

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article536>



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**Elèves cré-acteurs de e-éducation**

# Le concours Éléa

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - En projet -



Date de mise en ligne : mardi 14 mars 2023

---

**Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits**

**réservés**

---

**Cet article relate la mise en place d'un concours Éléa (avril 2017) entre mes 3 classes de 4e, où les élèves sont devenus des créateurs de contenus sur la plateforme Éléa.**

# Un projet ambitieux

La plateforme académique de e-éducation [Éléa](#) permet aux enseignants de concevoir des parcours pédagogiques scénarisés pour leurs élèves.

[[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L300xH174/logo-e\\_le\\_a-c370c-ffbf1.png](https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L300xH174/logo-e_le_a-c370c-ffbf1.png)]

## Logo Éléa

C'est une plateforme Moodle très riche avec un très vaste champ des possibles dès que l'on franchit l'étape de la prise en main technique. On peut alors faire de grandes choses dans le domaine de la [e-éducation](#) ! (oui ok je suis fan ;)

Mais que se passe-t-il lorsqu'on propose aux élèves de créer eux-mêmes des parcours ?

C'est le défi que j'ai lancé l'an dernier à mes 3 classes de 4e. Un concours de créativité entre les 3 classes... **le concours Éléa !**

La consigne pour chaque classe n'était pas très détaillée :

Vous allez créer un parcours gamifié en imaginant un scénario, en inventant une histoire et en illustrant ce parcours avec vos créations. Les activités du parcours (QCM, tests, jeux du millionnaire etc) doivent contenir des Mathématiques mais peuvent aussi être pluridisciplinaires.

Les élèves ont été emballés !

Ils avaient déjà suivi des parcours scénarisés que j'avais conçus pour eux sur des notions Mathématiques du programme, mais je ne leur avais pas expliqué comment j'avais conçu ces parcours. Pour moi, c'était la grande inconnue car j'avais totalement improvisé ce concours sans vraiment savoir où j'allais.

Je ne souhaitais pas non plus trop "piocher" dans mes heures de cours pour éviter de prendre du retard sur le programme de Mathématiques. Quelques séances d'AP pour leur permettre de mettre en forme leurs idées pour la partie en présentiel (présentiel facilité par le fait que les élèves sont équipés d'ipad et qu'il n'y a donc pas besoin de réserver la salle informatique déjà surchargée) et tout le reste en distanciel grâce à la plateforme Éléa. La e-éducation a alors pris tout son sens grâce aux outils *forum* et *wiki* qui m'ont permis de fournir aux élèves un espace de travail commun à distance et ainsi repenser les temps et les espaces pédagogiques.

[[Ves au travail sur tablettes en groupe](#)]

## Élèves au travail sur tablettes en groupe

Voir la transcription

Élèves au travail sur tablettes en groupe

# Des élèves cré-acteurs

Chaque classe s'est alors transformée en véritable petite PME révélant ainsi le meilleur du groupe classe. Collaboration, talents artistiques, aisance numérique, créativité et imagination, compétences disciplinaires et transdisciplinaires, culture générale, tutorat spontané entre pairs, etc.  
Une cohésion indéniablement riche et fructueuse.

[Image manquante]

### Élèves travaillant en équipe autour de tablettes

Voir la transcription

Élèves travaillant en équipe autour de tablettes

Les élèves, en difficulté en Mathématiques, ont pu exprimer leur talent dans d'autres domaines (compétence artistique, connaissance d'un domaine précis pour alimenter les questions-réponses des activités du parcours, aisance numérique pour créer des gif, des fichiers audio, ou même intégrer les activités et pages dans la plateforme Moodle) et la classe s'est fractionnée en différents "pôles" (artistiques, questions-réponses, écriture, informatique, test du parcours, etc.) pour produire le meilleur parcours possible ensemble.

Cette modalité pédagogique a redistribué les rôles au sein de la classe et modifié les interactions entre les élèves.

# Les étapes du projet

La conception du parcours s'est étalée sur environ 3 mois et s'est déroulée en différentes étapes :

- **Création du scénario, de l'histoire et des personnages**

Un parcours dédié à la conception du parcours final était à disposition de chaque classe. Ce parcours, comprenant un forum pour échanger et un wiki pour écrire de manière collaborative leur a permis d'échanger entre eux et de travailler en distanciel sur la conception de leur parcours final. Ils y ont créé leur scénario et m'ont épatée par leur créativité !

Adèle a par exemple appris à ses camarades à concevoir un Gif en quelques clics :

[Impossible de lire la video]

### Le petit tuto de Adèle et Naël

Les dessins créés par les élèves du "pôle artistique" ont ainsi rapidement pris vie pour illustrer le parcours.

- **Création des questions-réponses composant les activités** (QCM, jeux d'appariement, jeux du millionnaire, etc.) et sélection/correction orthographique des plus abouties

Là encore, j'ai été épatée ! Les élèves ont réinvesti des notions vues dans de nombreuses disciplines et ont partagé leurs centres d'intérêt autour du sport, du cinéma et de la culture générale.

- **Intégration du parcours sur Éléa**

Dans chaque classe, 5 ou 6 élèves avaient un profil *Enseignant Éditeur* leur permettant d'activer le mode édition d'Éléa pour intégrer les contenus produits par la classe. C'était les "Geeks" de la classe.

Ils ont très vite pris en main le Moodle d'Éléa et ont montré une réelle aisance sur la plateforme. Ils ont pris plaisir à jouer ce rôle important encore renforcé par l'honneur d'avoir le profil *enseignant éditeur*. Un sentiment de fierté partagé au sein de la classe car chacun avait un rôle à jouer pour la réussite du projet !

Voir les "geeks" de la classe, qui sont des élèves parfois isolés, devenir les élèves populaires était assez plaisant.

- **Une dernière phase de test du parcours**

Une fois les parcours validés et les paramètres configurés, chaque classe teste les parcours des 2 autres classes en compétition. Tous les élèves votent pour leur parcours préféré (sachant qu'ils n'avaient bien entendu pas le droit de voter pour le parcours de leur propre classe)

Un bonus spécial a également été attribué par mon vote.

Les élèves m'ont vraiment épatée ! « L'univers des Rêves » des 4e9 a remporté le concours et la classe a gagné la sortie scolaire à Paris, à la cité des sciences et la Géode.

Et si on regardait ce que cela donne en images ?

L'année suivante, le concours Éléa a été de nouveau mis en place, mais cette fois avec une classe de 4e partagée en 4 équipes (les verts, les rouges, les bleus et les jaunes) qui s'affrontent. Un beau succès à nouveau auprès des élèves et de belles créations !