

FORMATION GPN

PONT-SAINTE-MAXENCE

Jeudi 19 avril & vendredi 20 avril 2018

Cécile HURIEZ, E-RUN Pont-Ste-Maxence
Sylvie PORCHER, CPC Pont-Ste-Maxence

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

Matin

Introduction « Grand Plan Numérique »

Point sur les programmes

Questionnaire de positionnement

Echanges autour d'une vidéo d'usage

Première prise en main de la tablette

Pause méridienne 12h→13h30

Après-midi

Présentation de l'application Scratch Jr

Atelier Scratch Jr => défis

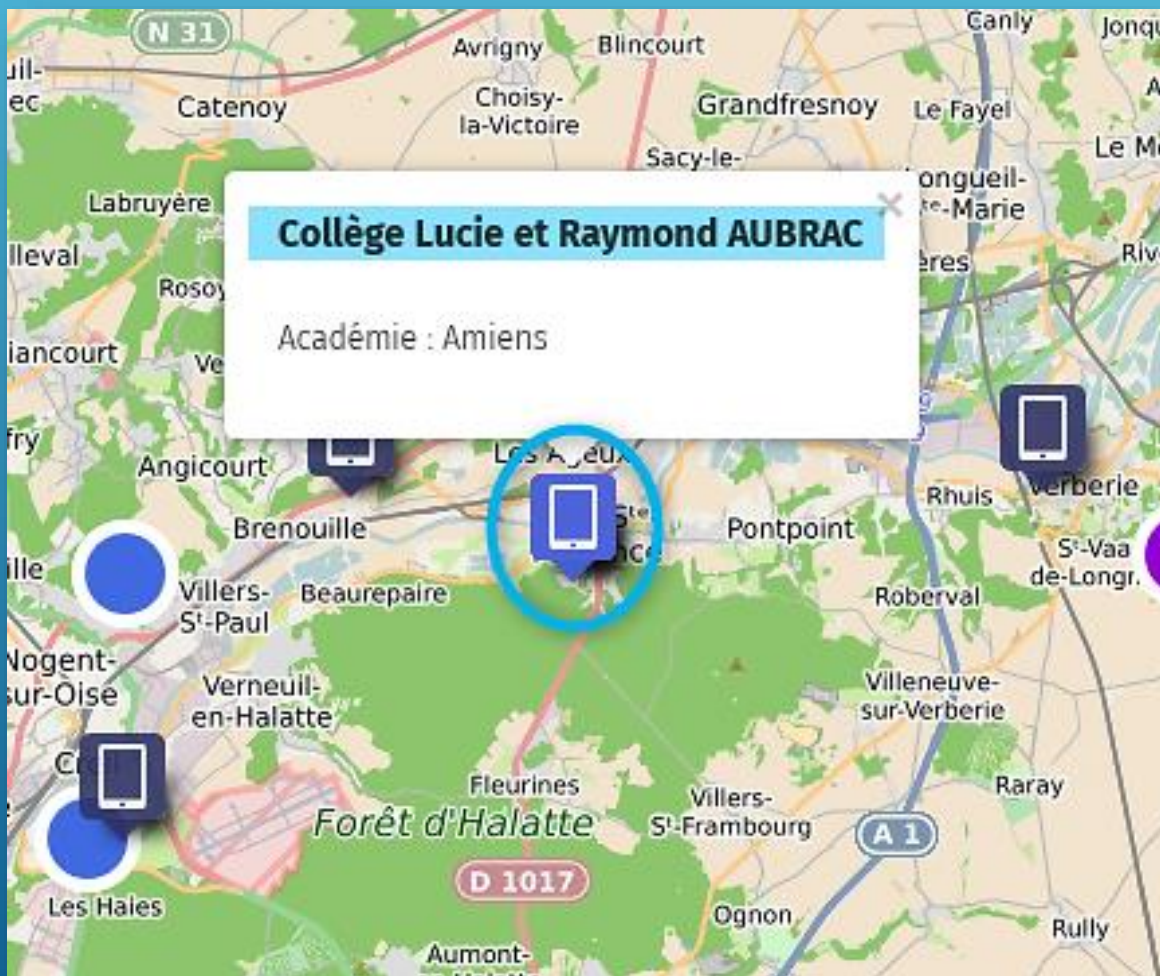
Les ressources => sites et applications incontournables

Exploration libre => téléchargement *via* le PlayStore

APPEL A PROJET

« COLLÈGE NUMÉRIQUE ET INNOVATION PÉDAGOGIQUE »

COLLÈGE AUBRAC DE PONT STE MAXENCE + LES ÉCOLES DE SON SECTEUR



Source : <http://ecolenumerique.education.gouv.fr>

FINANCEMENT



ministère
éducation
nationale



1€ investi par la municipalité = 1€ versé par l'Etat
(montant plafonné à 8000€)



1 enveloppe de 500€ par école
pour l'acquisition de ressources numériques

LES PROGRAMMES 2015

55 occurrences du mot « **numérique** » dans les programmes du **cycle 3**
En filigrane sur **l'ensemble des domaines d'apprentissage**

Exemples :

➤ Français

Le langage oral étant caractérisé par sa volatilité, le recours aux **enregistrements numériques** (audio ou vidéo) est conseillé pour permettre aux élèves un retour sur leur production ou une nouvelle écoute dans le cas d'une situation de compréhension orale.

➤ Maths

Des activités géométriques peuvent être l'occasion d'amener les élèves à utiliser différents supports de travail : papier et crayon, mais aussi **logiciels de géométrie dynamique, d'initiation à la programmation** ou **logiciels de visualisation de cartes, de plans.**

SOCLE COMMUN

Domaine 2 « Des méthodes et outils pour apprendre »

[...] Faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail de groupe et le travail collaboratif à l'aide des **outils numériques**, ainsi que la capacité de réaliser des projets.

Les élèves [...] apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans **l'univers du numérique**.

Domaine 4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques »

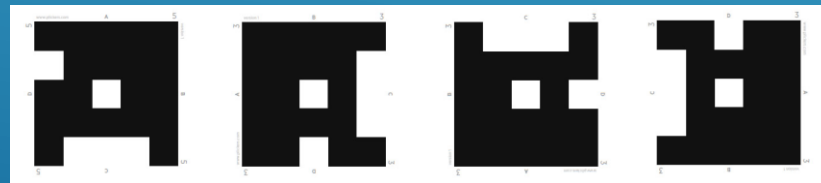
Les élèves sont graduellement initiés à fréquenter différents types de raisonnement. Les recherches libres (tâtonnements, essais-erreurs) et l'utilisation des **outils numériques** les forment à la démarche de résolution de problèmes.

POSITIONNEMENT

*OÙ EN ÊTES-VOUS
DANS VOTRE USAGE DU NUMÉRIQUE ?*



Répondre à un questionnaire
avec Plickers®



<https://www.plickers.com/>

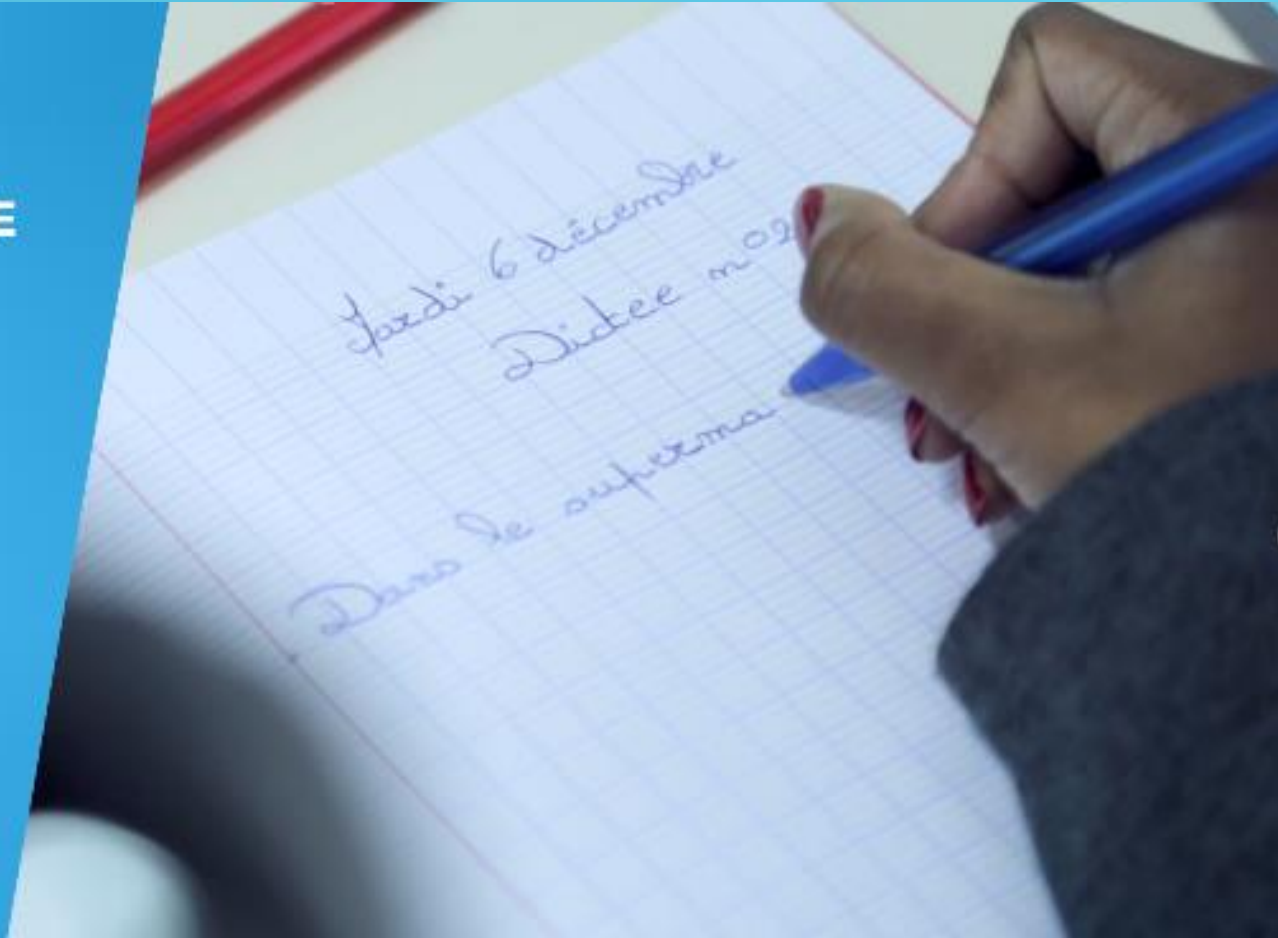
ENSEIGNER EN PRIMAIRE AVEC LE NUMÉRIQUE

✓ CRÉATION D'UN LIVRE NUMÉRIQUE

✓ RECHERCHES DOCUMENTAIRES

✓ OUTILS CARTOGRAPHIQUES

✓ DICTÉES EN AUTONOMIE



<https://ecolenumerique.education.gouv.fr/numerique-en-images/>

EXERCICES PRATIQUES



Tablette ASUS ZEN PAD 10
Système d'exploitation : ANDROID

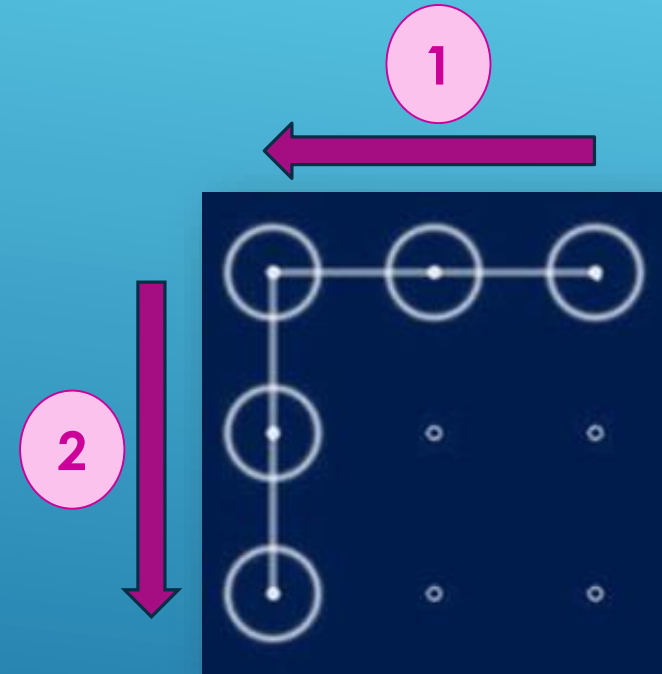


Schéma de déverrouillage
Paramètres + Google Play Store

NIVEAU 1

- ✂ Allumer/Eteindre la tablette
- ✂ Réduire le volume
- ✂ Activer le *Bluetooth*
- ✂ **Relever le nom de la connexion WIFI**
- ✂ Lancer une application
- ✂ Flasher un QR Code
- ✂ Accéder au Play Store et télécharger « Kahoot »
- ✂ Prendre une photo puis la modifier (recadrer, corriger l'exposition...)
- ✂ Relever le compte Google de la tablette (adresse de messagerie)
- ✂ Aller sur Internet via Qwant Junior

NIVEAU 2

- ✂ Nombre et fonction des boutons physiques
- ✂ Augmenter la luminosité
- ✂ Effacer les notifications
- ✂ Lancer et fermer une application
- ✂ Flasher un QR Code
- ✂ Accéder au Play Store et télécharger « Kahoot »
- ✂ Supprimer une application de l'écran d'accueil
- ✂ Changer le fond de l'écran d'accueil
- ✂ Prendre une photo, la modifier (rogné, corriger l'exposition) puis la renommer dans la galerie.
- ✂ S'enregistrer avec le micro de la tablette
- ✂ Aller sur le site internet de la circonscription via Qwant Junior et mettre le site dans les favoris

NIVEAU 3

- ✂ Nombre et fonction des boutons physiques et sensoriels
- ✂ Lister les différents gestes tactiles (+doigt(s) utilisé(s))
- ✂ Mettre l'écran en veille au bout de 30 min
- ✂ Changer le fond de l'écran de verrouillage
- ✂ Flasher un QR Code
- ✂ Accéder au Play Store et télécharger « Kahoot »
- ✂ Créer un dossier avec des applications sur l'écran d'accueil
- ✂ Ajouter un widget/une application à l'écran d'accueil
- ✂ Aller sur le site internet de la circonscription via Qwant Junior puis copier et coller une portion de texte dans WPS (sans le clavier)

INITIATION A LA PROGRAMMATION



Les défis

LES RESSOURCES

Sites internet



éduscol

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Prim à bord

Le portail du numérique pour le premier degré

Rechercher OK

Lien externe - Nouvelle fenêtre

PRIM A BORD

<https://primabord.eduscol.education.fr/>



BRNE

<http://enseignant.digitheque-belin.fr/>



DIGIthèque Belin:

ACCUEIL RESSOURCES MES RESSOURCES SÉANCES ENVOYÉES MES ÉLÈVES TABLEAU DE BORD FORUM

Banque de ressources numériques éducatives

FRANÇAIS Cycle 3

HISTOIRE-GÉOGRAPHIE Cycle 3 & Cycle 4

SCIENCES & TECHNOLOGIE Cycle 3



Bienvenue sur votre plateforme

I Love English School Numérique

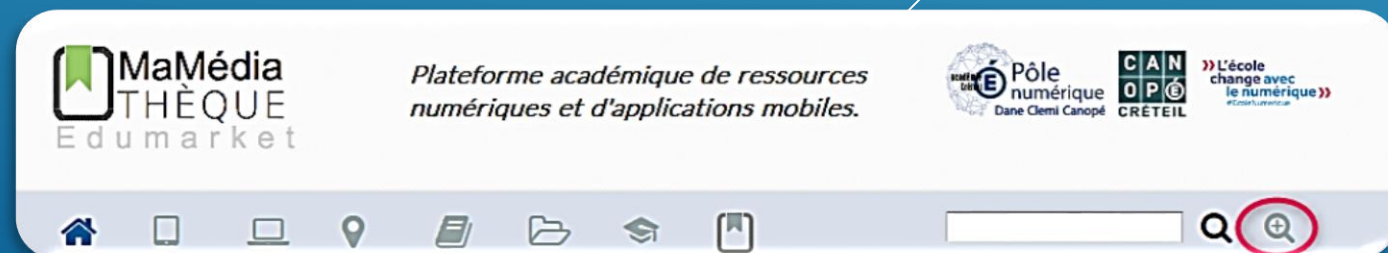
I LOVE ENGLISH SCHOOL

<https://brne.bayardeducation.com/>



EDUMARKET

<http://edumarket.crdp-creteil.fr/home>



MaMédia THÈQUE Edumarket

Plateforme académique de ressources numériques et d'applications mobiles.

Pôle numérique Dane Clemi Canopé

CAN OPE CRETEIL

L'école change avec le numérique

Navigation icons: Home, Mobile, Laptop, Location, Document, Folder, Graduation Cap, Book

Search bar and magnifying glass icon

LES RESSOURCES

APPLICATIONS CYCLE 3

Applications ANDROID (liste non exhaustive)

TITRE :

DESCRIPTION RAPIDE

LOGO

NOM DE L'APPLICATION



SCRATCH JR



BOOK CREATOR



MATHADOR
SOLO & CHRONO



LA MACHINE
À LIRE



COMIC STRIP IT!

TITRE :

DESCRIPTION RAPIDE

LOGO

NOM DE L'APPLICATION



DRONY



SERRURE
(APPLOCK)



PADLET



QR CODE READER

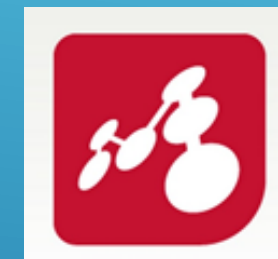


SKITCH

Mise en commun



Mise en commun



Evaluation

Journée de formation

Kahoot!