

Fiche-action n°
Une classe sans cahier pour explorer

Objectif : Essayer d'accrocher les élèves en difficulté en classe et qui souvent perturbent le fonctionnement de la classe par manque d'intérêt

Mots-clefs : intéresser / devenir acteur de son cours / voir le professeur davantage comme une aide, un soutien pour progresser, ne plus être dans une relation de face à face avec l'élève / Wikis et Moodle / Entreprises et production

1. LE CONTEXTE

Projet expérimenté sur deux mois avec cinq classes de seconde. Cours en demi groupe (18 élèves, parfois 23) avec 18 postes informatiques. Un ordinateur relié au vidéo projecteur pour guider le travail des élèves. Le thème traité : Entreprises et production, les deux questions : Qui produit des richesses ? Puis Combien produire et comment produire ?

2. LES CONTENUS

Apprendre à se diriger dans le cours avec Moodle, à naviguer entre les wikis, à reconnaître le plan du cours, à ouvrir et enregistrer son cahier, à réviser avec un cahier en ligne.

Essayer de devenir acteur de ses connaissances, savoir découvrir dans un premier temps seul le cours puis savoir questionner le professeur qui circule dans la classe.

Savoir étudier des documents, lire des vidéos, répondre à des exercices interactifs sur internet, savoir prendre des notes sur mes activités réalisées sur internet, savoir restituer les éléments importants découverts lors de la visite d'entreprise pour illustrer mon cours.

3. LA MISE EN ŒUVRE

L'élève entre sur entea avec son identifiant et mot de passe habituels, se dirige vers Moodle puis ouvre le cours d'SES proposé : « Entreprises et production »

Il navigue alors en ouvrant les wikis petit à petit et en découvrant les activités à faire associées à chaque wiki : du cours à découvrir, des documents à étudier, des exercices d'application, des exercices de rédaction, de recherche sur internet, des exercices interactifs sur internet ...

Pendant le cours, l'idée est que chaque élève avance à son rythme, les élèves rapides ont assez pour « s'occuper », les élèves plus faibles peuvent avancer « sans pression » à leur rythme et savent appeler le professeur régulièrement pour les guider.

Le professeur doit souvent prendre la main, s'arrêter pour apporter des éléments de connaissances aux élèves. Les élèves doivent à ce moment là savoir prendre des notes dans leur cahier en ligne. Le professeur peut prendre la main soit pour expliquer un point du cours, soit pour réagir à une question d'un élève. Le cours doit rester dynamique et rythmé par les prises de main régulières du professeur.

4. LE PROJET

Le projet est de proposer une autre manière d'enseigner : une manière où l'élève, en devenant acteur de son cours, est responsabilisé.

Il est intéressant d'utiliser ce travail basé essentiellement sur des wikis pendant quelques mois mais peut-être pas toute l'année afin de rester dans une dynamique avec les élèves.

5. LES ANNEXES

Quelques captures d'écran pour découvrir la forme du cahier interactif de l'élève (extrait de la trame du cours puis cahier d'un élève)

Qui produit des richesses ?

II. Des organisations productives différentes

A) Les entreprises

Une entreprise est une unité productive qui produit des biens et/ou des services dans le but de les vendre sur un marché et d'en retirer des profits.

Activité de sensibilisation : au cœur d'une entreprise : l'entreprise Peugeot SA



Rendez vous sur le site de PSA Peugeot



Visite du site de PSA puis questions



PSA en images



Visite d'entreprise



Notions clés et application

Qui produit des richesses ?

II. des organisations productives différentes

B) Les administrations publiques (APU)

Compléter le cours par des exemples

La productivité augmente le plus souvent à la suite de l'introduction de progrès technique dans le processus productif.

Le progrès technique désigne une amélioration des techniques de production, largement fondée sur l'innovation.

Une innovation est l'application industrielle et commerciale d'une invention. On distingue généralement les innovations de produits (mise au point, commercialisation d'un produit plus performant) et les innovations de procédé (mise au point, adoption de méthode de production ou de distribution nouvelles ou améliorées).

Sur le long terme, la productivité du travail a tendance à augmenter sous l'effet du progrès technique. Cherchez d'autres exemples que celui tiré de l'agriculture.

La hausse de la productivité a des effets multiples. Elle permet de produire plus avec le même nombre de travailleurs, elle agit donc sur le niveau de profit de l'entreprise ou sur la croissance. Elle a également une influence sur l'emploi :

- De façon directe en détruisant des postes de travail dans les établissements où elle augmente (citez un exemple issu du cours :)
- Et de façon indirecte en contribuant à créer de nouveaux emplois au sein de la même unité productive ou ailleurs (exemple : que se passe-t-il dans le cas du supermarché ?).

[Afficher](#) [Modifier](#) [Commentaires](#) [Historique](#) [Carte](#) [Fichiers](#) [Administration](#)

CHRIST Samantha

 [Version imprimable](#)

Cours et exercice d'illustration

La productivité = nb de choses produites dans un temps précis

Si on produit plus de produits en autant de temps

J'invente rien _ bande annonce

invention n'est pas déposée

exemples d'innovation de produit = smartphone, voiture électrique

exemples d'innovation de procédés = amélioration d'une technique de production (par ex. chaîne de montage)

- De façon directe en détruisant des postes de travail dans les établissements où elle augmente (citez un exemple issu du cours : caisses automatiques détruit des emplois (4 caisses automatiques surveillées par 1 caissière).
- Et de façon indirecte en contribuant à créer de nouveaux emplois au sein de la même unité productive ou ailleurs (exemple : que se passe-t-il dans le cas du supermarché ? techniciens qui entretiennent les machines, personnes pour les fabriquer).