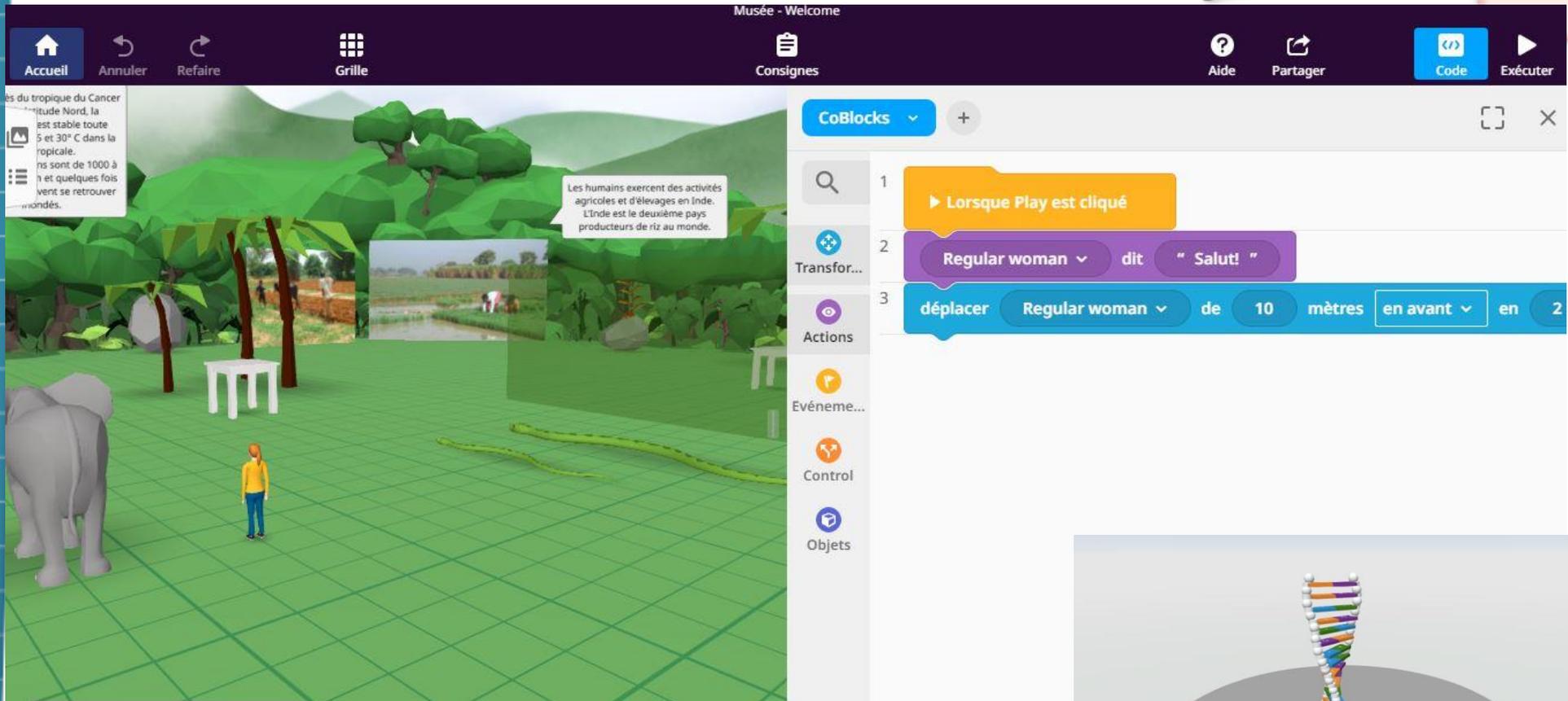
Utilisateurs

Passer à la version Pro

Des exemples

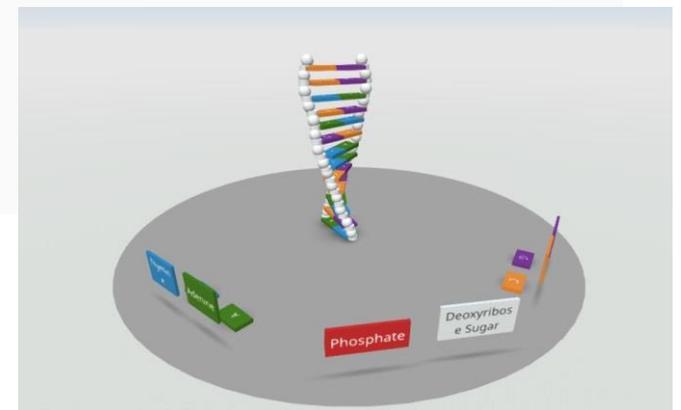


Animer les objets



The screenshot displays the Merge Cube software interface. The top navigation bar includes icons for 'Accueil', 'Annuler', 'Refaire', 'Grille', 'Consignes', 'Aide', 'Partager', 'Code', and 'Exécuter'. The main 3D view shows a tropical scene with a character, an elephant, and a river. A text box in the scene reads: "Les humains exercent des activités agricoles et d'élevages en Inde. L'Inde est le deuxième pays producteurs de riz au monde." The right-hand 'CoBlocks' editor shows a script with three steps: 1. 'Lorsque Play est cliqué', 2. 'Regular woman' dit 'Salut!', and 3. 'déplacer Regular woman' de 10 mètres en avant en 2.

Limite à 10 objets extérieurs en version gratuite



Lien direct vers object viewer (merge cube en version payante)

Centralisation des ressources et productions élèves sur un *padlet*



- Production par groupe : thème, textes, audioguide, sélection de photo, cycle de reproduction ...
- Tuto d'aide pour rejoindre et utiliser le site educospace

<https://padlet.com/tacchisvt/z920hbfjdjyxl>

Plan de travail

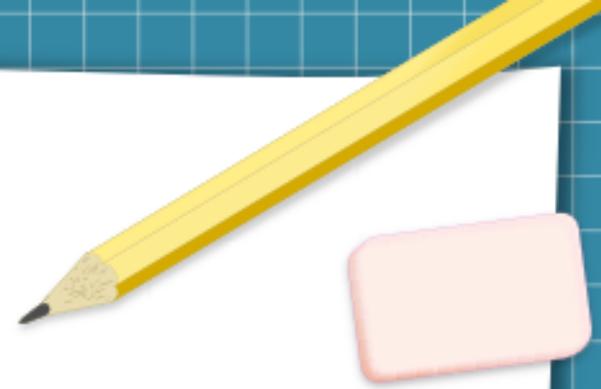
<https://view.genial.ly/5e11f3fc9e6401407287025d/interactive-content-5e-jules-verne>



OBJECTIF: REALISER VOTRE SALLE DU MUSEE VIRTUEL



Lien vers production finale



<https://edu.cospaces.io/EMP-RXH>





Merci

@magalitacchi

