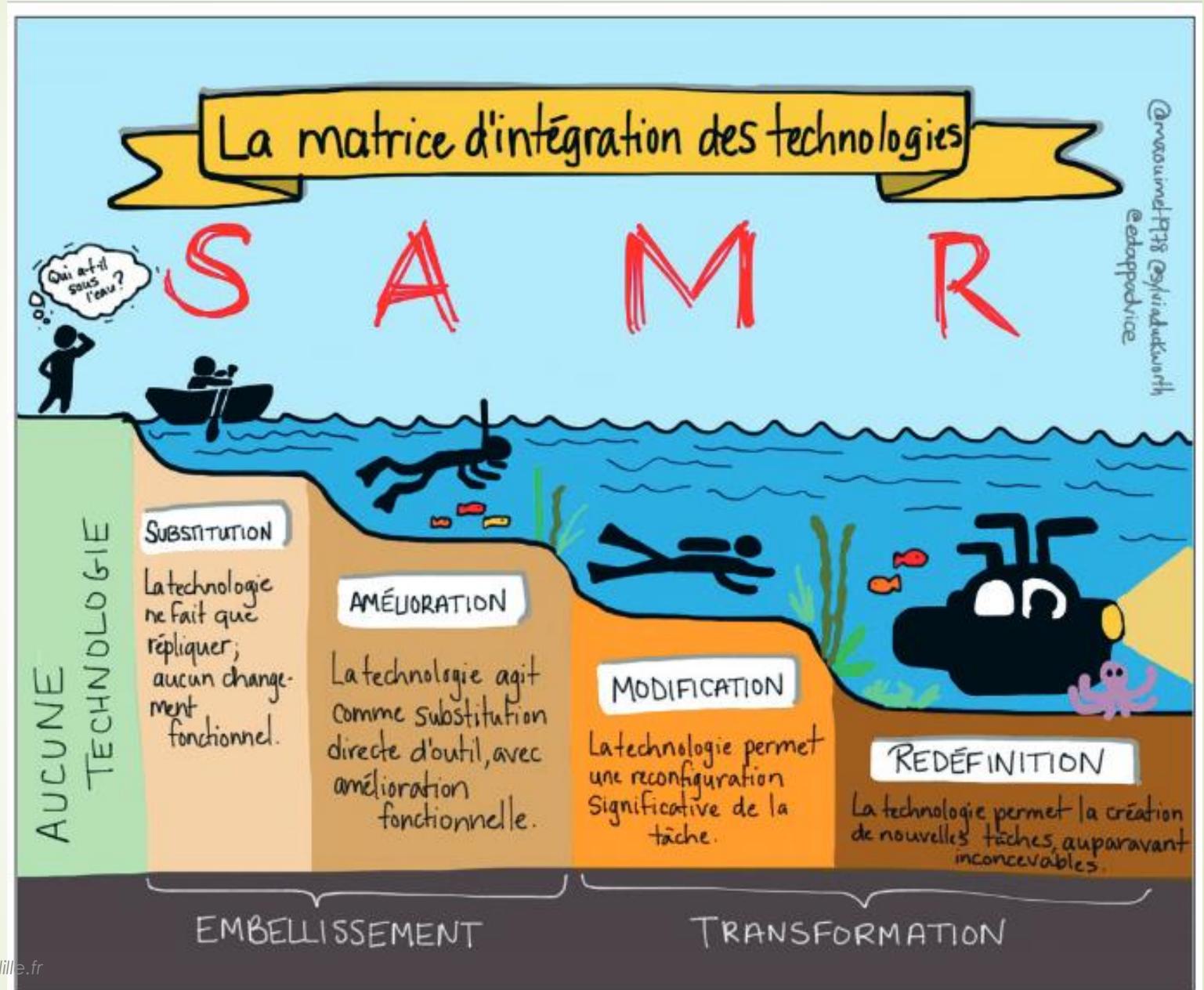




Enseigner au cycle 2 avec le numérique

- 
- **Emmanuel Davidenkoff** : « *Contrairement à ce qu'on lit ou dit souvent, **ce n'est pas la technologie qui améliore la pédagogie ; c'est l'usage qui en est fait !*** ». *L'intégration des technologies a du sens lorsque le nouvel outil permet aux enseignants de faire mieux que ce qu'ils font déjà, ou bien de faire des choses différentes, au profit de l'apprentissage de leurs élèves ou étudiants.*
 - https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_1674227/samr-un-modele-pour-integrer-de-facon-pedagogique-le-numerique-dans-nos-classes

Qui va doucement
va loin...



En vidéo , explications : <https://youtu.be/6XhxyzlxBMyU>

| Niveau | Définition | Exemple de situation |
|--------------|---|---|
| Substitution | La technologie est utilisée pour effectuer la même tâche qu'avant. | utiliser un traitement de texte au lieu d'un crayon pour écrire |
| Augmentation | Le numérique propose un outil plus efficace pour effectuer des tâches courantes. | Proposer à l'élève des corrections instantanées et favoriser la rétroaction. |
| Modification | Il s'agit de la première étape qui mène vers une transformation de la salle de classe. Les tâches scolaires ordinaires sont réalisées grâce à la technologie. | Demander à l'élève d'enrichir sa production écrite par un audio afin de publier son écrit et de le partager avec d'autres. |
| Redéfinition | Le numérique permet de nouvelles tâches qui étaient impossibles auparavant. | Produire à plusieurs mains un document collaboratif à l'aide d'un service en ligne. L'entraide, la collaboration et les interactions sont plus importantes. |



Sommaire :

- *Les programmes et la science*

- *Par axe/ par support :*

Sites et logiciels

TBI, VPI, ENI, vidéoprojecteur...

Tablette

Robotique, programmation

Autres moyens

Projets divers

École

et

maison !!

Cf cycle 1 :

[L'enseignant] sait utiliser les **supports numériques** qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis **au service d'une activité d'apprentissage.**

(D'après le BOENJS n° 25 du 24 juin 2021)

valerie5.fournier@ac-lille.fr



À tout âge,
choisissons ensemble les programmes,
limitons le temps d'écran, invitons les enfants
à parler de ce qu'ils ont vu ou fait,
encourageons leurs créations.

<https://www.3-6-9-12.org/>

Et les scientifiques dans tout cela ?

- Attention à l'exposition passive et prolongée
- Intelligence narrative.
- Apprentissage accompagné.

(<https://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf>)

(cf également 3/6/9/12 de Serge Tisseron:

<https://youtu.be/UGndF3Z1II>





Le socle:

https://primabord.eduscol.education.fr/spip.php?page=pdfjs&id_document=4344

- *DOMAINE 1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER*
- *DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE*
- *DOMAINE 3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN*



1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et **informatiques**

2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

[...], **utiliser l'ordinateur...** sont autant de pratiques à acquérir pour permettre de mieux organiser son travail.

Coopérer et réaliser des projets [...] en utilisant des outils divers pour aboutir à une production.
la familiarisation aux techniques de l'information et de la communication.

[...]extraire des informations d'un texte, d'une ressource documentaire;

la familiarisation avec **quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif**

d'écriture collaborative...) aide à rédiger et à se relire.

En langues vivantes étrangères: utiliser des supports [...] **multimédia, [...]** numériques.

Les activités d'écoute et de production se nourrissent des **dispositifs et réseaux numériques.**

Les arts plastiques et l'éducation musicale : **recherches internet** ; travail sur l'image, recherche d'informations

La fréquentation et l'**utilisation régulières des outils numériques** au cycle 2, dans tous les enseignements, permet de découvrir les **règles de communication numérique** et de commencer à en **mesurer les limites et les risques.**

3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- [...] Il est sensibilisé à un **usage responsable du numérique**.

Orientations pour l'éducation aux médias et à l'information (EMI) Cycles 2 et 3 :
<https://eduscol.education.fr/document/327/download> :

Les élèves sont accompagnés par le professeur dans la recherche d'informations, sur des supports choisis et adaptés à leur âge et **commencent à produire, représenter et diffuser de l'information**.

- ils sont initiés à la recherche raisonnée et à la lecture d'informations provenant de différentes sources ;
- ils observent et expérimentent divers modes d'expression, de création et de présentation de contenus ;
- ils sont sensibilisés aux règles de communication et d'échange, et commencent à appréhender les responsabilités qui en découlent ;
- ils se familiarisent avec leur environnement de travail, apprennent à s'y repérer et découvrent le fonctionnement de différents médias.



Les enseignements:

Français:

- *langage oral*
- *Lecture et compréhension de l'écrit*
- *Écriture*
- *Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)*

Langue vivante

Arts plastiques

Mathématiques:

Grandeurs et mesures

Repères spatiaux

Géométrie

Education civique et morale

Questionner le monde:

Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

Questionner l'espace et le temps

Et par domaine du CRCN:

<https://eduscol.education.fr/721/evaluer-et-certifier-les-competences-numeriques>



Et par domaine du CRCN

LE CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

1. INFORMATION ET DONNÉES

- Mener une recherche et une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données

2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique

3. CRÉATION DE CONTENUS

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer

4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

- Résoudre des problèmes techniques
- Évoluer dans un environnement numérique



Comment?

- ▶ *formation et l'évaluation des compétences : **dans les enseignements***

- ▶ **Au cycle 3**, les niveaux atteints dans chacun des cinq domaines d'activité du cadre de référence des compétences numériques par les élèves en classe de cours moyen deuxième année (CM2) et en classe de sixième sont inscrits dans le **dernier bilan périodique du livret scolaire de l'année.**



1. INFORMATION ET DONNÉES

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet tout en étant en mesure de vérifier les sources et la fiabilité de l'information (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

- Reportage
- Webtv
- Défi internet62 ?

1.2. Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des classeurs, des bases de données, un système d'information...).

- En local sur les pc
- Sur l'ENT:
Casier, espace
documentaire, cahier
multimédia, blog

1.3. Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête de calcul dans une base de données...).



2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

2.1. Interagir

Interagir avec des individus et des petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence...).

- ENT : messagerie
- Twittclass : correspondance
- Correspondre via la visio de l'ENT
- m@ths-en-vie

2.2. Partager et publier

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique en apportant un regard critique sur la nature du contenu (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaires, de système de gestion de contenu CMS...).

- ENT : blog, cahier multimédia...
- Webtv, reportage
- Musée en ligne



2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions...).

Idem 2.2:

- ENT : blog, cahier multimédia...
- Webtv, reportage
- Écrire un article sur Vikidia

2.4 S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les enjeux de la présence en ligne, développer des stratégies et des pratiques autonomes en respectant les règles, les droits et les valeurs qui leur sont liés, pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, et répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur Internet, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée...).

Lors du projet Webtv:
Vidéos « Sur la toile »

3. CRÉATION DE CONTENUS

3.1. Développer des documents textuels

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle...).

- ENT : cahier multimédia (création d'un album en anglais par ex) , blog (divers exposés, ou vie de classe, comptes rendus de visite, de lecture,...) carte mentale, frise chronologique, mur collaboratif, pad ,
- ELVE: voyage :
https://cms.izi.travel/18198/tours/414781/map?sw=lat_51.49223255325461_lng_-0.1522421778462934&ne=lat_51.51718218663182_lng_-0.0663256586812544&zoom=14

3.2. Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).

- Film d'animation
- Vidéo pour concours EPS ELVE TUIC
- Enregistrements audio ou vidéo sur tablette, ou avec le dictaphone de l'ENT : exercices de fluence, petits champions de la lecture
- Doc interactif sur le village :
<https://view.genial.ly/591d42d7c10e273c489f4198/interactive-content-mon-beau-petit-village>



3. CRÉATION DE CONTENUS

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection...) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...).

3.4. Programmer

Écrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique...) et pour développer un contenu riche (jeu, site web...) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches...).

Sur pc, tablette : Scratch
Robots : blue bot, ozobot, thymio



4.
PROTECTION
ET SÉCURITÉ

4.1. Sécuriser
l'environnement
numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, la maîtrise de bonnes pratiques...).

Bon usage de l'ENT
Vidéos « Sur la toile »
Défi internet62

4.2. Protéger
les données
personnelles
et la vie privée

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces...).

4.3. Protéger la
santé,
le bien-être et
l'environnement

Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité...).



5.
ENVIRONNEMENT
NUMÉRIQUE

5.1 Résoudre des
problèmes
techniques

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires...).

5.2 Évoluer dans un
environnement
numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services...).

Usage de l'ENT

Français:

langage oral:

lire à voix haute : s'enregistrer puis s'écouter ou se visionner,
pour améliorer sa lecture : dictaphone; tablette

Dire pour être entendu : webtv

Lecture et compréhension de l'écrit:

Identifier des mots : applications (graphogème, 1000 mots, leximage...), learningapps, méthodes numériques , la classe du Lama

comprendre un texte, contrôler sa compréhension : écouter un texte enregistré

pratiquer différentes formes de lecture: lecture documentaire , numérique...

Écriture :

copier et mettre en page (traitement de texte) : mot aux parents, au maire, etc... synthèse d'activité, résumé de leçon, poésie, chanson à mémoriser, affiche ...

écrits plus longs: livre numérique, concours de poésies, blog de classe, etc

apprendre à utiliser le correcteur orthographique

Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique):

chercher un mot dans un dictionnaire numérique;

applications de vocabulaire: Leximage , orthophore; 1000 mots;



Langue vivante:

Écouter :

Albums Narramus traduits : <https://www4.ac-nancy-metz.fr/casnav-carep/spip/spip.php?article492>

s'enregistrer

Autres albums , avec pistes orales également : <https://espace62.site.ac-lille.fr/ressources-anglais/>

Produire : concours : <https://espace62.site.ac-lille.fr/2021/11/15/jeu-concours-2021-2022/>
Cahier multimédia, blog...



Arts plastiques:

Pratiquer(Pratiques):

Film d'animation

Galerie virtuelle : <https://murexpo.org/me/>
<https://www.lumni.fr/jeu/joan-miro>

Prendre des photos, des vidéos : Diaporama, Webtv, Enregistrement oral

Bookcreator/ Comphone : récits multimedia, (photos, audio, texte)

Ombres chinoises avec vidéoprojecteur

<https://www.sartmuser.fr/notre-univers#BienvenuesurSartmuser>

Fréquenter(Rencontres avec les œuvres et les artistes) :

Visiter des musées : Petit Louvre : <https://petitlouvre.louvre.fr/>

Œuvres gratuites : <https://eduscol.education.fr/numerique/tout-le-numerique/veille-education-numerique/janvier-2019/50000-oeuvres-art-en-acces-libre-et-gratuit>

Danse : <https://www.numeridanse.tv/index.php/>

S'approprier(Connaissances):

Faire des recherches sur internet : informations/ images

Remettre l'histoire d'un film d'animation dans l'ordre: <https://learningapps.org/2676274>

École et cinéma: <https://eeac1d62.etab.ac-lille.fr/ecole-et-cinema/>



Mathématiques:

Grandeurs et mesures/ Repères spatiaux/ Espace et Géométrie : (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations :

La classe du Lama +

Ressources :

<https://fr.padlet.com/vfournier5/2e556v70a610>

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Initiation_a_la_programmation/92/6/R_A16_C2_C3_MATH_initiation_programmation_doc_maitre_624926.pdf

valerie5.fournier@ac-lille.fr



Education civique et morale :

Acquérir et partager les valeurs de la République : respecter les règles de la vie collective: charte d'usage du numérique, charte de l'ENT; Vidéos sur des thèmes d'ECM :

Construire l'esprit critique, apprendre à s'informer :

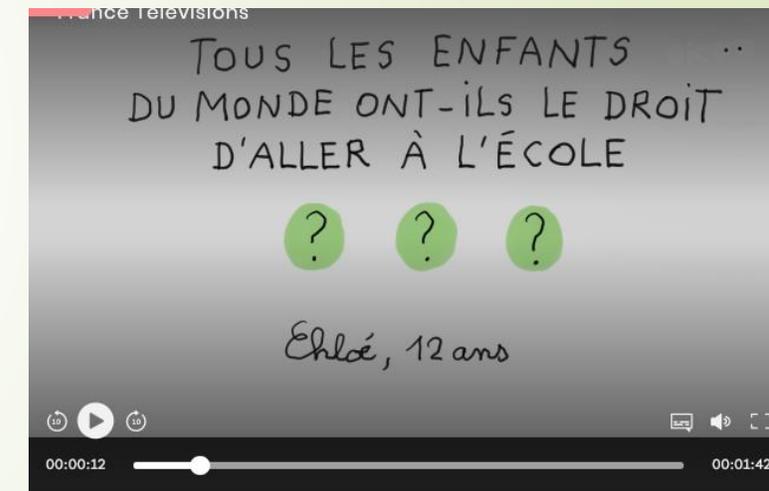
<https://eduscol.education.fr/document/327/download>

Rechercher, identifier et organiser l'information ; Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective ; Découvrir ses droits et ses responsabilités dans l'usage des médias ; Découvrir et s'appropriier un espace informationnel et un environnement de travail. Découvrir les médias sous leurs différentes formes

Pour plus de détails, cf diapos 15 à 23 (webtv : rechercher une info; comprendre le droit d'auteur; rechercher une image libre de droit)



<http://www.lumni.fr/video/non-a-l-exclusion>



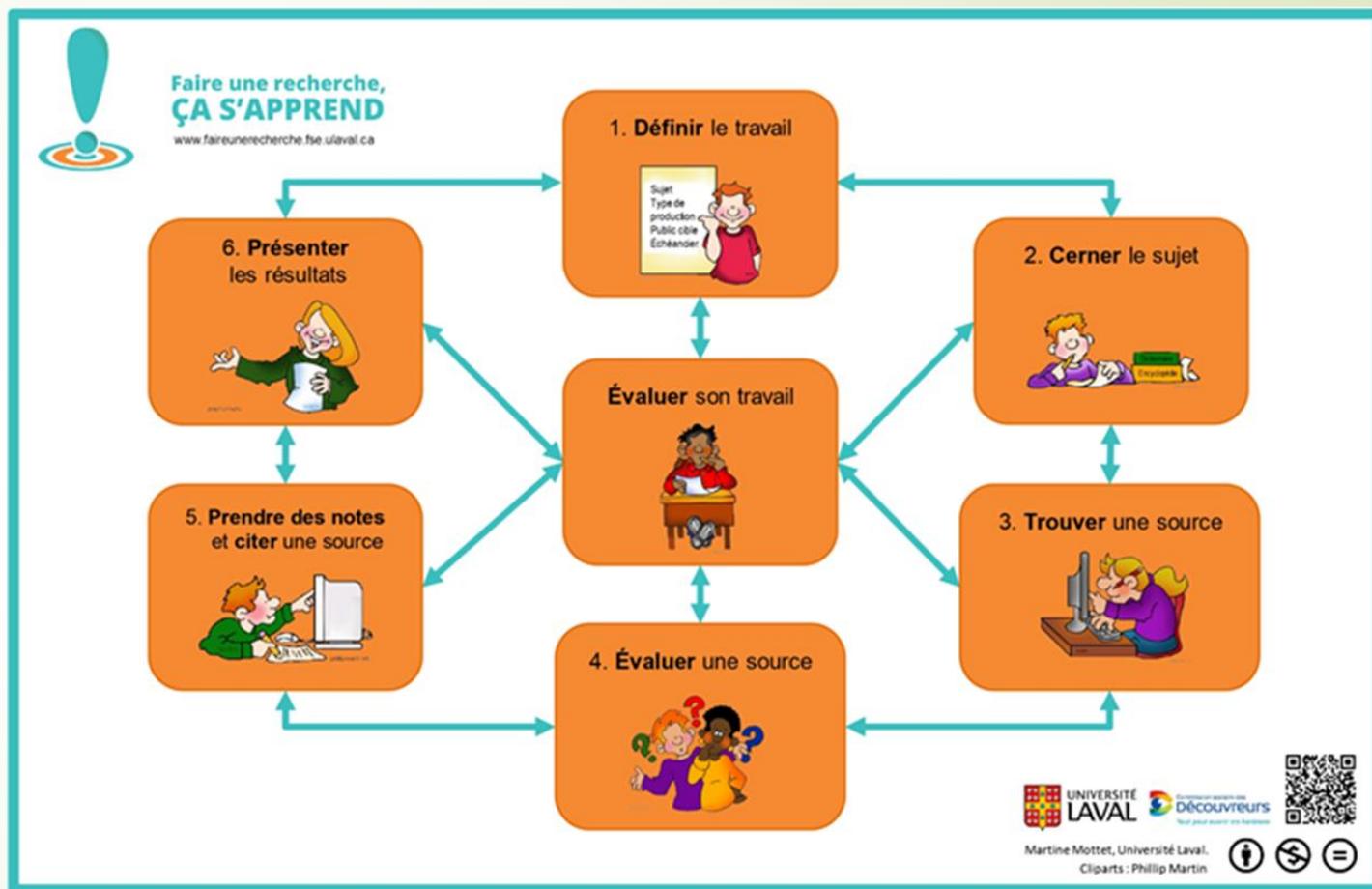
<http://www.lumni.fr/video/tous-les-enfants-du-monde-ont-ils-le-droit-daller-a-lecole>

A. Les droits

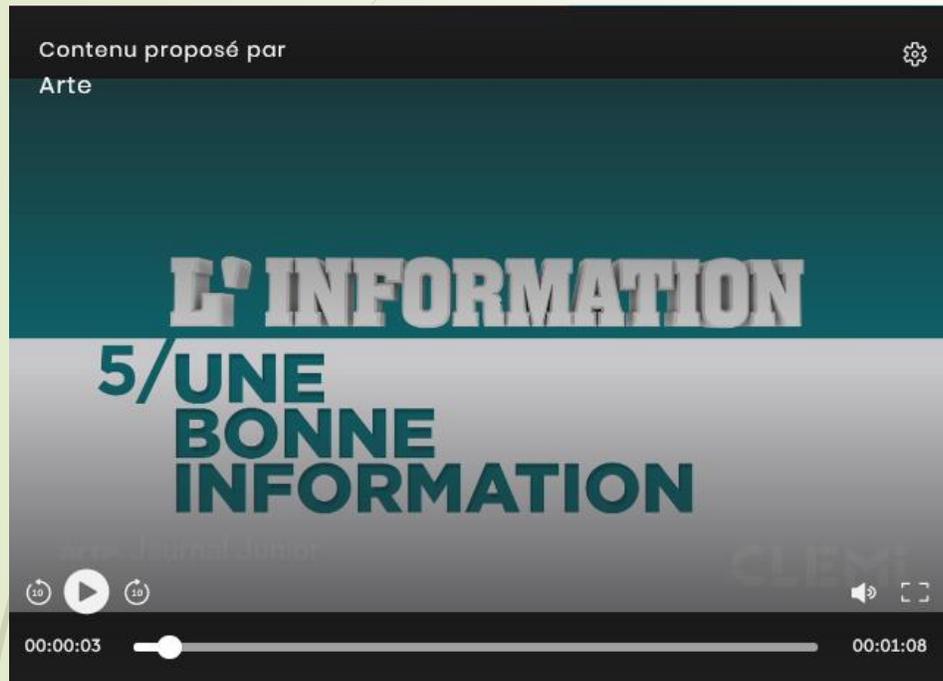


<http://www.lumni.fr/video/les-licences-libres-et-gratuites>

B. Faire des recherches



1. Définir le travail :



<https://www.lumni.fr/video/qu-est-ce-qu-une-bonne-information>

valerie5.fournier@ac-lille.fr

<https://lemag.etab.ac-lille.fr/les-ressources-pedagogiques/>

2. Cerner le sujet

Nom(s) et prénom(s) :

Préparer ses recherches

Quel est mon sujet ?

Ce que je « pense » savoir, mais je dois vérifier :

Les questions que je me pose :

Les questions posées par mes camarades :

3. Trouver une source



valerie5.fournier@ac-lille.fr

<https://e-junior.fr/module/savoir-chercher-sur-internet>



En complément pour mots clés : <https://www.lumni.fr/video/les-moteurs-de-recherche>

4. Evaluer la source (plutôt cycle 3)

Est-ce que je peux faire confiance à ce site ?

Nom du site :

Adresse du site :

http:// _____

| Note de départ | 10/20 |
|--|----------------|
| Je sais qui est l'auteur du site ou du document. | +3 |
| Les auteurs sont des spécialistes du domaine. | +5 |
| Les informations sont récentes. | +2 |
| Il y a des fausses informations. | -5 |
| Il y a des publicités sur le site. | -1 |
| Des liens sont morts. | -1 |
| Il y a des fautes d'orthographe sur le site. | -1 |
| Le site est ouvert aux commentaires des internautes. | -2 |
| Il s'agit d'un site commercial. | -3 |
| Note finale | ___ /20 |

Contenu proposé par
Arte

L'INFORMATION

2/ QU'EST-CE QU'UNE SOURCE ?

00:00:02 00:01:07

<https://www.lumni.fr/video/qu-est-ce-qu-une-source-1>

5. Prendre des notes et CITER les sources

Pour chercher une information sur un site, est-ce que je dois tout lire?

... le duo magique c'est ctrl + F !

Dans un livre :

pense au sommaire, à la table des matières, à l'index !

Et pour citer :

Normalement :

Nom de l'auteur, prénom. Date de publication. Titre du document. Consulté le (date) à (source : adresse Internet)

Pour vous, le lien vers le site utilisé seulement sera demandé

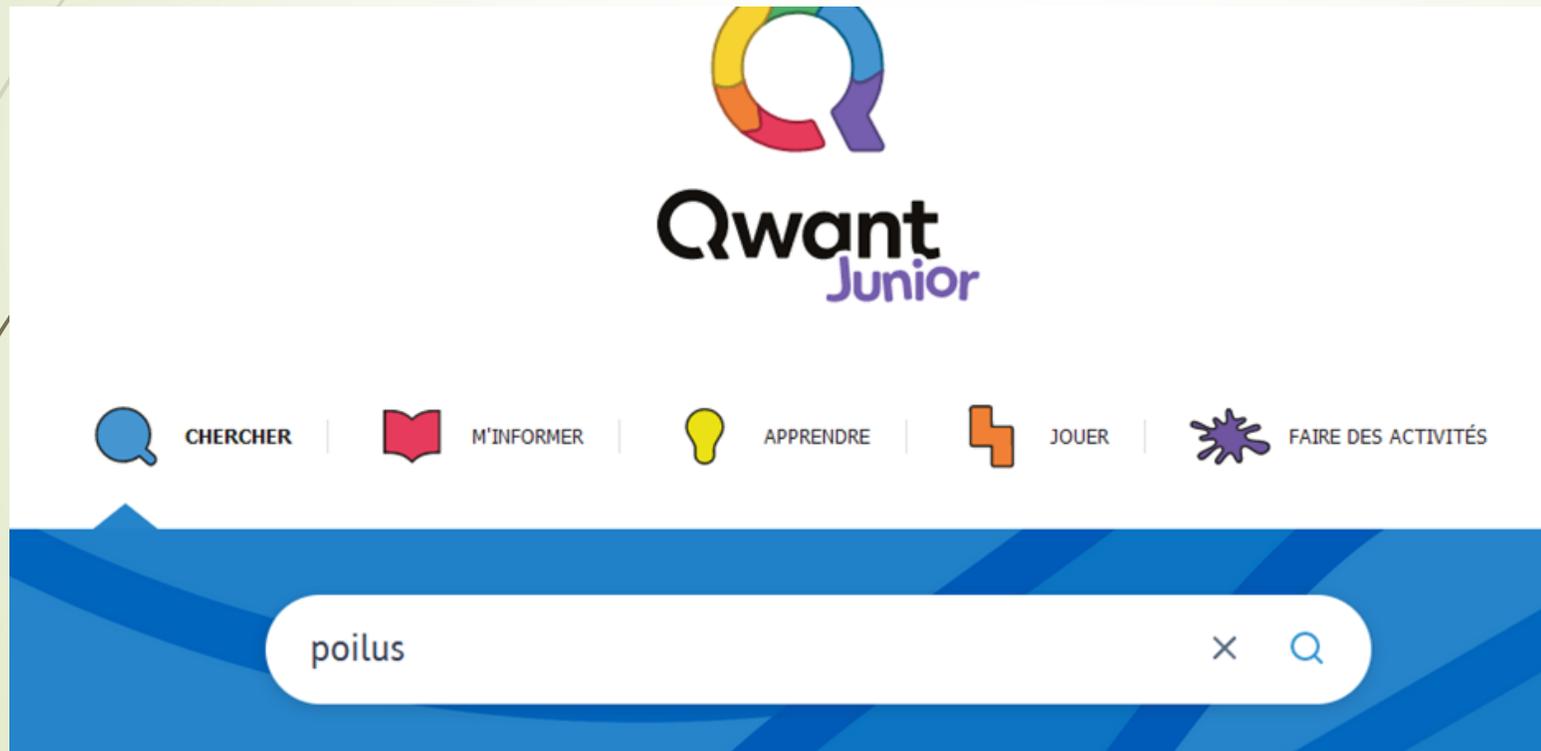
6. Présenter ses résultats

Rédaction d'un sujet vidéo

| | |
|--|--|
| Titre du sujet : _____ | |
| Nom(s) et rôle(s) des journalistes : <i>présentateur, caméraman, ...</i> | Sources d'information utilisées : <i>site, livre, revue...</i> |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| Informations essentielles : | |
| Qui ? _____ | |
| Quoi ? _____ | |
| Où ? _____ | |
| Quand ? _____ | |
| Comment ? _____ | |
| ***** | |
| Narration : _____ | Support(s) visuel(s) avec sources : <i>images, vidéos...</i> |
| _____ | |
| _____ | |
| _____ | |

C. Illustrer ses propos: chercher des images libres de droit

Où ? <https://www.qwantjunior.com/>



Exemple de recherche :



1

poilus

2

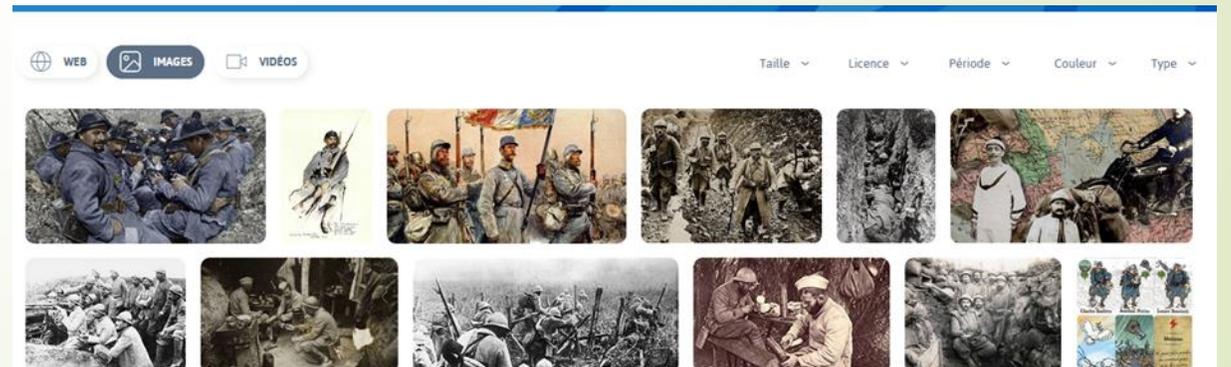
WEB IMAGES VIDÉOS

Poilus

Les poilus étaient le surnom des soldats français, durant la Première Guerre mondiale. La plupart des personnes pensent encore que nous les surnommons ainsi, car il n'était pas très

[Lire la suite sur Vikidia](#)

M'informer



3

WEB IMAGES VIDÉOS

Taille Licence Période Couleur Type



1

Taille ▾

Licence ▾

Période ▾

Couleur

✓ ~~Tout~~

2

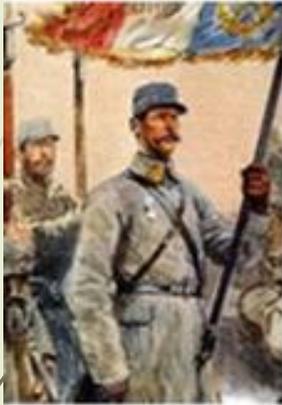
Domaine public

Reproduction et partage sans but commercial

Reproduction et partage

Reproduction, partage et modification sans but commercial

Reproduction, partage et modification





File:Poilusrepos.jpg - Wikimedia Commons

commons.wikimedia.org

JPG 1200 x 1655

 Partager

 Ajouter à mes carnets

 Plein écran

 Voir le site

Licensing [\[edit \]](#)



The author died in 1944, so this work is in the **public domain** in its country of origin and other countries and areas where the **copyright term** is the author's **life plus 75 years or fewer**.

This work is in the **public domain** in the United States because it was published (or registered with the U.S. Copyright Office) before January 1, 1926.

This file has been identified as being free of known restrictions under copyright law, including all related and neighboring rights.



Questionner le monde:

*Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
Questionner l'espace et le temps*

► Mobiliser des **outils numériques**

*Découvrir des **outils numériques** pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples. (cf diapos précédentes : EMI)*

► **Commencer à s'appropriier un environnement numérique**

*Décrire l'architecture simple d'un **dispositif informatique**.*

Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).

Situer un lieu sur une carte en ligne



Les supports ...



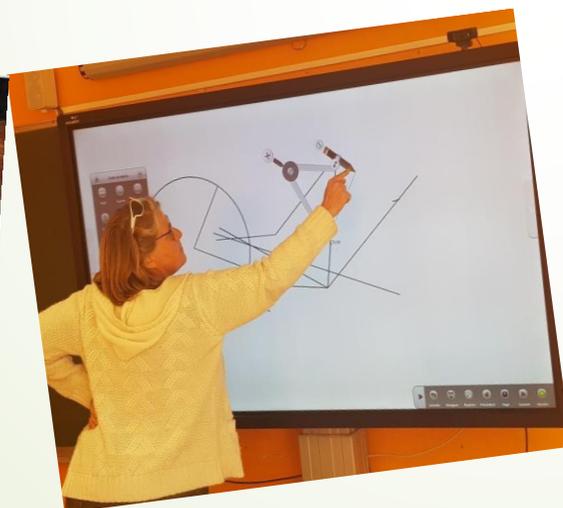
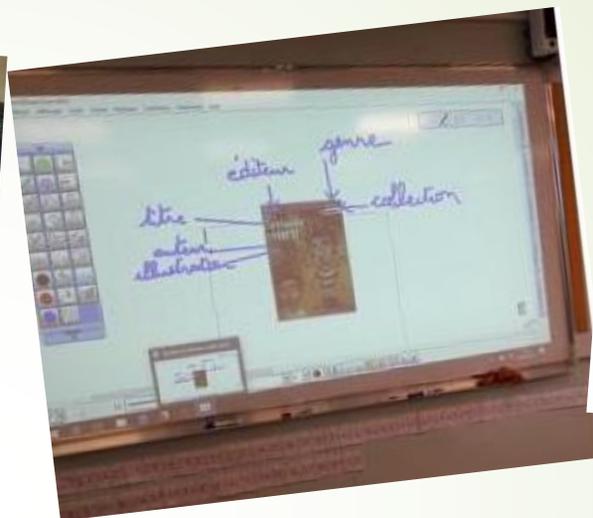
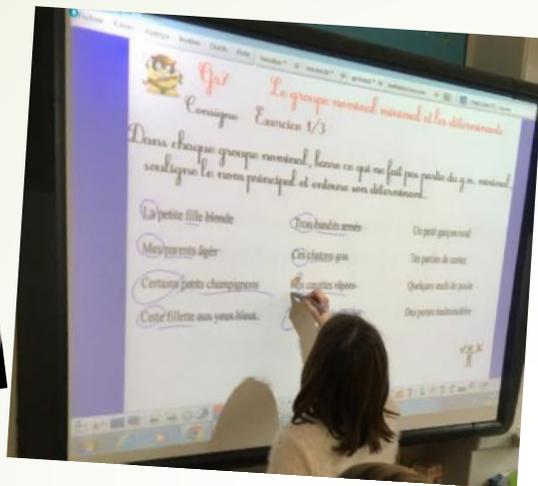
Le TBI, VPI, ENI... pour quoi?

- *Mémorisation*
- *Multimédia*
- *Interaction*
- *Mutualisation*
- *Meilleure gestion du temps*
- *Motivation*

Le TBI, VPI, ENI... quand? Pour qui?

- **au moment des rituels** , en collectif
- **en projection collective** : pour présenter un support de langage, pour introduire une nouvelle notion, pour faire une démonstration, pour réaliser collectivement une tâche (dictée à l'adulte, étude d'un mot...)
- individuellement, en groupe, **au sein d'un atelier** : La « manipulation » numérique permet de travailler à plusieurs sur un même support, de façon non définitive (le statut de l'erreur est modifié).
- individuellement, **pour la remédiation** : pour réaliser des tâches d'une autre façon, avec des élèves en difficulté notamment pour tout ce qui relève de la motricité fine (découper, colorier, écrire...)

Exemples d'utilisation :



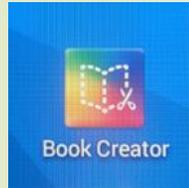
Une tablette : pourquoi faire ?...

En tant que :

ardoise, livre télé, ordinateur, ouverture sur le monde, cahier, appareil photo, caméra, dictaphone, Instrument d'écoute, exerciceur, mémoire des progrès



En ligne :



En ligne :

Book creator : **Création de livres numériques**

- Présentation de la classe
 - Cahier de poésies
- Ré-écriture d'un album travaillé en classe,
 - Livre à compter
 - Abécédaire
 - Recette des crêpes
- Compte-rendu de visites
 - Documentaires

valerie5.fournier@ac-lille.fr

ou com-phone,
appli à installer :



Sur l'ENT :



Cahier multimédia

The wolf who wanted
Cahier de FOURNIER VALERIE



Pad

B I U ↻ ☰ ☷ ☹ ☺ ↺ ↻ Style

1 |
2 Coucou c'est Ygrid le chat
3 Bienvenue sur le bloc-notes collaboratif !
4 |
5 bonjour Aurélien, oui, merci, je vais bien
6 |
7 Bonjour !
8 |
9 |
10 |
11 |



Blog

BLOG / MATHS EN VIE

Filtrer Tous (9) Publiés (9) Br

Saisissez votre recherche et appuyez sur entrée

cycle1-4
Par FOURNIER VALERIE le vendredi 17 septembre 2021

Voici toutes les craies de la maîtresse. Elle en prête 3 au maître de la classe voisine. Combien va-t-il lui en rester ?



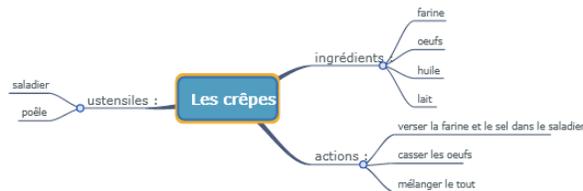
Blog « m@ths-en-vie »

CARTE MENTALE > LES CRÊPES

ENRE



Carte mentale



Mur Collaboratif

Mur collaboratif : Notre travail sur la liberté

Notre travail sur la liberté



Une tablette : autres exemples



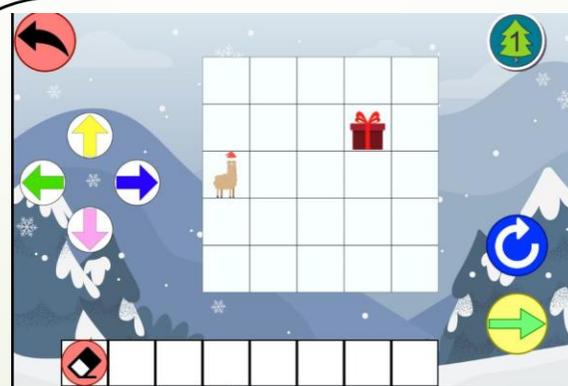
Film d'animation : lien privé, non fourni



valerie5.fournier@ac-lille.fr



<https://youtu.be/gSTxXiCv3Rw>



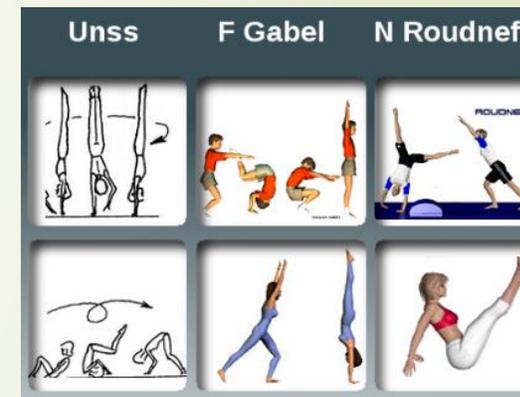
<https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/>

Enregistrement :



En eps: outil de travail:

<http://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article189>



Leximage : imagier à créer



En ligne: sites :



<https://www.orthophore.fr/>



<https://lalilo.com/?language=fr>

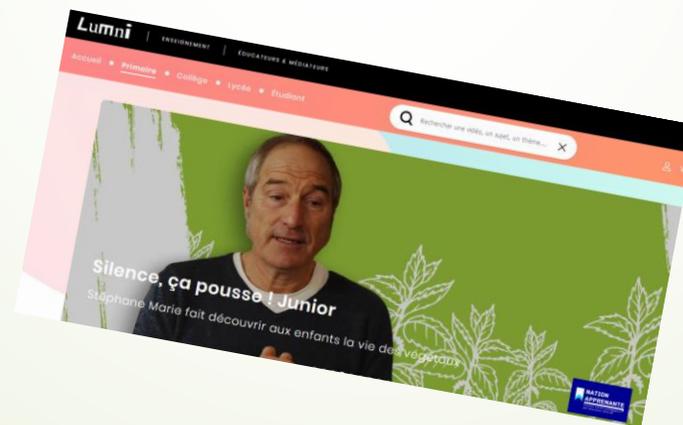


<https://learningapps.org/>



<https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/>

valerie5.fournier@ac-lille.fr



<https://www.lumni.fr/primaire>



<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/>

Robot / codage : branché/ débranché

La programmation au cycle 2

* * *

Mettre en oeuvre un enseignement de la programmation en cycle 2 à partir d'outils divers (papier-crayon, robots ou logiciels spécifiques).

Quels enjeux, quelles opérations cognitives, quelles compétences développer ?

<https://view.genial.ly/5b51a072e40f1e2b95dcd66f/interactive-content-animationproar>

SCRATCH



valerie5.fournier@ac-



Projets utilisant le numérique

- Concours ELVE/EPS/TUIC cf : <https://espace62.site.ac-lille.fr/wp-content/upload/Ecole-Bracke-Desrousseaux-Henin-Beaumont-Cm1-Cm2-Mme-Bonhomme-basse.mp4>
- Webtv, webradio : <https://lemag.etab.ac-lille.fr/>
- m@ths-en_vie : <https://www.mathsenvie.fr/?cat=30>
- Article Vikidia : https://fr.wikidia.org/wiki/Robert-Fran%C3%A7ois_Damiens
- BD libreoffice mise en page : <https://www.calameo.com/books/004638642498abf433>
- Enquêtes policières : <https://www.calameo.com/books/004638642756c30918e8d?authid=0Ug8eI4AyVng>
- Film animation : <https://tube-lille.beta.education.fr/videos/watch/3c698643-eed6-4cb1-8eaa-0370d80b5841>
- Visite de l'école : <https://tube-lille.beta.education.fr/videos/watch/ebdf2e99-c28b-44eb-b329-418923315c6c>
- Musée virtuel : <https://tube-lille.beta.education.fr/videos/watch/c61b1d2e-6d79-4d46-b383-ff5a3b6c2aa5>
- Scratch vidéos : <https://tube-lille.beta.education.fr/videos/watch/05050375-8e56-4c76-9fb1-e26c6295ccde>
- Cp corbeau et renard : <https://tube-lille.beta.education.fr/videos/watch/4b09e9bd-7e33-4d8d-aa2b-a01c504b52a7>
- Webdoc : <https://view.genial.ly/591d42d7c10e273c489f4198/interactive-content-mon-beau-petit-village>
- Concours Histoire : <https://view.genial.ly/5afaec937e2bb780567f40b/interactive-content-ramecourt>
- Eps : QR code et course d'orientation : <https://evolutionclasse.org/2016/09/27/course-dorientation-et-qr-codes/>
- Parcours dans la ville : <https://studio.guidigo.com/Tour/Index/bk0T9gypUqI>
- Image interactive : <https://www.thinglink.com/scene/904777757345447937>
- Scratch visite guidée église : <https://scratch.mit.edu/projects/221057574/fullscreen/>



Twitter : se lancer dans la twitt'classe



<https://view.genial.ly/59289648acf88c0708c44e5e/interactive-content-bthily>

Idées, conseils... :

https://padlet.com/delphine_gengoux/MaTwittClasse

Exemple :



<https://twictee.org/>

(Voir vidéo)

Et si on n'a rien ?

► Classes mobiles 62

Ordinateurs ultraportables Windows 8 (clavier détachable)

Cinéma d'animation (4 portables avec caméra HUE)

Classe mobile Tablettes iPad

Classe mobile Tablettes Android (Galaxy Tab 3 / Barthe)

Dalle numérique tactile (Windows 10) → transport à prévoir

Malette de Baladodiffusion

Matériel Web-radio

Vidéo projection au sol LIGHTHOUSE

<https://fr.padlet.com/vfournier5/opal6e62h207>

Vidéo projection au sol NUMPROJ

Coin écoute STORYPHONES <https://fr.padlet.com/vfournier5/ejpevyxcxwca>

Cycle 1 Beebot ou Bluebot, cycle 2 : lego wedo

Atelier :

VN

VN - Montage Video & Photo

Ubiquiti Labs, LLC Lecteurs et éditeurs vidéo

★★★★★ 1 539 690

Adolescents

Cette application est disponible pour tous vos appareils

- . Si tablette perso, installer VN
- 2. chercher une photo libre de droit qui servira de fond
- 3. Filmer son ou sa camarade sur fond vert ! (corbeau et renard par exemple)
- Puis voir tuto (attention: toujours la photo de fond en premier !)
- Tuto : <https://lemag.etab.ac-lille.fr/files/2021/10/VN-tutoriel.pdf>



Atelier : Scratch

- *Vocabulaire indispensable: présentation de l'interface en collectif*
- « *bébés missions* »
- Puis : <https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/6/8/7/09687.mp4>
- Et : <https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/2/09712.mp4>