

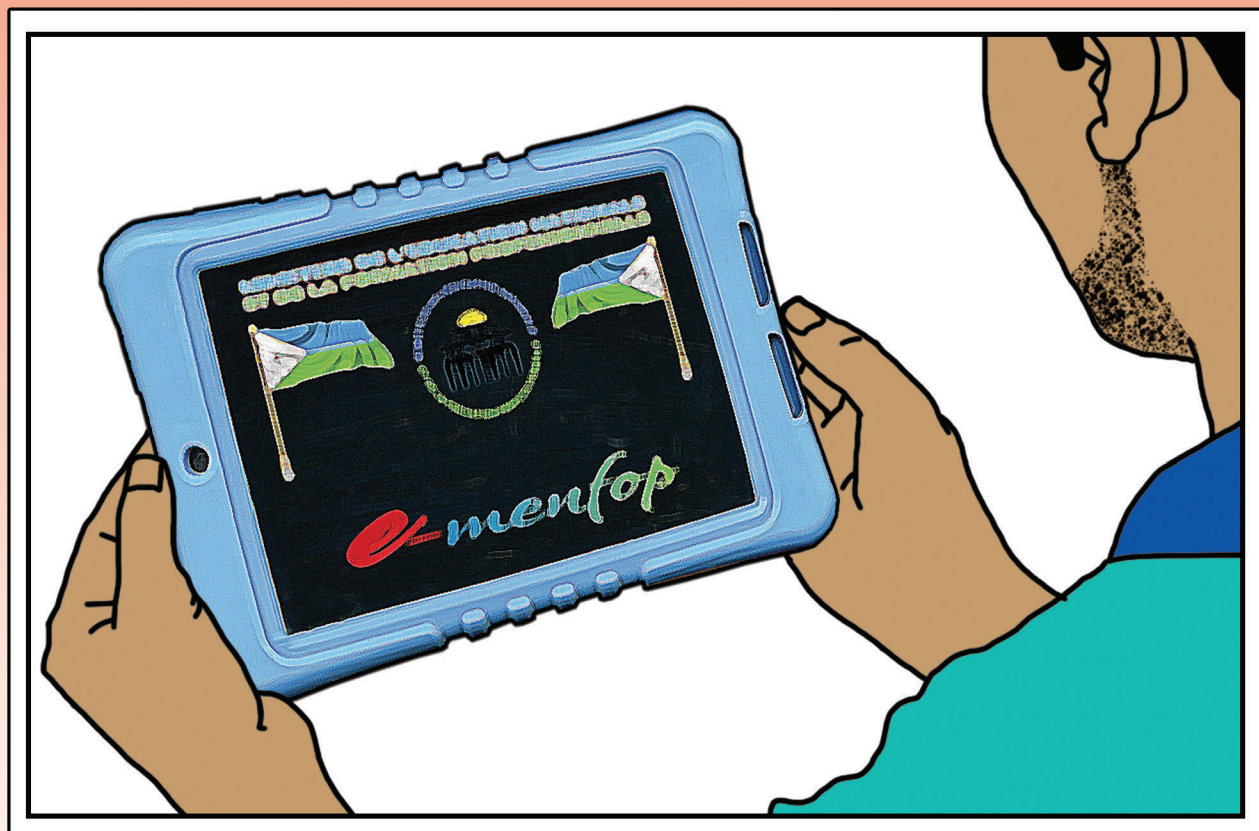
RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI
Unité - Égalité - Paix
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

ÉDITION
EXPERIMENTALE
2019/2020

TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION DE ENSEIGNEMENT

Guide

1^{ère}
Année



CENTRE DE RECHERCHE,
D'INFORMATION ET DE PRODUCTION
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI

Unité-Égalité-Paix

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

Guide de l'enseignant (e)

TICE 1^{ère} ANNÉE

Conçu et rédigé par :

M. Osman Guelleh Egueh

CP - Cripén

M. Issé Alwan Issé

Instituteur

M. Mohamed Ahmed Mohamed

CP - Base

M. Djama Ahmed Mohamed

Instituteur

Équipe de validation :

M. Ahmed Hamadou Ibrahim

IEN-EB

Sous la direction pédagogique de :

M. Adil Saleh ALi

IEN-EB



Centre de Recherche,
d'Information et de Production
de l'Éducation Nationale

Avant propos

Ce guide du maître a pour objectif d'accompagner l'enseignant dans la mise en œuvre du nouveau programme du **TICE** (**T**echnologies de l'**I**nformation et de la **C**ommunication pour l'**E**nseignement), de lui donner des apports pédagogiques ainsi que des solutions et des configurations possibles : des offres diversifiées à l'enseignant : des ressources pour enseigner avec les tablettes tactiles dès la **Première année** de l'enseignement de Base.

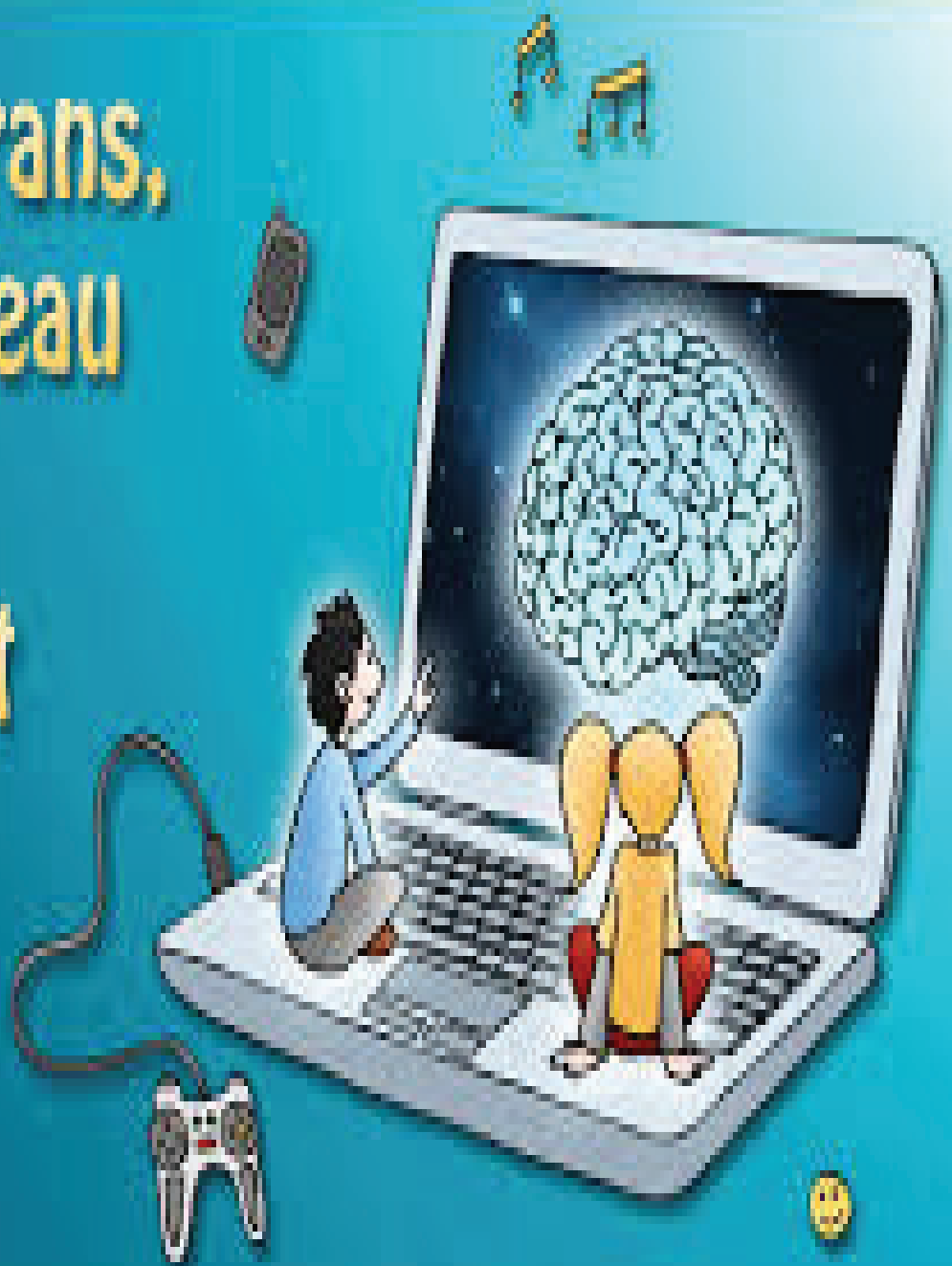
Pour éviter, les redites, des fiches types qui peuvent être adaptées pour chaque séquence présentée, des pistes pédagogiques organisées par séance et dont la durée est invariable sont proposées. Ces séances mentionnent les démarches possibles pour permettre à l'enseignant de bien mener les leçons d'apprentissages ponctuels.

Pour chaque séquence du programme abordé dans le guide, une mise en perspective scientifique, compte tenu de la problématique retenue pour traiter le sujet. Il a paru intéressant de donner des informations sur le contenu au début de chaque module.

Vient ensuite une présentation et une exploitation des documents destinées à mettre les élèves en activité et à les impliquer pleinement dans la construction de savoirs et de savoir-faire.

Après un descriptif général de ce guide, les concepteurs ont voulu mettre en avant pour répondre à la question des titres qui sont déclinés en savoirs et savoir-faire propres à chaque chapitre. Pour toutes les séquences, les séances sont réparties avec précision et clarté.

Les écrans, le cerveau et... l'enfant



SOMMAIRE

Module 1 : Utilisation de la tablette		Durée d'une séance : 45'	
Chap. 1	Allumer-Éteindre une tablette		
S1	1	Présentation de l'outil « La tablette » Allumer et éteindre la tablette à travers une activité 1	15
	2	Allumer et éteindre la tablette à travers une activité 2	16
S2	1	Charger sa tablette	17
	2	Evaluation partielle	18
Chap. 2	Découvrir les constituants d'une tablette		
S3	1	Reconnaître et Utiliser les constituants de sa tablette	19
	2	Découvrir le contenu numérique (les APK)	20
S4	1	Découvrir et manipuler l'APK Ardoise	21
	2	Evaluation partielle	22
Chap. 3	Assurer la sécurité pour une tablette		
S5	1	Apprendre les consignes de sécurité.	23
	2	Entretien et préserver sa tablette	24
S6	1	Mettre en marche et décoder sa tablette 2	25
	2	Evaluation partielle	26
Chap. 4	Identifier les périphériques		
S7	1	Identifier les périphériques. Découvrir les APK de coloriage et les manipuler	27
	2	Trouver les APK de jeux et les manipuler	28
S8	1	Découvrir et manipuler les caméras photo et vidéo	29
	2	Evaluation Module 1	30

Module 2 : Utilisation de la caméra et des Outils de partage			
Chap. 5	Utiliser l'appareil photo		
S1	1	Prendre une photo	32
	2	Utiliser le flash pour prendre une photo	33
S2	1	Prendre un selfie.	34
	2	Evaluation partielle	35
Chap. 6	Utiliser la caméra vidéo		
S3	1	Découvrir l'application caméra vidéo	36
	2	Manipuler la caméra vidéo (avant/ arrière)	37
S4	1	Supprimer des vidéos	38
	2	Evaluation partielle	39
Chap. 7	Transférer une ressource avec Bluetooth		
S5	1	Découvrir et expliquer l'application Bluetooth	40
	2	Identifier l'émetteur et le récepteur sur l'application bluetooth	41
S6	1	Envoyer une image ou vidéo via bluetooth	42
	2	Evaluation partielle	43
Chap. 8	Transférer une ressource avec SHAREit (N)		
S7	1	Découvrir l'application SHAREit	44
	2	Définir l'émetteur et le récepteur via SHAREit	45

SOMMAIRE

S8	1	Envoyer une image via SHAREit	46
	2	Evaluation Module 2	47
Module 3 : Production des Supports			
Chap. 9	Utiliser l'application NOTEPAD (N)		
S1	1	Découvrir Notepad	52
	2	Utiliser NOTEPAD	53
S2	1	Réaliser une production écrite avec Notepad	54
	2	Evaluation partielle	55
Chap. 10	Capturer une image avec APK « FAMILY »		
S3	1	Découvrir l'APK « FAMILY »	56
	2	Capturer une image dans FAMILY	57
S4	1	Retrouver une image enregistrée dans le galerie	58
	2	Evaluation partielle	59
Chap. 11	Réaliser un enregistrement Audio		
S5	1	Utiliser l'appication « enregistreur audio 1 »	61
	2	Utiliser l'application «enregistreur audio 2 »	62
S6	1	Retrouver et lire un enregistrement réalisé	62
	2	Evaluation partielle	62
Chap. 12	Réaliser un enregistrement vidéo		
S7	1	Découvrir et utiliser la caméra vidéo	63
	2	Retrouver une vidéo enregistrée dans la galerie	64
S8	1	Réaliser un projet de tournage d'un jeu de rôle joué en classe	65
	2	Evaluation Module 3	66

Module 4 : Initiation à la Robotique			
Chap. 13	S'initier au codage		
S1	1	La comptine « Dans mon château un robot »	69
	2	La marche robot	70
S2	1	Déplacement sur quadrillage	71
	2	Evaluation partielle	72
Chap. 14	Utiliser l'application « blue-bot »		
S3	1	Découvrir l'application Blue-bot	73
	2	Défis blue-bot / Création d'un Robot-marionnette	76
S4	1	Faire un film pour nos parent /Programmation avec blue-bot	76
	2	Projet interdisciplinaire / Auto évaluation	77
Chap. 15	Apprendre à utiliser l'application « Scratch »		
S5	1	Découvrir l'APK SCRATCH JUNIOR	78
	2	Coder un déplacer dans SCRATCH JUNIOR	79
S6	1	Programmer une mission avec SCRATCH JUNIOR	80
	2	Evaluation finale	82

Cadre général

première année

CYCLE 1

I. Introduction

La Tablette et les technologies de l'information et de la communication sont présentes dans tous les domaines de la vie sociale, culturelle et économique.

Ces outils sont indispensables à une intégration sociale et professionnelle réussie.

La question de savoir si oui ou non cette technologie doit être présente dans nos écoles ne se pose plus.

Vu que, l'école prépare l'avenir de nos enfants, elle doit donc tenir compte des évolutions de la société et intégrer les TICE dans son environnement.

Bien qu'il reste toujours une place pour l'innovation de pointe, le temps est venu de la généralisation de l'emploi des TICE.

II. Les finalités de la discipline « Technologie numérique »

- ❖ Développer la pensée informatique chez l'élève dès son jeune âge.
- ❖ Favoriser l'intégration des compétences de vie chez l'élève.
- ❖ Former l'élève pour qu'il explore les outils du numérique en toute sécurité et avec éthique.
- ❖ Permettre à l'élève de faire des choix éclairés dans l'utilisation des facilités offertes par le numérique.
- ❖ Favoriser le développement de l'innovation et de la créativité chez l'élève.
- ❖ Préparer le futur citoyen à profiter pleinement la révolution numérique.

III. Profil de sortie disciplinaire

L'élève à la fin du cycle primaire,

Les compétences du TICE :

Maîtriser l'utilisation de l'outil (tablette/mini-Laptop) et aura interagit avec la démarche structurée (pensée informatique).

Il est initié à :

- Maîtriser l'ensemble de mécanisme de manipulation l'outil.
- Prendre des photos et enregistrer des vidéos.
- Manipuler et programmer un robot basique.
- Se connecter à Internet, naviguer (navigation basique) et télécharger des ressources.
- Saisir un texte.
- Utiliser des applications spécifiques aux différentes disciplines de l'enseignement base/fondamental :
- (Géogébra (Maths), dictionnaire ou encyclopédie (français), exploitation des fonctions (Word/Excel et autres fonctions basiques)

Les compétences attendues sont détaillées dans les tableaux descriptifs ci-dessous : ces tableaux seront rappelés dans la 1^{ère} partie du guide.

◆ **Le profil de sortie de la discipline de la 1^{ère} à la 9^{ème} année**

L'élève doit être capable de :

- explorer les outils du numérique en toute sécurité et avec éthique pour l'apprentissage, les besoins professionnels et l'exploitation des services numériques offerts au citoyen.
- utiliser des logiciels spécifiques aux différentes disciplines de l'enseignement fondamental (Géogébra, dictionnaire ou encyclopédie, exploitation des fonctions (Excel et autres ...))

Les orientations/Formations

La formation est orientée vers la pratique et nécessite un matériel approprié et évolutif.

La formation poursuit trois orientations: elle a une visée à caractère pédagogique, technique et sociale.

La formation implique la nécessité de favoriser un renforcement des compétences des intervenants et des mises à jours appropriées.

Les démarches pédagogiques

- Démarche multimodale
- Présentielle
- À distance (facultatif)
- Pédagogie active utilisant la mise en situation
- Large exploration des ressources du web (tutoriel, simulation...)

Les évaluations

On distingue trois type d'évaluations :

- L'évaluation diagnostique (importante vu les apprentissages de niveaux très variés à travers les expériences personnelles).
- L'évaluation formative avec une rétroaction rapide favorisée par les outils des TICE qui sont à la disposition.
- Évaluation sommative qui a lieu à la fin d'un module (palier de la compétence) ou à la fin de l'année (compétence de base ou objectif intermédiaire d'intégration OII).

Niveau 1 ^{ère} Année	Énoncé de la compétence : à partir des éléments de la tablette les élèves seront capables de découvrir et utiliser les principaux boutons de mise en marche et de navigation tablette dans des situations significatives.		
Sens de la compétence : L'utilisation basique de la tablette, démarrage, fermeture.			
Savoir (apprendre à connaître)	Savoir-faire – capacités – aptitudes (apprendre à faire)	Activités	Ressources matérielles
1 - Allumer-Éteindre une tablette	Manipulation Allumer/éteindre Repérer les touches allumer et éteindre	Act 1 :Après la projection sur planche murale ou Power point, l'enseignant (e) demande aux élèves de trouver le bouton d'allumage et d'allumer les tablettes Act 2 : L'enseignant (e) demande à un élève qui a encore des problèmes d'allumer sa tablette Act 3 : L'enseignant (e) présente aux élèves 2 ou 3 tablettes non chargées et leur demande de les allumer. Pourquoi elles ne s'allument pas	Tablettes + Accessoires (chargeurs – rallonges...) 2 ou3 tablettes non chargées) Présentation sur power point (Vidéoprojecteur + accessoires) Planches murales (de la tablette)
2 - Découvrir les constituants d'une tablette	- Reconnaître les constituants de sa tablette et de son programme - Aller dans une APK de course et la manipuler	Act 1 : Reconnaître et utiliser les constituants de la tablette. L'enseignant (e) demande aux élèves d'utiliser les constituants de la tablette en insérant l'étui de protection, puis le chargeur et ensuite les écouteurs. " étape par étape" Act 2 : L'enseignant (e) demande aux élèves d'aller dans de trouver les APK et de les montrer sur planche d'abord, puis sur tablette Act 3 : L'enseignant (e) demande aux élèves d'aller dans l'APK « Ardoise » et écrire son nom, des chiffres	Tablettes, Présentation Power point Ou planche murale sur les constituants de la tablette Vidéoprojecteur + accessoires
Utilisation de la tablette			
3-Assurer la sécurité pour une tablette	Reconnaître les consignes de protection de l'utilisation de la tablette S'approprier les tablettes en la décodant. Allumer sa tablette en y insérant le code.	Act 1 : a) Consignes de sécurité. Comment utiliser et protéger leur tablette b) Samia utilise un chiffon mouillé pour nettoyer sa tablette. Que pensez-vous ? Est-ce que c'est une bonne chose ? Act 2 : Entretenir et préserver sa tablette Aujourd'hui Saida et Almîs ont une séance de tablette à l'école. Amina se lève le matin, se coupe les ongles et prend un chiffon sec pour nettoyer sa tablette. Almîs, lui a les ongles longs et prend un chiffon mouillé pour nettoyer sa tablette. Qui est ce qui fait bien et qui entretient sa tablette ? Act 3: Ouvrir et décoder sa tablette Après avoir codé les tablettes, l'enseignant (e) demande aux élèves de mettre en marche leur tablette comme d'habitude, mais ces derniers restent bloqués. L'enseignant (e) leur demande pourquoi ?	
4 - Identifier les périphériques	Choix d'une application et manipulation Découvrir les contenus de la tablette, connaître leur rôle et éveiller leur curiosité	Act 1 : Après avoir identifié les périphériques de la tablette, l'enseignant (e) demande aux élèves de trouver toutes les APK de coloriage. Puis jouer avec une choisie par l'enseignant (e). Act 2 : L'enseignant (e) demande aux élèves de trouver les APK de jeux sur la planche murale et sur la tablette. Puis utiliser une choisie par l'enseignant (e) Act 3 : L'enseignant (e) demande aux élèves d'aller dans les APK sur les prises des photos ou vidéo et d'utiliser une choisie par l'enseignant (e)	Tablettes chargées. Power Point sur les périphériques de la tablette Planche murales sur les périphériques de la tablette Planche murale sur les APK continues dans les tablettes
Compétence de vie : Participer à un échange collectif–Sociabilité – Créativité – Résolution de problème - Coopération...			
Évaluation : Reconnaissance des différents points d'accès de la tablette (Image de la tablette à compléter)			

Niveau 1 ^{ère} Année	Enoncé de la compétence : à partir des éléments de la tablette les élèves seront capables d'explorer la galerie photo et utiliser les outils de partage dans des situations significatives de la vie quotidienne.			
Sens de la compétence : Maîtrise des fonctionnalités de la tablette (Saisir, changer ... stade basique)				
Savoir (apprendre à faire)	Savoir-faire – capacités – aptitudes (apprendre à faire)	Activités	Ressources matérielles	
Utiliser l'appareil photo	Prendre une photo - Utiliser le flash pour prendre une photo - Prendre une selfie. - Evaluation partielle	S1- C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut prendre quelques photos, il a sa tablette. Que feras tu pour l'aide ? S2- La lumière est éteinte c'est l'heure de la bougie. Comment pourra-t-il prendre la photo ? S3- Il veut prendre quelques photos avec son cousin cote à cote tout seul. Que fera-t-il pour prendre la photo ? S4- Evaluation partielle	Tablette - Présentation sur power point - Application galerie - Application photo - Photo	
Utiliser l'appareil vidéo	- Découvrir l'application caméra vidéo - Enregistrer sa propre présentation avec la caméra (avant/arrière) - Supprimer les vidéos - Evaluation partielle	S5- Hassan veut prendre une petite vidéo de la fête. Que fera-t-il pour prendre la vidéo ? S6- Il veut enregistrer une scène avec son ami avec le camera de devant ? Comment s'y prendra-t-il ? S7- Il aimerait effacer quelques vidéos de sa tablette. Que fera t il pour supprimer ? S8- Evaluation partielle	- Application galerie - Application photo	
- Transférer une ressource avec Bluetooth	- Découvrir et expliquer l'application Bluetooth - Identifier (envoyer/recevoir) sur l'application Bluetooth - Envoyer une image ou vidéo via Bluetooth - Evaluation partielle - Découvrir l'application Shareit - Définir (envoyer/recevoir) via Shareit - Envoyer une image via Shareit - Evaluation Modulaire	S9- Hassan veut les envoyer à Omar. Quelle application va-t-il utiliser ? S10- Hassan ne sait pas comment relier deux appareils via Bluetooth ? Comment s'y prendra t il ? S11- hassaan envoie les images via Bluetooth. Comment s'y prendra t il ? S12-Evaluation partielle. S13- Hassan veut utiliser une autre application que Bluetooth, quelle application va-t-il utiliser ? S14- Hassan ne définit pas qui est (envoyer et recevoir) ? S15- Hassan n'arrive pas à faire la bonne manœuvre pour envoyer une photo avec Shareit S16- Evaluation	Tablette bluetooth.apk SHAREit.apk	
Compétence de vie : Curiosité - Prise de décision - Participation - Coopération - Auto gestion Évaluation : Travail de groupe et exposé : thème différents (Chaque groupe expose à ses camarades les différentes étapes effectuées)				

Niveau 1 ^{ère} Année	Enoncé de la compétence : A partir des éléments de la tablette (applications « Notepad », « family », « caméra photo », « enregistreur vidéo », l'élève sera capable de produire l'écriture de son nom, la réalisation d'une capture d'image, l'enregistrement audio de sa propre voix et l'enregistrement vidéo d'une scène très simple (jeu de rôle).				
Sens de la compétence : Utilisation des applications Notepad, Family, microphone et caméra vidéo.					
Savoir (apprendre à connaître)	Savoir-faire – capacités – aptitudes (apprendre à faire)	Activités	Ressources matérielles		
<p>Découvrir et utiliser l'application « Notepad »</p>	<p>Ouvrir l'application Notepad Ouvrir un nouveau fichier Cliquer sur le signe + et repérer le curseur. Découvrir le clavier lire les lettres, les chiffres etc. Ecrire un chiffre, une lettre</p>	<p>Situation de départ : Ecrire son dans l'application Nom : ... Classe : Ecole :</p>	<p>Tablette éducative Application Notepad Le clavier virtuel Fiche à compléter Planche de présentation des icônes et des boutons de navigation.</p>		
<p>Produire une capture d'image</p>	<p>utiliser l'application Family pour habiller la famille dans l'apk. Créer une tenue vestimentaire Enregistrer l'image de la famille ainsi obtenue.</p>	<p>Situation de départ La tante d'Amina demande d'habiller la famille de sa nièce. Comment va-t-elle s'y prendre ? Trouver l'application qui aide à vêtir sa famille et faire son choix. Capturer l'image ainsi obtenue et la retrouver plus tard dans la galerie</p>	<p>Tablette éducative Application d'habillage « Family » Le vocabulaire : pantalon, chemise, robe, chapeau, cheveux, teeshirt, bleu, vert, rouge, jaune, orange, violet etc....</p>		
<p>Réaliser un enregistrement audio</p>	<p>Utiliser un microphone repérer l'enregistreur audio Enregistrer son speech de présentation, un jeu de rôle etc... Réécouter son speech ou la dialogue enregistré.</p>	<p>Situation d'introduction : participer à un concours d'enregistrement audio de « la meilleure présentation » (son identité, son école, et son adresse). Enregistrer le jeu de rôle de la leçon de langage.</p>	<p>Tablette éducative L'enregistreur audio installé sur la tablette. Fiche de présentation à lire pour l'enregistrement La planche du jeu de rôle du jour.</p>		
<p>Produire un enregistrement vidéo</p>	<p>Utiliser la caméra de la tablette Enregistrer une scène, un lieu, un personnage, un jeu de rôle etc... Rejouer une scène enregistrée</p>	<p>Situation d'introduction : participer à un concours d'enregistrement d'une vidéo d'un jeu de rôle joué par deux camarades. Enregistrer le jeu de rôle de la leçon de langage.</p>	<p>Tablette éducative La caméra de la tablette. Fiche de présentation à lire pour l'enregistrement La planche du jeu de rôle du jour.</p>		
Compétence de vie : Compétence de vie : Curiosité - Prise de décision - Participation - Coopération - Auto gestion Autogestion Communication Participation					
Evaluation : Activités différentes à travers les différentes applications Notepad, family, caméra photo et enregistreur vidéo.					

Niveau 1 ^{ère} Année	Enoncé de la compétence : A partir du quadrillage et des applications de la tablette (« bee-bot » et « Scratch.Jr », l'élève sera capable de produire un code de programmation pour faire déplacer un robot.			
Sens de la compétence : Utilisation basique des applications robotiques « bee-bot » et « Scratch junior » (initiation).				
Savoir (apprendre à connaître)	Savoir-faire – capacités – aptitudes (apprendre à faire)	Activités	Ressources matérielles	
Introduction à la robotique	Aller dans l'application demandée par l'enseignant (e) (Comptine) Se déplacer à l'intérieur du quadrillage ou du labyrinthe Apprendre une comptine	Comptine " Dans mon château, il y a un robot Se déplacer dans un quadrillage Apprendre à jouer au robot.	Tablette numérique Chiffon, balle de tennis	
Découverte et utilisation du robot bee-bot.	Aller dans l'application demandée par l'enseignant (e) Déplacer son robot dans un quadrillage Décrire un déplacement dans Bee-bot oralement. Programmer avec Bee-bot	«Découverte du robot Bee-bot et son quadrillage - Bee-bot doit éviter les obstacles (ponts) - Bee-bot est un détective - Activités débranchées avec Bee-bot (Défi en groupe en classe) - Défier une autre classe	- APK Bee-bot jeu. - Planche murale - Tablette numérique	
Découverte et utilisation basique du scratch. Junior	- Découvrir les commandes de scratch - Se déplacer - Coder un déplacement - Programmer une mission avec scratch - Faire son propre projet	- Séance débranchée / déplacements sur quadrillage - Découverte de Scratch - Utiliser les blocs de programmation	Tablette Apk scratch_JR Tablette Apk scratch_JR	
Programmer avec un robot.	- Coder un déplacement - Programmer une mission pour un robot (apk « programmation »)	Découverte de l'apk « programmation. Coder un déplacement sous forme d'un programme Activités débranchées	APK Programmation pour les enfants de Mestral	
Compétence de vie : Curiosité - Prise de décision - Participation - Coopération – Autogestion Communication «, développer des compétences de collaboration, découler de la motivation. Avoir un esprit critique et adopter une confiance en soi.				
Évaluation : Travail de groupe et exposé dans des ateliers : thème différents (Chaque groupe expose à ses camarades les différentes étapes effectuées, faire participer les élèves à une discussion guidée sur certains des thèmes fondamentaux de la robotique et sur le rapport entre robotique et éthique)				

Répartition des horaires du TICE à l'EB			
	Niveaux	Horaires TICE	séances
Cycle : 1	1A	1H30/semaine	2 X 45'
	2A	1H/semaine	2 X 30'
Cycle : 2	3A	30mn/semaine	1 X 30'
	4A	25mn/semaine	1 X 25'
	5A	25 mn/semaine	1 X 25'

Module 1

Utilisation de la tablette

Sens de la compétence : Utilisation basique de la tablette, démarrage, fermeture

Énoncé de la compétence: À partir des éléments de la tablette les élèves seront capables de découvrir et utiliser les principaux boutons de mise en marche et de navigation tablette dans des situations significatives.

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
Utilisation basique de la tablette, démarrage, fermeture	Chapitre 1		Chapitre 2		Chapitre 3		Chapitre 4	
	Allumer-Éteindre et charger une tablette		Découvrir les constituants d'une tablette		Assurer la sécurité pour une tablette		Identifier les périphériques	
Séances	Etape 1 Présentation de l'outil « La tablette » Allumer et éteindre la tablette à travers une activité 1	Etape 1 Charger sa tablette	Etape 1 Reconnaître les constituants de sa tablette (Chargeur , plastique anti choc , écouteurs ...)	Etape 1 Aller dans une APK (Ar- doise) et la manipuler	Etape 1 (Consignes de sécurité)	Etape 1 Ouvrir et décoder sa tablette	Etape 1 Identifier les périphériques de la tablette. Trouver les APK de coloriage et en manipuler une choisie par l'enseignant (e)	Etape 1 Trouver les APK sur la prise d'image et vidéo et en manipuler une choisie par l'enseignant (e)
	Etape 2 Allumer et éteindre la tablette à travers une activité 2	Etape 2 Evaluation partielle	Etape 2 Reconnaître constituants du programme de la tablette (les APK)	Etape 2 Evaluation partielle	Etape 2 Entretien et préserver sa tablette	Etape 2 Evaluation partielle	Etape 2 Trouver les APK de jeux et en manipuler une choisie par l'enseignant (e)	Etape 2 Evaluation du Module 1

Séance 1 : Allumer-Éteindre une tablette

Apprendre à repérer les touches : Allumer, Éteindre.

Module 1 Semaine 1 étape 1 : présentation des constituants de la tablette.. Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables d'allumer et éteindre la tablette à travers une activité
Matériels et supports : tablette chargée, image agrandi du bouton d'allumage
Préparation : Avant la leçon : Déploiement des tablettes et consigne de sécurité
Vocabulaire : Allumer / Eteindre, Tenir le bouton appliquée

Demarche

Activités de l'enseignant (e)	Activités des élèves
<p>2/Situation de départ n° 1</p> <p>Distribution des tablettes dans leurs cartons aux enfants. Montrer les constituants de sa tablette. On les faisant sortir du carton et on les nommant. Montrer le bouton de démarrage et les différentes touches</p> <p>2) Projection sur Power point des constituant de la tablette</p>  <p>3/Activité 2</p> <p>L'enseignant (e) demande aux élèves de trouver le bouton d'allumage et d'allumer les tablettes.</p> <p>4/Structuration</p> <p>Confrontation des résultats au TN.</p> <p>5/Synthèse</p> <p>Pour allumer sa tablette il faut appuyer un peu longtemps sur la touche démarrer et la tenir pendant quelques secondes. Une vibration peut se faire sentir, relâchez le bouton à ce moment. Il faut que la tablette soit chargée. (L'enseignant.e montre la touche sur la planche murale).</p> <p>6/Objectivation</p> <p>Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p> <p>7/ Activité de fixation (oralement) Vrai ou faux (PLM)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour allumer sa tablette je touche sur l'écran. - Pour allumer la tablette j'appuie sur la touche allumé «POWER». <p>8/Intégration</p> <p>Eteindre et allumer sa tablette.</p> <p>9/Evaluation</p> <p>N'entoure que les constituants de la tablette.</p> 	<p>Les élèves suivent et exécutent.</p> <p>Les élèves exécutent. Mais certains n'y arrivent pas.</p> <p>Les élèves qui réussissent aident les autres.</p> <p>Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour.</p> <p>Répondent.</p> <p>Les élèves exécutent.</p>

Séance 1 : Allumer-Éteindre une tablette

Module 1 Semaine 1 étape 2 :

Eteindre et allumer la tablette (2)

Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capables** de : Allumer et éteindre la tablette à travers une activité.

Matériels et supports : tablette chargée et une non chargée.

Préparation : Avant la leçon : Déploiement des tablettes et consigne de sécurité.

Vocabulaire : **Allumer** / *Eteindre, Tenir le bouton appliquée.*

Demarche

Activités du maître

1/Rappel de l'utilisation de la tablette : Déploiement des tablettes et consignes de sécurité

2/Situation de départ

L'enseignant (e) choisit un enfant qui rencontre encore de problème pour allumer sa tablette. Il demande aux autres pourquoi la tablette ne s'allume pas.

L'enseignant (e) demande à l'enfant d'essayer

3/Recherche

L'enseignant (e) demande à toute la classe d'éteindre et de rallumer leur tablette

4/Structuration

- a) Confrontation des résultats au TN.
- b) Travail sur la planche mural
- c) Reconnaître le bouton de démarrage sur la tablette

6/ Synthèse

Pour allumer sa tablette, il faut tenir un peu longtemps sur le bouton démarrer

7/Intégration

Eteindre et allumer sa tablette

8/Evaluation

Mettre en marche et fermer sa tablette

Activités des élèves

Les élèves suivent et exécutent

Les élèves répondent par il faut tenir sur le bouton marche un peu longtemps

L'enfant le fait

Les élèves exécutent

Les enfants passent au Tableau et montre sur la planche le bouton d'allumage de la tablette et disent comment il faut le tenir

Les élèves exécutent

Les enfants allument et remettent en marche leur tablette

Séance 1 : Allumer-Éteindre une tablette

Module 1 Semaine 2 étape 1 :

Charger sa tablette

Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de : Charger sa tablette et vérifier si la charge fonctionne
Matériels et supports : Les tablettes non chargées
Préparation : Avant la leçon : Rappel de la fonction allumer et éteindre sa tablette
Vocabulaire : <i>Mettre en charge</i>



Demarche	
<p>Activités des élèves</p> <p>Les élèves exécutent</p> <p>Les élèves exécutent, cherchent et émettent des hypothèses</p> <p>Les élèves font la recherche seuls ou par groupe de deux pour allumer la tablette. Par la suite ils valident les hypothèses émises. Ils font plusieurs essais</p> <p>Les élèves disent pourquoi la tablette ne s'allume pas</p> <p>Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour</p> <p>Répètent la règle</p> <p>Les élèves passent à tour de rôle et selon le choix du maître, au TN et branchent leur tablette en charge</p> <p>Les élèves travaillent sur la feuille</p>	<p>Activités du maître</p> <p>1/Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer et éteindre</p> <p>2/Situation de départ</p> <p>L'enseignant (e) prévoit une ou deux tablettes non chargées et demande aux élèves de les allumer.</p> <p>Pourquoi les tablettes ne s'allument pas</p> <p>3/Recherche</p> <p>L'enseignant (e) laisse les enfants travailler seul, puis par 2.</p> <p>4/Structuration</p> <p>Confrontation des résultats au TN.</p> <p>observation d'une démonstration concrète de l'opération de connexion entre le câble chargeur et la tablette.</p> <p>6/Synthèse</p> <p>Il faut que la tablette soit chargée pour s'allumer</p> <p>5/Objectivation</p> <p>Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p> <p>6/ Activité de fixation (oralement)</p> <p>Comment faire pour allumer et éteindre la tablette</p> <p>7/Intégration</p> <p>Pour plus de sécurité, L'enseignant (e) met le chargeur dans la prise lui même et demande aux élèves de venir brancher sa tablette en charge</p> <p>8/Evaluation</p> <p>Sur papier, l'élève doit relier le câble au port de connexion de la tablette</p>

Séance 1 : Allumer-Éteindre une tablette

Module 1 Semaine 2 étape 2

Evaluation partielle

Durée : 45 min

Demarche	
<p>Activités du maître</p> <p>1/Situation N° 1</p> <p>Entoure le matériel qui n'appartient pas à la tablette</p>  <p>2/Situation N° 2</p> <p>L'enseignant (e) demande aux élèves de mettre en marche leur tablette, l'éteindre et la rallumer</p> <p>L'enseignant (e) passe dans les rangs et contrôle les élèves</p> <p>2/Travail sur Polycop</p> <p>L'enseignant (e) demande aux élèves d'entourer le matériel nécessaire pour le chargement de la tablette</p> 	<p>Activités des élèves</p> <p>Les élèves exécutent sous le contrôle du maître</p> <p>Les élèves exécutent</p> <p>Les élèves exécutent sous le contrôle du maître</p>

Séance 2 : Découvrir les constituants d'une tablette

Apprendre à faire :- Reconnaître et utiliser les constituants de sa tablette

Module 1 Semaine 3 étape 1 : Reconnaître les constituants de la tablette (Chargeur, plastique anti choc, écouteurs)

Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de : Reconnaître les différents matériel de sa tablette et les utiliser (Chargeur, câble, Plastique anti choc et écouteurs)

Matériels et supports : La tablette. Présentation sur power point. Planches murales

Préparation : Avant la leçon : Tablettes et Power point

Vocabulaire : Tête chargeur, câble, plastique, antichoc, et écouteurs

Demarche

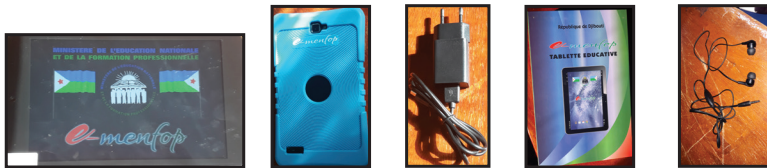
Activités du maître

1/Rappel de l'utilisation de la tablette : Allumer sa tablette et vérifier sa charge

2/Situation de départ

Projection sur Power point

(Reconnaître les constituants de la tablette sur le power point et la tablette)



3/ Situation 2

L'enseignant (e) demande aux élèves d'utiliser les constituants de la tablette en insérant l'étui de protection, puis le chargeur et ensuite les écouteurs

" étape par étape"

D'abord insérer l'étude protection

Puis brancher le chargeur

Et enfin aller dans une APK de musique et de brancher les écouteurs

L'enseignant (e) passe dans les rangs et porte son aide

4/Structuration

Les enfants viennent au TN et le font devant leurs camarades

6/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

7/Intégration / Evaluation

Entourer les constituants de la tablette



Activités des élèves

Les élèves exécutent la tâche

Les élèves reconnaissent les constituants de la tablette

Les élèves installent le plastique anti choc, le chargeur et les écouteurs

La tablette est composée d'un chargeur, des écouteurs et d'un plastique anti choc

Les élèves exécutent la tâche demandée

exécutent

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Séance 2 : Découvrir les constituants d'une tablette

Module 1 Semaine 3 étape 2 : Les constituants du programme de la tablette (les APK) **Durée : 45 min**

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables d'aller dans le programme de leur tablette (APK =

Matériels et supports : La tablette. Présentation sur power point. Planches murales

Préparation : Avant la leçon : Tablettes bien chargées .Allumer les tablettes et consulter toutes les APK qu'elle contient

Vocabulaire : APK

Demarche

Activités du maître

1/Rappel : Quels sont les constituants de la tablette

2/Situation de départ

L'enseignant (e) demande aux élèves d'allumer leur tablette. Puis d'aller dans les APK

3/Recherche

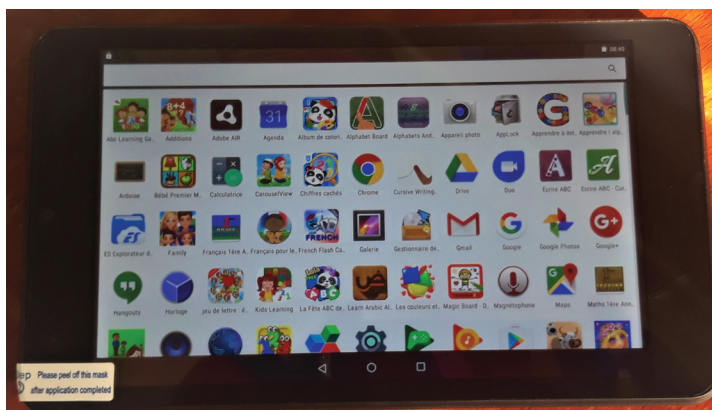
L'enseignant (e) demande aux enfants de trouver les APK qu'il leur demande.

D'abord les trouver sur la tablette.

Il passe dans les groupes et porte son aide.

4/Structuration

Projection sur Power point ou de la planche murale sur les APK, l'enseignant (e) dirige les enfants.



6/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

7/Intégration

L'enseignant (e) demande aux enfants d'aller dans les APK et de montrer toutes les APK de coloriage

8/Evaluation

Ouvrir une APK demandée par l'enseignant (e)

Activités des élèves

Les élèves exécutent la tâche

Les élèves exécutent et cherche

Les élèves font la recherche seuls ou par groupe de deux pour trouver les applications demandées par l'enseignant (e)

Les élèves qui réussissent montrent aux autres

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves exécutent la tâche demandée

Les élèves exécutent

Séance 2 : Découvrir les constituants d'une tablette

Module 1 Semaine 4 étape 1 : Découvrir et manipuler l'APK «Ardoise»

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables d'aller dans l'APK « Ardoise » et écrire son nom, des chiffres.

Matériels et supports : La tablette. Présentation d'une image agrandie des APK « Ardoise ».

Préparation : Avant la leçon : Tablettes bien chargées.

Vocabulaire : APK

Demarche

Activités des élèves

Les élèves exécutent la tâche

Les élèves exécutent et cherche

Les élèves retrouvent cette APK sur la tablette.

Les élèves font la recherche seul ou par groupe de deux pour aller trouver l'application.

Les élèves qui réussissent montrent aux autres

Les élèves ouvrent l'APK "Ardoise" et l'utilisent. L'enseignant (e) fait aider les élèves en difficultés par ceux qui ont réussi

L'APK "Ardoise"

Activités du maître

1/Rappel : Allumer les tablettes et aller dans les applications

2/Situation de départ

L'enseignant (e) demande aux élèves d'ouvrir les APK et d'aller dans l'APK "Ardoise"

L'enseignant (e) montre l'image agrandie de l'APK "ARDOISE"

3/Recherche

Comment vont-ils aller dans les APK demandées

Il passe dans les rangs pour aider les élèves en difficultés ou il demande aux élèves ayant trouvé de montrer aux autres.

4/Structuration

Une fois que tous les élèves sont sur l'APK "Ardoise", l'enseignant (e) demande aux élèves d'ouvrir l'APK et de l'utiliser pour écrire son nom, des chiffres.

Il passe pour contrôler les élèves

6/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

/Intégration / évaluation

Sortir des APK puis réouvrir et aller dans l'APK "Ardoise" et s'amuser

L'enseignant (e) passe dans les rangs et aide les élèves en difficulté

Séance 2 : Découvrir les constituants d'une tablette

Module 1 Semaine 4 étape 2 :

Evaluation partielle

Durée : 45 min

Demarche	
Activités du maître	Activités des élèves
<p>1/Situation N° A</p> <p>L'enseignant (e) demande aux élèves de mettre en marche leur tablette et d'ouvrir l'APK " Ardoise". Puis l'utiliser en écrivant son nom, des chiffres</p> <p>L'enseignant (e) passe dans les rangs et contrôle les élèves</p>	<p>Les élèves exécutent sous le contrôle du maître et chacun va à l'application demandée par l'enseignant (e)</p>
<p>1/Situation N° B</p> <p>Travail sur les APK</p> <p>L'enseignant (e) désigne un élève et lui demande de trouver une application.</p>	<p>Plusieurs élèves passent</p>
<p>2/ Situation N°</p> <p>Travail sur la planche Murale sur les APK</p> <p>L'enseignant (e) demande aux élèves d'aller dans l'APK "Ardoise" puis l'utiliser.</p>	<p>Les élèves exécutent sous le contrôle du maître</p>

Séance 3 : Assurer la sécurité pour une tablette

Module 1 Semaine 5 étape 1 :

(Consignes de sécurité)

Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de reconnaître et appliquer les consignes de sécurité de la tablette.

Matériels et supports : Affichage sur les consignes de sécurité de la tablette avec des images ou Power point.

Préparation : Avant la leçon : Préparer l'affichage, le tableau ou le Power point

Vocabulaire : prendre soin, se couper les ongles, se laver et s'essuyer les mains,

Demarche

Activités du maître

/Rappel : Les périphériques de la tablette

2/ a) Situation de départ

L'enseignant (e) demande aux élèves comment utiliser et protéger leur tablette

b) Situation : Samia utilise un chiffon mouillé pour nettoyer sa tablette. Que pensez-vous ? Est ce que c'est une bonne chose ?

3/Recherche

Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire avec la tablette.

4/ Correction.

a partir de l'affichage prévu par l'enseignant (e) les élèves récapitules les règles à observer grace au questionnement du maître (Ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire)

4/Structuration

L'enseignant (e) propose des images sur la sécurité des tablettes et demande aux élèves de barrer ce qu'il ne faut pas faire avec la tablette et d'entourer ce qui est bon (sur polycopie)

5/ Synthèse (oralement)

Que faut-il faire pour protéger sa tablette ?

Qu'est ce qu'il ne faut pas faire ?

Par la suite l'enseignant (e) projette un Power point des images sur la protection des tablettes

7/ Intégration/Evaluation

Sur polycopie.

Entourez les icônes qui montrent ce qu'il ne faut pas faire avec sa tablette

Activités des élèves

Les élèves suivent et exécutent

Les élèves proposent des réponses ou des hypothèses

- Ne pas écrire au stylo sur l'écran
- Se couper les ongles
- Ne pas utiliser un chiffon mouillé pour nettoyer la tablette

Les enfants produisent oralement des phrases

Images à préparer sur polycopie

Les élèves exécutent la tâche demandée par l'enseignant (e)

les élèves exécutent l'activité sur la fiche photocopiée distribuée par l'enseignant (e).

Séance 3 : Assurer la sécurité pour une tablette

Module 1 Semaine 5 étape 2 :

Entretien et préserver sa tablette

Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables d'entretenir et de préserver leur tablette

Matériels et supports : Tablettes et constituants, Affiches sur l'entretien de la tablette

Préparation : Avant la leçon : Tablette numérique chargée et Affiches des icônes d'entretien

Vocabulaire : S'essuyer les mains, protéger, nettoyer, se laver les mains, se couper les ongles

Demarche

Activités du maître

1/Rappel de l'utilisation de la tablette : Consignes de sécurité

2/Situation de départ

Aujourd'hui Saida et Almis ont une séance de tablette à l'école. Amina se lève le matin, se coupe les ongles et prend un chiffon sec pour nettoyer sa tablette.

Almis, lui a les ongles longs et prend un chiffon mouillé pour nettoyer sa tablette.

Qui est ce qui fait bien et qui entretient sa tablette ?

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler seul ou par groupe

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

5/Présentation de la planche murale.

a)Reconnaître parmi les icônes tous ce qui sont bons pour l'entretien de la tablette

b) Dessiner une icône qui n'est pas bien pour l'entretien de sa tablette **(sur les ardoises)**

L'enseignant (e) contrôle chaque jour les mains et les ongles des enfants.

5/ Activité de fixation (oralement)

Trouver d'autres consignes de sécurité qui ne sont pas encore citée.

6/ Synthèse

Montrer sur un affichage ou sur un dessin toutes les icônes pour bien préserver sa tablette.

7/ Evaluation

L'enseignant (e) donne le tableau suivant. Et place quelques faux icônes. L'enfant réponds par "Vrai" ou "Faux".

Bons pour entretenir sa tablette	Mauvais pour entretenir sa tablette	Vrai ou Faux
icône	icône	
icône	icône	
icône	icône	
icône	icône	

Activités des élèves

Les élèves suivent et exécutent

Lecture magistrale

Les enfants justifient leur choix avec un recours à la planche murale

Observent et participent

Dessinent

Les enfants se tiennent toujours propres

- Respecter le temps de charge
- Protéger son chargeur
- La façon de mettre le chargeur
- Remettre l'écran dans son boîtier
- Ne pas enlever le plastique anti choc

Les élèves complètent le tableau

Séance 3 : Assurer la sécurité pour une tablette

Module 1 Semaine 6 étape 1 :

Ouvrir et décoder sa tablette

Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de s'approprier les tablettes en la décodant

Matériels et supports : tablette codée

Préparation : Avant la leçon : Coder toutes les tablettes

Vocabulaire : Allumer, décoder, insérer

Demarche

Activités du maître

1/Rappel de l'utilisation de la tablette : Rappel de la sécurité de la tablette

NB: L'APK "Appl lock" permet d'insérer un code pour verrouiller ou déverrouiller la tablette.

Le mode d'emploi est à voir dans les formations ou voir le CP de l'école

2/Situation de départ

Après avoir coder les tablettes, l'enseignant (e) demande aux élèves de mettre en marche leur tablette comme d'habitude, mais ces derniers restent bloqués. L'enseignant (e) leur demande pourquoi ?

3/Recherche

L'enseignant (e) donne aux élèves le code qu'il a mis (1234) laisse les enfants travailler seuls, puis par groupe de 2

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Deux ou trois élèves avec sa tablette montrent aux élèves comment insérer le code de 4 chiffres (1234)

5/Synthèse

Pour accéder au bureau d'accueil de sa tablette sa tablette il faut insérer le code (1234)

6/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

7/ Activité de fixation (oralement)

Quel code faut-il mettre pour ouvrir sa tablette ?

8/Intégration

Eteindre et allumer sa tablette en y insérant le code

9/Evaluation

Entoure le bon code de la tablette (sur Polycop)

1324 - 4321 - 1A23 - 1234 - A123 - 12345 - 1234 - 1432

Activités des élèves

Les élèves suivent et rappellent les consignes déjà vues. Planche murale à l'appui

Les élèves allument leur tablette et font la recherche seul ou par groupe de deux pour allumer la tablette et accéder au APK

Les enfants essaient d'insérer le code et ceux qui n'arrivent pas seront aidés par les élèves avancés

Pour accéder aux menus de sa tablette il faut insérer le code 1234 et appuyer sur OK

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Décoder sa tablette

1234 puis OK

Les élèves exécutent la tâche demandée

Exécutent

Séance 3 : Assurer la sécurité pour une tablette

Module 1 Semaine 6 étape 2 :

Evaluation partielle

Durée : 45 min

Demarche																
<p>Activités du maître</p> <p>1/Situation N° 1</p> <p><u>Entoure la bonne réponse</u></p> <p>Amina allume sa tablette avec le code 1243 1234 1324</p> <p>2/ Situation N° 3</p> <p>Samatar allume sa tablette et met le code 1342 mais elle ne s'allume pas. Pourquoi ?</p> <p>3/ Situation n°3</p> <p>L'enseignant (e) donne le tableau suivant. Et place quelques faux icônes. L'enfant écrit à coté "Vrai " ou "Faux"</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">Bons pour entretenir sa tablette</th> <th style="width: 33%;">Mauvais pour entretenir sa tablette</th> <th style="width: 33%;">Vrai ou Faux</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>icône</td> <td>icône</td> <td></td> </tr> <tr> <td>icône</td> <td>icône</td> <td></td> </tr> <tr> <td>icône</td> <td>icône</td> <td></td> </tr> <tr> <td>icône</td> <td>icône</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Bons pour entretenir sa tablette	Mauvais pour entretenir sa tablette	Vrai ou Faux	icône	icône		icône	icône		icône	icône		icône	icône		<p>Activités des élèves</p> <p>Les élèves exécutent sous le contrôle du maître et chacun va à l'application demandée par l'enseignant (e)</p> <p>Les enfants justifient pourquoi la tablette ne s'allume pas</p> <p>Les élèves complètent le tableau</p>
Bons pour entretenir sa tablette	Mauvais pour entretenir sa tablette	Vrai ou Faux														
icône	icône															
icône	icône															
icône	icône															
icône	icône															

Séance 4 : Identifier les périphériques

Module 1 Semaine 7 étape 1 : Trouver les APK de coloriage et en manipuler une (couleur) Durée : 45 min

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de : Identifier les périphériques de la tablette Trouver les APK de coloriage et en utiliser une choisie par l'enseignant (e)

Matériels et supports : Présentation sur power point. Planches murales sur les APK de coloriage

Préparation : Avant la leçon : Afficher la planche murale

Vocabulaire : APK

Demarche

Activités du maître

1/Projection de power point sur l'identification des périphériques de la tablette et les montrer aussi sur la tablette en même temps

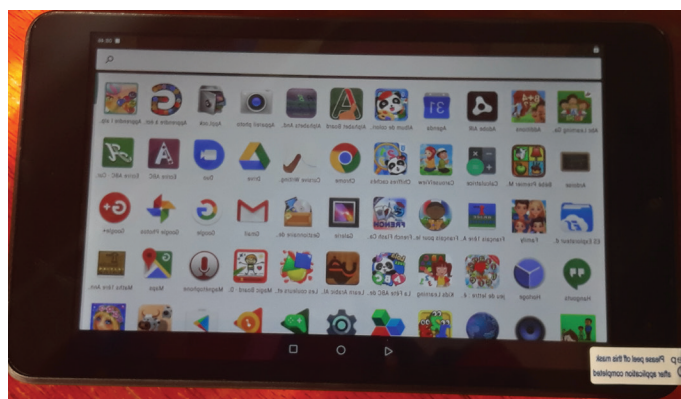


2/Situation de départ

L'enseignant (e) demande aux élèves de décrire ce qu'on trouve sur leur tablette tactile. Puis il les dirige vers les APK de coloriage.

3/Recherche de toutes les Applications de coloriage

a) Sur la planche murale des applications



b) Recherche des APK de coloriage sur les APK de la tablette

4/ Structuration

L'enseignant (e) demande aux élèves d'aller dans une APK choisie par l'enseignant (e) et de faire le coloriage.

L'enseignant (e) passe dans les groupes et aide les élèves

6/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

7/Intégration / Evaluation

Aller dans une application de coloriage désignée par l'enseignant (e) et l'utiliser

Activités des élèves

Les élèves suivent et montre les périphériques sur la tablette

Les élèves exécutent et cherchent

Les élèves montrent ces applications sur la planche murale

Les élèves recherchent ces APK sur la tablette

Exécutent avec l'aide du maître

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves exécutent la tâche demandée

Séance 4 : Identifier les périphériques

Module 1 Semaine 7 étape 2 : Trouver les APK de jeux et en manipuler une choisie par l'enseignant (e).

Durée : 45 min

Préparation de la fiche au soin du maître

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de : Identifier les périphériques de la tablette Trouver les APK de jeux et en manipuler une choisie par l'enseignant (e).

Matériels et supports : Présentation sur power point. Planches murales sur les APK de jeux

Préparation : Avant la leçon : Afficher la planche murale

Vocabulaire : APK

Exactement la même démarche que l'étape 1 mais sans l'identification de périphériques de la tablette

Séance 4 : Module 1 Semaine 8 étape 1 : Identifier les périphériques Durée : 45 min

Trouver les APK sur la prise d'image et vidéo en manipuler une choisie par l'enseignant (e)

Préparation de la fiche au soin du maître

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette séance les élèves seront capables de : Trouver les APK sur la prise d'images et vidéos et en manipuler une choisie par l'enseignant (e).

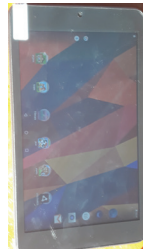
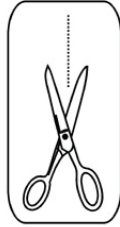
Matériels et supports : Présentation sur power point. Planches murale sur les APK de prise d'image et video

Préparation : Avant la leçon : Afficher la planche murale

Vocabulaire : APK

Exactement la même démarche que l'étape 1 mais sans l'identification de périphériques de la tablette

Demarche

Activité 1**Entoure ce qui va avec la tablette****Activité 2**

Allumer sa tablette et insérer le code

Activité 3:

L'enseignant (e) demande aux élèves d'aller dans les APK et trouver l'APK demandée par l'enseignant (e) puis de la manipuler

Activité 4

L'enseignant (e) demande aux enfants d'aller dans une application audio et de brancher les écouteurs

Activité 5

Aller dans l'APK de prise d'image et prendre la photo de son cartable. Enregistrer une vidéo audio

Module 2

Exploration des Applications (photo/vidéo) et outils de partage

Énoncé de la compétence : *Utilisation de la camera et les outils de partage*

Sens de la compétence : L'utilisation basique de la tablette, prendre (photo et vidéo), transférer des données sur une autre tablette

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
L'utilisation basique de la tablette,	Utiliser l'appareil photo	Utiliser la caméra vidéo	Partager une ressource avec Bluetooth	Partager une ressource avec SHAREit				
Séances	Prendre une photo	Prendre une selfie	Découvrir l'application caméra vidéo	Effacer les prises	Découvrir l'application Bluetooth	Transférer une image ou vidéo via Bluetooth	Découvrir l'application SHAREit	Transférer une image via SHAREit
Séances	Utiliser le flash pour prendre une photo	Evaluation partielle	Enregistrer sa propre présentation avec la camera frontale	Evaluation partielle	Identifier l'émetteur et le récepteur sur l'application Bluetooth	Evaluation partielle	Définir l'émetteur et le récepteur via SHAREit	Evaluation

Prendre une photo

objectif d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de cibler, détecter l'application appareil photo

Matériels et supports : tablette numérique, application photo

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut prendre quelques photos. il a sa tablette

Aide-le à trouver l'icône (photo)

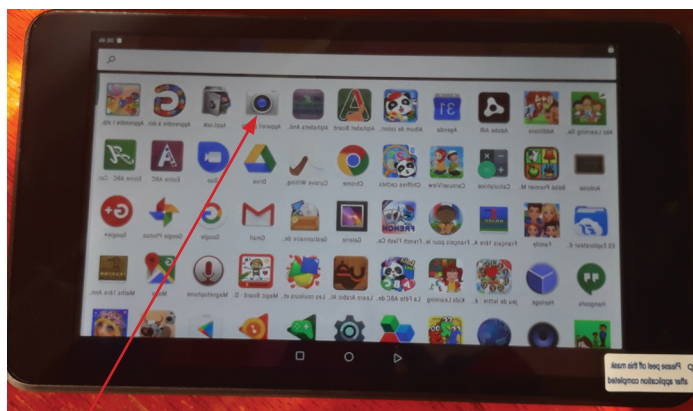
3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler seuls, puis par 2 ou par groupe

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu prendre une photo expliquent à leur camarade de classe



Cliquer sur ce bouton

5/Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour rendre une photo, je touche la touche allumé. Je cherche sur l'écran l'appareil photo. Etc.

7/Intégration

Prends une photo de ton cahier.

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur une feuille photocopiée plusieurs icônes. Parmi les icônes suivantes entoure l'icône qui va te permettre de prendre une photo.

Les élèves exécutent

Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

E. pointent du doigt l'icône (PHOTO)

Chaque groupe passé devant le TN et justifie leur résultat

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves exécutent la tâche demandée

Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille photocopiée.

Utiliser le flash pour prendre une photo

Objectif d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capable** de prendre une photo, zoomer sur l'écran, utiliser le flash sur l'application de l'appareil photo

Matériels et supports : tablette numérique, application photo

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une photo

Demarche

Les élèves exécutent

Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe passé devant le TN et justifie leur résultat

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves participent

E exécutent la tâche demandée

Les élèves travaillent sur la feuille polycopiée et entourent l'icône demandée.

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu, prendre une photo.

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut prendre quelques photos. La lumière est éteinte c'est l'heure de la bougie. Tout est noir. il a sa tablette
Que feras-tu pour l'aide ?

Pour réaliser la situation M ferme la porte et les fenêtres. E doivent prendre une photo dans le noir

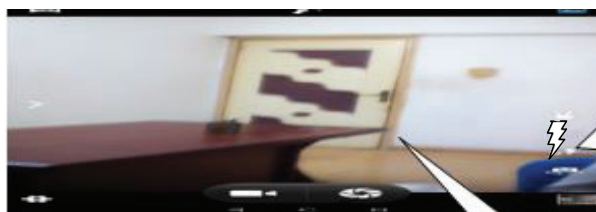
3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler seul, puis par 2 pourquoi pas par groupe

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu prendre une photo, expliquent à leur camarade de classe.



Cliquer sur cette touche pour activer le flashe

Cliquer sur ce bouton pour prendre la photo

Utiliser les doigts pour zoomer

5/Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour rendre une photo dans le noir :

- je clique sur la touche allumé
- Je cherche sur l'écran l'appareil photo
- j active le flash

Etc.

7/Intégration

Prends une photo de ton cahier dans le noir

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur une feuille polycopiée la capture d'écran de l'appareil actif. Parmi les icônes suivants entourent l'icône flash.

Prendre une selfie

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de prendre une photo en mode selfie, de prendre une photo en mode normal

Matériels et supports : tablette numérique, application photo

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une photo, prendre une photo dans le noir

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une photo, prendre une photo dans le noir

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut prendre quelques photos avec son cousin côte à côte lui même. Que fera t-il pour prendre la photo?

Pour réaliser la situation M demande de se prendre en photo. chaque élève doit se prendre en photo lui même.

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler seul, puis par 2 pourquoi pas par groupe

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu prendre une photo, expliquent à leur camarade de classe.



Cliquer sur cette touche pour activer le selfie

Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour rendre une photo avec son ami :

- j'active le flashe.
- Je cherche l'icône appareil photo.
- je touche l'écran le point selfie.

7/Intégration

Prend une photo de soi-même.

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur une feuille polycopiée le capture d'écran de l'appareil actif. Parmi les icônes suivant entoure l'icône self.

Les élèves exécutent

Les élèves exécutent

Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat.

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour.

Les élèves exécutent la tâche demandée.

Les élèves travaillent sur feuille polycopiée et entourent l'icône demandée.

Utiliser l'appareil photo : Évaluation partielle

Objectif d'apprentissage : À la fin de cette leçon, les élèves seront capables de repérer l'icône camera photo et de prendre une photo en mode normale et selfie.

Matériels et supports : tablette numérique, application photo

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu

Les élèves participent.

2/Situation

1 – L'enseignant (e) présente plusieurs icônes. Les élèves doivent entourer l'icône photo

Les élèves observent la situation avec les images.

2 – L'enseignant (e) présente la capture de l'icône appareil photo. entoure la touche photographiée.

3 - Manipulation

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut prendre quelques photo. Que doit-il faire ? Et comment va-t-il procéder ?

4 – Explication

L'enseignant (e) lit la consigne.
L'enseignant (e) explique les mots difficiles et le travail à faire.

Les élèves écoutent l'explication du maître

5 – Activité

Les élèves travaillent seuls. L'enseignant (e) passe dans les rangs pour aider les élèves en difficulté.

Les élèves travaillent individuellement.

Découvrir l'application camera vidéo

Objectif d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables d'utiliser l'application vidéo pour réaliser un enregistrement video.

Matériels et supports : tablette numérique, application video

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une photo, prendre une photo dans le noir, prendre du self

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une photo, prendre une photo dans le noir, prendre du selfie

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut réaliser un enregistrement vidéo de la fête. Que fera t il pour effectuer l'enregistrement ?

3/Recherche

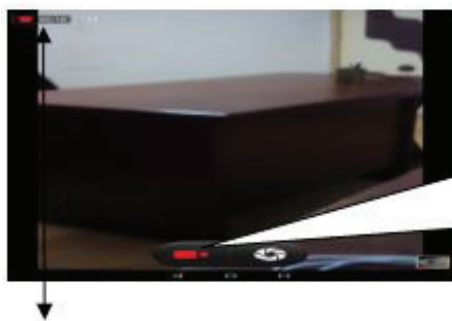
L'enseignant (e) laisse les élèves travailler individuellement, puis par deux et pourquoi pas par groupe.

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu prendre une photo explique à leur camarade de classe

Aller sur appareil photo puis choisir l'icône vidéo pour enregistrer
Tout en haut à gauche s'affichera le temps d'enregistrement



Cliquer sur cette touche pour enregistrée une vidéo

Ici s'affichera le temps d'enregistrement

5/Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour rendre une vidéo :

- je clique sur la touche vidéo
- pour arrêter, je re clique sur la touche vidéo.
- pour enregistrer je clique sur la touche ENREGISTRER.

7/Intégration

Enregistrer une vidéo de ses affaires de classe.

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille polycopiée la capture d'écran de l'appareil photo. parmi plusieurs icones et demande d'entourer la touche pour enregistrer une vidéo.

Les élèves exécutent.

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe.

Chaque groupe passe au tableau et présente les résultats de leur recherche.

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour.

Les élèves participent oralement.

Les élèves exécutent la tâche demandée

Les élèves travaillent sur feuille polycopiée et entoure l'icône demandée.

Enregistrer sa propre présentation avec la camera vidéo frontale

Objectif d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables d'utiliser l'application vidéo pour réaliser un enregistrement vidéo.

Matériels et supports : tablette numérique, application vidéo

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une video, enregistrer une vidéo dans le noir, prendre du selfie

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une photo, prendre une photo dans le noir, prendre du selfie

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut prendre une vidéo avec son ami en mode frontale. Que fera t il pour enregistrer la vidéo ?

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler individuellement, puis par deux pourquoi pas par groupe.

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu prendre une photo expliquent à leur camarades de classe.

Aller sur appareil photo puis cliquer sur l'icône vidéo puis cliquer sur l'icône revers camera ensuite pour demarer l'enregistrement cliquer sur le bouton rouge.

Tout en haut à gauche s'affichera le temps indiquant l'enregistrement



Cliquer sur cette touche selfie, puis cliquer sur l'enregistreur vidéo

Ici s'affichera le temps d'enregistrement pour arrêter l'enregistrement cliquer sur le bouton stop

5/Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour rendre une vidéo frontale :

- j active le flash
- Je cherche l'icône appareil photo
- je touche l'écran le point selfie
- je touche sur la touche vidéo
- pour arrêter, je retouche sur la touche vidéo

7/Intégration

Prend une vidéo en mode selfie

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille polycopié de la capture d'écran de l'appareil photo. Parmi les icones suivants entoure la touche pour enregistrer une idéo en mode selfie.

Les élèves exécutent

Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves participent oralement

Les élèves exécutent la tache demandée

Les élèves travaillent sur feuille polycopiée et entourent l'icône demandée

Effacer les mauvaises enregistrement

Objectif d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables d'aller dans la galerie, et de supprimer les vidéos d'essais ou de mauvaises qualités

Matériels et supports : tablette numérique, application vidéo, galerie

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : naviguer dans appareil vidéo et effectuer quelques enregistrements vidéos.

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : ouvrir l'appareil vidéo, essais d'enregistrements.

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos floues qu'il aimerait effacer. Il a sa tablette. Que fera-t-il pour supprimer ?

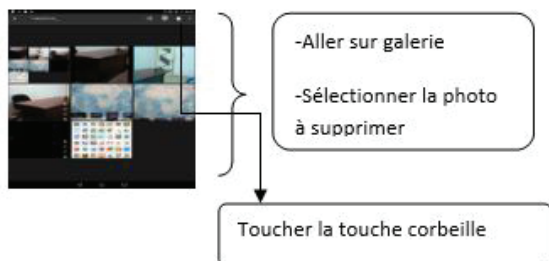
3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler individuellement, puis par 2, et pourquoi pas par groupe.

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu effectuer une suppression de vidéo floue ou de mauvaise qualité, expliquent à leurs camarades de classe.



5/Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour supprimer une vidéo :

Je clique sur la galerie, je clique sur le dossier vidéo, je choisis la vidéo à supprimer puis je clique sur supprimer.

7/Intégration

Prend une photo de ton cahier puis supprime-la

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur une feuille polycopiée plusieurs images dans le désordre. Classez les images dans un ordre précis pour supprimer une photo ou vidéo

Les élèves exécutent

Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le temps le clavier.

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe d'élèves passe devant le TN et justifie son résultat

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICLE ce jour

Les élèves participent

Les élèves exécutent la tâche demandée

Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille polycopiée.

Évaluation partielle

Objectif d'apprentissage : À la fin de cette leçon, les élèves seront capables : de prendre une photo ou vidéo enregistrer et effacer les mauvaises prises

Matériels et supports : tablette numérique, application photo

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : prendre une photo, enregistrer une vidéo, supprimer une vidéo ou une photo.

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : prise de photo, enregistrement vidéo, suppression.

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos. Il fait des prises et puis efface les mauvaises prises.
L'enseignant demande aux élèves de prendre deux photos puis de supprimer la mauvaise.

Les élèves lisent avec les yeux

3/ explication

L'enseignant (e) lit la consigne.
L'enseignant (e) explique les mots difficiles et le travail à faire.

Les élèves écoutent l'explication du maître

4/ Manipulation

Les élèves travaillent seuls. L'enseignant (e) passe dans les rangs pour aider les élèves en difficulté.

Les élèves travaillent seuls

Découvrir l'application Bluetooth

Objectif d'apprentissage : A la fin de séance, les élèves seront capables de reconnaître et activer l'application Bluetooth.

Matériels et supports : tablettes numériques, application Bluetooth

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : prise de photo, suppression de photos etc..

Demarche

Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : prise de photo, suppression de photos...

2/Situation de départ

C est l anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos sur sa tablette. Il veut les envoyer à Omar. Comment va-t-il s'y prendre ?

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler individuellement, puis par 2 ou par groupe

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu trouver l'icône bluetooth et l'activer expliquent à toute la classe comment il a fait.

5/Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour envoyer une photo, je cherche l'icône Bluetooth puis je clique sur l'icône pour activer le bluetooth.

7/Intégration

Active l'application Bluetooth.

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille polycopiée plusieurs icônes Parmi les icones les élèves doivent entourer l'image qui montre l'application Bluetooth.

Les élèves exécutent

Les élèves réfléchissent et émettent des hypothèses.

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe passe devant le TN pour présenter leur façon de faire.

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves participent oralement

Les élèves exécutent la tâche demandée

Les élèves travaillent sur les tablettes

Identifier (envoyer/recevoir) dans l'application Bluetooth

Objectif d'apprentissage : A la fin de cette séance, les élèves seront capables de cibler, détecter l'application Bluetooth, d'identifier l'émetteur et le récepteur

Matériels et supports : tablette numérique, application Bluetooth

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu

Les élèves exécutent

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos sur sa tablette. Il veut donner quelques photos à Omar, il a trouvé l'application de transfert mais il ne sait pas comment transférer les images ?
Que feras-tu pour l'aider ?

les élèves réfléchissent, émettent des hypothèses.

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler individuellement, puis par 2 ou par groupe.

Les élèves font leur individuellement puis mettent en commun par groupe

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.
Les élèves ayant pu activer et identifier les boutons envoyer/recevoir, expliquent à leur camarade de classe.

Chaque groupe passe devant le TN et présente leur travail.

5/Objectivation

Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICLE ce jour

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour envoyer une photo,
Je touche la touche allumé
Je touche élèves sur l'icône Bluetooth
je touche la touche d'activation

Les élèves participent oralement

7/Intégration

Active l'application Bluetooth puis détermine à qui veux-tu envoyer la photo.

Les élèves exécutent la tâche demandée

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille photocopie plusieurs icônes .Parmi les icones, les élèves doivent entourer l'image qui montre quelle application Bluetooth chercher un périphérique.

Les élèves travaillent sur la tablette

Transférer une image ou vidéo via Bluetooth

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette séance, les élèves seront capables de transférer une image avec l'application Bluetooth

Matériels et supports : tablette numérique, application Bluetooth

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

Activités du maître

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu, aller sur l'application Bluetooth (activé, désactivé)

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos sur sa tablette. Il veut donner quelques photos à Omar. Il a trouvé l'application de transfert mais il ne sait pas comment transférer les images ?
Que feras-tu pour l'aider ?

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler seul, puis par 2 ou par groupe

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu transférer une photo, expliquent à leur camarade de classe.

5/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour envoyer une photo, je touche sur la touche allumé

Pour envoyer une photo, je clique sur ENVOYER il faut choisir un destinataire. et enfin cliquer sur ENVOYER.

7/Intégration

Envoie une photo à ton ami

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille photocopie plusieurs icônes. Les élèves doivent classer les images dans le bon ordre pour envoyer une image

Activités des élèves

Les élèves exécutent

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe passe devant le TN et justifie leur travail.

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICLE ce jour

Les élèves exécutent la tâche demandée

Les élèves travaillent sur feuilles photocopiees

Utiliser l'appareil photo : Évaluation partielle

Objectif d'apprentissage : À la fin de cette séance, les élèves seront capables : de repérer l'icône Bluetooth, transférer une image.

Matériels et supports : tablette numérique, application photo

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu

Les élèves participent

2/Situation

-1 –L'enseignant (e) présente plusieurs icônes. Les élèves doivent entourer l'icône Bluetooth

Les élèves observent la situation avec les images

-2 –L'enseignant (e) présente la capture d'écran Bluetooth. Les élèves entourent la touche « récepteur » en bleu et la touche « envoyer » en vert.

-3- manipulation

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan veut transférer quelques images à son ami via Bluetooth

Comment va-t-il faire ?

Les élèves écoutent l'explication du Maître

3/ Explication

L'enseignant (e) lit la consigne.

L'enseignant (e) explique les mots difficiles et le travail à faire.

4/ Activité

Les élèves travaillent seul. L'enseignant (e) passe dans les rangs pour aider les élèves en difficulté.

Les élèves travaillent seul

Découvrir l'application SHAREit

Objectif d'apprentissage : A la fin de cette séance, les élèves seront capables de cibler et détecter l'application SHAREit

Matériels et supports : tablette numérique, application SHAREit

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos sur sa tablette. Il veut donner quelques photos à Omar. Il veut utiliser une autre application que Bluetooth, quelle application va-t-il utiliser ?

Que feras-tu pour l'aider ?

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler individuellement, puis par 2 ou par groupe

4/Structuration

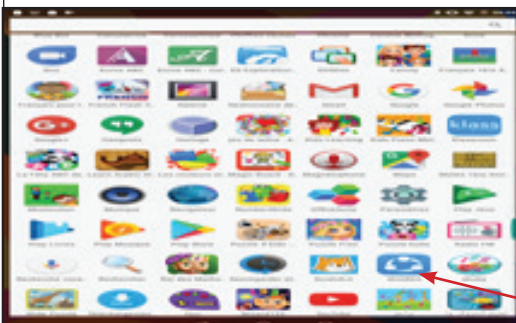
Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu reconnaître une autre application de transfert, expliquent à leurs camarades de classe

Les élèves exécutent

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat



Cliquer sur cette touche pour autre application de transfère



Cliquer sur cette touche (démarrer)



Vous aurez cette image. Il faut choisir son avatar (petites icônes)



Écrire son Nom

Utiliser ce clavier pour écrire son nom

5/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour envoyer une photo, je touche sur la touche allumé
Pour envoyer une photo, je touche sur l'icône SHAREit

7/Intégration

Pointer le doigt sur l'icône SHAREit

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille photocopiée plusieurs icônes Parmi les icones suivantes les élèves entourent l'application SHAREit

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves participent à l'oral

Les élèves exécutent la tâche demandée

Les élèves travaillent sur feuilles photocopiées, ils entourent l'icône demandée.

Définir (envoyer/recevoir) via SHAREit

Objectif d'apprentissage : A la fin de cette séance, les élèves seront capables de cibler, détecter l'application SHAREit et d'identifier l'émetteur et le récepteur

Matériels et supports : tablette numérique, application SHAREit

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos sur sa tablette. Il veut donner quelques photos à Omar. Il veut utiliser l'application SHAREit mais il ne sait pas comment transférer les images.

Que feras-tu pour l'aider ?

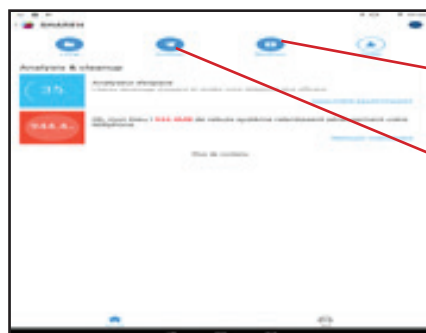
3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler individuellement, puis par 2 ou par groupe.

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant pu prendre effectuer le transfert, expliquent à leurs camarades de classe.



Cliquer ici pour recevoir la photo

Cliquer ici pour envoyer la photo

5/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour envoyer une photo, je touche sur la touche allumé
 Pour envoyer une photo, je touche élèves sur l'icône SHAREit et je touche sur la touche envoyer ou recevoir
 Etc.

7/Intégration

Pointer le doigt sur l'icône SHAREit puis activer envoyer ou recevoir

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille polycopiée plusieurs icônes. Parmi les icônes suivantes, il demande aux élèves d'entourer l'icône du SHAREit

Les élèves exécutent

Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.

Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour

Les élèves participent à l'oral.

Les élèves exécutent la tâche demandée

Les élèves travaillent sur la tablette

Transférer une image via SHAREit

Objectifs d'apprentissage : A la fin de cette séance, les élèves seront capables de transférer une image avec l'application SHAREit

Matériels et supports : tablette numérique, application SHAREit

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

Demarche

Activités du maître

1/Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu, aller sur l'application SHAREit (activer, désactiver)

2/Situation de départ

C'est l'anniversaire de ton cousin Omar. Ton ami Hassan a pris quelques photos sur sa tablette. Il veut donner quelques photos à Omar. Il a trouvé l'application de transfert SHAREit mais il ne sait pas comment transférer les images ?

Que-feras tu pour l'aider ?

3/Recherche

L'enseignant (e) laisse les enfants travailler seul, puis par 2 ou par groupe.

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.

Les élèves ayant réussi le travail expliquent à leurs camarades de classe.

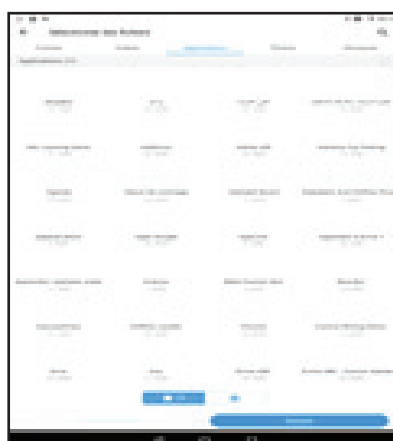
Activités des élèves

Les élèves exécutent

Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.

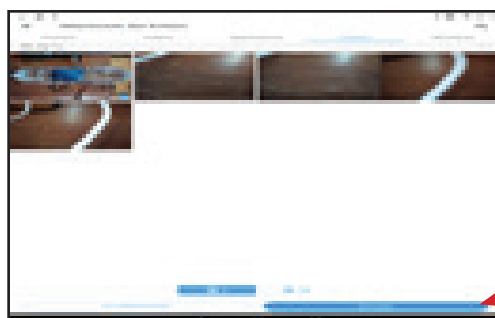
Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe

Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat



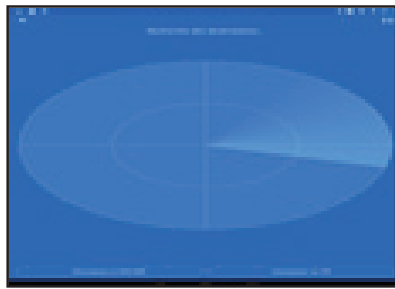
Première image

Cliquer sur la touche photo

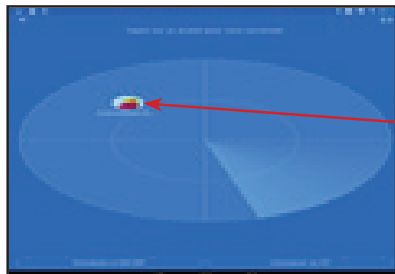


Sélectionner les images à envoyer

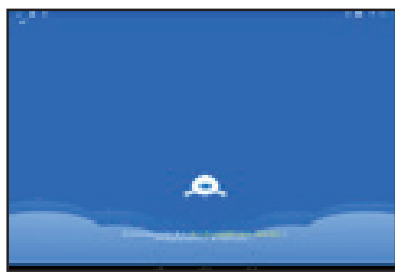
Cliquer ici pour envoyer



Puis arrive cette image qui va te permettre de chercher la tablette à envoyer



Cliquer sur l'avatar à envoyer les photos



Cette image indique que les photos son envoyer

5/Objectivation

Qu'est ce qu'on a vu aujourd'hui ?

6/ Activité de fixation (oralement)

Pour envoyer une photo, je touche sur la touche allumé

Pour envoyer une photo, je cherche SHAREit

Pour envoyer une image il faut accepter l'invitation

7/Intégration

Envoie une photo à ton ami

8/Evaluation

L'enseignant (e) présente sur feuille polycopiée plusieurs icônes. Les élèves doivent classer les images dans le bon ordre pour envoyer une image.

Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICLE ce jour

Les élèves participent oralement

Les élèves exécutent la tache demandée

Les élèves travaillent sur la tablette

EVALUATION

Objectifs d'apprentissage : - Prendre une photo puis envoyer à son ami

Matériels et supports : tablette numérique, application Bluetooth, application SHAREit

Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.

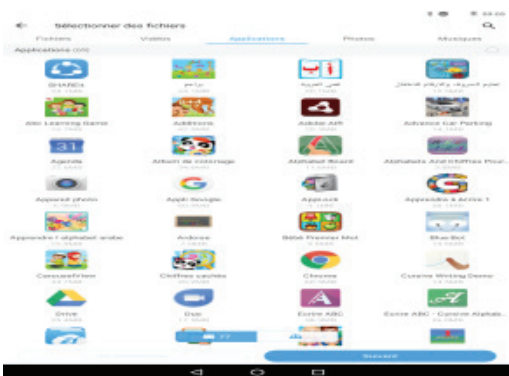
Demarche

1/Rappel

Qui peut nous dire comment on fait pour prendre une photo et puis comment l'envoyer à son ami

2/Situation

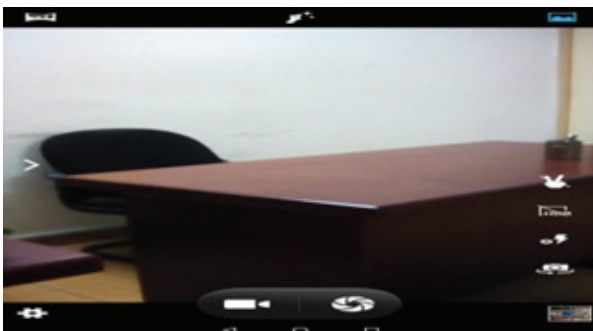
A) Parmi ces images entourer l'icône qui est l'application photo



B) Parmi ces images entourer l'icône SHAREit



C) Entoure le bouton pour prendre une vidéo



D) Avec ta tablette prend une photo de ton ...

Les élèves exécutent

Les élèves travaillent dans le calme

Module 3

Production des supports

Enoncé de la compétence : A partir des APK et utilitaires « Notepad », « Family », « caméra photo » et « enregistreur vidéo » et prenant appui sur des situations problèmes, l'élève sera capable d'écrire son nom, de réaliser une capture d'image, d'enregistrer un message audio et de réaliser un court enregistrement vidéo.

Sens de la compétence : Sens de la compétence : La découverte, la manipulation et l'utilisation des applications « Notepad », « Family », « enregistreurs audio et vidéo » installées sur la tablette

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
	Chapitre 1		Chapitre 2		Chapitre 3		Chapitre 4	
	Utiliser l'APK Notepad.		Capturer une image avec l'APK FAMILY		Réaliser un enregistrement Audio		Réaliser un enregistrement vidéo	
Séances	Etape 1	Etape 3	Etape 1	Etape 3	Etape 1	Etape 3	Etape 1	Etape 3
	Ouvrir l'application Notepad	Ecrire son nom	Découvrir, manipuler l'application et ses différentes options	court enregistrement vidéo. Retrouver sa capture dans la galerie	Découvrir l'utilitaire « enregistreur audio », ses fonctionnalités	Retrouver et lire son enregistrement audio.	Utiliser la caméra vidéo	Retrouver la vidéo du jeu de rôle et le rejouer.
Séances	Etape 1	Etape 4	Etape 2	Etape 4	Etape 2	Etape 4	Etape 2	Etape 4
	Réaliser une frise sur Notepad	Evaluation partielle	Utiliser « Family » pour réaliser une capture d'image	Evaluation partielle	Utiliser l'outil microphone pour effectuer un enregistrement audio	Evaluation partielle	Réaliser la vidéo d'un jeu de rôle joué par deux camarades	Evaluation du Module 1

S 1 : Découvrir de Notepad : 45 min

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capables** de repérer l'application « messagerie » de l'ouvrir et de convoquer le clavier virtuel sur sa tablette.

Matériels et supports : tablette numérique, application et clavier virtuel.

Séance 1 : Découvrir l'application Notepad.

Activités du maître (esse)

Amener les élèves par un questionnement judicieux à indiquer, nommer les principaux boutons de navigation de la tablette. Ainsi l'enseignant amène les élèves à repérer l'application Notepad. L'enseignant (e) s'appuie sur l'icône de la planche murale.

Situation de départ Aujourd'hui nous allons travailler une application qui s'appelle Notepad.



Recherche

Après que tous les élèves aient localisé l'application l'enseignant (e) leur demande de cliquer dessus pour l'ouvrir.

Structuration :

Démonstration magistrale ou d'un bon élève
Description de l'intérieur de l'application. Que voit-on ? comment appelle-t-on ? etc....

A quoi sert-il ? Etc....

Allez ! touchez-le...

Maintenant on ressort de l'application

Cliquer sur le bouton retour



Activité de fixation

Ouvrir et fermer l'application

Evaluation : fiche photocopiée préparée par l'enseignant (e) : les élèves reconnaissent en entourant le bon ordre des actions parmi trois suites proposées.

Activités des élèves

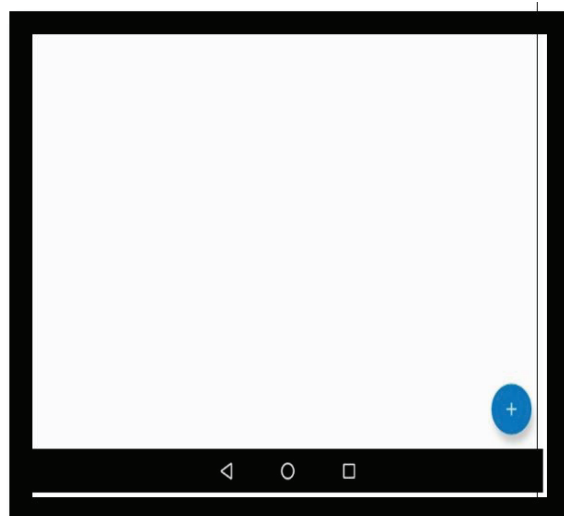
Les élèves exécutent

Répondent aux questions du maître.

Recherche l'apk dans le menu principal de la tablette

Les élèves exécutent.

L'application s'ouvre. Cette page apparaît



Les élèves exécutent

le signe +, des lettres, des chiffres, etc....

Les élèves exécutent



Les élèves exécutent

Rouvre puis referme etc....

S 1 : Réaliser une production écrite avec Notepad : 45 min

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capables** de manipuler le clavier de l'application Notepad pour écrire leur nom respectif.

Matériels et supports : tablette numérique, application Notepad et clavier virtuel.

Activités du maître (esse)

Rappel : la recherche d'applications dans le menu principal. L'enseignant (e) s'aidant des icônes de la planche murale.

Situation de départ :

Loula veut écrire son nom dans la tablette. Quelle application peut-elle utiliser ? elle ne sait pas. Aide-la

Recherche

M. laisse les élèves faire leur recherche individuellement.

Structuration

Confrontation des résultats au TN

Synthèse

On choisit les lettres de ton nom puis on clique sur chacune d'entre elles. Pour l'effacer je place le curseur à la fin du nom puis on appuie sur la touche « effacer ».

Objectivation

Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?

Ecrire son nom sur la tablette.

Effacer le nom après.

Activités de fixation

Comment faire pour écrire Ahmed

On clique sur A puis sur H puis sur M puis sur E et enfin sur D ?

Comment faire pour écrire Ali ?

Evaluation

Sur Fiche photocopiée

Un clavier avec des touches enfoncées par un doigt.

Les élèves doivent entourer le nom indiqué dans les touches du clavier dans l'illustration parmi trois noms proposés en dessous. Proposer deux autres illustrations avec 3 noms en dessous chacune.

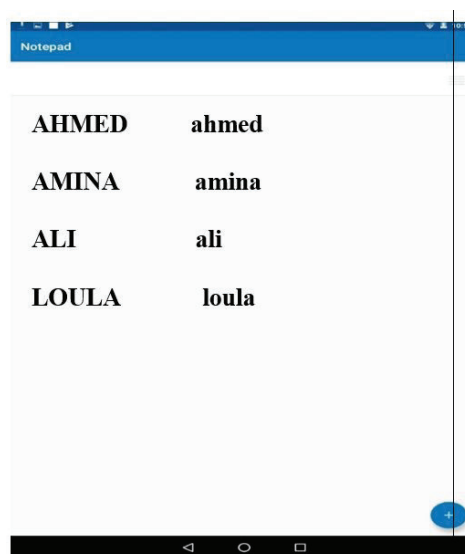
Activités des élèves

Les élèves exécutent

Emission des hypothèses.

L'application s'ouvre. Cette page apparaît

On clique sur le petit icône « + ».



Les élèves exécutent

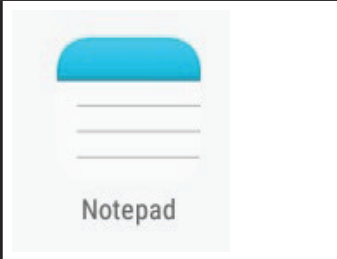
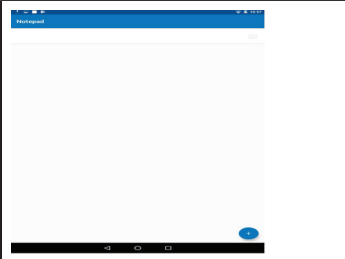
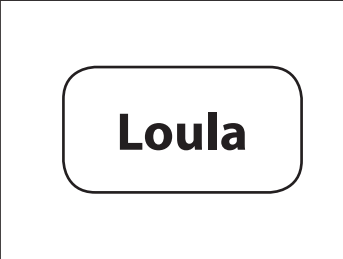
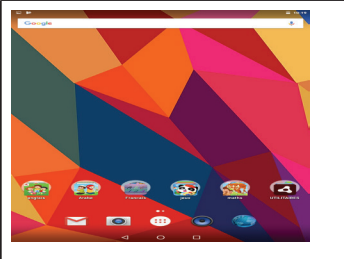
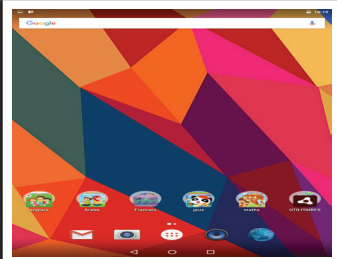
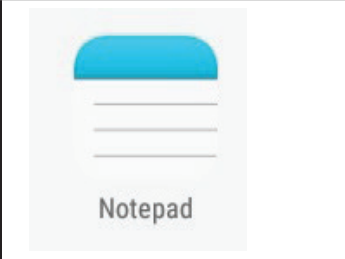
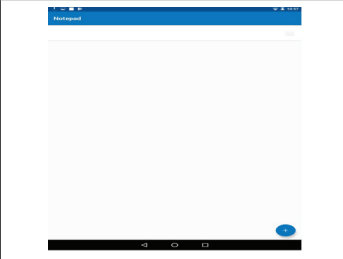
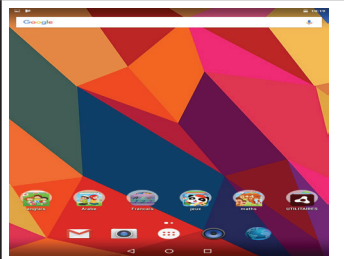
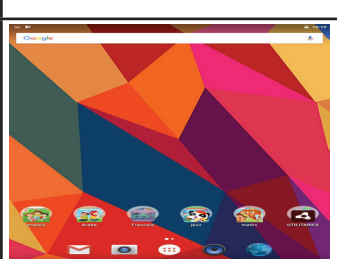
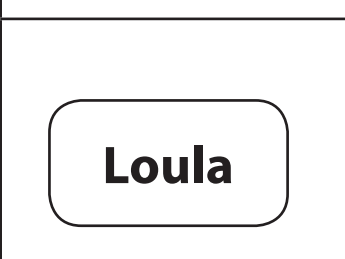
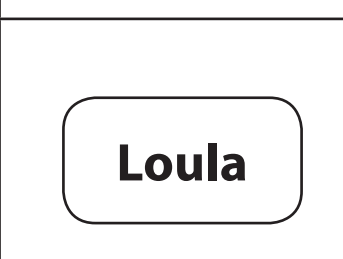
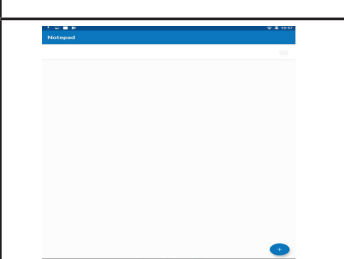
Travaillent sur fiche photocopiée.

Corrigent leur copie respective si besoin.

Evaluation partielle: 45 min.

1- Situation 1

Loula veut écrire son nom sur sa tablette. Elle ne sait pas quel chemin suivre pour arriver à écrire son nom. Aide-la entourer le bon chemin d'accès :

2- Situation 2

A proposer par l'enseignant (e).

3- Situation 3

A proposer par l'enseignant (e)

S 1 : découvrir l'application « family » : 45 min

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capables** de découvrir et manipuler l'application « Family ».

Matériels et supports : tablette éducative, application « Family »

Activités du maître (esse)

Rappel

L'enseignant (e) présente la planche murale et fait reconnaître les applications du menu principale par leurs icônes.

Situation de départ

Le maître montre cette affiche



Qui voit-on ? combien de personne compte la famille. sont-ils bien habiller ? L'enseignant (e) amène les élèves à vouloir leur mettre des habits. cherchez un jeu pour faire ce travail ?

Recherche

M. laisse les élèves faire leur recherche individuellement.

Structuration

Confrontation des résultats au TN

A défaut de bonne réponse l'enseignant (e) se sert d'une affiche ou de l'écran d'une tablette pour montrer l'application « **Family** ».

Il y a combien de type de famille, combien de type de vêtements ? y a-t-il des vêtements pour petite fille ? etc....

Synthèse

On habille d'abord la maman, ensuite le papa, puis le garçon et enfin la petite fille.

On choisit les vêtements selon que l'on va à la plage ou en ville.

Objectivation

Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?

Activités de fixation

La succession de l'habillage, les types de vêtements, les allées et retours dans l'application.**Evaluation**

Sur Fiche photocopiée

Trois chemins d'accès à l'habillage de la famille, l'un correcte et deux autres erronés. A préparer par l'enseignant.

Activités des élèves

Les élèves répondent aux questions du maître.

Les élèves répondent aux questions du maître.

il y a le papa,

la maman,

le fils

et la fille

Oui/ non formulation d'hypothèses

les élèves cherchent dans le menu de la tablette une application qui pourrait les aider à faire ce travail.

Les élèves qui ont trouvé indiquent l'application, l'icône de l'application dans le menu principal.

Les élèves découvrent l'icône de « **Family** » et clique dessus pour découvrir.

Les vêtements de la maman

Les vêtements du papa, les vêtements du petit garçon...

Les élèves s'exercent dans cette entreprise d'habillage.

Les élèves résolvent la situation.

S2 : capturer une image dans « Family »

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capables** de capturer une image dans l'application « Family ».

Matériels et supports : tablette éducative, application « Family », option capture

Activités du maître

Rappel

Repérer, ouvrir, ressortir etc... de l'application « Family »

Qu'a-t-on fait la dernière fois ? refaite la même chose encore.

Situation de départ

Maintenant la famille est bien habillée. La maman demande à Loula de les photographier avec cette tenue. Aide Loula à réaliser la photo de souvenir.

Recherche

L'enseignant (e) laisse les élèves trouver la solution.

Structuration

Confrontation des idées.

Synthèse

On repère la camera en haut de la photo et on clique dessus.



Objectivation :

Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?

Activités de fixation :

Habillage à tour de rôle

Et capture d'image en un clic.

Evaluation :

Retrouver l'icône de l'application dans une suite quatre autres icônes placés sur la même ligne. Proposé deux à trois suites sur le même principe. Une seconde activité d'évaluation doit être accès sur l'icône de la capture d'image dans une suite de quatre icônes. Cela deux à trois reprises.

Recherche l'icône de l'application, l'ouvre, la ferme et revient sur l'application en cliquant sur l'icône.

On habille la famille.

Les élèves habillent de nouveau la famille.

On va les photographier.

Emissions d'hypothèses / discussion



Les élèves exécutent.

A photographier la famille habillée.

Les élèves s'exercent

Ouvrent l'application

Aménage l'image de la famille

Photographie la famille

S 1 : retrouver une capture d'image dans la galerie: 45 min

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capables** de retrouver la capture réalisée dans la galerie de la tablette.

Matériels et supports : tablette éducative, application « Family », galerie photo.

Activités du maître (esse)

Rappel

Allumer la tablette, ouvrir le menu principal, rechercher une application, l'ouvrir, ressortir, aller dans une autre etc.....

Situation de départ.

La maman de la famille photographeur veut voir la photo de souvenir que Loula a prise. Mais Loula ne trouve pas la photo qu'elle vient de prendre. Aide-la.

Recherche

L'enseignant (e) laisse les élèves à rechercher d'abord individuellement.

Structuration

Après confrontation des astuces et idées si les élèves ne parviennent pas à trouver le chemin d'accès à l'image capturer. L

C'est au maître d'indiquer aux élèves qu'il faut la chercher dans la galerie

Correction favorisée par les pairs.

Synthèse

Pour retrouver l'image capturée je me rends dans la galerie.

Objectivation

Qu'avons appris aujourd'hui ?

Activités de fixation

Allez et venir dans la galerie d'image

Evaluation

Galerie	Family	camera

Pour revoir la capture que j'ai faite, je clique quoi en 1^{er}, sur quoi en 2 et sur quoi en 3 : numéroter de 1 à 3

Activités des élèves

Les élèves exécutent

Les élèves répondent aux questions du maître.

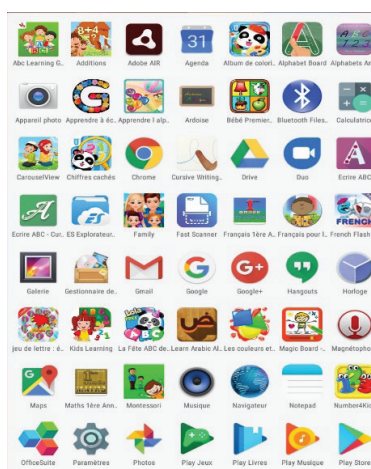
il y a le papa,

la maman,

le fils

et la fille

les élèves se demandent et cherchent dans le menu



Les élèves continuent à rechercher.

Les élèves trouvent la photo dans la galerie.

Trouver des images dans la galerie

Font une capture et ouvre la galerie pour la voir

Chaque fois une capture et demande à son voisin de la retrouver. Intervenir les rôles.

S2 Evaluation partielle : 45 min.

1- **Situation 1**

2- **Situation 2**

À proposer par l'enseignant (e).

1- **Situation 3**

À proposer par l'enseignant (e)

S 1 : Utiliser l'application « enregistreur audio : 45 min

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront **capables** d'utiliser l'application l'enregistreur audio intégré à la tablette.

Matériels et supports : tablette éducative, application « enregistreur audio » ou « microphone »

Rappel : la navigation dans la tablette : ouvrir une application et retourner au menu principal. Ouvrir la galerie et revenir dans le menu principal.

Activités du maître

M Montre la photo de la famille d'Amina sur la planche. Est-ce que c'est photo est sur votre tablette ?

Allez montrer-la moi sur votre tablette.

Fais des allées et retour d'une application à une autre.

Situation de départ :

Ali a appris à se présenter clairement :

Nom prénom Classe Ecole et quartier. Il veut enregistrer cette belle présentation mais ne sait pas comment faire. Aide-le.

Recherche

Maintenant nous allons enregistrer notre présentation. Comment va-t-on procéder ?

L'enseignant (e) circule dans les rangs pour superviser le travail des uns et des autres. Tout en essayant de réorienter les perdus.

Structuration

Confrontation des idées et des stratégies des uns et des autres

Alors comment faire ?

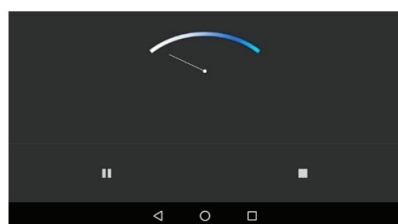
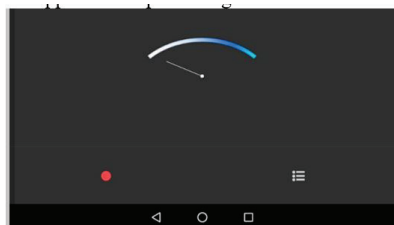
Qui peut nous montrer ?

Synthèses

Tous les élèves réalisent l'enregistrement de leur présentation audio. On clique d'abord sur le micro



On appuie sur le point rouge



Oui monsieur. **Les élèves montrent**

Quelques élèves se présentent à tour de rôle **le chemin d'accès de l'image.**

Les élèves cherchent et trouvent.

Les élèves tentent de montrer.

Quelques élèves viennent au tableau montrer le chemin d'accès à l'aide des icônes de la planche murale affichée au tableau.

Les élèves émettent des hypothèses.

Les élèves exécutent.

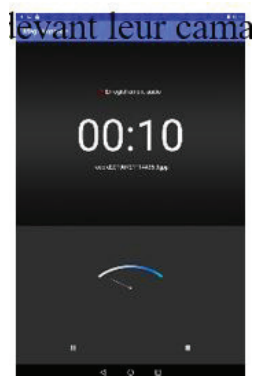
Avec le téléphone.

Avec la tablette...

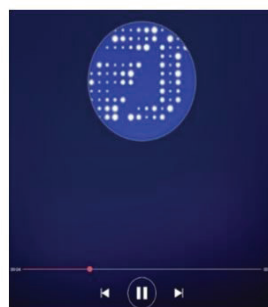
Les élèves s'essayent

Les élèves manipulent la tablette et s'essayent de s'enregistrer.

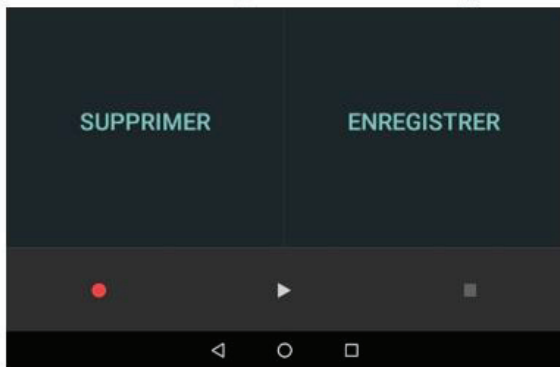
Un ou plusieurs élèves tentent une démonstration devant leur camarade.



Celui qui y arrive fait écouter via le haut-parleur avec l'aide du maître son speech de présentation.



Pour arrêter l'enregistrement cliquer sur le carré.



Clique sur enregistrer pour sauvegarder

Objectivation :

Qu'avons-nous appris aujourd'hui.

Activités de fixation

Aller et revenir dans le chemin d'accès

A la fin ne l'enregistrer pas mais cliquer sur supprimer.

Quelques élèves présentent leur enregistrement personnel à l'ensemble de la classe via le haut-parleur avec l'aide du maître.

Enregistrer des paroles, une présentation etc....

Le maximum d'élèves s'exercent sur le chemin d'accès d'un enregistrement en n'enregistrant pas mais en le supprimant à chaque essaie.

Evaluation : l'enseignant (e) propose sur fiche polycopiée trois parcours différents pour réaliser un enregistrement audio. Consigne : entoure le chemin qui permet un enregistrement réussit.

S 2 : retrouver et lire un enregistrement réalisé : 45 min

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de retrouver grâce à l'explorateur des fichiers l'enregistrement audio de sa présentation.

Matériels et supports : tablette éducative, gestionnaire des fichiers. Fichier audio, lecteur audio et haut-parleur

Activités du maître

Rappel

L'enseignant (e) demande aux élèves d'ouvrir l'application « Family ».

L'enseignant (e) demande de revenir au menu principal.

L'enseignant (e) demande aux élèves d'ouvrir l'application maths 1ère année.

La maîtresse demande : qui peut expliquer pour ouvrir l'application maths 1ère année, sur l'application « Family » etc....

Situation de départ

Loula veut réécouter l'enregistrement de sa présentation. Elle ne trouve pas son fichier. Aide-la.

Recherche

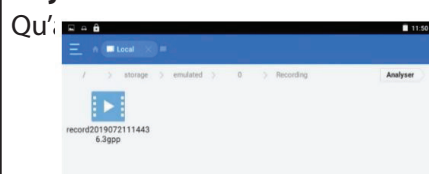
L'enseignant (e) circule dans les rangs et observe.

Structuration

Confrontation des idées.

L'enseignant (e) fait passer au haut-parleur certains speech des élèves qui retrouvent leur fichier audio en demandant de montrer aux autres le chemin

Objectivation



Je clique enfin sur le fichier pour écouter. Pour augmenter le volume j'appuie sur + et pour baisser le volume j'appuie sur – sur le coté de la tablette.

Oui monsieur.

Les élèves exécutent.

Les élèves exécutent.

Les élèves exécutent.

Quelques élèves présentent le chemin d'accès aux autres grâce à la planche murale à l'aide des icônes.

je clique d'abord sur tel icône puis sur tel icône et je suis dans le livret de maths par exemple.

Les élèves ouvrent la tablette au bureau d'accueil.

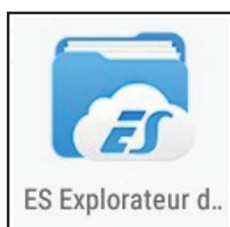
Les élèves émettent des hypothèses.

Les élèves exécutent.

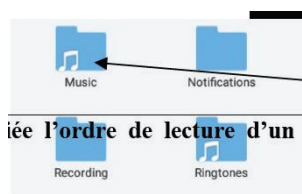
Un ou plusieurs élèves tentent une démonstration devant leur camarade.

Celui qui y arrive fait écouter via le haut-parleur avec l'aide du maître son speech de présentation.

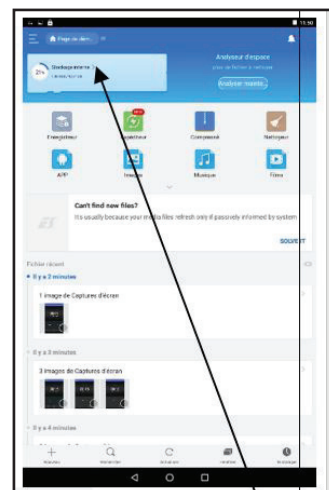
je clique d'abord sur



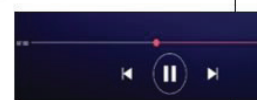
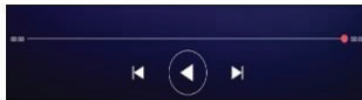
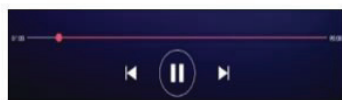
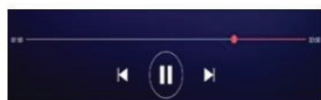
Puis sur Stockage interne Puis sur



l'ordre de lecture d'un

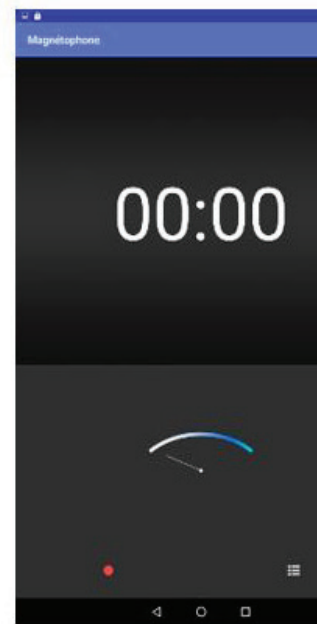
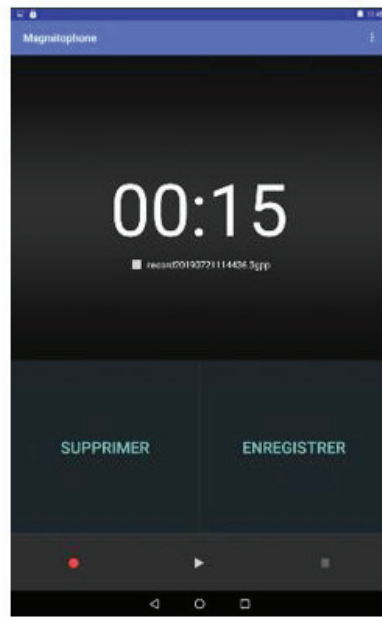
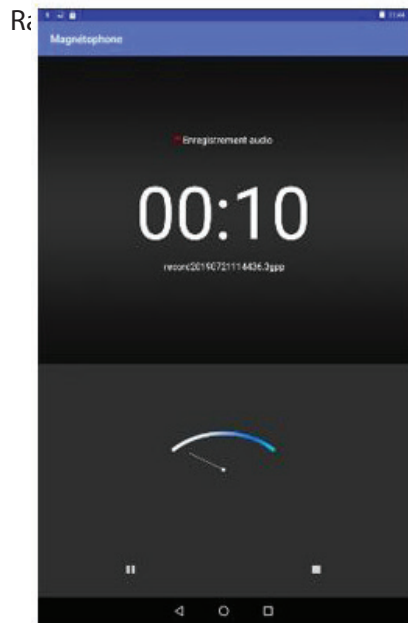


Evaluation : L'enseignant (e) propose sur fiche polycopiée l'ordre de lecture d'un enregistrement réalisé.



S2 Evaluation partielle : 45 min.

7- Situation 1



--	--	--

8- Situation 2

À proposer par L'enseignant (e).

9- Situation 3

À proposer par l'enseignant (e)

S 1 : Effacer et utiliser la caméra vidéo : 45 min

<p>Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de manipuler correctement l'application « caméra vidéo» pour réaliser un enregistrement.</p>	
<p>Matériels et supports : tablette numérique, application caméra photo, les boutons optionnels de l'application.</p>	
<p>Activités du maître</p> <p>Rappel L'enseignant (e) demande aux élèves d'ouvrir et de ressortir de l'application caméra photo.</p> <p>Situation de départ Ali veut filmer son camarade de classe qui se présente. Il ne sait pas comment s'y prendre car une fois dans la galerie il ne trouve que des photos. Aide-le.</p> <p>Recherche L'enseignant (e) laisse les élèves chercher individuellement comment faire.</p> <p>Structuration Confrontation des résultats au TN</p> <p>Synthèse Pour filmer une scène on choisit la caméra vidéo. On clique sur la caméra. Tant que la caméra est rouge l'enregistrement est en cours. Pour arrêter l'enregistrement il faut re cliquer sur la caméra rouge.</p> <p>Objectivation Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ? Filmer une vidéo.</p> <p>Activités de fixation Comment faire pour faire un enregistrement ? Cliquer sur la caméra blanche. Re cliquer sur la caméra rouge pour arrêter. Bouton retour pour sortir de la caméra. Utiliser à la fois la caméra arrière et la caméra frontale.</p>	<p>Les élèves exécutent : ils ouvrent puis ferment la caméra. Prennent une photo etc.....</p> <p>Emission des hypothèses par les élèves</p> <p>Tâtonnent, discutent etc....</p> <p>Les élèves s'exerce à faire plusieurs essais chacun.</p> <p>Les élèves s'exercent.</p>
<p>Evaluation Parmi une suite d'icônes préparée auparavant par l'enseignant (e) sur une fiche photocopiée les élèves doivent mettre en ordre ou ranger dans l'ordre une suite d'icônes sur le chemin d'accès des enregistrements vidéo.</p>	<p>Les élèves s'appliquent.</p> <p>Les élèves corrigent sur la feuille après la correction collective.</p>

S 2 : retrouver une vidéo enregistrée dans la galerie. 45 min

<p>Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de retrouver une vidéo enregistrer dans la galerie et la lire.</p>	
<p>Matériels et supports : tablette numérique, application caméra photo, les boutons optionnels de l'application.</p>	
<p>Activités du maitre</p> <p>Rappel L'enseignant (e) demande aux élèves d'ouvrir et de ressortir de l'application caméra vidéo.</p> <p>Situation de départ Salma a enregistré un court message dans lequel elle se présente. Après elle veut revoir la vidéo mais elle n'y arrive pas. Aide-la.</p> <p>Recherche L'enseignant (e) laisse les élèves chercher individuellement comment faire.</p> <p>Structuration Confrontation des résultats au TN</p> <p>Synthèse Pour retrouver une vidéo enregistrée on ouvre la galerie. Et on repère parmi les fichiers disponibles celle qu'on recherche. Si on ne sait pas on ouvre une par une pour trouver celle recherchée.</p> <p>Objectivation Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ? Trouver la vidéo qu'on a tournée dans la galerie.</p> <p>Activités de fixation Comment trouver la vidéo enregistrée ? Cliquer sur la galerie. Chercher parmi les documents disponibles. Une deuxième stratégie consiste à ouvrir le dossier mes fichiers puis dans mes fichiers cliquer sur vidéo.</p>	<p>Les élèves exécutent : ils ouvrent puis ferment la caméra. Prennent une photo etc..... sans faire d'enregistrement</p> <p>Emission des hypothèses par les élèves</p> <p>Tâtonnent, discutent etc....</p> <p>Les élèves s'exercent à faire des essais d'enregistrement pour le retrouver dans la galerie.</p> <p>Les élèves s'exercent.</p>
<p>Evaluation Parmi une suite d'icônes préparée auparavant par L'enseignant (e) sur une fiche photocopiée les élèves doivent mettre en ordre ou ranger dans l'ordre une suite d'icônes sur le chemin d'accès des enregistrements vidéo disponibles dans la galerie.</p>	<p>Les élèves s'appliquent.</p> <p>Les élèves corrigent sur la feuille après la correction collective.</p>

S 2 : réaliser un projet de tournage d'un jeu de rôle joué en classe. 45 min

<p>Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de tourner un jeu de rôle joué par deux camarades de la classe.</p>	
<p>Matériels et supports : tablette numérique, application caméra photo, décor de la scène etc.....</p>	
<p>Activités du maître</p> <p>Rappel L'enseignant (e) demande aux élèves d'ouvrir et de ressortir de l'application caméra vidéo.</p> <p>Situation de départ Pour participer au concours de la meilleure vidéo en classe, les différents groupes se préparent pour réaliser un tournage consacré sur le jeu de rôle du jour. Le groupe se demande sur les projets.</p> <p>Recherche L'enseignant (e) laisse les élèves chercher individuellement comment faire.</p> <p>Structuration Confrontation des résultats au TN</p> <p>Synthèse Pour retrouver une vidéo enregistrée on ouvre la galerie. Et on repère parmi les fichiers disponibles celle qu'on recherche. Si on ne sait pas on ouvre une par une pour trouver celle recherchée.</p> <p>Objectivation Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ? Trouver la vidéo qu'on a tournée dans la galerie.</p> <p>Activités de fixation Comment trouver la vidéo enregistrée ? Cliquer sur la galerie. Chercher parmi les documents disponibles. Une deuxième stratégie consiste à ouvrir le dossier mes fichiers puis dans mes fichiers cliquer sur vidéo.</p>	<p>Les élèves exécutent : ils ouvrent puis ferment la caméra. Prennent une photo etc..... sans faire d'enregistrement</p> <p>Emission des hypothèses par les élèves</p> <p>1- prépare la répétition du jeu de rôle pour éviter l'hésitation et le stress durant le tournage</p> <p>2 - Choisissent un joli arrière-plan qu'ils décoorent eux même.</p> <p>3- s'assurent qu'il y a un bon éclairage</p> <p>4 - Enregistre la scène du jeu de rôle.</p> <p>Les élèves s'exercent à faire des essais d'enregistrement pour le retrouver dans la galerie.</p> <p>Les élèves s'exercent.</p>
<p>Evaluation Parmi une suite d'icônes préparée auparavant par L'enseignant (e) sur une fiche photocopiée les élèves doivent mettre en ordre ou ranger dans l'ordre une suite d'icônes sur le chemin d'accès des enregistrements vidéo disponibles dans la galerie.</p>	<p>Les élèves s'appliquent.</p> <p>Les élèves corrigent sur la feuille après la correction collective.</p>

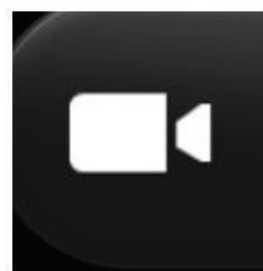
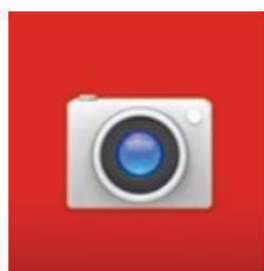
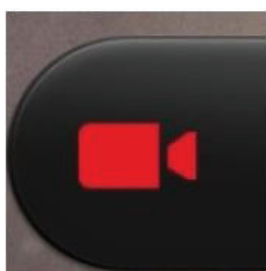
Evaluation modulaire

À la fin de l'année scolaire, l'enseignant (e) organise une fête. Au milieu d'un joli décor, il y a des gâteaux et des sucreries. Les élèves joliment habillés dansent et chantent. Ali et Loula veulent garder un beau souvenir de cette journée. Lui, veut réaliser une vidéo et Loula se charge de faire de belles photos.

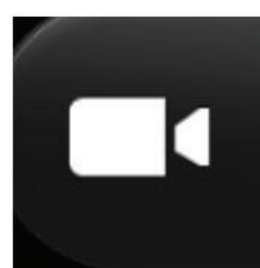
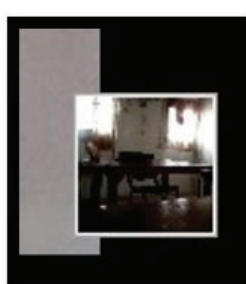
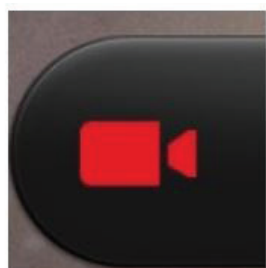


1. Aide Ali à faire son enregistrement en rangeant les actions dans l'ordre chronologique.

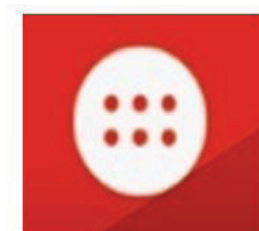
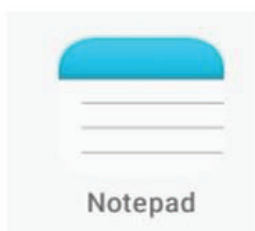
1	2	3



2. Loula n'arrive pas à vérifier si son 1er enregistrement vidéo a réussi ou pas. Aide-la, à le retrouver dans sa tablette.



3. Pour bien se rappeler de cette journée, Loula veut écrire la date de la fête de fin d'année dans sa tablette. Aide-la à trouver la bonne application. Entoure.



Module 4

Initiation à la Robotique

**Sens de la compétence : Utilisation basique des applications robotiques
'Blue-bot' et 'Scratch. Jr'**

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
Utilisation basique des applications robotiques 'Bee-bot' et 'Scratch. Jr'	Chapitre 1		Chapitre 2		Chapitre 3		Chapitre 4	
	Introduction à la robotique.		Découverte et utilisation du robot Blue-bot		Découverte et utilisation basique du Scratch. Junior		Programmer avec un robot	
Séances	Étape 1 - Comptine " Dans mon château, il y a un robot sur APK	Étape 1 Se déplacer dans un quadrillage	Étape 1 - Découverte du robot Bee-bot et son quadrillage	Étape 1 - programmer un parcours	Étape 1 - Découverte séance	Étape 1 - programmer des parcours suite	Étape 1 - Découverte de l'APK , programmation pour les enfants de Mestel'.	Étape 1 Evaluation modulaire.
Séances	Étape 2 - La marche du robot - se déplacer dans la classe	Étape 2 Évaluation partielle	Étape 2 détective	Étape 2 Evaluation partiel	Étape 2 - Programmer un parcours	Étape 2 Évaluation partielle	Étape 2 - Programmer des parcours - Coder un déplacement sous forme d'un programme	Étape 2 OII modulaire

S2 : LA MARCHE DU ROBOT

Durée : 45 min

Organisation de la classe : travail de groupe

Objectifs : L'élève doit être capable de :

- Marcher selon une cadence précise et une direction droite.
- Connaître le vocabulaire de la marche robot : marche avant, marche arrière, pivoté à gauche, pivoté à droite.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres.
- Apprendre en jouant

Matériaux.

Chiffon, balle de tennis

Déroulement (Séance 1)

Activités de l'enseignant	Activités des élèves
<p>1. Rappel Le maître fait un petit rappel de la comptine de la séance précédente.</p> <p>2. Situation d'exploration En classe, le maître demande aux élèves d'occuper tout l'espace et d'avoir un chiffon ou une balle de tennis. A) Consigne - placer devant, derrière, à gauche, à droite, en dessus, en dessous l'objet que vous avez dans la main.</p> <p>3. Mettre en scène la comptine Le maître donne la consigne - quand le robot marche, tout le monde marche. - quand le robot saute, tout le monde saute. - quand le robot court, tout le monde court.</p> <p>4. la marche robot a) recherche Le maître demande aux élèves de marcher de façon saccadée, et il fait une démonstration. Puis il leur donne une instruction : - tout droit, en arrière, pivoter à gauche, pivoter à droite.</p> <p>b) Évaluation Qui va venir au tableau et faire la marche du robot</p>	<ul style="list-style-type: none">- Récitent la comptine- Ont un chiffon ou une balle de tennis- Placent devant, derrière, à gauche, à droite, en dessus, en dessous- Écoutent la consigne et font en mouvement ce qu'elle dit- Les élèves doivent marcher de façon saccadée.- Un élève va au TN et fait la marche du robot.

S3 : Le tableau quadrillé

Durée : 45 min

Organisation de la classe : travail de groupe et puis individuel

Objectifs : L'élève doit être capable de :

- Avancer d'un point A à un point B sur un tableau quadrillé
- Expliquer le chemin que l'on prend et les déplacements que l'on fait.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, des descriptions ou explications.
- Apprendre en réfléchissant

Matériaux

fiche A3 tableau quadrillé capsules de couleurs différentes, PLM

Déroulement

Activités de l'enseignant

Activités des élèves

1. Rappel

Le maître fait un petit rappel de la marche du robot de la séance précédente

2. Situation d'exploration

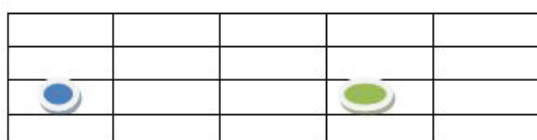
A) Effectuer un trajet simple

Le maître présente aux élèves la situation

- un tableau quadrillé est affiché au tableau.
- puis **2 capsules (bleu et vert)** sont placées sur une même ligne ou une même colonne.
- puis **2 capsules (bleu et vert)** sont placées sur une **même ligne** ou une même colonne.

B) Consigne

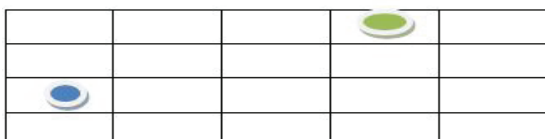
- Déplace sur le tableau, **la capsule bleue jusqu'au vert** case par case. Tu dois compter le nombre de déplacements nécessaires.



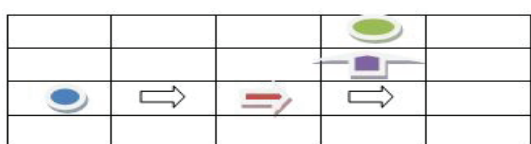
3. Recherche

A. Effectuer un trajet complexe

Même démarche, mais **les capsules** ne sont plus ni sur une même ligne ni sur une même colonne



- Le maître donne la consigne suivante : Déplacer sur le tableau, **la capsule bleue jusqu'au vert** case par case. Tu dois compter le nombre de déplacements nécessaires.

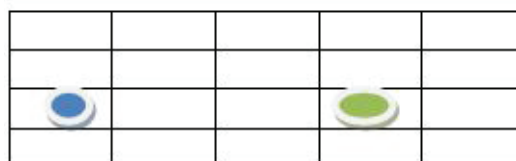


4.Évaluation (PLM)

Tu dessines les flèches sur ton ardoise.

- Font la marche du robot

- Les élèves emmènent et font glisser **la capsule bleue jusqu'au vert**, puis comptent le nombre de déplacement.

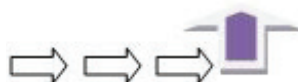


- Vont d'un point à un autre sur **une trajectoire (non rectiligne)** et **comptent le nombre de déplacements :**

(flèches 4)

- Dessinent les flèches.

(4 flèches)



Semaine 4

EVALUATION

Durée : 45 min **Organisation de la classe :** travail individuel

Objectifs : l'élève doit **être capable de :**
 - **utiliser ses acquis**

Matériaux
 Feuilles photocopées avec tableau quadrillé bandes numérique

Déroulement

Activités de l'enseignant	Activités des élèves																																				
<p>Activité 1</p> <hr/> <p>Aides AHMED à aller récupérer sa tablette.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td></tr> <tr><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td></tr> <tr><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td></tr> <tr><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td><td style="width: 40px; height: 40px;"></td></tr> </table> </div> <p>Tu dessines les flèches pour aller prendre sa tablette sur la bande numérique ci-dessous.</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%;"> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> </table>																													<p>- Aident Ahmed à récupérer sa tablette.</p> <p>- dessinent les flèches pour aller prendre sa tablette sur la bande numérique ci-dessous.</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%;"> <tr><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td><td style="width: 25px; height: 25px;"></td></tr> </table> <p>- Colorient la bonne réponse.</p>								
<p>Activité 2</p> <p>Colorie la bonne réponse</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <tr> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> </tr> </table> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> </tr> </table>																																					
<p>Correction collective</p>																																					

Compétences : Initiation à la Robotique

Objectifs : L'élève doit être capable de

- reconnaître les commandes de base pour programmer un robot, découvrir les mouvements de base de la Blue-BOT et la façon de faire une séquence de programmation,

élaborer et communiquer des instructions de programmation, se déplacer sur un carrelage, coder et décoder un déplacement,

-développer sa capacité d'imagination et d'abstraction.

Matériel : robot Blue-BOT – tapis alphanet avec cases – petits animaux

Pré requis (1min) vocabulaire : Utiliser les notions d'orientation en classe (sa droite, sa gauche, an avant, en arrière, avancer, reculer....etc.).

Déroulement de la séance

Activités du maître (esse)

Une drôle de petite bestiole

Etape 1

Demander aux élèves ce que c'est qu'un robot

Etape 2 (phase de découverte)

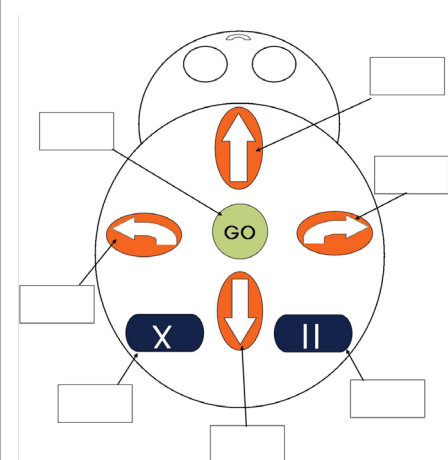
Présenter **LE ROBOT BLUE BOT**

Blue-Bot :



Expliquer pourquoi il s'appelle ainsi (Blue=bleu et Bot=> Robot avec l'accent anglais) il est de couleur bleu claire. Montrer la face inférieure et ses deux boutons – et la face arrière avec attache-remorque – et la face

supérieure et ses 4 boutons directionnels + Avance + Efface mémoire et arrêt.



Avant d'expliquer les actions des touches, demander s'ils ont une idée sur leur fonction.

Activités des élèves

Les élèves expriment ce que c'est un robot et peuvent jouer à faire le robot ...

- Il découvrent le robot Blue-BOT, manipulent

- Il s'appelle Blue-BOT

- Ils découvrent les actions de touches à tour de rôle.

Etape 3

Propose de travailler Blue Bot dans la classe.

Etape 4

Présenter le tapis sur feuille A3 ou tablette en classe et demander aux élèves de déposer un animal sur une case et programmer Bee Bot pour qu'il effectue le chemin jusqu'à son animal.



Quand l'élève se trompe, il recommence ou rajoute une action (rôle de la touche d'effacement de la mémoire)

Etape 5 (évaluation)

Redemander aux élèves comment s'appelle ce robot, s'ils ont aimé cette séance. Leur donner une feuille de papier cartonnée et leur demander à leur retour en classe de dessiner la face du « dessus » de Blue Bot afin de confectionner un tapis qui servira à un travail ultérieur.

Si l'élève se trompe cliquer sur la touche d'effacement de la mémoire ' X.

- Ils dessinent la face du ' dessus ' de Blue Bot sur feuille et avec des flèches.

- Ils expliquent ce qu'ils ont fait en séance 1 avec le robot.

• Séance 6

Déplacement simple/ complexe

Étape 1

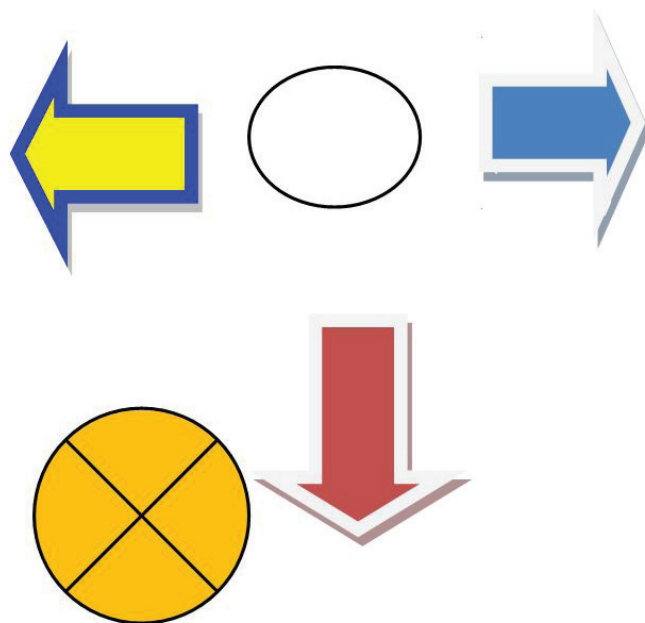
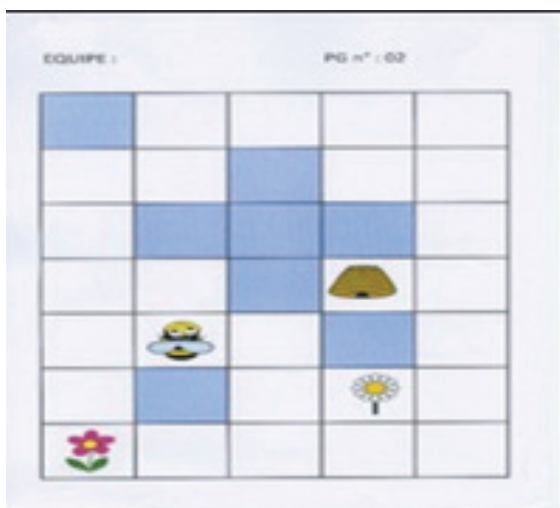
Du fait de l'absence de deux élèves en séance 1, quelques camarades expliquent ce qu'ils ont effectués avec le robot et le tapis dans la leçon précédente.

Étape 2

Les deux élèves absents programment le robot pour qu'ils se rendent sur la case d'une figurine-animal de leur choix.

Étape 3

grille d'exercice : les élèves écrivent un «3D» (=case départ) et un «A» = case d'arrivée (suffisamment loin du «D»), puis code le chemin que Blue bot devra parcourir pour se rendre de «D» vers 3A» avec des flèches haut-bas-droite-gauche en utilisant les cartes de direction



Ils utilisent ou dessinent les cartes de direction pour coder.

Découpent et collent une étiquette animal sur une des cases de la grille.

Utilisent les cartes flèches pour coder.

Exécutent sans que le Blue-bot (maquette) ne tombe.

Font une mise en commun.



Étape 5

Retour collectif sur la séance (ce qu'ils ont retenu, ce qu'ils ont aimé...)

• **Séance 5**

Défis blue-bot

Activité débranchée

L'enseignant en charge de la classe donne les consignes de l'exercice.

Les élèves ont à leur disposition 'Les défis de parcours (poster avec les chemins) et le robot Blue -bot.

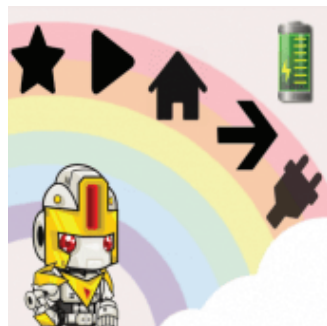
Un exercice leur est proposé sur une fiche : coder ensuite le chemin que devra parcourir le robot pour arriver à l'étiquette-animal en dessinant les cartes de direction sur les bandes numériques.

Doc de l'activité (voir ANNEXE)







Exposition de tous les défis des groupes et débattre. Selection du meilleur défi réalisé

• **Séance 8**

- Travailler sur l'application de programmation des enfants de Mestal. Utilisation de la tablette numérique. (activité abstraite)



Évaluation

Tracent le schéma parcouru par Blue-BOT puis codent par des fleches de direction en bas sur les bandes numériques.



- Créer un robot marionnette

- Dessinent un robot

- Réalisent en filmant une scène avec la tablette sur l'utilisation du robot

- Meilleur vidéo ou photo sera affichée en classe ou dans un projet d'école, utilisent la tablette et font des activités du robot Bee-Bot.

• **Séance 11**

Projet interdisciplinaire

Sur une feuille A3 murale avec un quadrillage et un robot Blue-bot maquette autour d'un jeu Mise en projet autour du genre policier (chef de village) sur lequel apparaîtront les portraits de différents coupables:

Ali a perdu sa souris ce matin dans la maison. Aide-le à retrouver le coupable:

Les étapes de la réalisation :

Les élèves travailleront sur la compréhension autour de la situation du type "portraits robots".

Jeu du portrait-robot

- Retrouver le coupable avec le détective robot Blue-bot représenté par une carte en utilisant par code les cartes -flèches

L'enseignant (e)



Puis le maître demande aux élèves de décrire le coupable au TN une fois trouvé.

Retrouver le coupable avec le détective robot Blue-bot représenté par une carte.

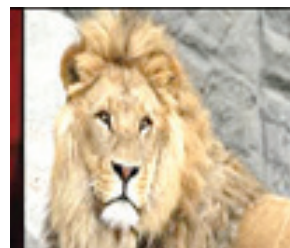
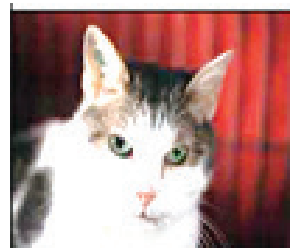


- Utilisent puis travaillent sur l'application de programmation avec un robot dans la tablette.

Les élèves émettent des hypothèses.

- Chaque élève doit retrouver le coupable avec le détective robot Blue-bot représenté par une carte en utilisant par code les cartes -flèches.

- Les élèves trouvent les codes qui permettent de trouver l'animale qui a mangé la souris.



Décrivent le coupable au TN oralement.

SCRATCH .JR

Séance 1 :

Découverte de l'interface de Scratch junior

« Nous allons programmer un personnage, **Scratch** (le montrer) sur les tablettes ».

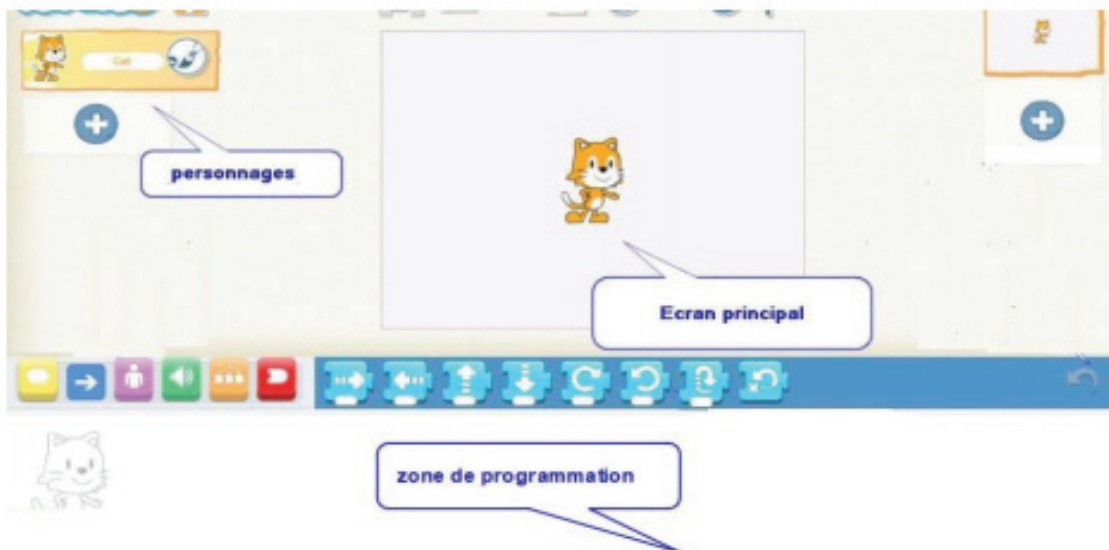
Ali veut te montrer à ouvrir SCRATCH et ouvrir un nouveau projet. Que va-t-il faire ?

Manipulations libres dans un premier temps puis demandé aux élèves de faire bouger le lutin Scratch.

Réponses des élèves :

- Faire bouger Scratch avec le doigt.
- Utiliser les blocs de programmation : pour faire avancer Scratch, les élèves touchent le bloc « avancer vers la droite » autant de fois qu'ils veulent le faire avancer.
- Glisser un bloc dans la zone de script.

Discussion ensuite sur l'interface (la zone des personnages, la zone de programmation, L'écran principal) et sur les solutions trouvées pour faire bouger Scratch.



Consigne : Vous devez déplacer Scratch mais vous ne pouvez plus le toucher et vous ne pouvez plus toucher le bloc « vers la droite ».

Recherche de solution et explicitation

- Ensuite en groupe classe ; afin de les guider dans leurs recherches, faire le parallèle avec une voiture (Quand démarre-telle quand elle est arrêtée à un feu ? Quand il devient vert...

Parallèle avec le drapeau vert de Scratch).

- Enchaîner ensuite sur la nécessité d'avoir un début (le drapeau vert) donc une fin.

A la fin de la séance






Séance 3

Exploration des fonctionnalités de scratch junior

Situation d'exploration

Souad veut explorer scratch. Que va-t-elle faire ?

Les élèves doivent énoncer clairement les différentes actions effectuées par Scratch.

Scratch se déplace de gauche à droite puis de bas en haut.	<ul style="list-style-type: none"> - Vers la gauche - Vers la droite - Vers le haut - Vers le bas 	
Utiliser les nombres dans les blocs de mouvement pour réduire le nombre de blocs de mouvement utilisés.		
<p>Combiner différents blocs de mouvement en séquences programmées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de blocs de mouvement correspond à un nombre d'actions effectuées par un personnage. - L'ordre des commandes dans une séquence programmée correspond directement à l'ordre des actions effectuées par un personnage. 		
Scratch se déplace de gauche à droite puis de droite à gauche sans jamais s'arrêter.	- Répéter indéfiniment	
Utiliser le bloc « répéter indéfiniment » pour faire un programme de répétition.		
Scratch se déplace de gauche à droite puis de bas en haut et fait un tour complet sur lui-même.	<ul style="list-style-type: none"> - Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre - Tourner dans le sens inverse 	
Scratch saute sans arrêt.	- Sauter	
Scratch saute 3 fois, à chaque fois plus haut. Ensuite, il fait un tour complet sur lui-même.	Modifier le nombre inscrit dans le bloc « sauter »	
Scratch apparaît puis disparaît sans arrêt.	<ul style="list-style-type: none"> - Visible/invisible - Attendre 	
Scratch joue à cache-cache derrière les arbres. C'est l'hiver.	Changer de décor	

Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de coder un déplacement sur quadrillage pour programmer un parcours donné en utilisant l'application « programmation ».

Matériels et supports : tablette numérique, application « Programmation »

Activités de l'enseignant (e))

Rappel : déplacement sur quadrillage avec Blue-bot.
Rappel des touches de programmation. Provoquer un parcours sur la tablette avec Blue-bot.

Situation de départ :

Dessin d'un quadrillage de l'application « Programmation » que voit-on sur cette affiche ?



L'enseignant (e) attire l'attention des élèves sur le dessin du chargeur.
L'enseignant (e) demande aux élèves de prendre leur tablette, d'aller dans le menu, et de recherche une application appelée « Programmation »

Objectivation

Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?
Comment reconnait-on cette application dans la tablette.
Comment écrire un code dans cette application ?

Activités de fixation

Ressortir de l'application et du menu. Puis retrouver l'application et l'ouvrir. Ecrire un code. Valider le code. Effacer un code ou une partie d'un code etc...

Evaluation

Sur Fiche photocopiée. Une serie de chemin d'accès. parmi lesquels celui de l'apk. Ou une serie de codes parmi lesquels certains sont valides et d'autres pas.

Activités des élèves

Les élèves exécutent

Les élèves commentent : un quadrillage, des flèches, des petits carrés etc...

Les élèves émettent des hypothèses. C'est un jeu, c'est un exercice etc...

Les élèves cherchent l'application ayant pour icone l'image ci-dessous.



Un robot et des flèches.

Travaillent sur fiche photocopiée. Les élèves doivent reconnaitre le bon chemin qui mène à l'apk. Ou les codes valides parmi ceux proposés etc...

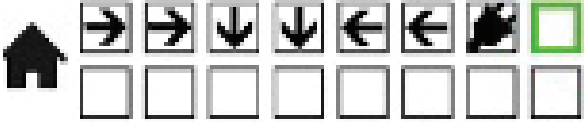
Objectifs d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de coder un déplacement sur quadrillage pour programmer un parcours donné en utilisant l'application « programmation ».

Matériels et supports : tablette numérique, application « Programmation »

Activités de l'enseignant(e)

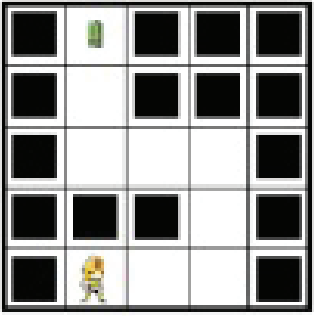
Rappel : Rappel des touches de programmation.
Provoquer un parcours sur la tablette avec Blue-bot.

Situation de départ :
L'enseignant(e) propose un programme de parcours dans « Programmation » au tableau.



L'enseignant (e) demande de commenter le programme de déplacement.
Est-il valide ou faux ?
Prenez votre tablette. Cliquez sur Programmation et réalisez ce programme et voir où va le robot.

L'enseignant(e) propose le parcours suivant.



Objectivation
Comment programmer un code.
Comment décoder un parcours programmé.

Evaluation
une série de codes parmi lesquels certains sont valides et d'autres pas.

Une série de parcours dont les élèves devront retrouver le code de programmation.

Activités des élèves

Les élèves exécutent

Les élèves commentent : un quadrillage, des flèches, des petits carrés etc...

Il est valide.

Les élèves exécutent.

Les élèves tentent de décoder ce parcours et écrivent le code sous forme de flèches.

Travaillent sur fiche photocopiée. Les élèves doivent retrouver les codes valides parmi ceux proposés etc... ou encore retrouver le code de programmation des parcours donnés.

Compétences attendues ou items / semaine	N.A (Non Acquis)	E.V.A (En voie d'acquisition).	A (acquis)
Se déplacer à l'intérieur du quadrillage			
Coder et décoder un schéma de déplacement»			
Aller dans l'application demandé par l'enseignant (e)			

Items ou compétences			
Noms des élèves	Se déplacer à l'intérieur du quadrillage	Coder / décoder un schéma	Aller dans l'APK

