



Utilisation de la BRNE

Objectif pédagogique visé

Découvrir des scénarios d'usages pédagogiques pour utiliser les Banques de Ressources Numérique Éducative.

Description

Nom de l'outil :	BRNE
Fonctionnalité :	Ressources Numériques
Niveau informatique :	moyen
Lieu d'utilisation :	en classe / à la maison
Disciplines concernées :	voir les fiches disciplinaires.

Matériel nécessaire

Pour le professeur :

Un ordinateur connecté à internet pour la recherche de ressources et la création des parcours.

Éventuellement un ordinateur vidéo-projeté pour un travail en classe.

Pour les élèves au choix :

Des tablettes en Wifi.

Des ordinateurs connectés

Préparation en amont

Demander à l'administrateur de l'ENT d'activer un connecteur vers la banque de ressources.

Si l'ENT n'est pas activé dans votre établissement, il faudra créer un compte d'accès direct.

Introduction

Les BRNE ou Banques de Ressources Numériques Éducatives, mettent à disposition des enseignants un très grand nombre de ressources numériques utilisables avec les élèves.

L'enseignant peut :

- Préparer une séance de cours.
- Personnaliser et réorganiser des séquences.
- Animer la classe en temps réel en utilisant un vidéo-projecteur.
- Gérer le rythme d'avancement de la classe.
- Mettre en place une pédagogie différenciée
- Attribuer individuellement ou collectivement des séquences.
- Suivre les résultats des élèves.

Quelques exemples d'usages des BRNE se trouvent sur les pages suivantes.



Un exemple de scénario en science Physique

L'académie de Paris propose un scénario d'usage des Banques de Ressources Numériques Educatives :

https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_1547874/utilisations-de-ressources-pour-le-cycle-4-dans-differentes-situations-pedagogiques

les professeurs ont élaboré des séquences de cours à l'aide des ressources mises à disposition par le ministère. Les objectifs visés ont été de différencier la pédagogie, d'accompagner les élèves dans un apprentissage actif, de favoriser l'autonomie et le travail en groupe, de mettre en place un contexte facilitant l'apprentissage par pairs et de permettre les remédiations.

Les thèmes abordés sont :

- Énergie et conversion.
- Transformation chimique, classification périodique, atomes et molécules.
- EPI sur l'Éducation au développement durable : Serious Game sur le climat et plateforme etwinning en classe de 5ème.
- Des signaux pour observer et communiquer : Séance en classe de 4^e.

Construire une activité personnalisée pour l'enseignement

Avant, l'enseignant prenait un livre, photocopiait des pages et découpait à l'aide de ciseaux certaines parties qu'il assemblait avec son tube de colle pour obtenir un document imprimé pour les élèves.

La BRNE permet d'avoir une version numérique de ce principe.

L'enseignant utilise la granularité des Banques de Ressources, c'est-à-dire que chaque document ressource est sélectionnable pour être affecté dans un dossier créé par l'enseignant.

L'enseignant extrait un à un les documents qui l'intéresse comme s'il s'agissait d'un manuel numérique.

Il peut les ordonner pour obtenir l'ordre logique qu'il souhaite.

Une fois son dossier de favoris créé, l'enseignant peut imprimer certains documents ou les projeter immédiatement en classe en accédant à son dossier.

Construire une séance de cours

L'enseignant souhaite construire un cours de la manière suivante : un document introductif, une activité de découverte, une prise de note, des exercices d'application.

L'enseignant accède aux ressources proposées par la BRNE dans sa discipline (voir les Fiches Techniques correspondantes).

- 1) Il sélectionne sur un chapitre donné par exemple une vidéo expliquant un phénomène en science ou un contexte en Histoire, ou un document audio en Langue Vivante et ajoute ce document à ses favoris. En quelques clics, il y accèdera rapidement pour projeter ce document en classe.
- 2) Il choisit ensuite une des nombreuses activités proposée qu'il imprime et distribuera aux élèves.
Il peut aussi attribuer cette activité à tous les élèves qui y accèdent en classe (ou en dehors de la classe) depuis une tablette ou un ordinateur.
- 3) Au moment de la conception de la séance, l'enseignant peut insérer dans les BRNE des documents personnels qui serviront à l'institutionnalisation du cours pour la prise de note. Il pourra facilement les afficher en classe et ces documents seront aussi accessibles aux élèves en dehors de la classe.
- 4) L'enseignant indique aux élèves qu'ils trouveront dans leurs accès une série d'exercices (qu'il aura préalablement sélectionnés) à traiter en classe ou pour le cours suivant. Il peut prévoir un parcours supplémentaire pour les élèves qui ont terminé leur travail en classe afin qu'ils effectuent des activités de recherche ou d'approfondissement. L'enseignant n'a plus besoin d'imprimer un document, il lui suffit d'attribuer un parcours supplémentaire à quelques élèves.
- 5) L'enseignant peut suivre à distance sur son interface l'avancée des travaux des élèves.

Les ressources proposées permettent de mettre en œuvre le socle commun de compétences et de culture.





Reprendre une partie du cours

L'enseignant peut à tout moment décider de revenir sur un document qu'il a déjà utilisé en classe et le projeter à nouveau pour faire des rappels, des révisions ou pour reprendre un thème dans le cadre d'une progression spiralee.

Chaque enseignant peut créer autant de dossiers qu'il souhaite et ses ressources sont sauvegardées.

Les BRNE permettent aux enseignants de mêler des documents mis à leur disposition, à des documents personnels ou provenant d'autres sources.

Évaluation

L'outil permet de suivre les résultats des élèves et leurs avancées. Dans le cadre d'un usage pour une évaluation diagnostique, les BRNE permettent de définir les besoins des élèves afin d'y remédier.

Différenciation pédagogique par la création de parcours personnalisés

L'enseignant peut facilement construire des « parcours » personnalisés qu'il attribuera à quelques élèves de la classe et ainsi différencier sa pédagogie. Il lui suffit de créer un parcours, et d'ajouter des exercices ou des documents d'explications (vidéo, audio, animations, schéma...) qu'il trouvera directement dans la BRNE. Ce parcours personnalisé peut être attribué à un élève ou un groupe d'élèves. L'enseignant peut créer autant de parcours qu'il le souhaite pour aider les élèves à rattraper des lacunes ou pour approfondir et aller plus loin.

Dispositif « Devoirs Faits »

Dans le cadre de « Devoirs faits », la BRNE offre plusieurs possibilités d'utilisation pédagogique, cohérentes avec la continuité entre le temps de classe, le temps des devoirs et l'exploitation en retour sur le temps de classe.

Exemple de parcours :

- 1) L'enseignant prépare des activités et/ou des devoirs dans une BRNE et les assigne à sa classe et/ou à des groupes de besoin et/ou à des élèves en particulier;
- 2) L'élève (ou les élèves), accompagné(s) par l'équipe Devoirs faits, réalise les activités et/ou les devoirs dans le cadre du programme : révisions à partir des supports numériques sélectionnés par l'enseignant, exercices de découverte ou d'entraînement, production d'un texte, d'un schéma, d'un enregistrement oral en regard du devoir proposé;
- 3) Les devoirs de l'élève (des élèves) accomplis sur la (les) plateforme(s) peuvent être enregistrés pour une consultation en différé par l'enseignant et une réutilisation en classe.

Les ressources numériques viennent augmenter les possibilités du programme en permettant à l'enseignant et plus largement à l'équipe Devoirs faits de proposer aux élèves une meilleure différenciation par l'individualisation des parcours et des activités proposées. Les activités de suivi et d'évaluation sont disponibles au sein de chaque banque de ressources. Ces services facilitent ainsi une continuité entre l'équipe pédagogique en charge du temps de classe et l'équipe Devoirs faits.

Texte issu du vademecum « Tout savoir sur devoirs faits » publiée sur Eduscol. (p18)

BRNE et Handicap

Les Banques de Ressources Numériques Éducatives évoluent pour proposer des fonctionnalités liées à l'accessibilité :

- Utilisation de la police OpenDyslexic, intégrée dans tous les supports (image interactive notamment) ;
- Habillage graphique à haut contraste ;
- Sous-titrage des supports multimédias ;
- Dictionnaire interactif sonore.