

RÉPUBLIQUE DE DJIBOUTI  
UNITÉ - ÉGALITÉ - PAIX

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

# GUIDE



## GUIDE TICE 3<sup>ème</sup> ANNÉE

NOUVEAU PROGRAMME 2021

# VERSION NUMÉRIQUE



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

**REPUBLIQUE DE DJIBOUTI**

**Unité – Egalité - Paix**

**MINISTRE DE L'EDUCATION NATIONALE  
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE**

**T I C E**

**Technologies de l'information et de la Communication pour  
l'Enseignement**

**3ème année**

**Guide du maître**



**C** RIPEN



**REPUBLIQUE DE DJIBOUTI**

**Unité – Egalité - Paix**

**MINISTRE DE L'EDUCATION NATIONALE  
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE**

**Guide du maître**

**3<sup>ème</sup> année**

**De l'enseignant de base**

**Conçu et rédigé par :**

**Concepteurs :**

**M. Mohamed Ahmed Mohamed  
(Conseiller Pédagogique DJIB A)**

**M. Hamadou Ali Mohamed  
(Conseiller Pédagogique DJIB C)**

**M. Hachim Abdourahman Mohamed  
(Instituteur au Cripén)**

**M. Mahdi Omar Eganeh  
(Formateur CFEEF)**

**M. Issé Alwan Issé  
(Instituteur)**

**M. Djama Ahmed Mohamed  
(Instituteur Ecole d'Excellence)**

**Directeur Pédagogique :**

**M. Adil Saleh Ali  
(IEN Base)**

**Valideur :**

**M. Gamal Moukhaled  
ABDOUL-AZIZ  
(CRIPEN)**

**Maquette et mise en page**

**Mme. Nima Bouh Assoweh  
(CRIPEN)**

**Couverture et illustrations :**

**M. Abdikani Bachier Fourreh  
(CRIPEN)**

# Avant-propos

Ce guide a pour objectif d'accompagner l'enseignant dans la mise en œuvre du nouveau programme des TICE de l'enseignement de base. Il doit également lui donner des apports pédagogiques, des solutions, des configurations possibles ainsi que des offres diversifiées : Ressources pour enseigner avec les tablettes tactiles dès la première année de l'enseignement de Base.

Pour éviter, les redites, le guide présente des fiches types qui peuvent être adaptées pour chaque séquence et des pistes pédagogiques organisées par séance, dont la durée est invariable. 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, apparaît pour donner des informations sur le contenu au début de chaque module.

Viennent 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 (Support Power Point)

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, des séances sont reparties avec précision et clarté.

# SOMMAIRE

## Cadre général - TROISIEME ANNEE - CYCLE 2 -

### **I - Introduction**

Les TICE regroupent un ensemble d'outils conçus et utilisés pour

- Produire,
- Traiter,
- Entreposer,
- Échanger,
- Classer,
- Retrouver et lire des documents numériques à des fins d'enseignement et d'apprentissage.

Les TICE essayent d'améliorer l'efficacité pédagogique des enseignants : certaines compétences en particuliers : la compréhension, la créativité et la mémorisation, au travers d'activités plus individualisées ou plus collaboratives, plus libres et plus riches tout en étant plus concrets.

Les TICE correspondent aussi à une volonté forte de former les jeunes pour qu'ils fassent un usage responsable de ces technologies, notamment dans le domaine numérique,

### **II - Les finalités de l'enseignement des TICE :**

- Former l'élève pour qu'il explore les outils du numérique en toute sécurité et avec éthique
- Expliquer les bienfaits du partage de connaissances (travail en commun)
- Guider l'élève dans l'apprentissage de cette nouvelle technologie.

## Module 1 : Utilisation basique de la tablette

### Identifier – Décrire - Distinguer

<b>S1</b>	L'environnement de la tablette (L'écran tactile)	<b>P</b>
<b>S2</b>	Manipulation de l'écran	<b>P</b>
<b>S3</b>	Saisie au clavier tactile	<b>P</b>
<b>S4</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>
<b>S5</b>	<b>Découverte du « Gestionnaire de fichiers »</b>	<b>P</b>
<b>S6</b>	<b>Étude et Accès aux fichiers</b>	<b>P</b>
<b>S7</b>	<b>Étude et travail autour des « applications »</b>	<b>P</b>
<b>S8</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>

## Module II : Exploration des applications

### Découvrir – Exploiter

### l'interface de logiciel éducatif

<b>S9</b>	Utilisation de l'appareil photo (1)	<b>P</b>
<b>S10</b>	Utilisation de l'appareil photo (2)	<b>P</b>
<b>S11</b>	Prises de photos (1)	<b>P</b>
<b>S12</b>	Prises de photos (2)	<b>P</b>
<b>S13</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>
<b>S14</b>	<b>Puzzle (1)</b>	<b>P</b>
<b>S15</b>	<b>Puzzle (2)</b>	<b>P</b>
<b>S16</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>

## Module IV : Exploration des applications

### Découvrir – Exploiter l'interface de logiciel éducatif

<b>S17</b>	Découverte de l' « App » graffiti	<b>P</b>
<b>S18</b>	Utilisation de l' « App » graffiti	<b>P</b>
<b>S19</b>	Découverte de la Calculatrice	<b>P</b>
<b>S20</b>	Manipulation de la Calculatrice	<b>P</b>
<b>S21</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>
<b>S22</b>	Découverte de l' « App » Openboard	<b>P</b>
<b>S23</b>	Manipulation de l' « App » Openboard	<b>P</b>
<b>S24</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>

## Module IV : Initiation et Programmation robotique

<b>S25</b>	Découvrir l'APK « <b>Bee bot</b> »	<b>P</b>
<b>S26</b>	Découvrir l'APK « <b>Robot</b> »	<b>P</b>
<b>S27</b>	Déplacement du « Robot » dans un quadrillage	<b>P</b>
<b>S28</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>
<b>S29</b>	Découvrir l'APK « <b>Blue bot</b> »	<b>P</b>
<b>S30</b>	Coder et Décoder une programmation	<b>P</b>
<b>S31</b>	Programmer à distance	<b>P</b>
<b>S32</b>	<b>Évaluation partielle</b>	<b>P</b>

- Développer la pensée informatique chez l'élève dès son jeune âge
- Favoriser l'intégration des compétences de vie chez l'élève
- 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



### **III . Profil de sortie disciplinaire**

#### **L'élève à la fin du cycle primaire (5ème année -cycle II-)**

##### **Les compétences des TICE :**

Maitriser 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 (basique).
- Saisir un texte
- Utiliser des applications spécifiques aux différentes disciplines de l'enseignement base/fondamental : (Géogébra (Maths), dictionnaire ou encyclopédie (français) pour les recherches, exploitation des fonctions (Word/Excel et autres fonctions basiques ...)

##### **✧ Le profil de sortie de la discipline de la 1ère à la 9ème année**

À la fin de la 9ème année (fondamentale), en faisant appel aux ressources relatives des TICE : l'élève doit être capable de :

- Explorer les outils du numérique en toute sécurité et avec éthique.
- Avoir des connaissances lui permettant d'identifier les différents composants usuels d'un système informatique (de la tablette basique à l'unité centrale, souris, clavier imprimante logiciel
- Avoir des compétences liées à l'outil informatique lui permettant de s'en servir correctement des dispositifs et des périphériques à sa disposition.
- Utiliser des logiciels spécifiques pour faire ses recherches (dictionnaire et encyclopédie sur support CD ou DVD-ROM):
  - Géogébra
  - Dictionnaire ou encyclopédie
  - Exploitation des fonctions (Excel et autres ...)
- Utiliser l'ordinateur comme outil de renforcer de ses capacités dans d'autres disciplines

## Les orientations/Formations

- Formation orientée vers la pratique nécessitant un matériel approprié et évolutif.
- Formation à trois orientations de caractère pédagogique, technique ou sociale.

La nécessité de favoriser une formation spécialisée des intervenants et des mises à jour appropriées.

Ceci pose le problème de la formation des enseignants, qui ne sont pas forcément tous compétents dans l'usage des TICE. Mais des formations continues leur seront offertes.

Les démarches pédagogiques

## Démarche pédagogique

- Pédagogie active utilisant la mise en situation
- Large exploration des ressources du web (tutoriel, simulation...)
- Réalisation de projets et travail d'équipe par les élèves
- Motivation par les travaux pratiques et les défis en robotique
- Organisation de concours et compétition

## Les évaluations

- Évaluation diagnostique (importante vu les apprentissages de niveaux très variés à travers les expériences personnelles)
- Évaluation formative avec une rétroaction rapide favorisée par les outils des TICE qui sont à la disposition
- Évaluation sommative

# Module 1

## L'ENVIRONNEMENT DE LA TABLETTE.

### **Séquence 1 : La tablette (tactile)**

**Séquence 1 : Découverte de l'écran tactile.**

**Niveau: 3<sup>e</sup> Année.**

**Durée de l'activité : 30 min.**

**Objectifs de la séquence :**

#### **L'élève sera capable de**

- 1- Rappeler les notions acquises en classe de 2e A.
- 2- Découvrir l'écran tactile
- 3- Démarrer et arrêter sa tablette.
- 4- Reconnaître les différentes composantes de la tablette.
- 5- Placer des étiquettes-noms au bon endroit.

#### **Compétences travaillées :**




- Mémoriser les mots.
- Comprendre le sens des mots.

Connaissances visées : **Écran tactile – Démarrer – Arrêter - volume haut –volume bas – Retour sur écran précédent – retour à l'écran d'accueil – accès aux applications – caméra – haut-parleur – microphone.**

Applications utilisées : Jeu de mots – voir **livret numérique**

#### **Description de l'activité :**

- Observer la séquence animée
- Placer des étiquettes-noms au bon endroit à l'aide des images représentant une tablette.

Déroulement		
<b>1. Rappel</b>	Comment reconnaître sa tablette.	Les élèves retrouvent leurs tablettes en cherchant le nom derrière
<b>2. Situation d'exploration</b>	<p><b>Activité 1: Découvrir l'écran tactile</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Voir le support</b></li> </ul>	Les élèves essaient de trouver quelques composantes de la tablette.
<b>3. Recherche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observation sur diaporama.</li> <li>• Validation des réponses.</li> </ul>	Les élèves trouvent les réponses.
<b>4. Structuration</b>	<p><b>Validation des réponses</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation des résultats de la recherche par les élèves</li> <li>- Présentation des différentes parties constituant la tablette sur fichier Powe</li> </ul> 	Les élèves recherchent individuellement puis par groupe
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour : on a découvert les composants de la tablette
<b>6. Intégration</b>	<p><b>Activité Numérique n°1</b></p> <p>Observation des icônes sur l'écran.</p> 	Travail individuel sur tablette
<b>7. Evaluation</b>	<b>Compléter les étiquettes</b>	Les élèves complètent l'exercice

# LA MANIPULATION DE L'ÉCRAN

## Séquence 2 : La manipulation de l'écran.

Niveau : 3e Année.



Durée de l'activité : 30 min.

**Objectifs de la séquence :** Apprendre les différentes manières d'utiliser ses doigts sur son écran.

**Applications utilisées :** Kids Doodle pour Android. voir livret numérique

**Description de l'activité :** Laisser l'enfant élaborer un dessin selon ses goûts avec les différentes options de l'application.



Dérroulement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Démarrer et mettre en arrêt sa tablette	Les élèves essayent de trouver l'écran de leurs tablettes .
<b>2. Situation d'exploration</b>	<p><b>Activité 1 Découvrir l'écran de la tablette.</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Voir le support</b></li> </ul>	Les élève trouvent et découvrent l'application et cherche à savoir son utilité (dessiner).
<b>3. Recherche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observation de l'application</b> kids Doodle</li> <li>• <b>Comment dessiner avec</b> kids Doodle</li> </ul>	Les élèves recherche individuellement puis par groupe et ensuite dessine sur cette application.
<b>4. Structuration</b>	<p><b>Validation des réponses</b></p> <p>- Présentation des résultats de la recherche par les élèves</p> <p>- Présentation kids Doodle sur fichier Power</p> 	Les élèves recherche individuellement puis par groupe et ensuite dessine sur cette application.
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour. On a appris à dessiner et colorier avec kids Doodle.
<b>6. Intégration</b>	<b>Dessiner une maison avec kids Doodle</b>	Travail individuel sur tablette
<b>7. Evaluation</b>	Trouver l'APP « kids Doodle » puis Réaliser un dessin	Dessin au choix

# LA SAISIE AU CLAVIER TACTILE.

Séquence 3 : La saisie au clavier tactile.

Niveau : 3e Année.


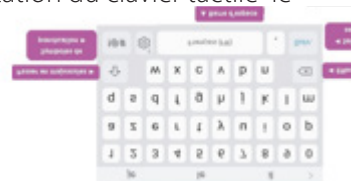
Durée de l'activité : 30 min.

- Objectifs de la séquence :
- Connaître les différentes touches sur un clavier
  - Apprendre à saisir un paragraphe de texte
  - Eviter les erreurs de saisie et corriger.



Description de l'activité : Remplir un formulaire sur des notions en lecture et en mathématique.

Application utilisée : TypingUp

Dérroulement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Rappel des composantes de la tablette.	Les élèves épèle les différentes composantes de la tablette.
<b>2. Situation d'exploration</b>	<p><b>Activité 1 : comment écrire au clavier tactile sur la tablette.</b></p>  <p><b>Activité Numérique n°4</b></p>	Les élèves essaient de trouver le clavier tactile de leurs tablettes.
<b>3. Recherche</b>	<b>. Observation du clavier tactile de la tablette et chercher Comment écrire sur ce clavier.</b>	Les élèves trouvent et découvrent le clavier tactile et son utilité. Comment écrire en chiffre et en lettre.
<b>4. Structuration</b>	<p>Validation des réponses</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation des résultats de la recherche par les élèves</li> <li>- Présentation du clavier tactile le support</li> </ul> 	Les élèves recherche individuellement puis par groupe et ensuite écrivent sur le clavier tactile. Dictée en chiffre et en lettre.
<b>5. Objectivation</b>	<p>Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?</p> <p>Le clavier tactile.</p>	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour. On a appris à écrire en lettre et en chiffre sur le clavier tactile.
<b>6. Intégration</b>	<b>Ecrire en chiffre et en lettre.</b>	Travail individuel sur tablette. Le maître demande aux élèves d'écrire une courte lettre.
<b>7. Évaluation</b>	<b>Ecrire un message sur la tablette.</b>	Travail individuel sur la tablette.

# LE GESTIONNAIRE DE FICHIERS

Séquence 5 : Le gestionnaire de fichiers

Niveau : 3e Année.



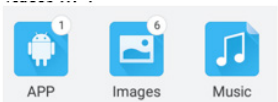
Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence : • Qu'est-ce qu'un gestionnaire de fichier

- Que contient-il
- Comment le retrouver et l'ouvrir.



Description de l'activité : Identifier le gestionnaire de fichier et comment l'ouvrir et le reconnaître.

Déroulement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Trouver le clavier et écrire un petit message.	Les élèves Démarrer leurs tablettes trouvent le clavier et écrivent un petit message.
<b>2. Situation d'exploration</b>	<b>Activité 1</b> <b>Découvrir le gestionnaire de fichier.</b>	Les élèves essayent de trouver le gestionnaire de fichier.
<b>3. Recherche</b>	<b>. Observation du gestionnaire de fichier et de son contenu.</b> 	Les élèves trouvent et découvrent le gestionnaire de fichier et de son contenu.
<b>4. Structuration</b>	Validation des réponses - Présentation des résultats de la recherche par les élèves - Présentation du gestionnaire de fichier et de son contenu sur fichier et de son contenu ( le support ) 	Les élèves recherche individuellement puis par groupe le contenu du gestionnaire de fichier. Musique, vidéo, fichier, dossier etc. ...
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour. Le contenu du gestionnaire de fichier et tous ce qu'on peut trouver.
<b>6. Intégration</b>	Activité Numérique n°8 Trouver fichiers que l'on peut trouver dans le gestionnaire de fichier (photos, musique, vidéos ... ) 	Travail individuel sur tablette.
<b>7. Evaluation</b>	Trouver un dossier précis puis l'ouvrir, et trouver une vidéo précise et l'ouvrir.	Travail individuel sur tablette.

# L'ACCÈS AUX FICHIERS

Séquence 6 : L'accès aux fichiers


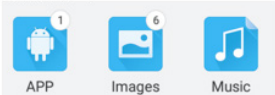

Niveau : 3e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

- Objectifs de la séquence :
- Qu'est-ce qu'un dossier et un fichier
  - Qu'est-ce qu'un chemin d'accès
  - Comment ouvrir un dossier et fermer un fichier.



Description de l'activité : Identifier un dossier, un fichier et comment les ouvrir et les fermer.

Déroutement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Trouver le clavier et écrire un petit message.	Les élèves Démarrer leurs tablettes trouvent le clavier et écrivent un petit message.
<b>2. Situation d'exploration</b>	<b>Activité 1</b> <b>Découvrir le gestionnaire de fichier.</b> 	Les élèves essayent de trouver le gestionnaire de fichier.
<b>3. Recherche</b>	<b>. Observation du gestionnaire de fichier et de son contenu.</b> 	Les élèves trouvent et découvrent le gestionnaire de fichier et de son contenu.
<b>4. Structuration</b>	Validation des réponses - Présentation des résultats de la recherche par les élèves - Présentation Jeu puzzle Sur fichier et de son contenu ( le support ) ; 	Les élèves recherche individuellement puis par groupe le contenu du gestionnaire de fichier. Musique, vidéo, fichier, dossier etc....
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour. Le contenu du gestionnaire de fichier et tous ce qu'on peut trouver.
<b>6. Intégration</b>	<b>Activité Numérique n°8</b> Trouver un fichier puis l'ouvrir et le fermer. Puis trouver un dossier l'ouvrir et le fermer.	Travail individuel sur tablette
<b>7. Evaluation</b>	Trouver un dossier précis puis l'ouvrir, et trouver une vidéo précise et l'ouvrir.	Travail individuel sur tablette



# LES APPLICATIONS

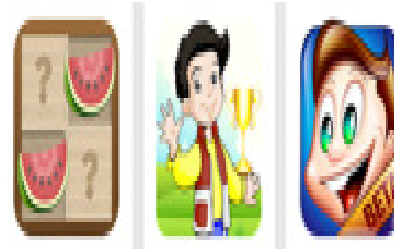
Séquence 5 : La manipulation de l'écran

Niveau : 3<sup>e</sup> Année.

Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence : - Utiliser une application.  
- Reconnaître une icône.

Description de l'activité : Apprendre l'utilité d'une application et s'en servir pour jouer.



Déroutement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Démarrer sa tablette puis ouvrir une vidéo.	Les élèves Démarrer leurs tablettes puis ouvrent un fichier vidéo.
<b>2. Situation d'exploration</b>	<b>Activité 1 Découvrir les applications qui apparaissent sur l'écran.</b> • voir ( le support )	Les élèves essaient de trouver l'écran de leurs tablettes cherchent les applications .
<b>3. Recherche</b>	<b>. Observation des applications et chercher à quoi ils servent.</b>	Les élève trouvent et découvrent l'application et cherche à savoir son utilité (Jeu puzzle) .
<b>4. Structuration</b>	Validation des réponses - Présentation des résultats de la recherche par les élèves - Présentation voir Activité Numérique n°9	Les élèves recherche individuellement puis par groupe
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour. On a appris à jouer au puzzle.
<b>6. Intégration</b>	Compléter une image désordonner pour trouver la bonne image .	Travail individuel sur tablette
<b>7. Evaluation</b>	Reconstituer une image fracturée en puzzle.	Travail individuel sur tablette

# Module 2

## UTILISER LES PRINCIPALES FONCTIONNALITÉS DE L'APPAREIL PHOTO (1)

**Objectif d'apprentissage :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables :

- de reconnaître les différentes fonctionnalités de l'appareil photo de leurs tablettes, à savoir les principales touches telles que : prendre une photo, zoomer, utiliser un selfie et activer le flash.

**Matériels et supports :** tablette numérique, application caméra photo

### Démarche

#### 1/ Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : démarrer, ouvrir le menu, ouvrir quelques APP.

#### 2/ Situation de départ (Planche murale)



- Observez dans chacune de ces deux photos, ce que photographient les personnes qui prennent les photos ?
- Est-ce que vous connaissez d'autres fonctionnalités de l'appareil photo de vos tablettes ?

#### 3/ Recherche (Activité 1 de la page ... du livret)

**Complète les phrases ci-dessous avec les mots suivants:**

activer le flash- zoomer- utiliser le selfie

- Tu veux photographier un objet qui est loin. Que dois-tu faire ? Je dois **zoomer**.
- Tu veux prendre une photo dans la salle où la luminosité est faible. Que dois-tu faire ? Je dois **activer le flash**
- Tu veux te prendre toi-même en photo. Que dois-tu faire ? Je dois utiliser le **selfie**

Le maître laisse les enfants travailler seuls, puis par 2 ou par groupe

#### 4/ Structuration

**Correction collective suivie des démonstrations des trois fonctionnalités à l'aide de la tablette: zoomer, flash et selfie.**

#### 5/ Objectivation

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

Les élèves exécutent

Réponses aux questions

A : Elle photographie des personnes

B : Elle photographie soi-même et son amie. Elle prend un selfie

Réponses : activer le flash-zoomer

Les élèves répondent aux questions.

Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat

Quelques élèves démontrent les trois fonctionnalités à l'aide de leur tablette:

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

## SEANCE 2

### 1/ Rappel

Rappel des principales fonctionnalités de l'appareil photo

### 2/ Fixation (Activité 2 de la page ... du livret)

Voici les touches utilisées pour prendre des photos. Complète les bulles pour indiquer l'utilité de chaque touche :



Je clique sur cette touche pour **activer le flash**

Je clique sur cette touche pour basculer de la caméra arrière à la caméra frontale pour prendre un **selfie**

Je clique sur cette touche pour **prendre la photo**

J'écarte ou je resserre avec deux doigts sur l'écran pour **zoomer**

### 3/Evaluation ( Activité 3 de la page ... du livret)

**Cliquez sur la bonne case pour indiquez si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses**

Affirmation	Vrai	Faux
Je veux me prendre en photo avec mon ami donc j'active le flash		✓
Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom	✓	
Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie		✓

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

Les élèves réalisent l'activité 2 dans le livret )

Affirmation	Vrai	Faux
Je veux me prendre en photo avec son ami donc j'active le flash		
Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom		
Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie		

# Module 2

Durée : 30 mn

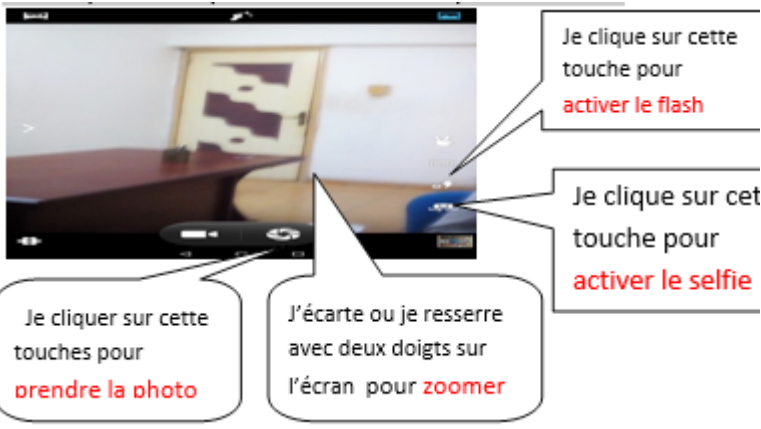
## Seance 2

### Utiliser les principales fonctionnalités de l'appareil photo (1)

**Objectif d'apprentissage :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables :

- d'utiliser les différentes fonctionnalités de l'appareil photo de leurs tablettes, à savoir les principales touches telles que : prendre une photo, zoomer, utiliser un selfie et activer le flash.

**Matériels et supports :** tablette numérique, application caméra photo

<b>Démarche</b>																									
<p><b>1/ Rappel</b> Rappel des principales fonctionnalités de l'appareil photo</p> <p><b>2/ Situation de départ (Planche murale)</b> <b>Voici les touches utilisées pour prendre des photos. Complète les bulles pour indiquer l'utilité de chaque touche :</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>3/Evaluation ( Activité 3 de la page ... du livret)</b> <b>Cliquez sur la bonne case pour indiquez si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;">Affirmation</th> <th style="width: 15%;">Vrai</th> <th style="width: 15%;">Faux</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Je veux me prendre en photo avec mon ami donc j'active le flash</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Affirmation	Vrai	Faux	Je veux me prendre en photo avec mon ami donc j'active le flash	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p style="text-align: center;">Les élèves réalisent l'activité 2 dans le livret )</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 20px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Affirmation</th> <th style="width: 25%;">Vrai</th> <th style="width: 25%;">Faux</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Je veux me prendre en photo avec son ami donc j'active le flash</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Affirmation	Vrai	Faux	Je veux me prendre en photo avec son ami donc j'active le flash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Affirmation	Vrai	Faux																							
Je veux me prendre en photo avec mon ami donc j'active le flash	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																							
Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Affirmation	Vrai	Faux																							
Je veux me prendre en photo avec son ami donc j'active le flash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																							
Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																							
Je veux prendre une photo dans une salle sombre donc j'utiliser le selfie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																							

# Module 2

Durée : 30 mn

## Seance 3

### Prendre des photos de différents angles (1)

**Objectif d'apprentissage :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables :

- d'utiliser les différentes fonctionnalités de l'appareil photo de leurs tablettes, à savoir les principales touches telles que : prendre une photo, zoomer, utiliser un selfie et activer le flash.

**Matériels et supports :** tablette numérique, application caméra photo

### Démarche

#### 1/ Rappel

Rappel de l'utilisation de la tablette : démarrer, ouvrir le menu, ouvrir quelques APP.

#### 2/ Situation de départ (Planche murale)



- Observez ces photos et dites ce qui les différencie.
- Trouvez, pour chaque photo, la place ou la position de la personne qui l'a prise.

- Est-ce que vous connaissez d'autres façons de prendre les photos :

- Les photos A et B sont deux vues différentes (de haut et au même niveau) d'une même situation. Quelle est selon vous la meilleure d'entre elles ?

- Les photos D et E sont deux vues différentes d'un même contexte (Réunion). Quelle est selon vous la meilleure d'entre elles ?

Synthèse : L'angle de prise de vue est la position du photographe par rapport à l'objet photographié. Les 5 principaux angles de prise de vue sont : de haut, de bas, au même niveau, de loin et de près.

#### 3/ Recherche (Activité 1 de la page ... du livret)

Complète les phrases ci-dessous avec les mots suivants:

De bas-de haut- au même niveau-de près- de loin

La photo A est prise au même niveau

La photo B est prise de haut

La photo C est prise de loin

La photo D est prise de bas

La photo E est prise de près

Les élèves exécutent

Réponses : - A : de haut

- B : au même niveau

- C : de bas

- D : de haut

- E : au même niveau

Réponses : de près et de loin

Réponse : Sur la photo **A** (prise de haut) les objets sont mieux visibles que sur **B** (prise au même niveau)

Réponse : Pour les photos **D** et **E** c'est le contraire :

Sur la photo **E** (prise au même niveau), les personnes sont mieux visibles que sur **D** (prise de haut)

<p><b>Le maître laisse les enfants travailler seuls, puis par 2 ou par groupe</b></p> <p><b>4/ Structuration</b></p> <p><b>Correction collective suivie des démonstrations de la prise de différentes vues à l'aide de la tablette:</b></p> <p><b>5/ Objectivation</b></p> <p>Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p>	<p>Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe</p>
--	--

## Seance 4

### Prendre des photos de différents angles (2)

**Objectif d'apprentissage :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables :

- de photographier leur environnement à l'aide leurs tablettes en testant les différents angles de vue et en choisir la meilleure.

**Matériels et supports :** tablette numérique, application caméra photo

#### Démarche

##### 1/ Rappel

Rappel de différentes vues photographiques

##### 2/ Situation de départ (Planche murale)

Relie chaque photo à sa description:



La photo est prise **au même niveau**

La photo est prise **de haut**

La photo est prise **de près**

La photo est prise **de bas**

La photo est prise **de loin**

Réponses : - A : de haut

- B : au même niveau

- C : de bas

- D : de haut

- E : au même niveau

Réponses : de près et de loin

Réponse : Sur la photo A (prise de haut) les objets sont mieux visibles que sur B (prise au même niveau)

Réponse : Pour les photos D et E c'est le contraire :

Sur la photo E (prise au même niveau), les personnes sont mieux visibles que sur D (prise de haut)

**7/Evaluation (Activité 3 de la page ... du livret)**

**Cliquez sur la bonne case pour indiquez si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses**

<b>Affirmation</b>	<b>Vrai</b>	<b>Faux</b>
Si je photographie un objet par le bas il semblera tout petit.		✓
Si je photographie un objet de près, il semblera plus grand que ce qu'il est réellement.	✓	
Si je photographie un objet par le haut il semblera plus grand que ce qu'il est réellement.		✓
Si je photographie un objet de loin, il semblera plus petit que ce qu'il est réellement.	✓	

Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat

Quelques élèves prennent des photos de différentes vue selon la demande de l'enseignant(e).

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

Les élèves complètent les bulles dans le livret



# Module 2

Durée : 30 mn

## Seance 6

# JEUX

**Objectif d'apprentissage :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables

Découvrir de l'app « photo puzzle »

Utiliser la partie galerie de l'app « photo puzzle »

**Matériels et supports :** : tablette numérique, application caméra photo

<p><b>1/ Rappel</b> Rappel de l'utilisation de la tablette : démarrer, ouvrir le menu, ouvrir quelques APP.</p> <p><b>2/ Situation de départ ( planche murale)</b> Omar a une nouvelle app sur sa tablette Il veut l'essayer . aide le ?</p> <p><b>3/ Recherche (activité 1 sur la tablette)</b> Quel est le titre de l'app ? A quoi sert cette app ? Comment l'utiliser ?</p> <p><b>4/ Structuration</b> <b>Voir le ppt</b></p>  <p><b>5/ Objectivation</b> Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p> <p><b>6/ Activité de fixation ( activité 2 de la page ... du livret)</b> Entoure l'icône de l'app « puzzle photo »</p>    <p><b>7/Evaluation (sur la tablette )</b> Les élèves utilisent l'app « photo puzzle »</p>	<p>Les élèves exécutent</p> <p>Réponses aux questions</p> <p>Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe</p> <p>Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat</p> <p>E relatent ce qu'ils ont vu au cours de cette séance</p> <p>E travaillent sur le livret</p> <p>E travaillent sur la tablette</p>
---	---

# Module 2

Durée : 30 mn

## Seance 1

# JEUX

**Objectif d'apprentissage :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables

Découvrir de l'app « photo puzzle »

Utiliser la partie galerie de l'app « photo puzzle »

**Matériels et supports :** : tablette numérique, application caméra photo

<p><b>1/ Rappel</b> Rappel de l'utilisation de la tablette : démarrer, ouvrir le menu, ouvrir quelques APP.</p>	Les élèves exécutent
<p><b>2/ Situation de départ ( planche murale)</b> Omar veut utiliser l'app photo puzzle et utiliser une photo directement prise de sa tablette Aide le ?</p>	Réponses aux questions
<p><b>3/ Recherche (activité 1 sur la tablette)</b> Quel est le titre de l'app ? Comment faire pour prendre une photo sur cette application ? Comment l'utiliser ?</p>	Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe
<p><b>4/ Structuration</b> Voir le ppt</p>	Chaque groupe passe devant le TN et justifie son résultat
<p><b>5/ Objectivation</b> Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p>	
<p><b>6/ Activité de fixation (Exercice2 de la page ... du livret)</b> Classer les différents image dans le bon ordre</p>	E relatent ce qu'ils ont vu au cours de cette séance
<p><b>7/Evaluation (sur la tablette )</b> Les élèves utilisent l'app (photo puzzle)</p>	E travaillent sur le livret
	E travaillent sur la tablette
<p>7/Evaluation (sur la tablette ) Les élèves utilisent l'app « photo puzzle »</p>	

# Module 2

Durée : 30 mn

## Seance 7

### Utiliser les différentes fonctionnalités de l'appareil photo

#### Activité 1. Complète les phrases ci-dessous avec les mots suivants:

activer le flash - zoomer- utiliser le selfie

- Tu veux prendre une photo dans la salle mais il fait noir. Que dois-tu faire ?

Je dois .....

- Tu veux te prendre toi-même en photo. Que dois-tu faire ?

Je dois utiliser .....

- Tu veux photographier un objet qui est loin. Que dois-tu faire ?

Je dois .....

#### Activité 2. Voici les touches utilisées pour prendre des photos. Complète les bulles pour indiquer l'utilité de chaque icône :



Je clique sur cette touche pour .....

Je clique sur cette touche pour .....

J'écarte ou je resserre avec deux doigts sur l'écran pour .....

Je clique sur cette touches pour .....

#### Activité 3. Cliquez sur vrai ou faux

Affirmation	Vrai	Faux
Je veux me prendre en photo avec mon ami donc j'active le flash		
Je veux photographier un objet qui est loin, donc j'utilise le zoom		
Je veux prendre une photo dans une salle obscur donc j'utilise le selfie		

# MODULE 3

## EXPLOITER - MANIPULER L'INTERFACE DES LOGICIELS ÉDUCATIFS

# Module 3

## Semaine 1



*Découverte du Draw Graffiti ( Dessiner et colorier ) Durée: 30 min*

## Séance 1

*Découverte du DrawGraffiti » (dessiner et colorier ) 30 min*

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de s'approprier l'APK « Draw Graffiti ».

**Matériels et supports :** tablette numérique, application « Draw Graffiti ». Fichier power-point de présentation du « Draw Graffiti ».

Déroulement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Rappel de la personnalisation de sa tablette	
<b>2. Situation d'exploration</b>	<b>Activité 1 Découvrir l'APP « DrawGraffiti »</b> Recherche de l'APP « DrawGraffiti » sur la planche et sur la tablette après que le maître ou maîtresse a montré son icône	Les élèves travaillent, sous la conduite du maître « étape par étape »
<b>4. Structuration</b>	<b>Validation des réponses. Observation sur Power point</b> 	
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour
<b>6. Intégration</b>	<b>- Activité dirigée :</b> - Ouvrir l'APP « DrawGraffiti » - La manipuler - Fermer l'application	
<b>7. Evaluation</b>	<b>Activités sur P.Point</b>  <b>Trouver l'APP « DrawGraffiti »</b> <b>Réaliser un dessin P.Point</b>	Les élèves observent et exécutent la tâche.  Les enfants réalisent le dessin sur l'APP « Draw Graffiti »

# Module 3

*Découverte du Draw Graffiti ( Ecrire et colorier son nom ) Durée: 30 min*

**Séance 1 : Découverte du « Draw Graffiti » (Ecrire et colorier son nom ) 30 min**

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de s'approprier l'APK « Draw Graffiti » et réaliser les activités

**Matériels et supports :** tablette numérique, application «**Drax Graffiti**». Fichier powerpoint de présentation du « **Draw Graffiti** ».

Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Aller dans l'APP « Draw Graffiti » et dessiner son nom  Séquence 1 : Comment dessiner des personnages de graffiti  Module 3 – 3 <sup>e</sup> Année Document enregistré	Observent et exécutent la tâche
<b>2. Situation d'exploration</b>	Séquence 1 : Comment dessiner des personnages de graffiti  Module 3 – 3 <sup>e</sup> Année Document enregistré  Ouvrir l'APP 4Draw Graffiti et écrire le nom de sa maître , maîtresse ou son père et le colorier	Exécutent la tâche tout en suivant le PowerPoint  Réalisent l'activité



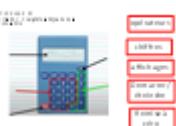
## Semaine 3

### Découvrir l'APP « Calculatrice » ( Utilisation et Manipulation )».Durée : 30 min

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de s'approprier l'utilisation de l'APP « **Calculatrice** » et la Manipuler .

**Matériels et supports :** Tablette numérique, application « **Calculatrice**».

#### Séance 1 : Durée 30 min

Déroulement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Rappel de l'ouverture de l'application « <b>DrawGrafiti</b> »	Les élèves exécutent
<b>2. Situation d'exploration</b>	<b>Activité 1 : Le maître donne aux élèves une opération à poser .</b> <b>Puis il leur demande de chercher l'APP « Calculatrice »</b>	Les élèves recherchent individuellement
<b>3. Recherche</b>	Le maître laisse les enfants travailler seul ou en groupe - Recherche de l'APP - Poser l'opération sur la calculatrice 	Les élèves font leur recherche et posent l'opération
<b>4. Structuration</b>	<b>Validation des réponses</b> - Présentation des résultats de la recherche par les élèves - Présentation des différentes parties et constituant de la calculatrice sur fichier Power 	Un ou quelques élèves passent au TN pour montrer comment utiliser la calculatrice
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour
<b>6. Intégration</b>	<b>Réaliser une soustraction sur la tablette.</b>	Les élèves utilise la calculatrice de la tablette.
<b>7. Evaluation</b>		



# Module 3

## Séquence 5

*Découvrir l'APP « Calculatrice » ( Utilisation et Manipulation )».Durée : 30 min*

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de s'approprier l'utilisation de l'APP« **Calculatrice** » et la Manipuler et faire les activités

**Matériels et supports :** Tablette numérique, application « **Calculatrice**». **Séance 1 :**  
**Durée 30 min**

Dérroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
1. Rappel	<p>Rappel sur P. Point</p>  <p>Activité 1 Aller dans l'APP « Calculatrice » et calculer 825-13</p>	Exécutent
2. Evaluation	<p><b>Activité 2 : Sur le livret numérique</b></p> 	Les élèves exécutent les activités



# Module 3

## Semaine 6:

Comment dessiner avec « Kids Doodles » .

Durée: 30 min




## Séance 1 :

Découvrir l'APP « Kids Doodles »

.Durée : 30 min

Objectifs : A la fin de cette séance, les élèves seront capables de s'approprier l'APP « Kids Doodle »

Matériels et supports : tablette numérique, application « Kids Doodles » sur Fichier PowerPoint .

Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Rappel de la personnalisation de l'utilisation de la calculatrice. Trouver l'application dans la tablette	Executant
<b>2. Situation d'exploration</b>	<b>Activité 1 Découvrir l'APP « ».</b> Recherche de l'APP « Kids Doodles » sur la planche murale ou dans le menu des Applications	Les élèves font la recherche
<b>4. Structuration</b>	<b>Validation des réponses. Observation sur Power point</b> 	
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour
<b>6. Intégration</b>	- Activité dirigée : - Trouver et ouvrir l'APP « Kids Doodles » et la manipuler en suivant les instructions et les étapes demandées par le maître ou la maîtresse. a) Aller sur un dessin choisi par le maître ou la maîtresse b) En suivant les étapes, colorier le dessin	Les élèves exécutent le travail
<b>7. Evaluation</b>	<b>1. Aller « Kids Doodles » . Choisir un dessin et le colorier</b> <b>2. Choisir la bonne réponse sur PowerPoint</b> 	Les élèves réalisent l'activité

# Module 3

## Séquence 7

*Colorier avec l'App « Tiny puzzle »*

*Durée: 30 min*



## Séquence 7

*Réaliser un dessin avec « Tiny Puzzle » Durée : 30 min*

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de s'approprier l'APP « Tiny puzzle»

Observer un Power Point sur « **Tiny puzzle**» et réaliser un dessin au choix

**Matériels et supports :** tablette numérique, application « **Tiny puzzle** » sur Fichier Power Point .

Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Trouver sur la tablette l'application « « Kids Doodle »» et la manipuler	Les élèves exécutent le travail
<b>2. Situation d'exploration</b>	<b>Activité 1 Découvrir l'APP « Tiny Puzzle ».</b> <b>Recherche de l'APP « « Tiny Puzzle » sur la planche murale ou dans le menu des Applications</b>	Les élèves font la recherche
<b>4. Structuration</b>	<b>Validation des réponses. Observation sur Power point sur « Tiny Puzzle »</b> 	
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour
<b>6. Intégration</b>	<b>Reconnaître l'APK « Tiny Puzzle » parmi d'autres</b> 	Les élèves exécutent le travail
<b>7. Evaluation</b>	- <b>Activité dirigée :</b> - Trouver et ouvrir l'APP « <b>Tiny Puzzle et colorier un dessin au choix du maître</b> ». a) <b>Aller sur un dessin choisi par le maître ou la maîtresse</b> b) <b>En suivant les étapes , colorier le dessin</b>	

# Module 4

**Semaine 1:** *Durée : 50 min*

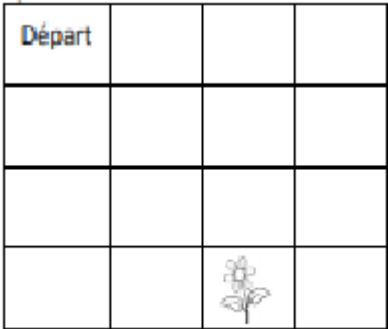
## *Rappel de la 2<sup>ème</sup> année sur Bee bot.*


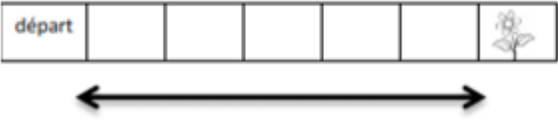
Compétence(s) visé(es) par la séquence (rappel) :

- ✓ se repérer, s'orienter en utilisant des repères.
- ✓ adopter une démarche scientifique
- ✓ développer l'abstraction.

Objectifs: coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers sur un quadrillage.

Matériels et supports : photocopies.

Agriculture : Comment faire un jardin ?	Elevage : Comment élever un bétail	Pêche : Comment faire la pêche ?
<p><b>1. Renforcement</b>  <b>Atelier 1 (Séance 1)</b>  <b>Programmer le Bee- bot pour aller vers un point donné.</b>  <b>Situation A :</b>  <b>Le Bee bot part d'une case et doit aller jusqu'à une fleur dessinée sur un quadrillage comportant un certain nombre de cases de 15cm de côté. Le but est d'arriver jusqu'à la fleur sans sortir du quadrillage. (4 cases sur 4 cases) Exemple de présentation :</b></p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>L'enseignant propose un atelier et une aide différenciée selon les élèves il accompagne en explicitant et faisant expliciter (de la « pratique guidée » à la « pratique autonome »)</p>	<p>Ils s'entraînent, automatisent, consolident, coopèrent et communiquent.</p>

<p><b>Situation B :</b></p> <p>Le Bee bot part d'une case et doit aller jusqu'à une fleur. Le terrain de jeu est une bande horizontale de 3 cases, puis 7 cases. Le but est d'arriver jusqu'à la fleur. Puis, pour complexifier on peut faire varier le nombre de cases des bandes de déplacement ou le déplacement tel que réaliser un aller-retour :</p>  	<p>L'enseignant propose des activités sur des bandes horizontales préparées à l'avance et diverses</p>	<p>Les élèves font les activités sur les bandes</p>
--	--	---

**Semaine 2:** *Durée : 50 min*

**Rappel de la 2<sup>ème</sup> année sur Bee bot (suite)**

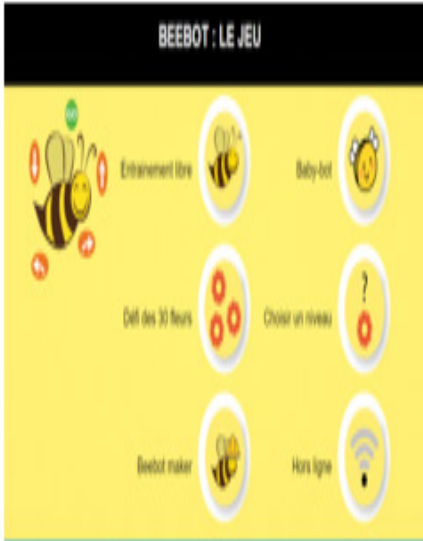
Compétence(s) visé(es) par la séquence (rappel et suite de la séance 1) :

- ✓ se repérer, s'orienter en utilisant des repères.
- ✓ adopter une démarche scientifique
- ✓ développer l'abstraction.

Objectifs: coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers sur un quadrillage.

Matériels et supports : tablettes

Préparation (avant le rappel) : Déploiement des tablettes et consigne de sécurité.

<b>Déroulement</b>		
<b>Démarche</b>	<b>Activités de l'enseignant</b>	<b>Activités des élèves</b>
<p><b>Approches pratiques interactives</b>  <b>Activités interactives sur tablette</b>  <b>1. Manipulation de Bee-bot : LE JEU</b></p>  <p><b>2. Caractéristiques de « BEE BOT »:</b>  <b>Questionnaire interactif individuelle à faire (livret élève)</b>  <a href="https://forms.gle/Fucktp7WeBwMtSqb9">https://forms.gle/Fucktp7WeBwMtSqb9</a></p>	<p>L'enseignant propose une activité et une aide différenciée selon les élèves et il les accompagne en explicitant et faisant expliciter (de la « pratique guidée » à la « pratique autonome »)</p> <p>L'enseignant demande aux élèves de cliquer sur l'icône « CHOISIR UN NIVEAU » en répartissant les élèves en groupes par ateliers de niveau.</p> <p>L'enseignant demande aux élèves de répondre au petit questionnaire interactif individuellement.</p>	<p>Les élèves manipulent la tablette et font des activités par niveau dans l'APK BEEBOT : LE JEU.</p> <p>Ils s'entraînent, automatisent, consolident, coopèrent et communiquent en répondant au petit questionnaire .</p>

## Semaine 3:

### *Découverte du concept robot Durée: 50 min*

Objectifs: A la fin de cette séance, les élèves seront capables de définir le concept robot

Matériels et supports :

<b>Déroulement</b>		
<b>Démarche</b>	<b>Activités du maitre</b>	<b>Activités des élèves</b>
<b>1. Rappel</b>	Questionnement sur les séances précédentes	Les élèves répondent à l'oral
<b>2. Situation d'exploration</b>	Qu'est ce qu'un Robot ? Quelle forme a-t-il un robot ? Le maitre propose aux élèves de dessiner un robot Il circule et observe	-Faire appel à son vécu, à ses connaissances Produire, créer... (réflexion et action)
<b>4. Structuration</b>	Le maitre fait verbaliser et expliciter les élèves sur des questions telles que: comment sont vos robots? A quoi servent-ils? Comment se mettent-ils-en mouvement?	
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ? Le maitre établit avec les élèves la trace écrite.	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour.
<b>6. Intégration</b>	Énumérer les taches assurées par le robot.	Travail individuel
<b>7. Evaluation</b>	Exercice sur le cahier de classe. Répondez par vrai ou faux a- Un robot peut avoir plusieurs formes. b- Un robot a seulement la forme humaine. c- Un robot est intelligent. d- Un robot obéit les ordres et les instructions données	Les élèves travaillent sur le cahier de classe.

# Module 5

## séquences 3

# ELÈVE-ROBOT

**Objectifs:** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de : ✓ adopter une démarche scientifique  
✓ se repérer, s'orienter en utilisant des repères  
✓ développer l'abstraction

### Matériels et supports : tablettes

- cour de récréation
- cerceaux de couleurs
- cahier d'essais petits carreaux ou feuille quadrillée

**Durée : 50min**

Dérroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Qu'est ce qu'un robot ?	Les élèves donnent les réponses à l'oral.
<b>2. Situation d'exploration</b>	Le maitre propose une mise en situation: « Vous êtes par deux , il y a un programmeur et un robot. Le programmeur doit fournir des instructions au robot afin que le robot de se rende au point B(du cerceau rouge par exemple)en partant du point A, autre cerceau rouge) »	Les élèves sont à deux dans la cour de l'école. Un élève devra guider un autre élève (élève-robot) selon un programme de déplacement. Pour que les élèves- robots partent d'un point A (1ercercaudecouleur) et à un point B (2èmecercaudecouleur)?
<b>3. Structuration</b>	Le maitre organise les échanges: «Comment avez-vous procédé au déplacement de votre élève- robot ? - Quels sont les retours des élèves- robot? - Les instructions étaient de quelles sortes? Comment procéder pour qu'elles soient claires? Quels sont les éléments auxquels penser lors de la transmission des instructions. (éléments de repères dans l'espace, lexique approprié d'orientation, nombres de pas etc... Le maitre aide à la clarification (noter au tableau les remarques des élèves.	Les élèves communiquent , explicitent, écoutent et questionnent les réponses/ propositions des camarades, argumenter
<b>4. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour
<b>5. Intégration</b>	Vous souhaitez qu'un élève dépose une ardoise géante. Ecrivez l'instruction à donner cet élève pour qu'il fasse la tâche.	Les élèves travaillent sur le cahier d'essai.
<b>6. Evaluation</b>	Ecris des instructions qui permettront à un élève d'aller à la toilette de l'école.	Les élèves écrivent sur le cahier de classe.

## séquences 3

# TITRE : « BLUE BOT »

- Les compétences visées : ✓ se repérer, s'orienter en utilisant des repères  
 ✓ adopter une démarche scientifique  
 ✓ développer l'abstraction

Objectif spécifique de la séance

- Une planche murale
- 6 robots blue-bot
- Salle de classe/salle de motricité
- Des étiquettes mots et feuille A4 photocopiee.

séquence de la séance	activités de l'enseignant / consignes	activités des élèves	Disposition/Matériels
<b>1-Rappel (5min)</b> rappel de la séance précédente.	E. suscite le rappel des apprentissages antérieurs question : <b>Qu'est-ce qu'un robot ?</b>	se remémorer et donner la définition.	- Travail collectif
<b>2. présentation des robots blue bot : phase d'appropriation (15min)</b> <b>- Découverte du robot à partir d'une planche murale.</b> <b>-Présentation de tous les boutons</b> <b>-Manipulation du robot</b>	E. affiche au TN la planche murale et faire découvrir les élèves le robot par des questions sur la forme et les boutons.  E. montre aux élèves un robot blue-bot, puis distribue à chaque groupe six robots. « Vous êtes par deux, il y a un programmeur	Les élèves répondent oralement aux questions de l'enseignant.  pendant une à deux minutes, les élèves par groupe découvrent librement au sol	- Une planche murale - 6 robots blue bot - salle de motricité ou salle de classe.

## Séquence3, séance1

	activités de l'enseignant / consignes	activités des élèves	Disposition/Matériels
<b>4. Synthèse/Apport</b> -Elaboration d'une synthèse sur le fonctionnement du robot blue-bot (boutons, lumières, déplacement etc...)	et un robot. Le programmeur doit fournir	le fonctionnement des blue bot	-Travail collectif
<b>5. Entraînement/renforcement</b> en utilisant les cartes des commandes et les étiquettes mots, replace chaque commande du robot au bon endroit) robot	E. distribue aux élèves les cartes des commandes et les étiquettes mot et une feuille blanche sur laquelle est dessinée le robot blue-bot.	Les élèves replacent les étiquettes mots sur chaque commande du robot.	Travail individuel/ des étiquettes mots, une feuille blanche.



## séquences 6

### *Découverte du Robot Blue Bot Durée: 50 min*

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de connaître les fonctionnalités de base du robot Blue bot

- Matériels et supports : Une planche murale
- 6 robots blue-bot
- Des étiquettes mots et feuille A4 photocopiée.

<b>Déroulement</b>		
<b>Démarche</b>	<b>Activités du maitre</b>	<b>Activités des élèves</b>
<b>1. Rappel</b>	Qui peut nous définir un robot ?	Les élèves répondent à l'oral
<b>2. Situation d'exploration</b>	E. affiche au TN la planche murale et faire découvrir les élèves le robot par des questions sur la forme et les boutons.  E. montre aux élèves un robot blue-bot, puis distribue à chaque groupe six robots.	Les élèves découvrent blue bot à l'aide du maitre.  Les élèves font touche à tout sur tous les boutons du robot.
<b>4. Objectivation</b>	Réaliser une fiche descriptive du robot blue bot.	
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour.
<b>6. Intégration</b>	a- saisissez sur Blue bot un programme qui lui permet de faire un tour complet de la table.	Travail individuel
<b>7. Evaluation</b>	A- Donnez le rôle assuré par chaque bouton ? B-A quoi servent les différentes couleurs émises par le robot ?	Les élèves travaillent sur le cahier de classe.

## séquences 6

### Découverte du Robot Blue Bot Durée: 50 min

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de programmer le Blue boot à distance à l'aide d'une application tablette

**Matériels et supports :**

- 6 robots blue-bot
- 6 tablette

Dérroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
<b>1. Rappel</b>	Quels sont les différents boutons de Blue bot ?	Les élèves répondent à l'oral
<b>2. Situation d'exploration</b>	Le maitre fait donner des instructions au robot à distance à l'aide de la tablette via l'application Blue bot (voir support). Le robot exécute des instructions en faisant des mouvements.	Les élèves observent et réagissent aux questions du maitre.
<b>4. Objectivation</b>	A l'aide du maitre les élèves font les différentes actions : A-Téléchargement de l'application par Play Store. B- Installation de l'application sur la plateforme. C-liaison entre le robot et la tablette par Bluetooth D- commander le robot à distance en le faisant faire des mouvements de direction et déplacement .	Travail individuel Travail par groupe
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour.
<b>6. Intégration</b>	Donner des instructions à Blue bot via l'application pour qu'il se se déplace d'un point A à un point B en évitant des obstacles.	Travail en groupe
<b>7. Evaluation</b>	Décrivez les différentes étapes pour pouvoir commander Blue bot à distance.	Les élèves travaillent sur le cahier de classe.

## séquences 7

### Découverte du Robot Blue Bot Durée: 50 min

**Objectifs :** A la fin de cette séance, les élèves seront capables de programmer le Blue boot à distance à l'aide d'une application tablette

**Matériels et supports :**

- 6 robots blue-bot
- 6 tablette

<b>Déroulement</b>		
<b>Démarche</b>	<b>Activités du maitre</b>	<b>Activités des élèves</b>
<b>1. Rappel</b>	Quels sont les différents boutons de Blue bot ?	Les élèves répondent à l'oral
<b>2. Situation d'exploration</b>	Le maitre fait donner des instructions au robot à distance à l'aide de la tablette via l'application Blue bot (voir support). Le robot exécute des instructions en faisant des mouvements.	Les élèves observent et réagissent aux questions du maitre.
<b>4. Objectivation</b>	A l'aide du maitre les élèves font les différentes actions : A-Téléchargement de l'application par Play Store. B- Installation de l'application sur la plateforme. C-liaison entre le robot et la tablette par Bluetooth D- commander le robot à distance en le faisant faire des mouvements de direction et déplacement .	Travail individuel Travail par groupe
<b>5. Objectivation</b>	Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ?	Les élèves relatent ce qu'ils ont appris ce jour.
<b>6. Intégration</b>	Donner des instructions à Blue bot via l'application pour qu'il se se déplace d'un point A à un point B en évitant des obstacles.	Travail en groupe
<b>7. Evaluation</b>	Décrivez les différentes étapes pour pouvoir commander Blue bot à distance.	Les élèves travaillent sur le cahier de classe.

## séquences 8

### Série d'activité Durée: 50 min

Objectifs : Réviser et approfondir ses connaissances

Matériels et supports :

- 6 robots blue-bot
- 6 tablette

Déroulement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
<b>1. Mode de l'application : Step by Step</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir un fond de carte</li> <li>- Positionner le Blue-bot sur la carte</li> <li>- Le déplacer d'un endroit à un autre en élaborant la séquence d'instructions.</li> </ul>	Travail en groupe
<b>2. Mode de l'application: Basic Programme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir un fond de carte</li> <li>- Positionner le Blue-bot sur la carte</li> <li>- Entrer les instructions du Blue-bot pour élaborer une séquence de déplacement libre</li> </ul> <p>Exécuter le programme et suivre le déplacement du Blue-bot par rapport à la séquence</p>	Travail en groupe
<b>4. Challenge Game : Get from A to B</b>	<p>Elaborer une séquence d'instructions pour aller d'un point A vers un point B , l'élève</p> <p>Choisit le niveau de difficultés en sélectionnant le nombre d'étoile (1étoilefacileà3étoiles difficile)</p>	Travail en groupe/travail individuel
<b>5. Challenge Game : Obstacles</b>	<p>Elaborer une séquence d'instructions pour aller d'un point A vers un point B en Contournant l'obstacle, l'élève choisit le niveau de difficultés en sélectionnant le nombre</p> <p>d'étoile (1 étoile facile à 3 étoiles difficile)</p>	Travail en groupe/travail individuel
<b>6. Challenge Game : Fewer Buttons</b>	<p>Elaborer une séquence d'instructions pour aller d'un point A vers un point B avec des instructions en moins, l'élève choisit le niveau de difficultés en sélectionnant le nombre d'étoile (1 étoile facile à 3 étoiles difficile)</p>	Travail en groupe/travail individuel
<b>Mode de l'application : Répéter</b>	<p>Choisir une carte en5x5 cases au minimum</p> <p>Demander aux élèves s'il est possible de réaliser un déplacement de 4 cases en avançant avec 2instructions.</p> <p>Proposer la solution avec la fonction « Répéter »</p> <p>Leur demander de créer un déplacement avec la fonction «Répéter»</p>	Travail en groupe/travail individuel.