

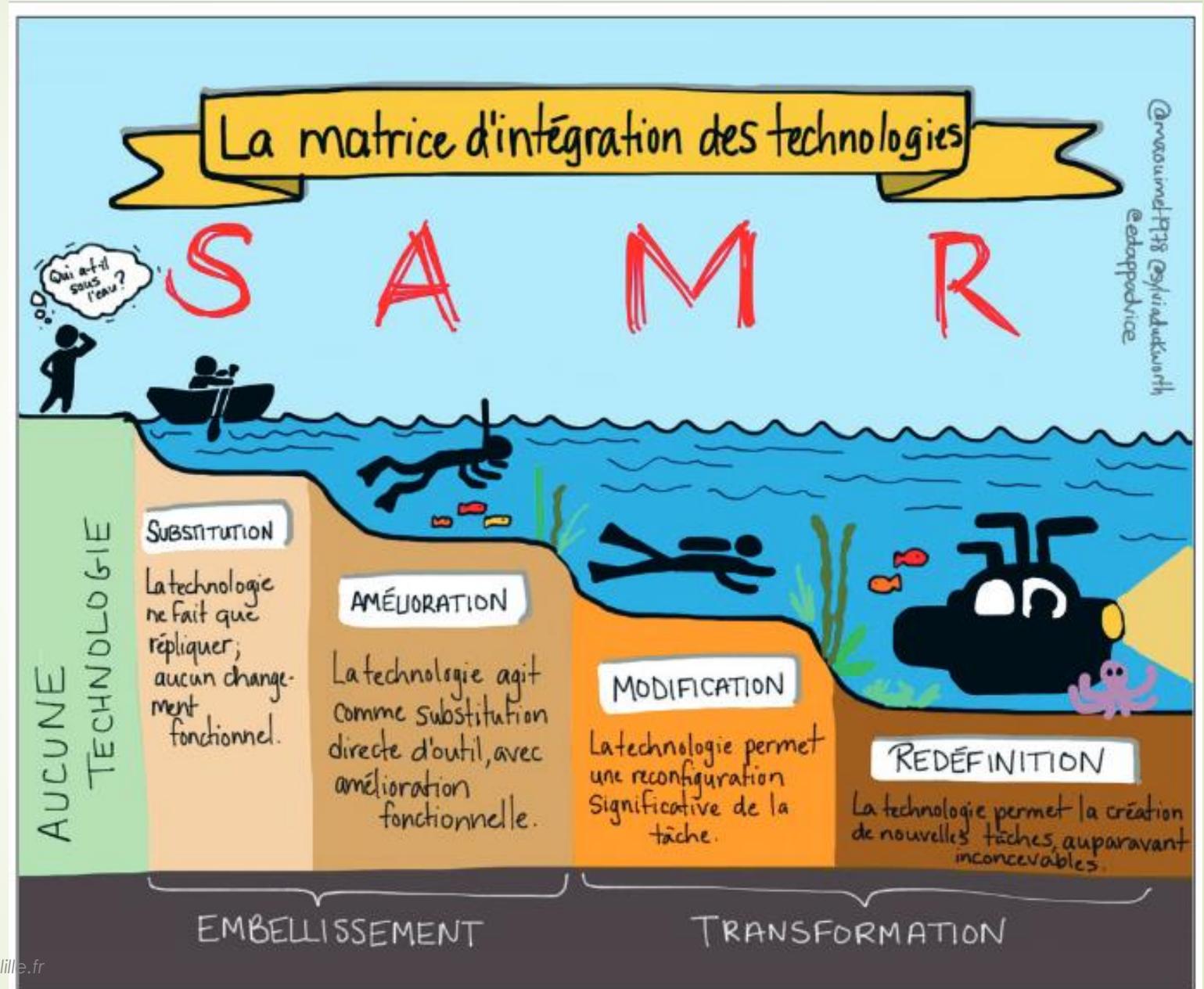


Enseigner au cycle 3 avec le numérique

2021-2022

- 
- **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/6XhxzlxBMyU>

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/ **par domaine du CRCN :***

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:

video 3 6 9 12 : <https://youtu.be/1ogi>

https://youtu.be/_UGndF3Z1II





Le socle:

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

- Volet 1: *Spécificités du cycle de consolidation (2018)*
- Volet 2: *Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun (2018)*
- Volet 3: *Les enseignements*

Volet 1: Spécificités du cycle de consolidation (2018)

- *différentes sources documentaires, apprendre à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence. **
- *apprentissage spécifique// compétences de lecture et d'écriture.*
- *L'éducation aux médias et à l'information depuis le cycle 2*
- *démarche de questionnement*
- *sens de l'observation, la curiosité, l'esprit critique et l'autonomie de la pensée*



➤ *Volet 2: Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun (2018)*

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

langages informatiques

Domaine 2 : Les méthodes et les outils pour apprendre

travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques

**(cf volet 1)*

périphériques et logiciels de traitement de données numériques (images, textes, sons...), des logiciels de calculs et d'initiation à la programmation.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

compréhension de la règle et du droit.

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

l'utilisation des outils numériques les forment à la démarche de résolution de problèmes.



Volet 3: Les enseignements

- Français
- Langue vivante
- Arts plastiques
- Education musicale
- Histoire des Arts
- Education physique et sportive
- Histoire et géographie
- Sciences et technologie
- Mathématiques:
- Education morale et civique

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:

Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu

Parler en prenant en compte son auditoire, Adopter une attitude critique par rapport à son propos

(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:

Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter

Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome

(learningapps, méthodes numériques, défi internet62, concours divers, webtv)

Écriture :

Maîtriser les bases de l'écriture au clavier ; Rédiger des écrits

Apprendre à utiliser le correcteur orthographique

Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte ;

Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser

variés (écrire une lettre à un élu, un mail aux correspondants; synthèse d'activité, résumé de leçon, poésie, chanson à mémoriser, affiche; écrits plus longs: livre numérique, concours de poésies, blog de classe, pad pour écrire à plusieurs , etc...)

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

chercher un mot dans un dictionnaire numérique;

applications de vocabulaire: Leximage, orthophore; learningapps, exercices dans l'ENT...

Langue vivante:

Écouter et comprendre :

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

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

Lire et comprendre :

Création d'un parcours izitravel , ex : https://cms.izi.travel/18198/tours/414781/map?sw=lat_51.49223255325461_lng_-0.1522421778462934&ne=lat_51.51718218663182_lng_-0.0663256586812544&zoom=14

Parler en continu : concours : <https://espace62.site.ac-lille.fr/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/>





Histoire des Arts :

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages.

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

(webtv, blog, cahier multimédia...)



Education physique et sportive :

Utiliser des **outils numériques** pour observer, évaluer et modifier ses actions.

(Se filmer lors d'une course, et évaluer la technique grâce à la vidéo; parcours d'orientation avec tablette; séance de gym : tablette à disposition avec les consignes-vidéos des exercices à réaliser ...)

Histoire et géographie :

S'informer dans le monde du numérique

Connaitre différents **systèmes d'information**, les utiliser.

Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une **ressource numérique**.

Identifier la **ressource numérique** utilisée.

(webtv: faire son reportage, citer ses sources)

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

Utiliser des **cartes analogiques** et **numériques** à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.

(sur TBI : carte en ligne)

Coopérer et mutualiser

Apprendre à utiliser les **outils numériques** qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

(pad pour faire une production collective)

Sciences et technologie:

S'approprier des outils et des méthodes :

Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées.

(compte rendus sur traitement de texte, avec photos, vidéos...)

Mobiliser des outils numériques

Utiliser des outils numériques pour : communiquer des résultats, traiter des données, simuler des phénomènes , Identifier des sources d'informations fiables

(webtv, reportage, défi internet62)

Matériaux et objets techniques

[...]Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information:

Environnement numérique de travail.

Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables.

Usage des moyens numériques dans un réseau.

Usage de logiciels usuels.

(usage de l'ENT; programmation avec Scratch, robots...)

Mathématiques:



Espace et géométrie:

(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations: Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.

(Scratch, blue bot, thymio, ozobot...)

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

Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques

(geogebra)

Et différentes applications, ex : calculatrice ...

Ressources : <https://fr.padlet.com/vfournier5/i7jnbc9wy3xm>

*Vous y trouverez par ex: **m@ths-en-vie** : compte Twitter où les élèves se posent des problèmes et nourrissent un fil de discussion mathématique.*

Education morale et civique :

Respecter autrui :

(charte d'usage du numérique)

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)

Construire une culture civique :

coopération dans l'objectif de réaliser un projet collectif
Exercer son jugement, construire l'esprit critique:

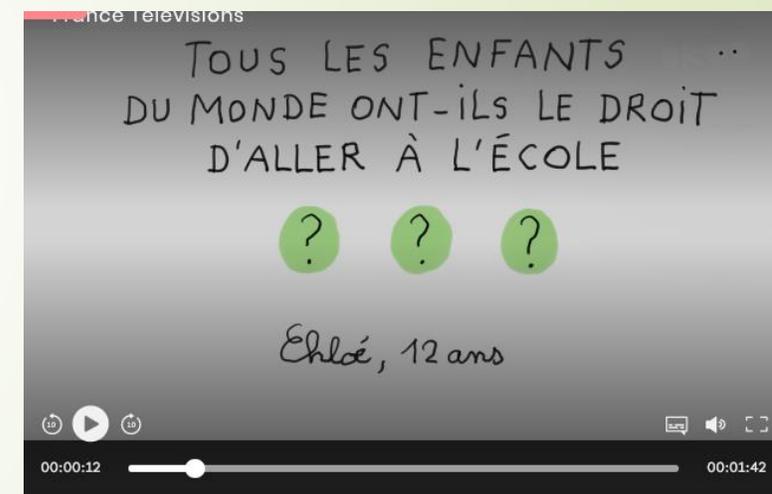
(concours ; webtv; recherche doc...)

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

valerie5.fournier@ac-lille.fr



<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>

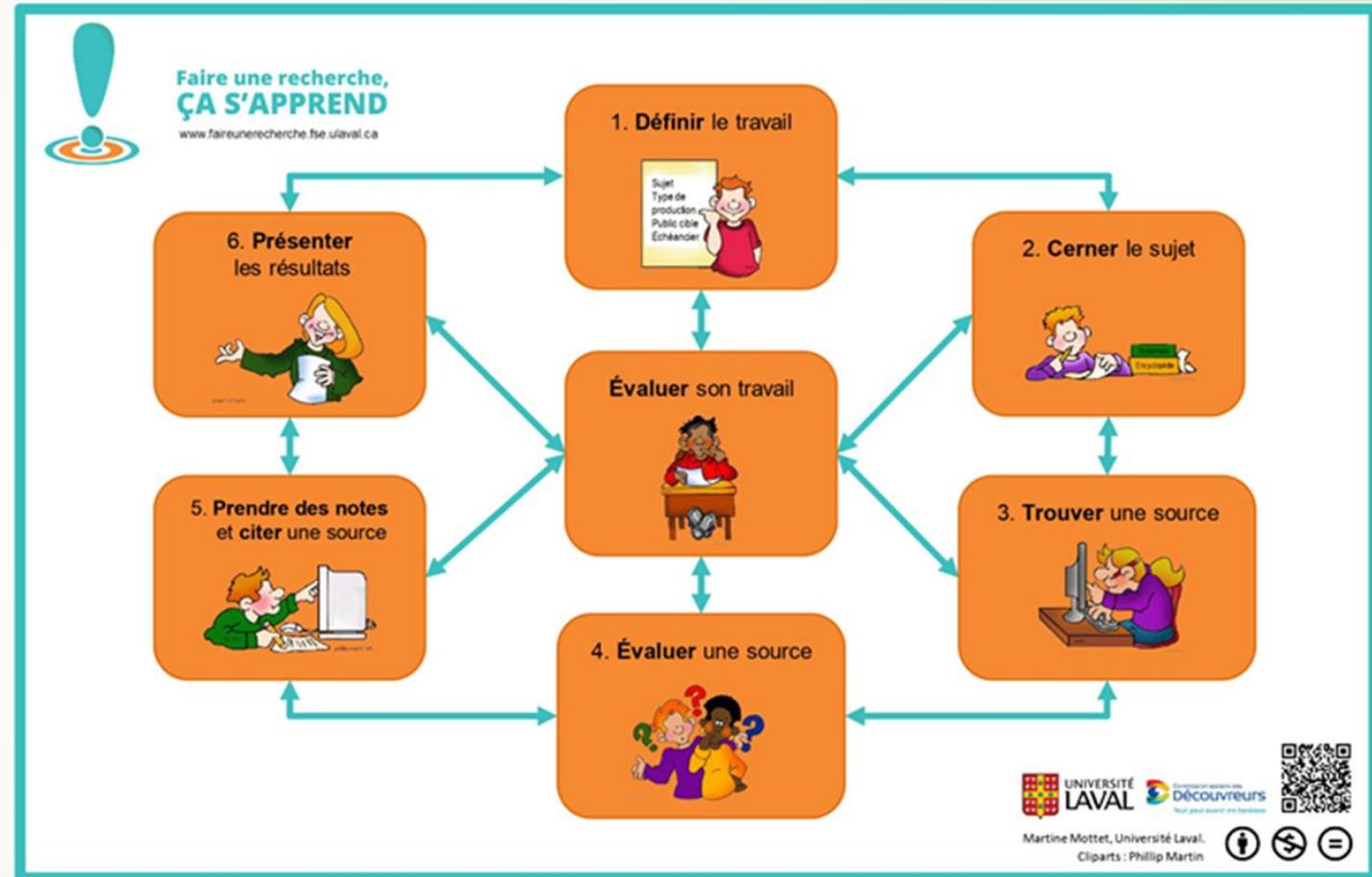
**Orientations pour l'éducation aux médias
et à l'information (EMI)**
Cycles 2 et 3

A. Les droits

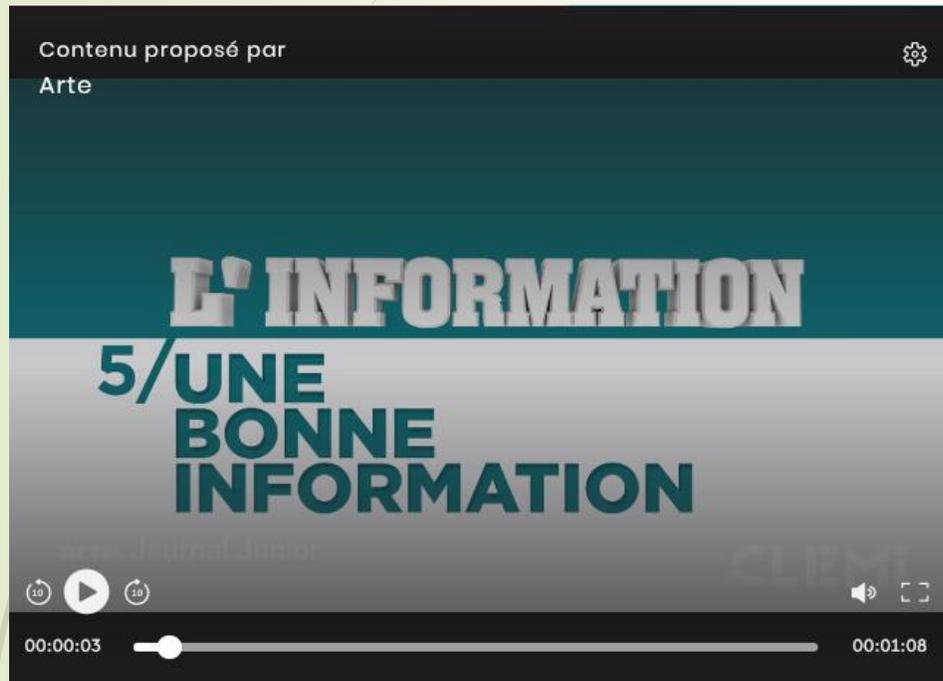


<http://www.lumni.fr/video/les-licences-libres-et-gratuites>

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

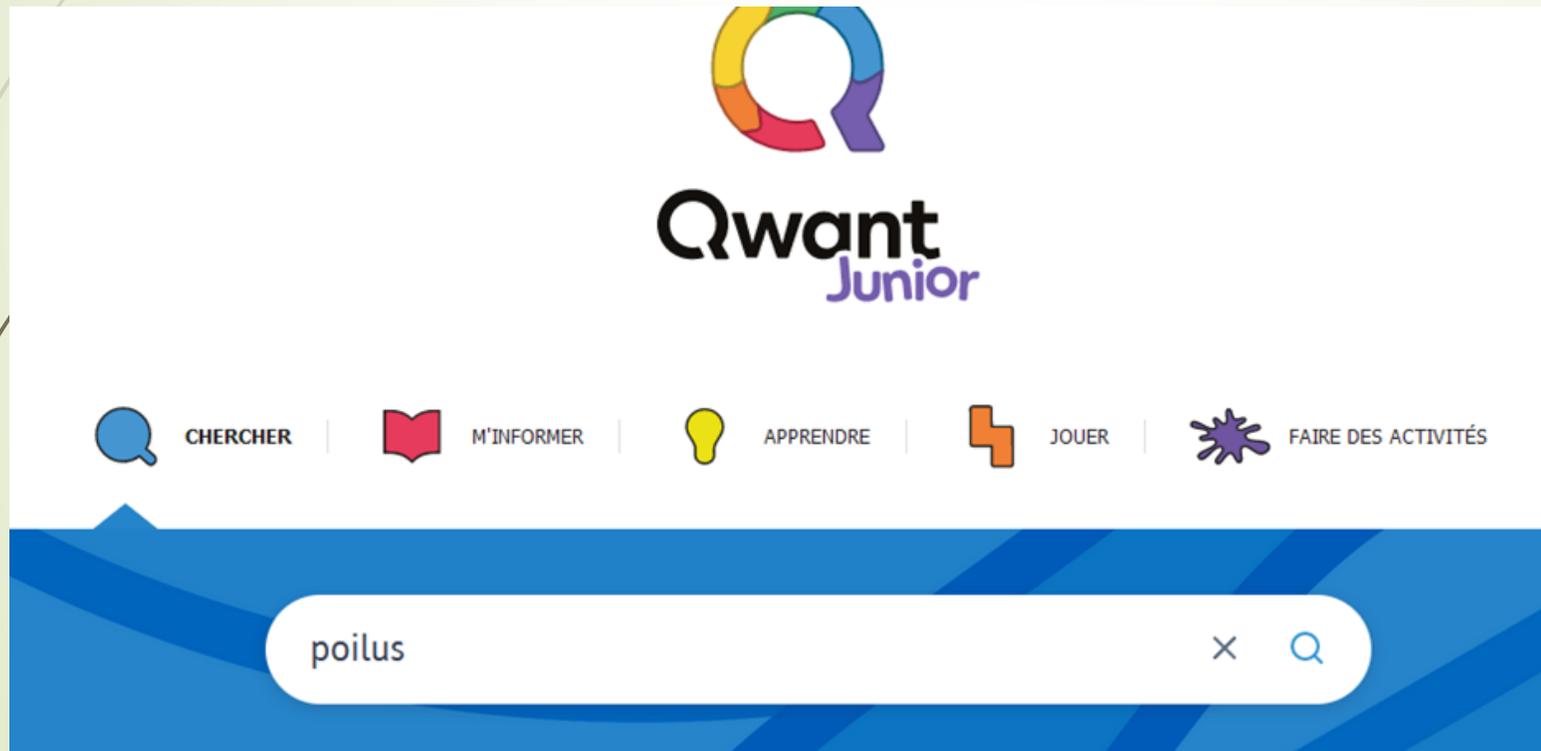
Rédaction d'un sujet vidéo

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

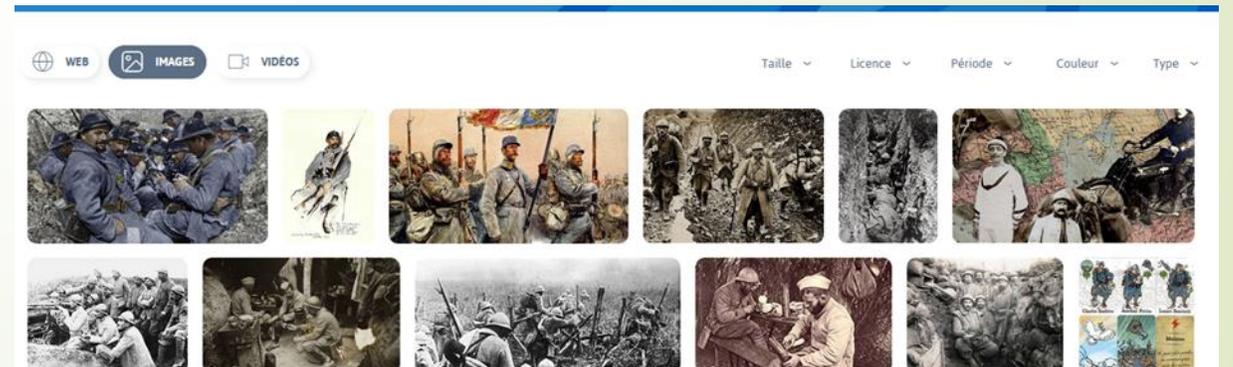
M'informer

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](#)

This screenshot shows a search engine interface. At the top, a search bar contains the word 'poilus' and a large number '1' is overlaid on it. Below the search bar, there are tabs for 'WEB', 'IMAGES', and 'VIDÉOS', with 'IMAGES' selected and a large number '2' overlaid on it. To the right, there is a section titled 'M'informer' with a small image of a soldier. Below that, there is a section titled 'Poilus' with a description and a link to 'Lire la suite sur Vikidia'.



3

WEB IMAGES VIDÉOS

Taille Licence Période Couleur Type

This screenshot shows the search results for 'poilus'. At the top, there are tabs for 'WEB', 'IMAGES', and 'VIDÉOS', with 'IMAGES' selected and a large number '3' overlaid on it. Below the tabs, there are several filters: 'Taille', 'Licence', 'Période', 'Couleur', and 'Type'. The main content area displays a grid of images related to World War I soldiers, including various uniforms and battle scenes.

1

Taille ▾

Licence ▾

Période ▾

Couleur

~~Tout~~

2

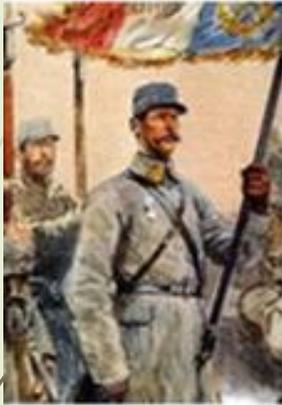
Domaine public

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.



Les supports ...



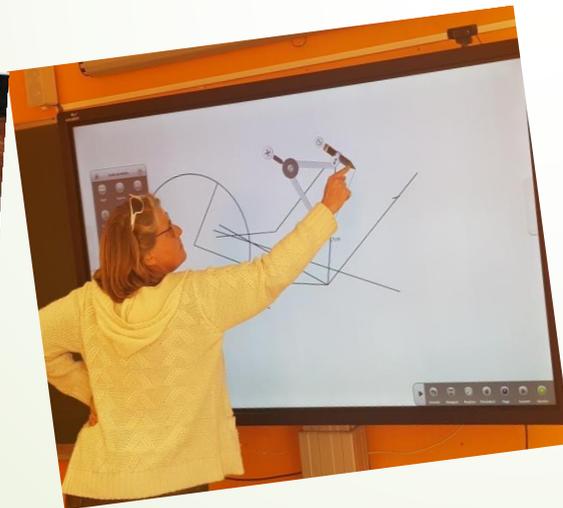
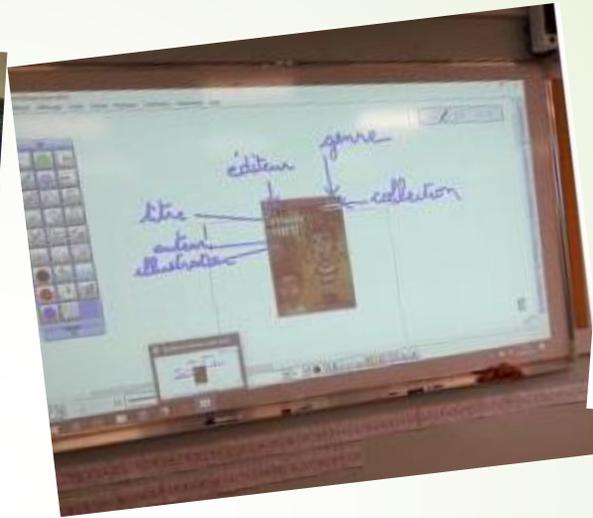
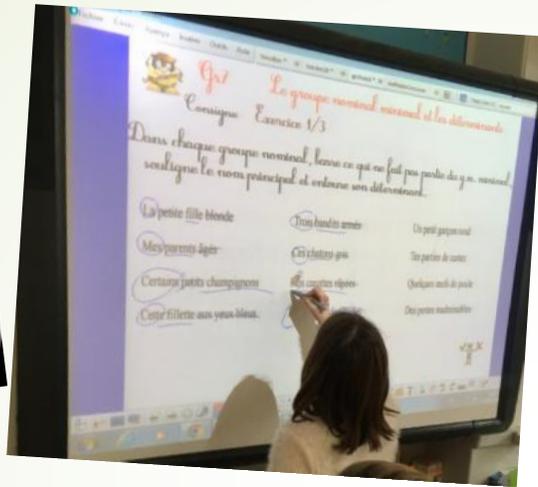
Le TBI, VPI, ENI... pour quoi?

- *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

Filter 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 ?



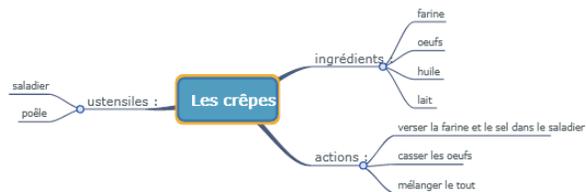
Blog « m@ths-en-vie »

CARTE MENTALE > LES CRÊPES

ENRE



Carte mentale



Mur Collaboratif

Mur collaboratif : Notre travail sur la liberté



Notre travail sur la liberté

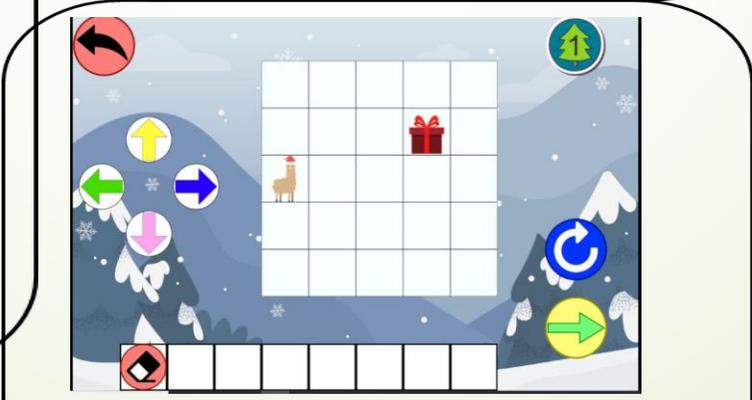


Paul Eluard, « Liberté »

Une tablette : autres exemples



<https://youtu.be/gSTxXiCv3Rw>



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

Film d'animation : lien privé, non fourni



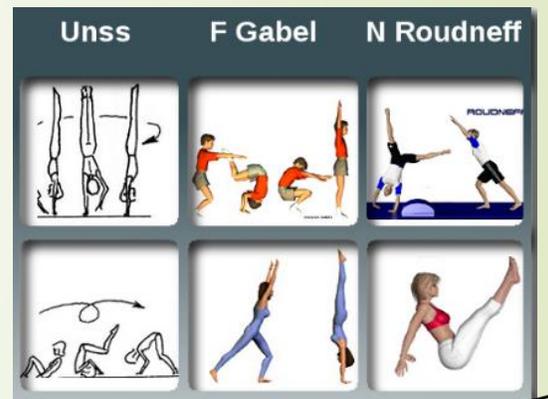
valerie5.fournier@ac-lille.fr

Enregistrement :

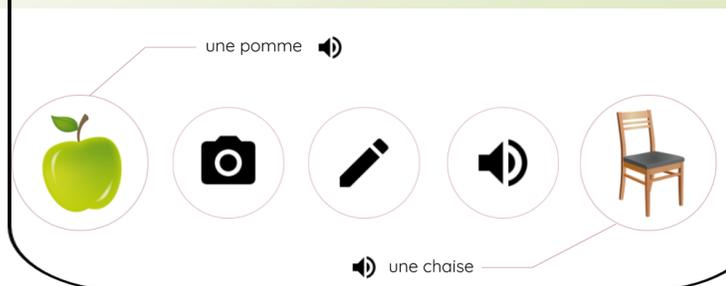


En eps: outil de travail:

<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>

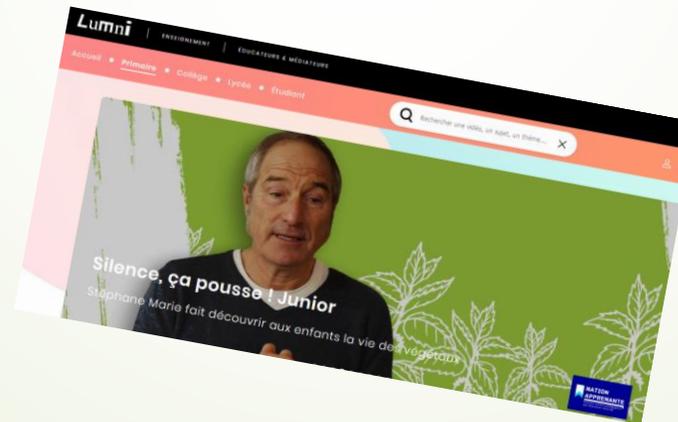


<https://learningapps.org/>



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

valerie5.fournier@ac-lille.fr



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



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

Robot / codage : branché/ débranché

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

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/in-teractive-content-animationprogr>



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>*