

LE « DEFI EN LIGNE 77 »

Le « Défi en ligne 77 » est organisé depuis 4 ans à destination des classes de CE2, CM1, CM2 de Seine-et-Marne. Ce défi s'appuie sur le site dédié (<http://rallye.en.ligne.77.free.fr/>), site sur lequel les élèves trouvent le contenu, le calendrier, le règlement des épreuves. Le moins que l'on puisse dire est que ce « Défi en ligne » connaît un succès croissant et constant puisque, à ce jour, plus de 500 classes (soit plus de 12.500 élèves) ont participé à ce défi depuis 2011.

1. les objectifs du « Défi en ligne ».

Alors, se demandera-t-on, quels sont les objectifs de ce « Défi en ligne » ? Très simplement, on pourra répondre qu'il s'agit tout d'abord de permettre aux élèves d'acquérir et de mettre en œuvre les compétences informatiques du socle commun, ensuite d'utiliser les outils numérique en lien avec les apprentissages disciplinaires des programmes et, enfin, de développer la maîtrise de la langue.

Chaque année, le « Défi en ligne » propose des thèmes différents. Au cours des années précédentes, les élèves ont eu à travailler sur les thèmes tels que l'eau, les arbres, les J.O de Londres, le chocolat, l'énergie, les Lettres de mon moulin, le ciel et la terre... Pour l'année 2013-2014, les thèmes retenus sont : les fables, le pain, le maire et l'élection.

Mais quels que soient les thèmes, le principe reste le même : permettre aux élèves de concilier, sur le mode ludique, l'apprentissage du numérique avec celui des savoirs disciplinaires: le français, l'histoire, la géographie, les sciences, les arts plastiques, l'éducation civique... De façon ingénieuse, le « Défi en ligne » ne propose pas une épreuve supplémentaire, que les enseignants volontaires auraient en charge de traiter en périphérie de leur programme. Tout à l'inverse, les thèmes du défi constituent justement des entrées privilégiées dans les questions du programme.

Transversalité. Tel semble bien être le maître mot de cette pédagogie innovante. Transversalité tout d'abord dans l'usage du numérique ; le numérique n'a pas à faire l'objet d'un enseignement distinct et séparé des autres. Transversalité ensuite dans la pratique pédagogique. Car si le déroulement du défi en ligne est bien entendu rigoureusement déterminé en périodes pour permettre une progression, il laisse cependant à l'enseignant(e) une liberté pleine et entière dans la gestion du temps, la conception et l'organisation des séquences pédagogiques.

2. Le déroulement du « Défi en ligne ».

Le déroulement du défi en ligne prévoit quatre épreuves, échelonnées selon un calendrier qui court sur l'ensemble de l'année scolaire (de septembre à avril). Le « Défi en ligne » prévoit une épreuve préliminaire, centrée sur l'apprentissage et la mise en œuvre des outils informatiques, et trois épreuves centrées sur des thèmes différents. Ces épreuves comportent cinq questions, différentes pour chaque niveau. Comme on peut l'imaginer, elles vont logiquement du plus simple au plus complexe. Chacune de ces épreuves met en jeu des recherches, des lectures et des réflexions de la part des élèves.



Sous l'œil attentif de M. Conin Christophe, IMF TICE 77

Bien entendu, avant d'aborder les épreuves thématiques, les élèves ont dû préalablement se familiariser avec le fonctionnement d'un ordinateur, les bases de la bureautique, les règles de la recherche info-documentaire sur internet et, également, les règles à observer pour développer un usage responsable du numérique. C'est l'objet de l'épreuve préliminaire intitulée « En route vers le B2I » (Brevet Informatique et Internet pour le primaire), proposée aux élèves dès les premières semaines de la rentrée. Mais une fois ces fondamentaux

assimilés, l'usage des outils numériques offre un support en même temps qu'un vecteur pour explorer les notions inscrites au programme de chaque classe. Le numérique reste un moyen au service de la pédagogie, et non pas une fin en soi.

Pour observer comment le « Défi en ligne » se déroule concrètement sur le terrain, nous sommes allés rendre visite à **l'école primaire du Verger de la Thuilerie à Dammartin-en-Goële** (Seine-et-Marne). En présence de M. Conin Christophe et de M. Bécourt Jean-Baptiste, IMF TICE (Instituteurs Maîtres Formateurs en Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement), nous avons rencontré deux classes: la classe de CM2 de Madame Nowicki Coraline, ainsi que la classe de CE2 de Madame Caron Julie.

Les élèves semblent à la fois confiants et curieux. Confiants, car ils savent qu'ils possèdent déjà un bagage de compétences en informatique et, aussi, parce qu'ils connaissent bien le thème du « Défi en ligne », sur lequel ils travaillent en classe avec leur enseignante. Curieux, également, car ils abordent la seconde épreuve intitulée: « Autour des fables ». Or ce n'est jamais simple de relever un défi ! Il faut passer des épreuves, surmonter des obstacles, résoudre des difficultés,

imaginer, concevoir et mettre en œuvre des solutions.



Mme Nowicki Coraline, professeure des Ecoles, et sa classe de CM2

Après le rappel des consignes et des objectifs à atteindre au cours de la séance, après authentification et identification, l'enseignante donne le signal. Les élèves se rendent alors sur le site internet spécialement conçu et dédié au « Défi en ligne 77 ». Aussitôt, les premières questions apparaissent sur les écrans.

L'étude des fables permet, par exemple, d'aborder plusieurs questions inscrites au programme, toutes matières confondues: l'histoire (lorsqu'il s'agit de situer Esope et Jean de la Fontaine sur une frise chronologique, ou d'étudier leur biographie); la morale (avec les fabuleuses morales) ; la langue française (avec le vocabulaire, la syntaxe, la versification) ; les sciences naturelles (avec tous ces «drôles d'animaux » qui vivent, dans réalité, d'une façon très différente de celle qui nous est rapportée dans les fables: il est assez rare qu'un renard parle et convoite un fromage !...).

Le « Défi en ligne », en réalité, se déroule sur un triple plan. Numérique d'abord : il s'agit de bien utiliser l'ordinateur, les logiciels et les applications. Scientifique ensuite : il convient de savoir se poser les bonnes questions, de trouver et de formuler correctement les bonnes réponses, et de réutiliser enfin les connaissances préalablement acquises en classe. Temporel enfin : il faut répondre aux questions en un temps donné.

Le niveau de difficulté est adapté à celui des classes, ainsi que les modalités de la participation. Aux élèves de CM2, il est notamment demandé de rapporter telle morale à la fable correspondante, puis d'illustrer la fable en utilisant un logiciel approprié. Restitution des connaissances, traitement d'images, insertion d'une légende, recherche info-documentaire... : le défi exige la mise en œuvre de connaissances et de compétences informatiques multiples d'une certaine technicité.

Aux élèves de CE2, il est demandé de recopier sur l'ordinateur le résumé de la biographie de Jean de La Fontaine qu'ils ont préalablement préparé en classe avec la maîtresse. L'observation montre que certains des élèves ont déjà acquis une relative maîtrise du traitement de texte, tandis que d'autres en sont encore à balbutier.

Et aux uns comme aux autres, le défi en ligne exige la validation des réponses au moyen d'un code composé quasi hiéroglyphique exclusivement composé des caractères spéciaux du clavier. Oui, assurément, l'informatique s'apprend !

3. Le changement de posture des élèves et des enseignants.

On ne peut être que favorablement impressionné par la motivation et la concentration réelles des élèves. Ils cherchent des réponses, soit en cochant l'une des réponses proposées sur le site dédié, soit en naviguant sur internet. De toute évidence, le caractère ludique du défi stimule leur curiosité et leur permet également de valoriser les informations et les connaissances acquises

préalablement en classe. De la même façon, il est loisible d'observer l'attention et l'implication des enseignantes en charge de ces classes. Attentives, elles guettent les doigts qui se lèvent, passent d'un binôme à l'autre. Disponibles, elles répondent aux questions des élèves, contrôlent les progrès ou aident à surmonter les difficultés rencontrées.

Durant l'épreuve en ligne, on peut aisément remarquer que les enseignantes sont régulièrement amenées à gérer leur classe en faisant alterner, avec aisance et



Mme Caron Julie, professeure des écoles, et sa classe de CE2

souplesse, deux types de posture. D'un côté, la posture traditionnelle, celle qui consiste pour tout enseignant à faire face à sa classe pour délivrer le savoir qu'il a vocation à transmettre. De l'autre côté, la posture plus contemporaine qui consiste pour l'enseignant à interagir en permanence avec les élèves et à les inciter à produire des contenus et des réponses.

Mais on devine bien que cette possible conciliation entre les voies traditionnelles et les voies modernes dans la pratique pédagogique repose essentiellement sur un climat de confiance entre les enseignantes et leurs élèves. De leur côté, les élèves sont motivés, car ils apprennent sérieusement tout en jouant ; mais ils se savent accompagnés et soutenus par leur enseignante qui demeure pour eux la référence. De leur côté, les enseignantes font preuve d'enthousiasme et de compétence, et sont conscientes de proposer à leurs élèves à travers « Le défi en ligne » une expérience pédagogique fondatrice. Tournées vers l'avenir, elles accompagnent les élèves et leur



Avec le soutien de M. Bécourt Jean-Baptiste, IMF TICE 77

enseignent comment les outils numériques peuvent constituer de formidables outils au service du savoir, de la recherche et de création.

Il importe de bien remarquer que cette logique du « Défi en ligne » produit des effets positifs tangibles et immédiats au sein de la classe. Il est toujours très stimulant pour l'ensemble d'une classe de se lancer dans un projet, à quoi s'ajoute l'émulation produite par l'idée de défi avec d'autres classes. Par exemple, la préparation d'un voyage,

d'une exposition, ou d'un spectacle de fin d'année peut produire cette émulation. Mais le « Défi en ligne » apporte quelque chose de plus: car il s'agit pour les élèves de se livrer à une sorte de jeu grandeur nature et, *en même temps*, d'apprendre «pour de vrai » des « choses importantes» comme une leçon d'histoire, de français, de sciences ou d'instruction civique... Enfin, les élèves sont acteurs dans l'acquisition de leur savoir. En amont des épreuves, ils ont étudié et travaillé en classe, avec leur enseignant, sur les thèmes proposés par les épreuves. Mais en aval, au jour « J », lorsqu'ils se connectent sur le site dédié pour participer au « Défi en ligne », ils sont conduits à réinvestir leurs acquis, qu'il s'agisse de leurs compétences informatiques ou de leurs savoirs disciplinaires.

4. Historique du défi en ligne.

Imaginée et lancée localement, il y a sept ans, l'opération - de par son approche innovante et la motivation suscitée tant chez les maîtres que chez leurs élèves - a été étendue à l'ensemble du département à la rentrée 2010 par le groupe des IMF TICE 77 (IMF : Instituteurs Maîtres Formateurs), sous le pilotage de MM. Morin (IENA) et Pochet (IEN d'Ozoir-la-Ferrière).

Le projet « Défi en ligne 77 » est aujourd'hui directement géré, pour l'élaboration des épreuves et le suivi quotidien, par MM. Jean-Baptiste Bécourt, (IMF TICE La Ferté sous Jouarre/Coulommiers), Christophe Conin (IMF TICE Claye-Souilly/ Dammartin en Goëlle), Jérôme Miolane (IMF TICE), et Nathalie Thomas (IMF TICE, Combs/Sénart). En 4 ans, le « Défi en

ligne 77 » a trouvé sa place parmi les projets du département : Il accueille de plus en plus de participants étant passé de 102 classes la première année à plus de 200 aujourd'hui.