



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**Mme Najiya KHALDI**

Professeure

d'Économie - Gestion

*Lycée de la Plaine de*

*Neauphle - Trappes*

# **Programme TRaAM**

**Favoriser l'engagement scolaire grâce au  
numérique**

***Déconstruire une fausse information***

# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

### La motivation

Selon Pintrich et Schunk (1996), la motivation implique l'idée de mouvement et d'une énergie qui pousse un individu à agir et qui permet d'accomplir une tâche.



### L'engagement scolaire

Pour Brophy (1983) et (Natriello 1984), l'engagement scolaire se traduit par un comportement directement observable comme la participation orale, le questionnement au professeur par exemple.

Dans la théorie de participation-identification de Finn (1989), l'engagement de l'élève se définit au travers de composantes comportementales (participation) et émotionnelles (identification).

Cela suppose alors l'existence d'une corrélation positive entre engagement scolaire et réussite scolaire



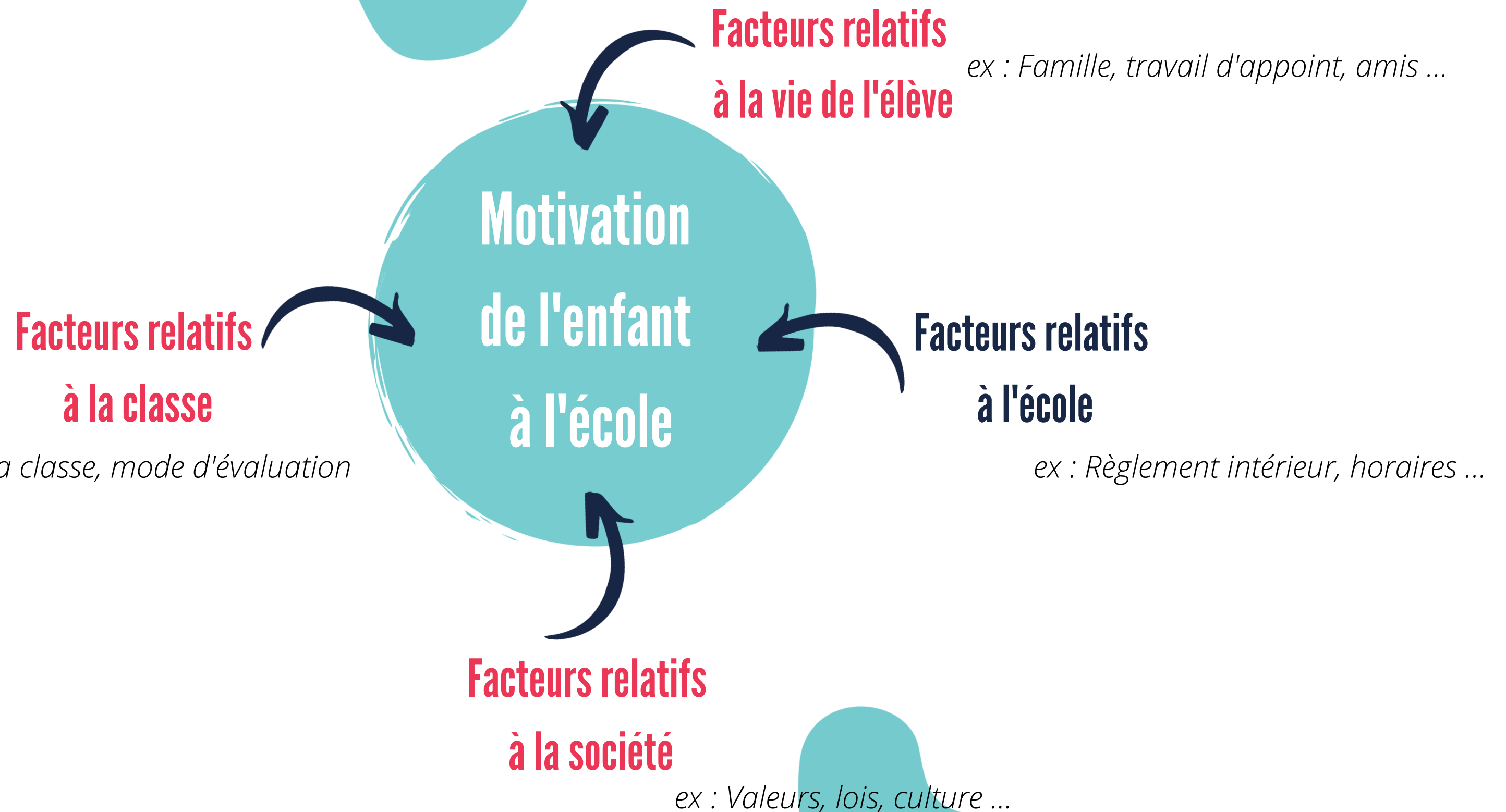
Mme Najiya KHALDI

Professeure  
d'Économie - Gestion  
Lycée de la Plaine de  
Neauphle - Trappes

# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

Facteurs étudiés  
dans l'activité  
"déconstruire  
l'information"





ACADÉMIE  
DE VERSAILLES

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Mme Najiya KHALDI

Professeure  
d'Économie - Gestion  
*Lycée de la Plaine de  
Neauphle - Trappes*

# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

Engagement  
scolaire

### Composantes comportementales

Participation orale  
Questionnement auprès de  
l'enseignement  
Temps de travail personnel

### Composantes émotionnelles

Sentiment d'appartenance  
Sentiment d'attachement  
Sentiment de plaisir



# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

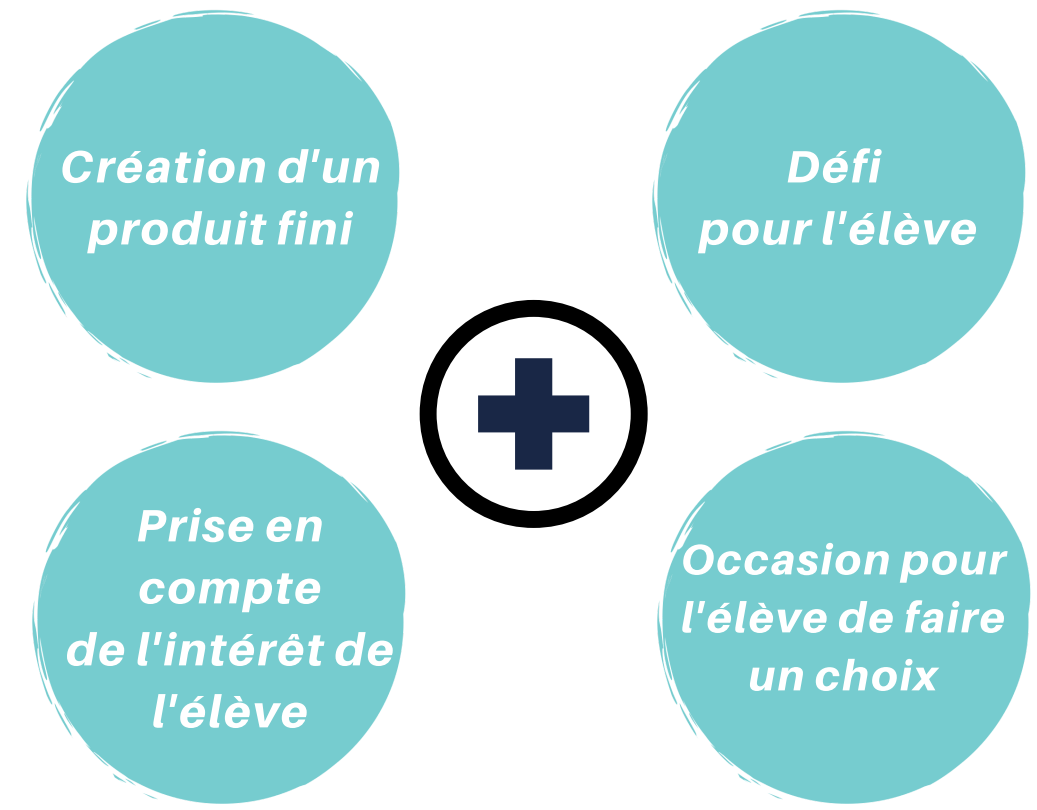
### Comment développer l'engagement de l'élève ?

#### Dans une activité d'apprentissage



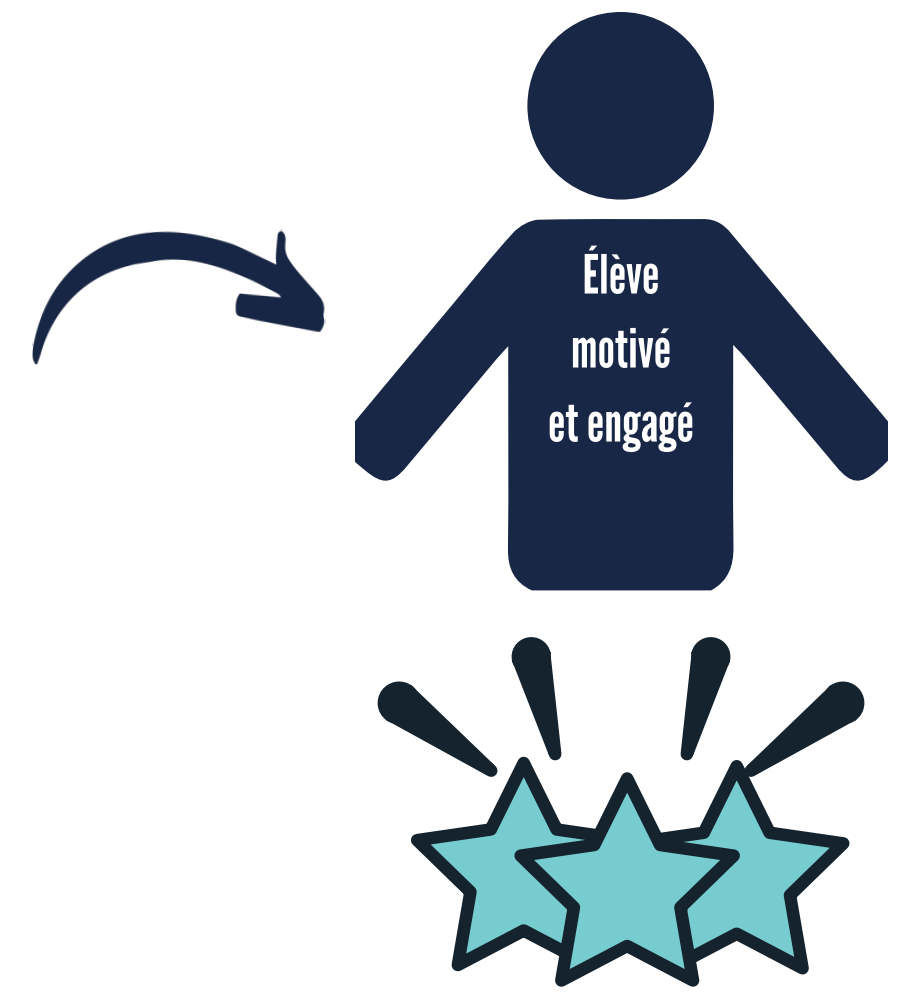
*Selon Rolland VIAU*

#### Exemples de formes d'activités d'apprentissage



*Selon Deborah STIPEK et Jere BROPHY*

#### Conclusion *normalement* attendue



# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

### ***HYPOTHÈSE PROPOSÉE***

Si l'enseignant propose une activité d'apprentissage où l'élève est acteur ; c'est-à-dire où il choisit les modalités pour créer un produit fini dont il en décide la teneur et la forme ; alors il sera manifestement engagé dans sa scolarité.

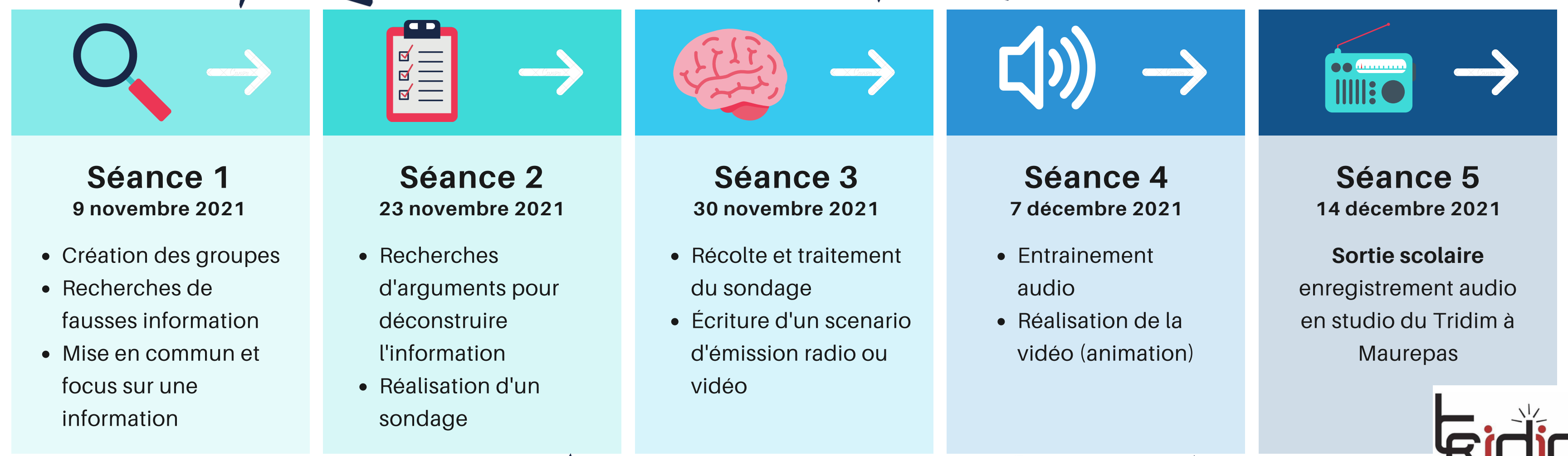
# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

**EXPÉRIMENTATION PROPOSÉE**

**Choix** du groupe  
**Choix** de l'information

**Choix** de la forme du compte rendu



**Choix** des arguments  
**Choix** de l'outil pour réaliser un sondage

**Découverte** du monde professionnel de la radio



# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

### L'élève a le choix



Comment favoriser  
l'engagement scolaire grâce  
au numérique ?



"Si un élève a **le choix** sur la formation de son groupe de travail, sur le contenu de son activité, et sur l'utilisation de différents outils numériques et sur la forme du compte rendu de son activité **alors sa motivation et son engagement dans cette activité (et plus généralement dans sa scolarité) seront plus importants**".



**Début : 9  
novembre 2021**



**Février 2021**



# Programme TRaAM

## Déconstruire une fausse information

### COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

#### Domaine 1 : Informations et données

**Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information**

> Recherche de sources (évaluation avec un tableau sur la fiabilité des informations)

**Compétence 1.2 Gérer des données**

**Compétence 1.3 Traiter des données**

#### Domaine 2 : Communication et collaboration

**Compétence 2.1 Interagir**

**Compétence 2.2 Partager et publier**

> Publication du podcast dans la radio du Lycée.

**Compétence 2.3 Collaborer**

> Utilisation de Pearltrees dans le respect du RGPD.

**Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique**

#### Domaine 3 : Création de contenus

**Compétence 3.2 Développer des documents multimédia**

> Utilisation de Canva pour créer du contenu laisse place à l'imagination et la création de l'élève qui prend part au projet plus librement.

#### Domaine 5 : Environnement numérique

Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques

**Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique.**

> Utilisation de Pearltrees et d'autres logiciels

> Vidéo explicative sur Powtoon permet un engagement de l'élève car la tâche finale valorise son travail et le choix dans la forme le rend plus confiant et intéressé.

