

REPUBLIQUE DE DJIBOUTI

Unité – Egalité - Paix

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

T I C E

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

4ème année

Guide du maître



C RIPEN

REPUBLIQUE DE DJIBOUTI

Unité – Egalité - Paix

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

Guide du maître

4^{ème} année

De l'enseignant de base

Conçu et rédigé par :

Concepteurs :

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

**M. Khalid Ibrahim Ahmed
(Conseiller Pédagogique DJIB 4)**

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

**M. Mahdi Omar Eganéh
(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 réparties avec précision et clarté.

SOMMAIRE

Cadre général - Quatrième 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.

M O D U L E 1	Seance 1	Je touche la barre espace et je valide.	KEYBORD = CLAVIER VIRTUEL	
	Seance 2	J'efface et je saisie en majuscule		
	Seance 3	J'utilise les ponctuations		
	EVALUATION PARTIELLE			
	Seance 4	J'utilise les accents	KEYBORD = CLAVIER VIRTUEL	
	Seance 5	Je saisie en chiffres ou en lettres.		
	Seance 6	J'utilise les emojis.		
	EVALUATION FINALE			
M O D U L E 2	Exploration des ressources			
	Seance 1	Je prends des photos grâce à mon appareil photo	PHOTO	
	Seance 2	J'apprends à mieux utiliser mon appareil photo		
	Seance 3	Je découvre le « Conjugueur »	CONJUGEUR	
	EVALUATION PARTIELLE			
	Seance 4	J'utilise le « Conjugueur »		
	Seance 5	Je découvre le dictionnaire français	DICO	
	Seance 6	J'utilise le dictionnaire français		
EVALUATION FINALE				

MODULE 3	Exploration des applications		
	Seance 1	J'insère un texte et un son dans une image	COM-PHONE
	Seance 2	Je crée, j'insère, je visionne et je sauvegarde	
	Seance 3	Je rédige un récit	
	EVALUATION PARTIELLE		
	Seance 4	J'enregistre du son	COM-PHONE
	Seance 5	Je crée un dossier	
	Seance 6	Je renomme un dossier	
EVALUATION FINALE			
MODULE 4	Initiation et Programmation robotique		
	Seance 1	Qu'est-ce qu'un algorithme ?	SCRATCH
	Seance 2		
	Seance 3		
	EVALUATION PARTIELLE		
	Seance 4	J'écris un algorithme pour résoudre un problème.	SCRATCH
	Seance 5	J'effectue une tâche complexe.	
	Seance 6		
Fiche découverte : Prise en main de Scratch			
EVALUATION FINALE			

- 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 :

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 (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: Connaitre l'emplacement des touches

Séance 1 : Je découvre et j'utilise la « **barre espace** » et « **aller à la ligne** »

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence :

- Découvrir les touches « **barre d'espace** » et « **aller à la ligne** »

Compétences travaillées :

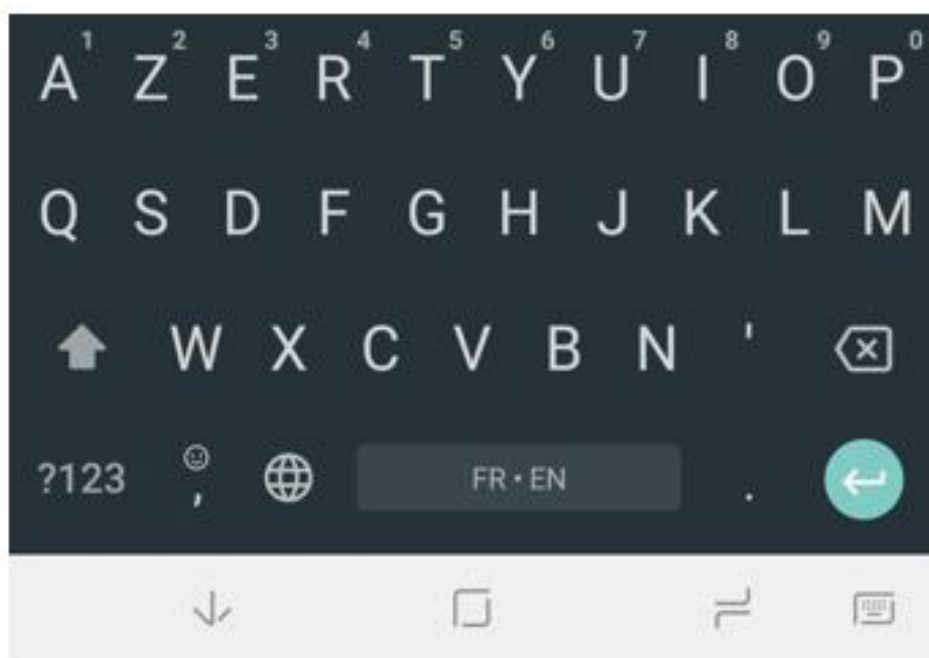
- Connaitre l'organisation du clavier et les touches usuelles
- Utiliser les caractères du clavier et connaitre les fonctions des touches suivantes :
 - o Barre d'espace
 - o Aller à la ligne

Connaissances visées : Clavier tactile – les touches du clavier

Matériels utilisés : une tablette par élève

Objectifs : L'élève sera capable de :

- Reconnaître les touches « barre espace » et « aller à la ligne »
- Utiliser les touches « barre espace » et « aller à la ligne »



Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
1. Rappel	Ecrire trois mots	Les élèves écrivent trois mots
2. SITUATION D'EXPLORATION	Sur la tablette apparait cette phrase: «Ali va a Arta le samedi Said ira le vendredi	Les élèves essayent de saisir au clavier la phrase correctement en respectant les espaces entre les mots.
3. RECHERCHE	Retrouver la touche « Barre d'espace » sur le clavier tactile	Les élèvent essayent de lire mais ne comprennent rien. Le maitre leur demande d'essayer de corriger Les élèves travaillent seuls puis par deux.
4. STRUCTURATION	Validation des réponses - Confronter les résultats au TN - Observer la touche « barre d'espace » - Se positionner avec le curseur de la souris entre les mots - Créer une espace entre chaque mot - Séparer les deux phrases en allant à la ligne en utilisant la touche « Entrée » ou « Aller à ligne »	Les élèves recherche individuellement puis par groupe
5. OBJECTIVATION	On a appris la barre espace et la touche aller a la ligne sur le clavier tactile.	Les élèves ont découvert la touche « barre espace » et la touche « aller à ligne »
6. INTÉGRATION	Le maitre dicte aux élèves deux phrases ils doivent saisir sur le clavier en utilisant la « barre espace » et « aller à ligne » Nous sommes dans la cour de l'école, nous faisons du jardinage. Nous avons planté des pastèques et des tomates.	Travail individuel sur tablette
7. EVALUATION	Utilise la barre d'espace ou la touche Aller à la ligne selon le besoin. Les animaux dupark sont isolés. Les cages sont constituer parcouple. Mais le pauvre panda est seule .	Les élèves complété l'exercice

Séquence 1 : Connaitre l'emplacement des touches

Séance 2 : Je découvre et j'utilise la « **majuscule** » et « **effacer le texte** »

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence :

- Découvrir les touches « majuscule » et « effacer le texte »

Compétences travaillées :

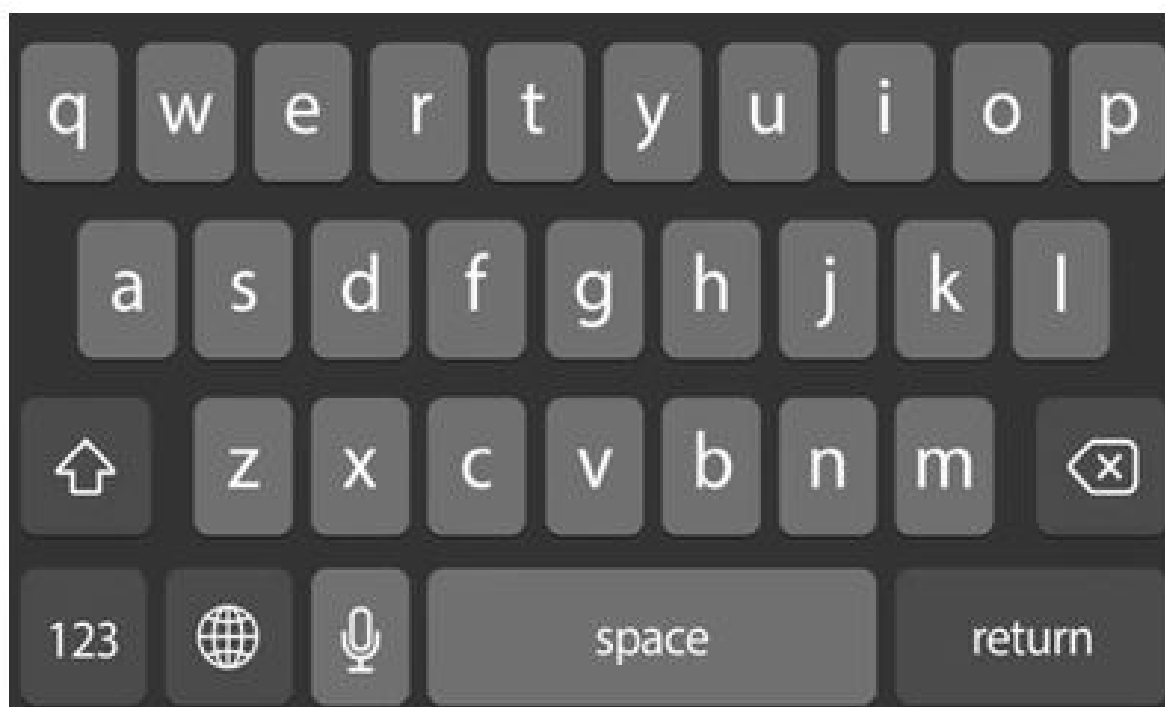
- Connaitre l'organisation du clavier et les touches usuelles
- Utiliser les caractères du clavier et connaître les fonctions des touches suivantes :
 - o La « majuscule »
 - o « Effacer le texte »

Connaissances visées : Clavier tactile – les touches du clavier

Matériels utilisés : une tablette par élève

Objectifs : L'élève sera capable de :

- Reconnaître les touches « majuscule » et « effacer »
- Utiliser les touches « majuscule » et « effacer »



Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
1. RAPPEL	<p>Le maitre écrit au TN la phrase suivante :</p> <p>Saïd et Omar sont à Arta.</p> <p>Les élèvent écrivent cette phrase sur leurs tablettes.</p> <p>M : comment on fait pour écrire en majuscule.</p> <p>E : on utilise touche vers le haut.</p> <p>M : Comment on fait pour effacer.</p> <p>E : on utilise la touche flèche vers la gauche.</p>	Les élèves font l'exercice.
2. SITUATION D'EXPLORATION	<p>Saisir la phrase suivante sur la tablette :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combien tu as ? - J'ai trente franc. - Et toi, combien tu as ? 	Les élèves saisissent la phrase sur la tablette.
3. RECHERCHE	<p>Le maitre demande aux élèves de retrouver les erreurs dans cette phrase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que remarquez-vous ? - Que doit-on faire ? <p>- Trouvez la touche « effacer » la m nuscule pour la remplacer par la majuscule</p>	<p>Travail individuel puis par deux.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il manque la majuscule - On met la majuscule au début de la phrase et devant les noms propres « Saïd et Leila » <p>- Recherche individuelle puis par groupe</p>
4. STRUCTURATION	<p>Confronter les résultats au TN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer la touche « effacer » - Se positionner avec le curseur de la souris avant la lettre - Il efface à la lettre minuscule pour la remplacer (Symbole : flèche gauche avec une croix à l'intérieur) - Appuyer sur la touche « Majuscule » pour saisir la lettre (Symbole : flèche vers le haut) 	Les élèves s'appliquent sur la tablette.
5. OBJECTIVATION	<p>Aujourd'hui les élèves ont appris à écrire sur le clavier des mots avec majuscule et minuscule et en à effacer d'autres.</p>	Les élèves ont découvert la touche « effacer » et la touche « majuscule »

6. INTÉGRATION	<p>Met les majuscules là où il faut et efface les mots qui ne sont pas à leurs places.</p> <p>le ramadan et un mois béni, les animaux et les hommes ne mangent pas du lever au coucher du soleil.</p> <p>Le vendredi ahmed et son père vont à la mosque, leila reste avec l'arbre sa mère.</p>	Travail individuel sur tablette
7. EVALUATION	<p>Le maitre écrit au TN un texte sans majuscule avec des erreurs. C'est aux élèves de remettre les majuscules là où il faut et de corriger les erreurs.</p> <p>les poissons qui sont malades pécher par abdi sont plus gros haricot que ceux pécher par ali pour écrire au tableau blanc il faut un pinceau marqueur, pour effacer il faut une poule brosse,</p>	Les élèves réalisent l'exercice.



Séquence 2 : Connaitre l'emplacement des touches

Ponctuations et accents

Séance 1 : Je découvre et j'utilise la « les ponctuation »

Niveau : 4e Année.
Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence :

- Découvrir les touches « des ponctuation » (! ; . : ,)

Compétences travaillées :

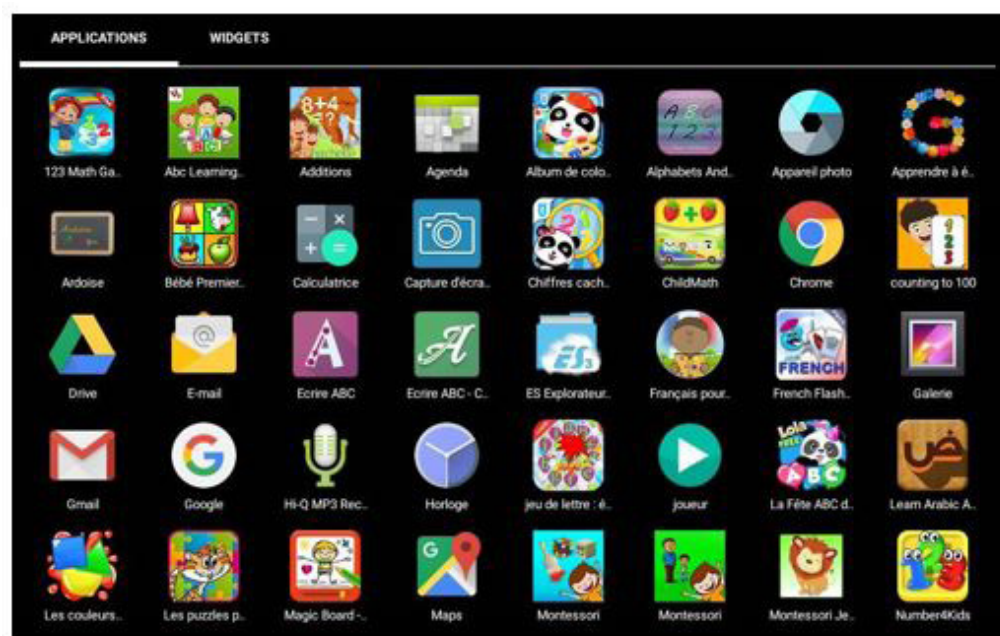
- Connaitre l'organisation du clavier et les touches usuelles
- Utiliser les caractères du clavier et connaitre les fonctions des touches suivantes :
 - o La « ponctuation »

Connaissances visées : Clavier tactile – les touches du clavier (la ponctuation)

Matériels utilisés : une tablette par élève

Objectifs : L'élève sera capable de :

- Reconnaître les touches « ponctuation »
- Utiliser les touches « ponctuation »



Déroulement		
Démarche	Activités du maître	Activités des élèves
1. RAPPEL	Le maître écrit au TN la phrase suivante : Saïd et Omar sont à Arta. Les élèves écrivent cette phrase sur leurs tablettes. M : comment on fait pour écrire en majuscule. E : on utilise touche vers le haut. M : Comment on fait pour effacer. E : on utilise la touche flèche vers la gauche.	Les élèves font l'exercice.
2. SITUATION D'EXPLORATION	Saisir la phrase suivante sur la tablette : - Combien tu as ? - J'ai trente franc. - Et toi, combien tu as ?	Les élèves saisissent la phrase sur la tablette.
3. RECHERCHE	Le maître demande aux élèves de retrouver comment on écrit la ponctuation phrase (?, .) - Ou est placer le point d'interrogation ? - Le point d'exclamation ? - Le point, la virgule.	Travail individuel puis par deux. - Recherche individuelle puis par groupe sur la tablette
4. STRUCTURATION	Validation des réponses - Confronter les résultats au TN - Observer les touches des ponctuations. - Correction collective au TN	- Les élèves corrigent
5. OBJECTIVATION	Toutes les ponctuations sont sur le clavier tactile, il suffit de reconnaître leurs emplacements.	Les élèves ont découvert Les touches des ponctuations. (?, .)
6. INTEGRATION	Dicte des phrases : Les éléphants de la réserve se lèvent tôt. Le plus petit est à côté de sa mère.	Travail sur tablette
7. EVALUATION	Production écrite. Ecrit quatre phrases avec différentes ponctuations.	Les élèves réalisent l'exercice.

Evaluation partielle

Objectifs : -utiliser la barre espace.

- utiliser la touche entrée.
- utiliser l'effacement.
- Ecrire en majuscule et en minuscule.
- Saisir les lettres accentuées.

Exercice 1 : Utiliser la barre espace et entrée.

Ecrit ce texte sur la tablette.

Le maitre écrit au T N, les élèves lisent silencieusement.
Le directeur lui et dans son bureau.
Quelques élèves jouent en E P S.

Exercice 2 : Ecrire en majuscule et en minuscule.

Ecrit ce texte sur la tablette et corrige les erreurs.
maman surveille le Petit ali, il n'a pas dormi toute la nuit, il a de la fièvre.
Son père Mohamed est inquiet.
loula sa grand-mère l'a porter sur son Dos, elle est venu d Arta pour lui.

Exercice 3 : La ponctuation et les accents.

Ecris sur la tablette.

Les élèves écoutent le maitre, ils répondent aux questions.
Ils soulignent avec les règles les noms propres.
La dictée est facile, la correction est rapide.

Séquence 2 : Connaitre l'emplacement des touches

Ponctuations et accents

Séance 2 : Je découvre et j'utilise la « les accents »

Niveau : 4e Année.
Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence :

- Comment écrire les accents sur le clavier tactile. (é à)

Compétences travaillées :

- Connaitre l'organisation du clavier et les touches usuelles
- Utiliser les caractères du clavier et connaitre les fonctions des touches suivantes :
 - o La « les accents »

Connaissances visées : Clavier tactile – les touches du clavier (les accents)

Matériels utilisés : une tablette par élève

Objectifs : L'élève sera capable de :

- Reconnaître les touches « les accents »
- Utiliser les touches « les accents »



Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
1. RAPPEL	Le maitre dicte ces deux phrases : Ou est Ahmed ? Quelle jolie fille !	Les élèves écrivent la dictée sur la tablette.
2. SITUATION D'EXPLORATION	Saisir la phrase suivante sur la tablette : -Osman est un élève sérieux, il a des très bonnes notes.	Les élèves saisissent la phrase sur la tablette.
3. RECHERCHE	Le maitre demande aux élèves de trouver comment on écrit cette phrase sur le clavier tactile (accents)	Travail individuel puis par deux. - Recherche individuelle puis par groupe sur la tablette
4. STRUCTURATION	Validation des réponses - Confronter les résultats au TN - Observer les touches dès les accents. - Correction collective au TN	Les élèves corrigent sur la tablette.
5. OBJECTIVATION	Ecris tous les accents qui sont sur le clavier tactile, il suffit de reconnaître leurs emplacements.	Les élèves ont découvert Les touches des accents.
6. INTEGRATION	Remet les ponctuations là ou faut. Les eleves de la premiere annee sont beaucoup plus petits que les eleves de la cinquième annee	Travail sur tablette
7. EVALUATION	Production écrite. Ecris deux phrases avec différentes lettres ponctuées.	Les élèves réalisent l'exercise.

Séquence 3 : Connaitre l'emplacement des touches

Ecrire en chiffre et en lettre.

Séance 1 : Je découvre et j'utilise la « l'écriture en chiffre et en lettre »

Niveau : 4e Année.
Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence :

- Comment écrire en chiffre et en lettre.

Compétences travaillées :

- Connaitre l'organisation du clavier et les touches usuelles
- Utiliser les caractères du clavier et connaitre les fonctions des touches suivantes :

Connaissances visées : Clavier tactile – les touches du clavier (les accents)

Matériels utilisés : une tablette par élève

Objectifs : L'élève sera capable d'écrire en chiffre et en lettre.



Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
1. RAPPEL	Insérer cette phrase sur la tablette. Repond aux questions des eleves.	Les élèves font l'exercice.
2. SITUATION D'EX-PLORATION	Saisir la phrase suivante sur la tablette : Ahmed a 5 ans et 9 mois, en septembre 2022, il aura 6 ans. Il ira à l'école.	Les élèves saisissent la phrase sur la tablette.
3. RECHERCHE	Le maitre demande aux élèves de trouver comment on écrit cette phrase sur le clavier tactile (accents). Comment écrire en chiffre et en lettre.	Travail individuel puis par deux. - Recherche individuelle puis par groupe sur la tablette
4. STRUCTURATION	Validation des réponses - Confronter les résultats au TN - Observer les touches dès les accents. - Correction collective au TN	Les élèves corrigent.
5. OBJECTIVATION	Comment écrire en chiffre et en lettre, et quelles touches utiliser.	Les élèves ont découvert Les touches pour écrire en chiffre et en lettre.
6. INTEGRATION	Saisis ce texte sur la tablette. Pour mes 8 ans, maman à acheter 8 bougies,15 ballons et 37 chapeaux pour les enfants.	Travail sur tablette
7. EVALUATION	Production écrite. Ecris deux phrases en utilisant des chiffres et des lettres.	Les élèves produisent.

Séquence 3 : Transmettre un message grâce aux emojis.

Les emojis.

Séance 2 : Je découvre et j'utilise les « emojis »

Niveau : 4e Année.
Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs de la séquence :

- Transmettre un message grâce aux emojis.

Compétences travaillées :

- Transmettre un message ou un sentiment grâce aux emojis.
- Utiliser les caractères du clavier et connaître les fonctions des touches suivantes :

Connaissances visées : Clavier tactile – les touches du clavier (les accents)

BUT : comment utiliser les emojis pour transmettre un message ou un sentiment.

Matériels utilisés : une tablette par élève

Objectifs : L'élève sera capable de :

- Reconnaître les emojis et comment les utiliser pour transmettre un message ou un sentiment.



Déroulement		
Démarche	Activités du maitre	Activités des élèves
1. RAPPEL	Le maitre demande aux élèves de prendre leurs tablettes et d'écrire les phrases qu'il va dictée. Le samedi 6 nous aurons 9 devoirs.	Les élèves écrivent sur leurs tablettes.
2. SITUATION D'EXPLORATION	Saisir la phrase suivante sur la tablette : La France à décrocher la coupe du monde de 1998 et 20ans après en 2018 elle parvient a décrocher la deuxième coupe en Russie	Les élèves saisissent la phrase sur la tablette.
3. RECHERCHE	Le maitre demande aux élèves de trouver comment en peut transmettre un message, sans écrire ni en chiffre ni en lettre mais en utilisant toujours le clavier tactile.	Travail individuel puis par deux. - Recherche individuelle puis par groupe sur la tablette
4. STRUCTURATION	Validation des réponses - Confronter les résultats au TN Les emojis. - Observer les différents emojis et essayer de trouver a quoi ils font référence et que ce qu'ils voudraient signifier. - Correction collective au TN	Les élèves s'exécutent
5. OBJECTIVATION	Comment utiliser les emojis, et chaque emoji a quoi il fait allusion.	Les élèves ont découvert Les différents emojis.
6. INTEGRATION	Envoi 3 emojis pour exprimer ta joie	Travail sur tablette
7. EVALUATION	Le maitre présente un tableau avec tous les emojis. Les élèves doivent les placer dans deux tableaux différents. Ceux qui expriment la joie et ceux qui expriment la tristesse. Laisser les autres.	Les élèves réalisent l'exercice.

Evaluation finale module 1

EXERCICE 1: Remet les accents et les ponctuations et les majuscules.

Vous savez pourquoi j'aime les vacances d'ete

parce qu'avec mon pere et ma mere et grand mere hawa, nous partons tous en ethiopie

mon oncle abdi a une nouvelle voiture, il ira avec ses enfants a randa en ethiopie mon grand pere a une grande maison quelle belle maison

EXERCICE 2 : écrit les nombres qui sont en lettre en chiffre et utilise la barre espace et aller a la ligne quand il le faut.

En classe nous sommes douzes filles et treize garçons. Nous sommes séparés en quatre groupes. Trois groupes des six élèves et un groupe de sept élèves.

EXERCICE 3: Met à la fin de chaque phrase un emojis qui exprime le mieux cette phrase.

Je suis très content pour ton excellent résultat au bac.

Bravo, pour la coupe champion félicitation.

Je suis triste pour l'accident de ton frère.

Tu as vu le match hier, c'était drôle, le joueur et entrer dans le but a la place du ballon.

EXERCICE 4: Ecris une phrase simple, une phrase exclamative et une phrase interrogative.



MODULE 2



EXPLOITATION DES RESSOURCES



Appareil photo Google

Séquence 1 : Utiliser l'appareil photo

Séance 1 : Je prends des photos grâce à mon appareil photo

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

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

- Utiliser l'application photo sur la tablette.
- Prendre des photos sur la tablette

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 la rentrée : tous tes amis sont bien habillés.
Tu veux les prendre en photo. Dans ton sac, tu n'as que ta tablette.
Que feras-tu pour l'aide ?

3/Recherche

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

4/Structuration

Confrontation des résultats au TN.
Les élèves ayant pu prendre une photo ; expliquent à leurs camarades de classe

5/Objectivation

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

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 leur résultat

Les élèves exécutent

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

<p>6/ Activité de fixation (oralement)</p> <p>Comment faire pour prendre une photo ?</p> <p>7/Intégration</p> <p>Que faire pour prendre une photo en mode selfie ?</p> <p>8/Evaluation</p> <p>Le maître présente sur une feuille polycopiée plusieurs icônes. Parmi les icones suivants entoure l'icône photo.</p>	<p>Les élèves exécutent la tâche demandée</p> <p>Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille polycopiée.</p>
---	---




Séquence 1 : Utiliser l'appareil photo

Séance 1 : J'apprends à mieux utiliser mon appareil photo

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

Objectif d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de <ul style="list-style-type: none">- Utiliser l'application photo sur la tablette.- Utiliser l'application rognée.
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	
<p>1/Rappel Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu</p> <p>2/Situation de départ Hassan a pris deux bouteilles. il veut effacer la bouteille d'eau et garder la bouteille de Fanta dans sa tablette Que feras-tu pour l'aider ?</p> 	<p>Les élèves exécutent</p> <p>Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.</p> <p>Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe</p> <p>Chaque groupe passe devant le TN et justifie leur résultat</p>
<p>3/Recherche Le maître laisse les enfants travailler seul, puis par 2 pourquoi pas par groupe</p> <p>4/Structuration Confrontation des résultats au TN. Les élèves ayant pu prendre une photo ; expliquent à leur camarade de classe</p> <p>5/Objectivation Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p> <p>6/ Activité de fixation (oralemen Comment faire pour supprimer dans une même photo une image</p> <p>7/Intégration Prendre une photo avec deux objets ,rogner pour garder un seul objet voulu.</p> <p>8/Evaluation Le maître présente sur une feuille polycopiée plusieurs icônes .Parmi les icones suivant entoure l'icône rognée.</p>	<p>Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour</p> <p>Les élèves exécutent la tache demandée</p> <p>Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille polycopiée.</p>

Séquence 1 : Utiliser l'appareil photo

Séance 1 : J'apprends à mieux utiliser mon appareil photo

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

<p>Objectif d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de :</p> <ul style="list-style-type: none">- Découvrir l'application le « conjugueur »- Identifier l'utilité de l'application le « conjugueur ». <p>Parmi les autres applications sur la tablette</p>
<p>Matériels et supports : tablette numérique, application photo</p>
<p>Préparation : Avant la leçon : Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.</p>

Demarche	
<p>1/Rappel Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu</p>	<p>Les élèves exécutent</p>
<p>2/Situation de départ Ta classe fait une séance de conjugaison. Le maître demande de conjuguer le verbe prendre au présent. Comment faire pour vérifier sur notre tablette ?</p>	<p>Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.</p> <p>Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe</p>
<p>3/Recherche Le maître laisse les enfants travailler seul, puis par 2 pourquoi pas par groupe</p>	
<p>4/Structuration Confrontation des résultats au TN. Les élèves ayant pu trouver l'application ; expliquent à leurs camarades de classe</p>	<p>Chaque groupe passé devant le TN et justifie leur résultat</p>
<p>5/Objectivation Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p>	<p>Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour</p>
<p>6/ Activité de fixation (oralement) Un élève se met au tableau et explique</p>	
<p>7/Intégration Cherche sur ta tablette le verbe être au présent.</p>	<p>Les élèves exécutent la tâche demandée</p>
<p>8/Evaluation Parmi les icônes suivantes entoure l'icône le conjugueur</p>	<p>Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille photocopiée.</p>



Séquence 2 : Le conjugueur

Séance 2 : J'utilise le « Conjugueur »

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

<p>Objectif d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Utiliser l'application le conjugueur.▪ Identifier les différentes options du conjugueur. <p>Parmi les autres apks sur la tablette</p> <p>Matériels et supports : tablette numérique, application photo</p> <p>Préparation : Avant la leçon : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.</p>
--

Demarche

<p>1/Rappel Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu</p> <p>2/Situation de départ A partir de l'application le conjugueur. Le maitre demande de conjuguer le verbe « éteindre » au présent. Que feras-tu pour l'aide ?</p> <p>3/Recherche Le maitre laisse les enfants travailler seul, puis par 2 pourquoi pas par groupe</p> <p>4/Structuration Confrontation des résultats au TN. Les élèves ayant pu trouver ; expliquent à leur camarade de classe</p> <p>5/Objectivation Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p> <p>6/ Activité de fixation (oralement) Pour rechercher un verbe, j'utilise le conjugueur Pour rechercher un verbe, j'utilise l'application « vidéo » Etc</p> <p>7/Intégration Cherche le verbe sourire au présent et au future.</p> <p>8/Evaluation Complete par vrai ou faux - e conjugueur permet de faire des calculs - le conjugueur permet de reconnaître les verbes .. - le conjugueur est une image sur la tablette ...</p>	<p>Les élèves exécutent</p> <p>Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.</p> <p>Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe</p> <p>Chaque groupe passé devant le TN et justifie leur résultat</p> <p>Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour</p> <p>Les élèves exécutent la tâche demandée</p> <p>Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille photocopiée.</p>
--	--



Séquence 3 : Le dictionnaire français

Séance 1 : Je découvre le dictionnaire français

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

<p>Objectif d'apprentissage : A la fin de cette leçon, les élèves seront capables de :</p> <ul style="list-style-type: none">- Découvrir l'application le dictionnaire français.- Identifier l'utilité de l'application le dictionnaire français. <p>Parmi les autres applications sur la tablette</p> <p>Matériels et supports : tablette numérique, application photo</p> <p>Préparation : Avant la leçon : rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.</p>

Demarche	
<p>1/Rappel Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu</p>	<p>Les élèves exécutent</p>
<p>2/Situation de départ Ta classe fait une séance de lecture. Il y a des mots que tu ne connais pas. Tu as ta tablette</p> <p>Comment faire pour vérifier sur notre tablette ?</p>	<p>Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.</p>
<p>3/Recherche Le maître laisse les enfants travailler seul, puis par 2 pourquoi pas par groupe</p>	<p>Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe</p>
<p>4/Structuration Confrontation des résultats au TN. Les élèves ayant pu trouver l'application, expliquent à leur camarade de classe</p>	<p>Chaque groupe passé devant le TN et justifie leur résultat</p>
<p>5/Objectivation Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p>	<p>Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour</p>
<p>6/ Activité de fixation (oralement) Un élève se met au tableau et explique</p>	<p>Les élèves exécutent la tâche demandée</p>
<p>7/Intégration Cherche sur ta tablette la définition du mot « étoile ».</p>	
<p>8/Evaluation Parmi les icônes suivantes entoure l'icône ' le français .</p>	<p>Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille photocopiée.</p>

APPLICATIONS

WIDGETS



123 Math Ga.



Abc Learning.



Additions



Agenda



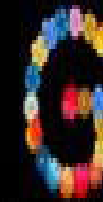
Album de colo.



Alphabets And.



Appareil photo



Apprendre à é.



Ardoise



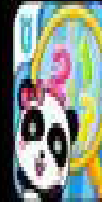
Bébé Premier.



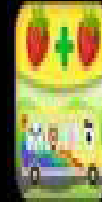
Calculatrice



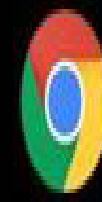
Capture d'écran.



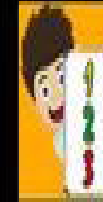
Chiffres cach.



ChildMath



Chrome



counting to 100



Drive



E-mail



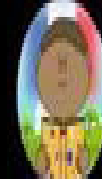
Ecrire ABC



Ecrire ABC - C.



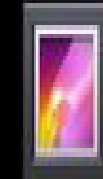
ES Explorateur.



Français pour.



French Flash.



Galerie



Gmail



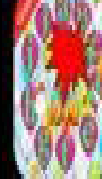
Google



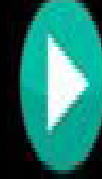
Hi-Q MP3 Rec.



Horloge



jeu de lettre : é.



joueur



La Fête ABC d.



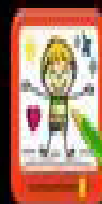
Learn Arabic A.



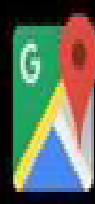
Les couleurs.



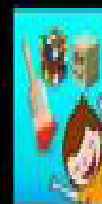
Les puzzles p.



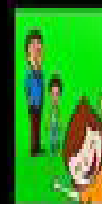
Magic Board.



Maps



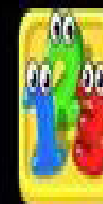
Montessori



Montessori



Montessori Je.



Number4Kids

Séquence 3 : Le dictionnaire français

Séance 2 : Je découvre le dictionnaire français

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

<p>Objectif d'apprentissage : à la fin de cette leçon, les élèves seront capables de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser l'application le français • Identifier les différentes options du dictionnaire français. <p>Parmi d'autres applications sur la tablette</p>	
<p>Matériels et supports : tablette numérique, application photo</p>	
<p>Préparation : Avant la leçon : Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller écran d'accueil et ouvrir le menu.</p>	
Demarche	
<p>1/Rappel Rappel de l'utilisation de la tablette : allumer, déverrouiller l'écran d'accueil et ouvrir le menu</p> <p>2/Situation de départ A partir de l'application le français. Le maître demande de trouver la vraie définition des mots au TN Que feras-tu pour l'aide ?</p> <p>3/Recherche Le maître laisse les enfants travailler seul, puis par 2 pourquoi pas par groupe.</p> <p>4/Structuration Confrontation des résultats au TN. Les élèves ayant pu trouver ; expliquent à leur camarade de classe</p> <p>5/Objectivation Qu'est-ce qu'on a vu aujourd'hui ?</p> <p>6/ Activité de fixation (oralement) Pour rechercher des mots inconnus, j'utilise le dictionnaire français Pour rechercher un verbe, j'utilise le dictionnaire Etc....</p> <p>7/Intégration Cherche le verbe sourire au présent et au future.</p> <p>8/Evaluation Complete par vrai ou faux - le dictionnaire permet de faire des calculs - le dictionnaire permet de reconnaître les verbes. . - le dictionnaire sert à donner les définitions des mots</p>	<p>Les élèves exécutent</p> <p>Les élèves exécutent. L'application s'ouvre et dans le même temps le clavier.</p> <p>Les élèves font leur recherche individuellement puis mettent en commun par groupe</p> <p>Chaque groupe passé devant le TN et justifie leur résultat</p> <p>Les élèves relatent ce qu'ils ont appris en TICE ce jour</p> <p>Les élèves exécutent la tâche demandée</p> <p>Les élèves exécutent la tâche demandée</p> <p>Entoure l'icône demandée. Les élèves travaillent sur feuille polycopiée.</p>



Evaluation partielle

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

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

Activité 1 : parmi les icones suivantes entoure l'icône de l'application « appareil photo »



Activité 2 :

Remets les phrases en ordre pour prendre une photo

- Je clique sur l'icône prendre photo
- J'active l'application photo
- Je visualise l'élément à prendre en photo sur l'écran de ma tablette

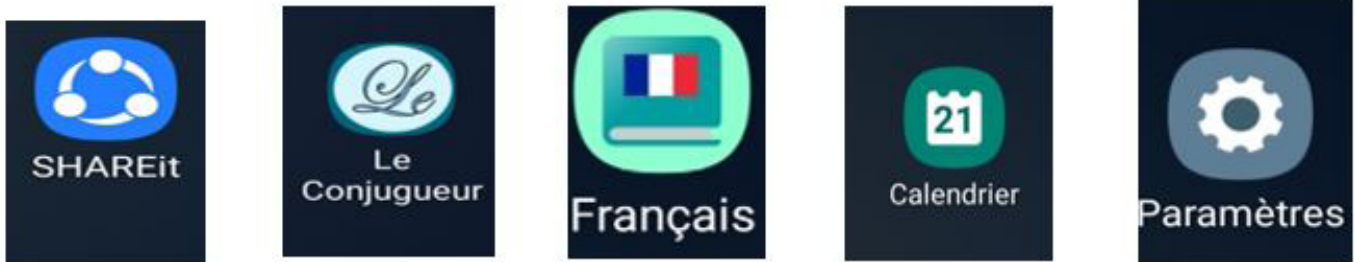
Activité 3 : entour la bonne définition.

L'application conjugueur permet de :

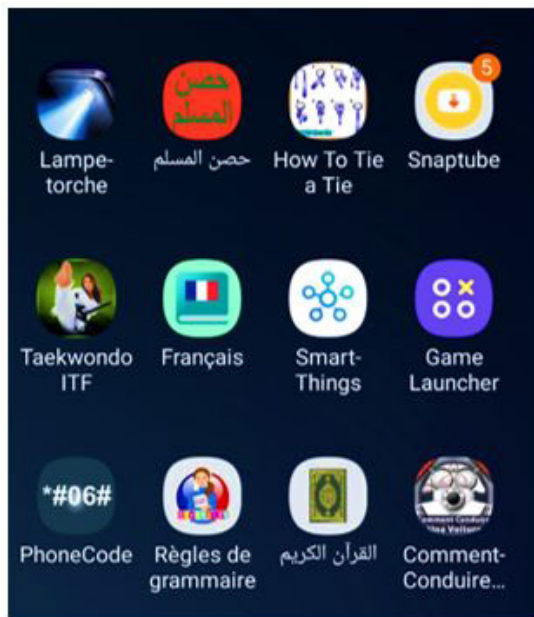
- Prendre des photos.
- Faire des calculs.
- Conjuguer le verbe correctement.
- Décrire des phrases correctement.

EVALUATION FINALE

ACTIVITE 1 : Entoure l'icône le conjugueur



ACTIVITE 2 : Entoure l'icône le dico français



ACTIVITE 3 : Coche la bonne définition

Le conjugueur permet de :

- Nous aider à bien conjugue les verbes
- Nous aider à bien écrire une phrase
- Nous aider à bien prendre une photo
- Nous aider à trouver un verbe dans une phrase

ACTIVITE 3 : Coche la bonne définition

Affirmation	Vrai	Faux
J'utilise l'icône rogné pour modifier la couleur dans une photo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'utilise l'icône rogné pour couper une image dans une photo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'utilise l'icône rogné pour prendre une photo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MODULE 3



EXPLOITATION DES APPLICATIONS



Com-Phone

Séquence 1 : Je découvre l'application « Com-Phone »

Séance 1 : J'insère un texte et un son dans une image.

Niveau : 4e Année.

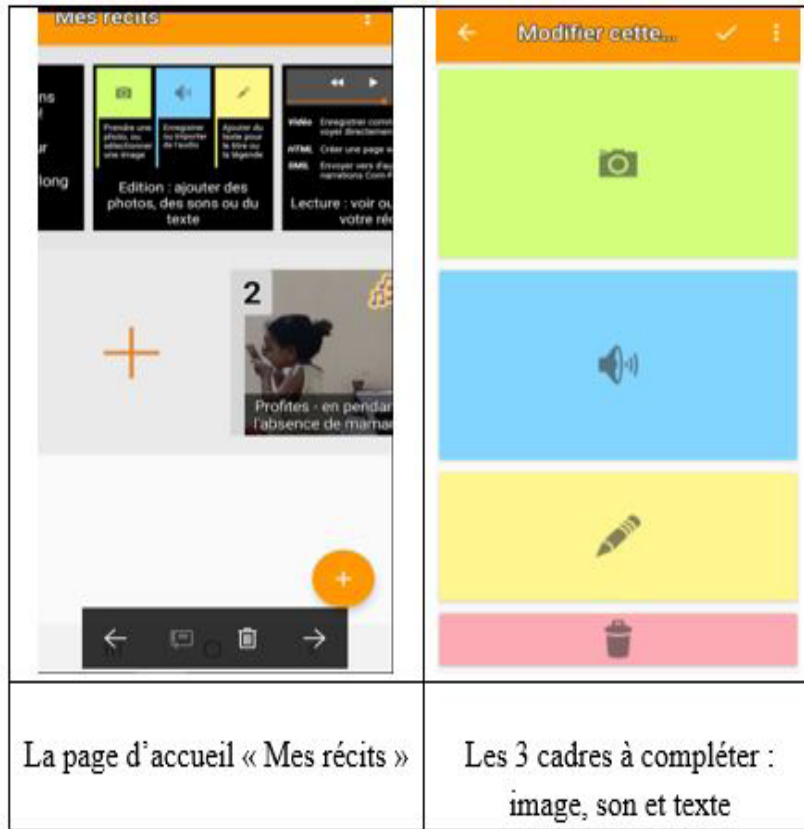
Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">o Découvrir l'Application COM-PHONEo Reconnaître les fonctionnalités de différentes interfaces : page d'accueil (Mes récits) – cadre d'insertion d'image, du son et du texte.o Manipuler l'application COM-PHONE suivant les instructions de l'enseignant
Durée :	30 minutes
Matériel :	Tablettes, tableau Smart ou projecteur
Activités du maitre	Activités des élèves
<u>I : rappel du pré requis</u> - Quelle est l'utilité de l'application « le Conjugueur » ? - Comment utilisez – vous cette application ?	Les élèves décrivent l'application « le Conjugueur » et expliquent les étapes à suivre pour son utilisation.
<u>II : Observation et découverte de « Com – Phone »</u> - Situation de départ : L'enseignant fait visionner une vidéo intitulée « La journée de Sara » réalisée à l'aide de l'application « Com – Phone ». Comment a – t – on réalisé cette vidéo ? - Recherche : L'enseignant note les réponses pertinentes des élèves.	Les élèves observent la vidéo.

III – Structuration

L'enseignant fait découvrir l'application « Com – Phone » sur le tableau Smart et explique les étapes à entreprendre pour insérer un texte et un son dans une image.

- Les différentes interfaces de l'Application :



La page d'accueil « Mes récits »

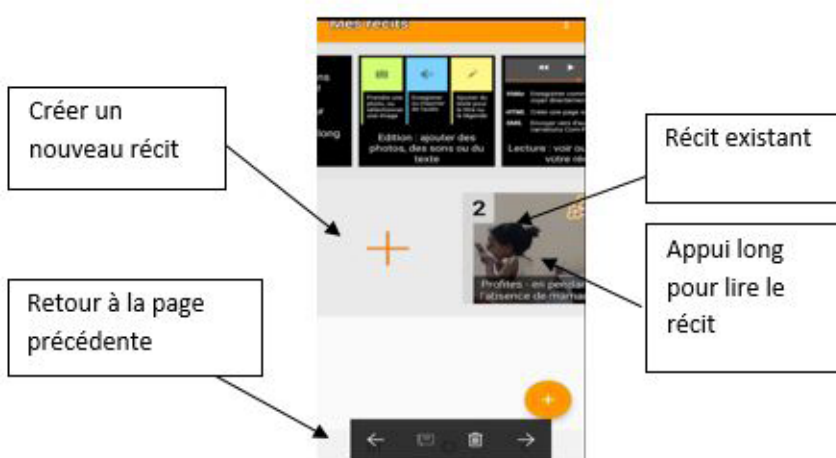
Les 3 cadres à compléter :
image, son et texte

Ils soumettent des réponses sur la réalisation de la vidéo.

Les élèves observent attentivement les explications de l'enseignant.

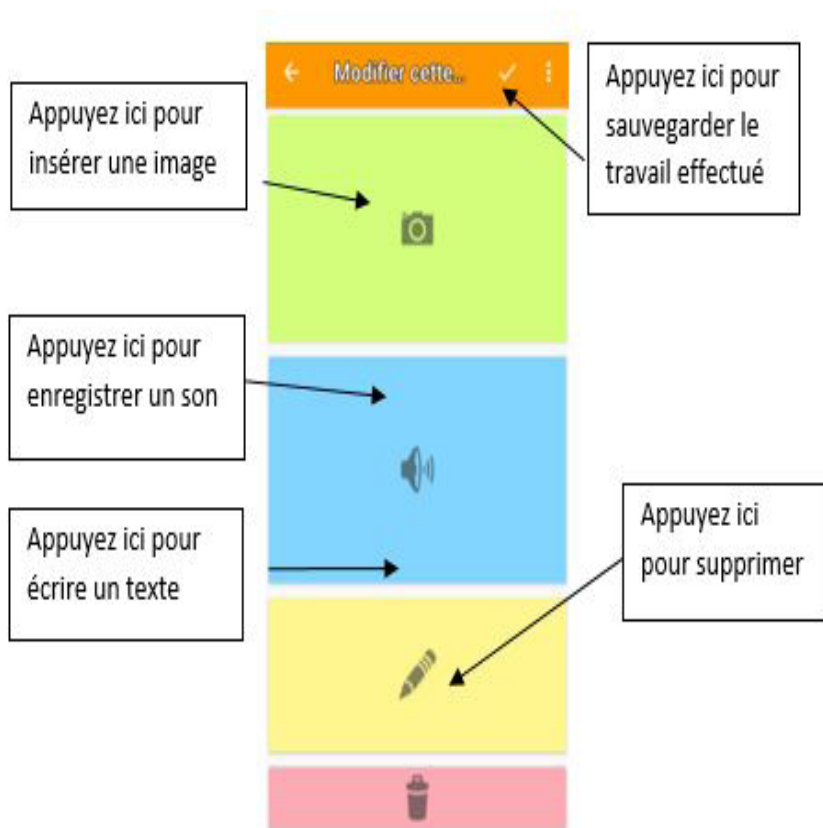
- Utilisation de Com-Phone sur tablette Android :

1) Ecran d'accueil



Les élèves découvrent le rôle des différents boutons.

2) Edition d'un cadre



Les élèves découvrent le rôle des différents boutons.

Synthèse :

Le bouton « + » permet de créer une nouvelle image
Le bouton « caméra » permet d'insérer une image ou prendre une photo.
Le bouton « micro » sert à enregistrer le son.
Le bouton « crayon » sert à écrire un texte.
Le bouton « orange » en haut de l'écran sert à sauvegarder le travail effectué.

Les élèves élaborent la synthèse avec l'aide de l'enseignant.

IV - Manipulation : phase dirigée

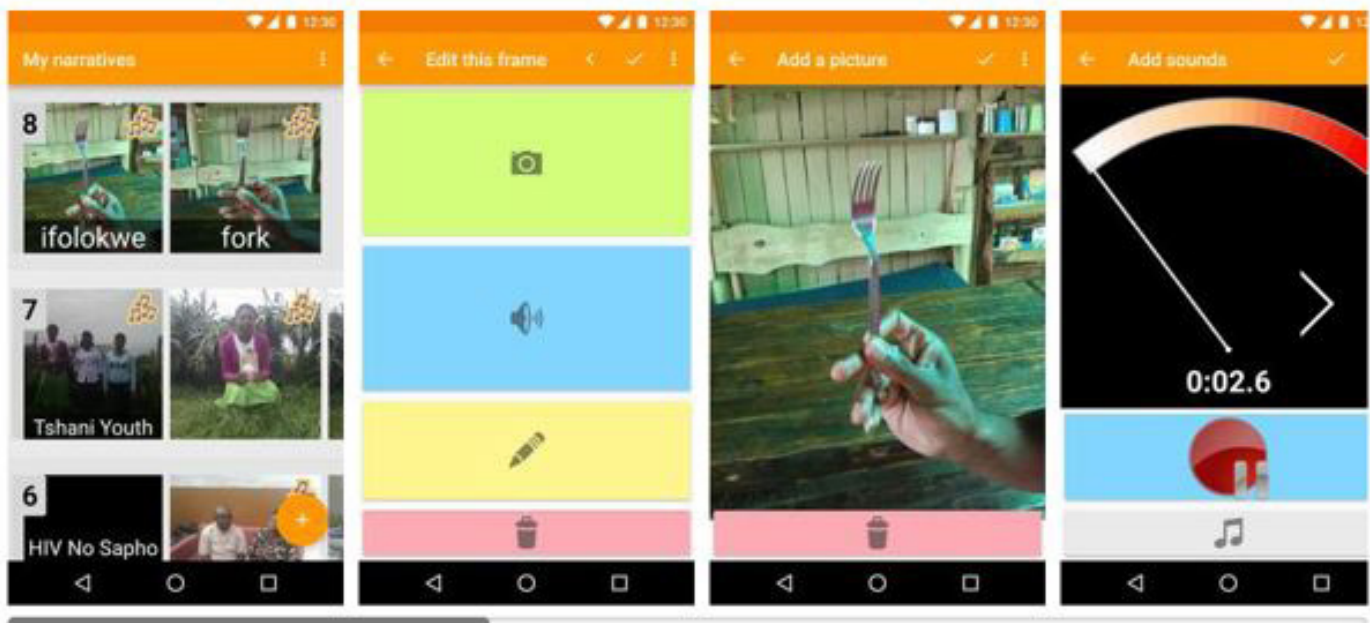
L'enseignant et les élèves travaillent simultanément.
Il montre aux élèves l'icône de l'Application « Com-Phone ».
Il leur demande de cliquer sur l'icône de l'Application.

Puis il laisse les élèves trouver seuls le cadre pour insérer l'image, celui pour enregistrer le son, le cadre pour écrire le texte et enfin le bouton pour sauvegarder le travail effectué.

L'enseignant s'assure que tous ses élèves sont arrivés à ouvrir l'Application.

Les élèves manipulent leurs tablettes.
Ils découvrent et explorent les différentes interfaces de l'Application.
Les élèves retrouvent les cadres d'enregistrement de son, de l'image et du texte.

<p style="text-align: center;">V : l'objectivation</p> <p>- Comment insérer une image ? - Comment enregistrer un texte ?</p>	<p>Les élèves récapitulent les notions apprises.</p>
<p style="text-align: center;">VI : Evaluation</p> <p>Consigne : Complète ces phrases :</p> <p>1 - Pour insérer une image, j'appuie sur le bouton « ». 2 - Pour enregistrer un son, j'appuie sur le bouton « ». 3 - Pour écrire un texte, j'appuie sur le bouton « ».</p>	<p>1 - Pour insérer une image, j'appuie sur le bouton « caméra ». 2 - Pour enregistrer un son, j'appuie sur le bouton « micro ». 3 - Pour écrire un texte, j'appuie sur le bouton « crayon ».</p>



Séquence 1 : Je découvre l'application « Com-Phone »

Séance 2 : Je crée, j'insère, je visionne et je sauvegarde

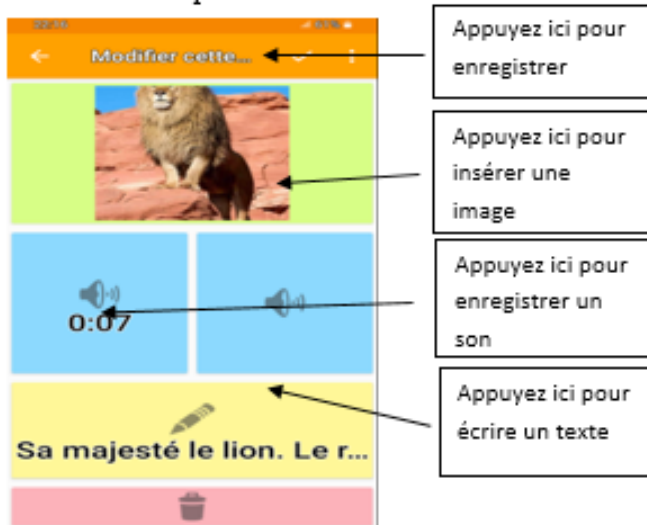
Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> o Créer une image o Insérer un texte et un son dans une image o Sauvegarder le travail effectué o Visionner l'image enregistrée
Durée :	30 minutes
Matériel :	Tablettes, tableau Smart ou projecteur

Activités du maitre	Activités des élèves
<p style="text-align: center;"><u>I : rappel du pré requis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Quel bouton faut – il appuyer pour créer un nouveau récit ? - Et pour insérer une image ? - Comment sauvegarder le travail effectué ? <p>II. Création d'un récit (court récit d'une image avec enregistrement du son et écriture du texte).</p> <p>- Situation de départ :</p> <p>L'enseignant fait visionner un récit-vidéo d'une image intitulée « Sa majesté le lion ».</p> <p>Comment a – t – on réalisé cette vidéo ?</p> <p>- Recherche :</p> <p>L'enseignant note les réponses pertinentes des élèves.</p>	<p>Les élèves expliquent la démarche à suivre pour insérer une image, enregistrer un son et enregistrer le travail effectué.</p> <p>Les élèves observent la vidéo.</p> <p>Ils parlent de leurs vécus et expliquent la démarche à suivre pour insérer un texte et un son dans une image.</p> <p>Les élèves observent attentivement les explications de l'enseignant</p>

L'enseignant explique les étapes à suivre pour créer un nouveau dispositif sur le tableau Smart.



Synthèse : Pour créer un récit d'une image, il faut : - Insérer une image – Enregistrer un son – Ecrire un texte – Enregistrer le travail effectué – Visionner la vidéo.

IV. Manipulation : phase dirigée

L'enseignant et les élèves travaillent simultanément.

L'enseignant demande aux élèves de créer un nouveau récit. A l'aide de cette application, tu te présentes en complétant les 3 cadres.

L'enseignant passe dans les rangs pour s'assurer que tous ses élèves suivent et exécutent la consigne donnée.

Ils découvrent les étapes à suivre pour créer un nouveau dispositif.

Les élèves élaborent la synthèse avec l'aide de l'enseignant.

Les élèves travaillent sur leurs tablettes en suivant les instructions du professeur.

Les élèves lisent le récit.

Chaque élève crée le récit de sa propre personne.



Les élèves récapitulent les notions apprises.

Les élèves prennent une photo d'image puis complètent les 3 cadres. L'image produite est présentée aux élèves.



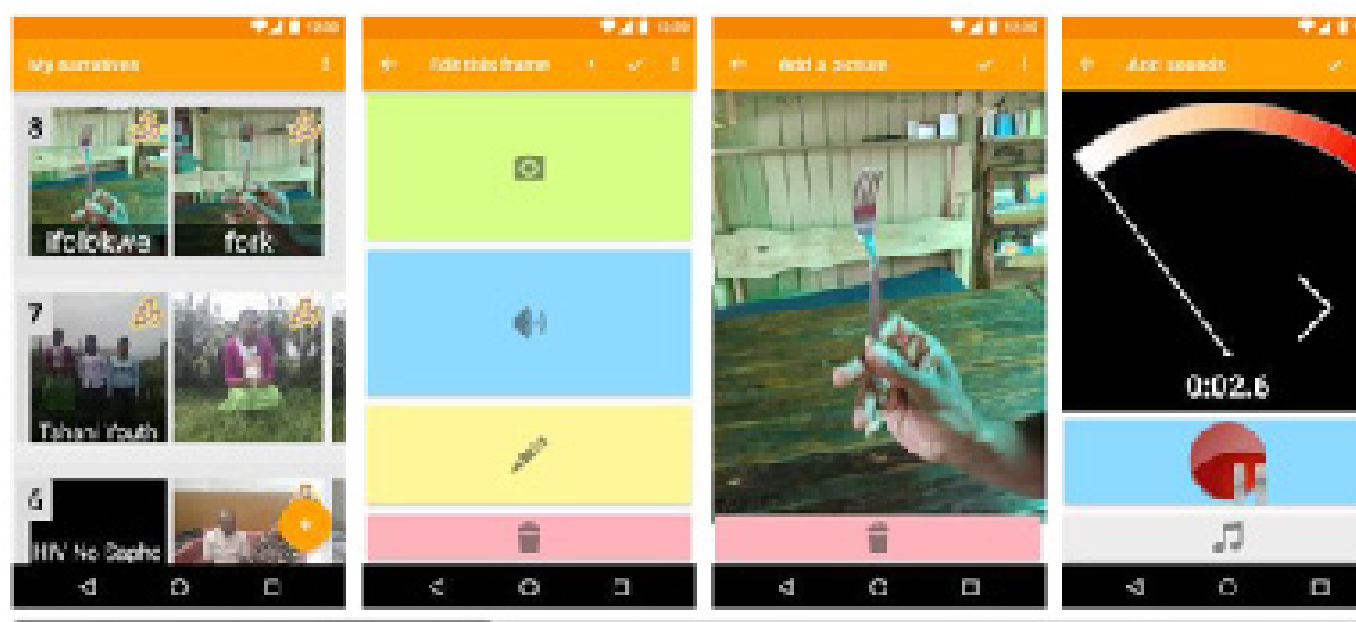
V. Objectivation

Quelles sont les étapes à suivre pour créer un nouveau dispositif ?

VI. Evaluation

Distribution des images aux élèves.

A l'aide de ces images et de votre tablette créer un nouveau récit en complétant les 3 cadres : image, son et texte.





Com-Phone

Séquence 2 : J'utilise l'application « Com-Phone »

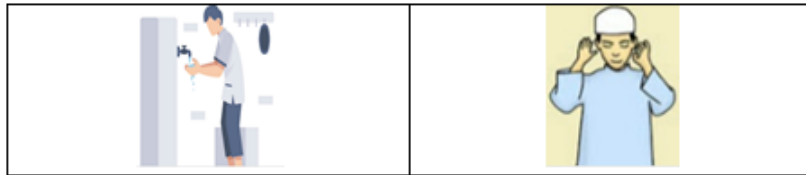
Séance 1 : Je rédige un récit

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

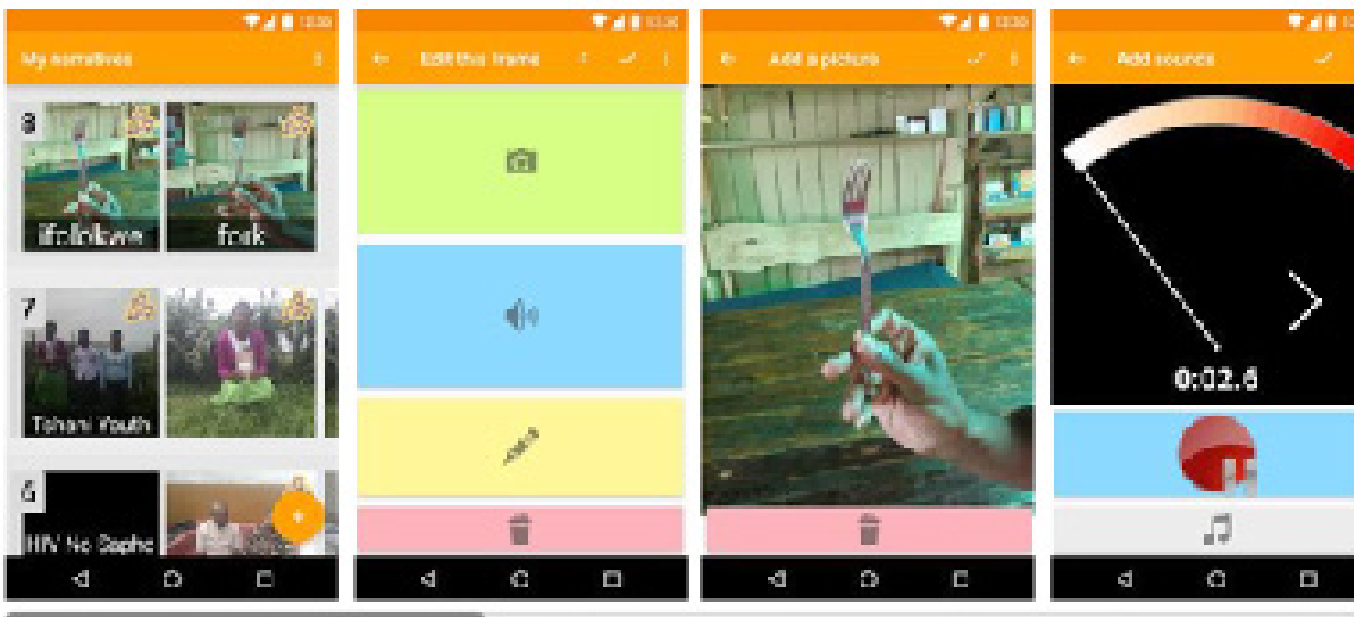
Titre : Produire un récit-vidéo de 2 à 4 images	
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">o Créer un récit - vidéo de 2 imageso Insérer les deux images – enregistrer les sons et écrire les texteso Enregistrer les sons de ces imageso Ecrire les texteso Sauvegarder le travail effectué
Durée :	30 minutes
Matériel :	Tablettes, tableau Smart ou projecteur
Activités du maitre	Activités des élèves
<p>I. Rappel du pré requis :</p> <ul style="list-style-type: none">- Comment faire pour créer un nouveau récit ?- Quels sont les étapes à suivre ? <p>II. Création d'un récit-vidéo de 2 images</p> <p>- Situation de départ :</p> <p>L'enseignant fait visionner un récit-vidéo de 2 images intitulé « La préparation à la prière ».</p> <p>Comment a – t – on réalisé cette vidéo ?</p> <p>- Recherche :</p> <p>L'enseignant fait remarquer aux élèves que la démarche du récit à 2 images reste presque la même que celle du récit à une image mais une nouvelle étape intervient lors de la création de la deuxième image intitulée « Ajouter une disposition à la suivante ».</p> <p>III – Structuration</p> <p>L'enseignant explique sur le tableau Smart les étapes à entreprendre pour réaliser un récit de 2 ou 3 images accompagné du son et texte.</p>	<p>Les élèves retrouvent les étapes à suivre pour créer un nouveau dispositif.</p> <p>Les élèves observent la vidéo.</p> <p>Les élèves expliquent la démarche à suivre pour produire un récit de 2 images en utilisant les acquis de la séance précédente.</p>

« L'ablution avant la prière »



	<p>Appuyer sur le bouton « Option »</p> <p>Supprimer le récit</p> <p>Paramètres</p>	
<p>Création de la 1^{ère} image</p>	<p>Appuyer sur le bouton « option » pour ajouter une 2^{ème} image</p>	<p>Création de la 2^{ème} image</p>

Les élèves observent attentivement les explications de l'enseignant



Synthèse : Pour créer un récit-vidéo de 2 images, il faut :

- Compléter le dispositif de la 1ère image (image, son et texte)
- Appuyer sur le bouton « Option » placé en haut de l'écran
- Appuyez sur la proposition « Ajouter une disposition à la suivante » pour créer la deuxième image
- Sauvegarder le travail effectué à chaque opération –
- Appuyer longtemps sur la première image du récit pour lire le récit.

IV. Manipulation : phase dirigée

L'enseignant et les élèves travaillent simultanément.

Il demande aux élèves de créer un nouveau récit de 2 images à l'aide des images de leur manuel de français.

« A l'aide des images de votre manuel, créer un récit-vidéo de 2 images.

L'enseignant passe dans les rangs pour s'assurer que tous ses élèves suivent et exécutent la consigne donnée.

V. Objectivation

Comment ajouter la deuxième image du récit ?

VI. Evaluation

Distribution des images aux élèves.

A l'aide des images distribuées et de votre tablette créer un nouveau récit-vidéo de 2 images.



Les élèves élaborent la synthèse avec l'aide du maitre et la lisent.

Avec leurs tablettes, les élèves créent un nouveau récit.

Ils cherchent dans leur manuel de français des images puis complètent les deux dispositives du récit.

Les élèves récapitulent les notions apprises.

Les élèves prennent les photos de 2 images puis complètent les 3 cadres.



Le récit produit est présenté aux élèves.



Séquence 2 : J'utilise l'application « Com-Phone »

Séance 2 : J'enregistre du son

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> o Créer un récit-vidéo de 4 images. o Insérer les images – enregistrer les sons et écrire les textes o Produire un récit cohérent o Sauvegarder le travail effectué o Lire le récit
Durée :	30 minutes
Matériel :	Tablettes, tableau Smart ou projecteur
Activités du maitre	
III. Rappel du pré requis :	
- Comment ajouter la deuxième image du récit ?	
IV. Création d'un récit de plusieurs images	
- Situation de départ : L'enseignant fait visionner un récit-vidéo de 4 images intitulé « La journée de la petite Sara ».	
Comment a – t – on réalisé cette vidéo ?	
- Recherche : L'enseignant note les réponses pertinentes des élèves. Il rappelle aux élèves que la démarche est similaire à celle du récit-vidéo de 2 images.	
III – Structuration	
L'enseignant explique sur le tableau Smart les étapes à entreprendre pour produire un récit-vidéo de quatre images. « La journée de la petite Sara »	
L'enseignant complète d'abord le dispositif de la 1ère image puis appuie sur le bouton « Option » placé en haut de l'écran pour ajouter la 2ème image du récit. Ensuite le dispositif de la 2ème image.	
Activités des élèves	
Les élèves expliquent la démarche pour ajouter une 2ème image du récit.	
Les élèves observent la vidéo.	
Les élèves utilisent les acquis de la séance précédente (créer un dispositif de 2 images) pour parvenir au grand récit.	



Appuyer sur « option » pour ajouter une 2^{ème} image

Puis l'enseignant complète les dispositifs de la 3^{ème} et 4^{ème} image.



L'enseignant enregistre le travail effectué puis fait visionner le récit-vidéo.

Synthèse : Pour créer un récit-vidéo de quatre images, il faut :

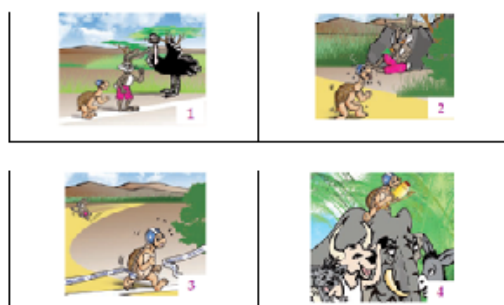
- Compléter le dispositif de la 1^{ère} image (image, son et texte).
- Appuyer sur le bouton « Option » placé en haut de l'écran.
- Appuyez sur la proposition « Ajouter une disposition à la suivante » pour créer la deuxième image.
- Compléter les dispositifs de la 2^{ème} image, 3^{ème} et 4^{ème} image.
- Sauvegarder le travail effectué à chaque opération
- Appuyer longtemps sur la première image du récit pour lire le récit.

IV. Manipulation : phase dirigée

L'enseignant et les élèves travaillent simultanément.

L'enseignant demande aux élèves de produire un récit-vidéo de quatre images.

« A l'aide des images mises à votre disposition, créer un récit-vidéo complet de 4 images.



Les élèves observent attentivement les explications de l'enseignant

Les élèves élaborent la synthèse avec l'aide du maître et la lisent.

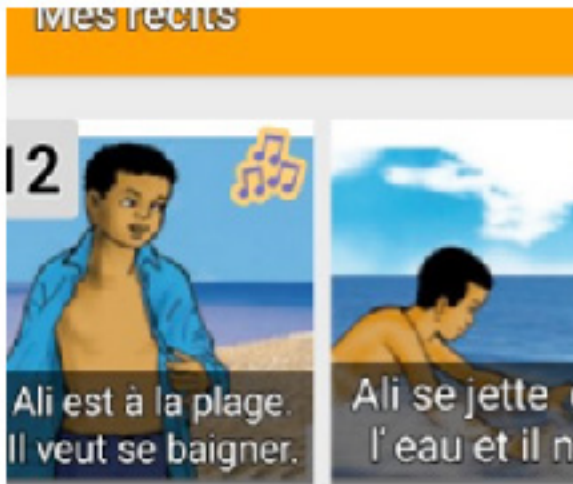
Avec leurs tablettes, les élèves produisent un récit-vidéo de 4 images sur l'histoire de la course entre la tortue et le lapin.

V. Objectivation

- Comment produire un récit-vidéo de quatre images ?

VI. Evaluation

A votre tour maintenant de créer un récit-vidéo de 4 images à l'aide de votre tablette.



Les élèves visionnent la vidéo du récit.

Les élèves récapitulent les notions apprises.

Les élèves créent leurs vidéos.

Les vidéos des élèves sont visionnées par l'ensemble de la classe.



Com-Phone

Séquence 3 : J'utilise l'application « Com-Phone »

Séance 1 : Je crée un dossier

Niveau : 4e Année.

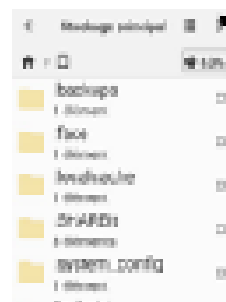
Durée de l'activité : 30 min.

Titre : Créer un dossier et le renommer	
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> o Créer un dossier o Nommer ce dossier à son nom
Durée :	30 minutes
Matériel :	Tablettes, tableau Smart ou projecteur
Activités du maître	Activités des élèves
<p>I. Rappel du pré requis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelle est l'utilité de l'application « Cx Explorateur de fichiers » ? - Comment utilisez – vous cette application ? <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>II. Observation et découverte</p> <p>- Situation de départ :</p> <p>Khalid veut créer un dossier. Comment va – t – il faire ?</p> <p>- Recherche :</p> <p>Retrouver les étapes que Khalid va suivre pour créer son dossier. L'enseignant note les réponses pertinentes des élèves.</p> <p>III. Structuration:</p> <p>L'enseignant explique sur le tableau Smart les étapes à suivre pour créer un dossier et le renommer.</p>	<p>Les élèves décrivent l'application « Cx Explorateur de fichiers » et relatent le contenu du gestionnaire de fichier. (images, vidéo, fichier, dossier etc...).</p> <div style="text-align: center;">  </div>

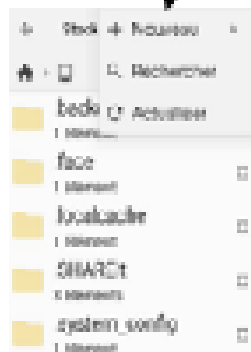
1 Appuyer sur stockage



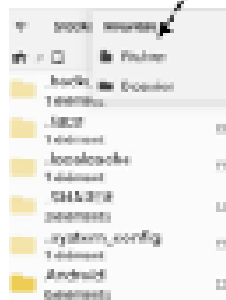
2 - Appuyer sur les options en haut à gauche



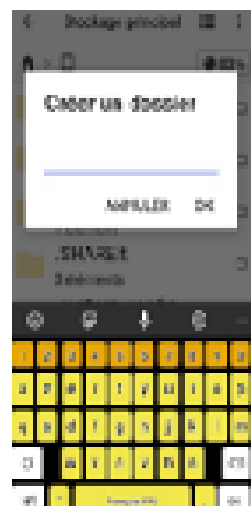
3- Appuyer sur nouveau



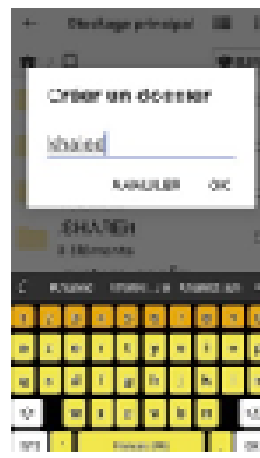
4 Appuyer sur nouveau dossier



5- Nommer le dossier



6 Appuyer sur OK pour valider



Les élèves ouvrent l'application et cherchent individuellement puis en groupe.

Ils proposent des réponses.

Synthèse :

Les étapes à suivre pour créer un dossier sont :

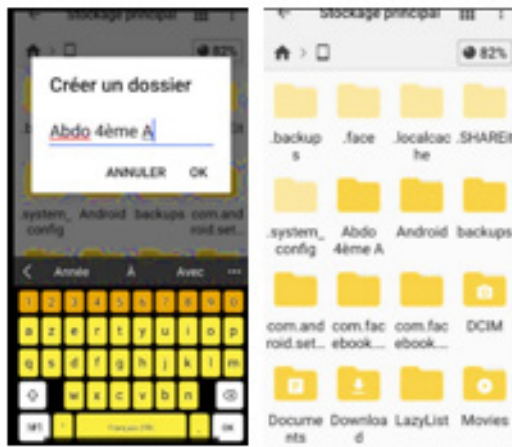
- 1- Appuyer sur stockage
- 2- Appuyer sur les options en haut à gauche
- 3- Appuyer sur nouveau
- 4- Appuyer sur nouveau dossier
- 5- Nommer le dossier
- 6 - Appuyer sur OK pour valider.

IV - Manipulation : phase dirigée

L'enseignant et les élèves travaillent simultanément.

Il demande aux élèves de créer leur propre dossier.

Consigne : « Créer un dossier pour ranger tes photos et le renommer ». L'enseignant passe dans les rangs pour s'assurer que tous ses élèves suivent et exécutent la consigne donnée.



V - Objectivation

- Comment créer un dossier ?
- Et comment le renommer ?

Les élèves observent attentivement les explications de l'enseignant.

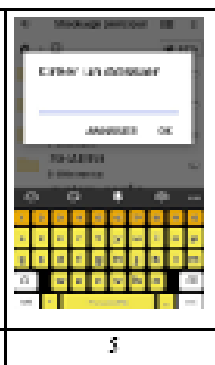
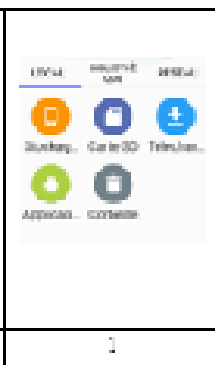
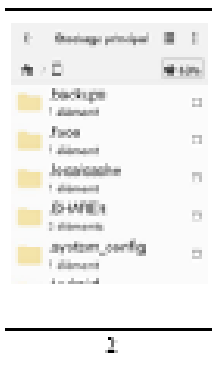
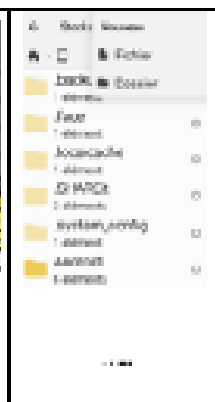
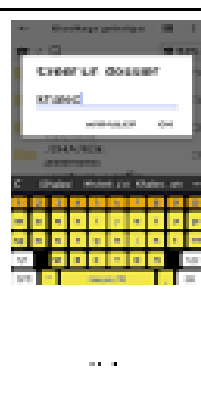
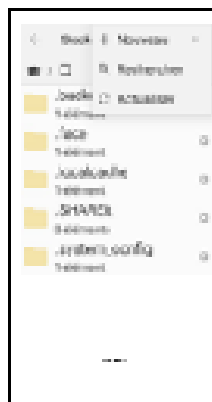
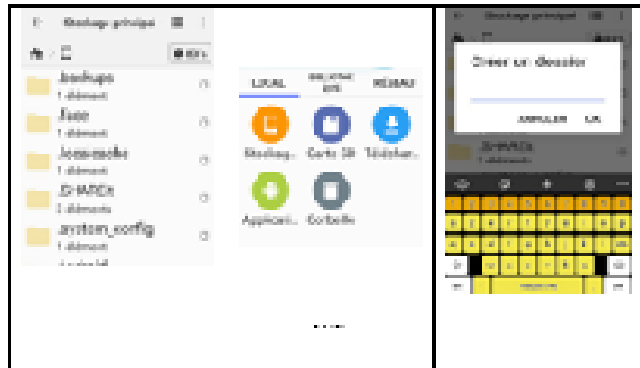
Les élèves élaborent la synthèse avec l'aide du maître et la lisent.

Avec leurs tablettes les élèves créent un dossier et le renomment

Les élèves récapitulent les notions apprises.

VI – Evaluation

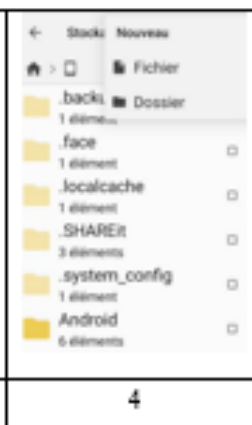
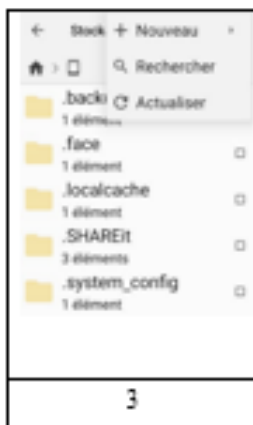
Amina veut créer un dossier. Comment va – t – elle faire ?
Voici les étapes qu’Amina a suivies pour créer son dossier mais elles sont en désordre.



1

1

5



3

6

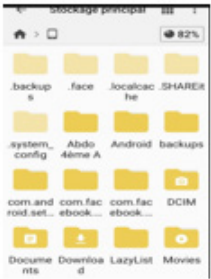
4



Séquence 3 : J'utilise l'application « Com-Phone »

Séance 2 : Je renomme un dossier

Niveau : 4e Année.
Durée de l'activité : 30 min.

Titre : Créer un dossier et le renommer	
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> o Masquer un dossier o Rendre visible un dossier
Durée :	30 minutes
Matériel :	Tablettes, tableau Smart ou projecteur
Activités du maitre	Activités des élèves
<p>VII. Rappel du pré requis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les étapes à suivre pour créer un dossier ? - Comment renommer un dossier ? <p>VIII. Observation et découverte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situation de départ : <p>Abdo veut masquer son dossier. Comment va – t – il faire ?</p> <p>Recherche :</p> <p>Retrouver les étapes que Abdo va suivre pour masque son dossier. L'enseignant passe dans les rangs pour s'assurer que tous ses élèves suivent et exécutent la consigne donnée. L'enseignant note les réponses pertinentes des élèves.</p>  <p>III. Structuration :</p> <p>L'enseignant explique sur le tableau Smart les étapes à entreprendre pour masquer un dossier et le rendre visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Masquer un dossier : <p>Les étapes à suivre pour masquer un dossier.</p>	<p>Les élèves donnent les étapes à suivre pour créer un dossier et comment le nommer.</p> <p>Les élèves ouvrent l'application et cherchent individuellement puis en groupe.</p> <p>Ils manipulent leurs tablettes et tentent de retrouver les étapes à suivre pour créer un dossier.</p>

III. Structuration :

L'enseignant explique sur le tableau Smart les étapes à entreprendre pour masquer un dossier et le rendre visible.

- - Masquer un dossier :

Les étapes à suivre pour masquer un dossier.



- - Rendre visible un dossier :

Les étapes à suivre pour rendre visible un dossier.



Ils manipulent leurs tablettes et tentent de retrouver les étapes à suivre pour créer un dossier.

Ils proposent des réponses.

Les élèves observent attentivement les explications de l'enseignant.

Ils découvrent et retiennent les étapes pour masquer un dossier.

Ils découvrent et retiennent les étapes pour rendre visible un dossier.

Synthèse :

• Les étapes à suivre pour masquer un dossier sont :

Appuyer sur stockage – 2 – Appuyer avec pression sur le dossier – 3 - Appuyer sur les options en haut à gauche – 4- Appuyer sur Masquer - 5 - Appuyer sur la barre d’outils en haut à gauche - 6 – Décocher la case en bas

• Les étapes à suivre pour rendre visible un dossier sont :

Appuyer sur stockage – 2 – Appuyer sur la barre d’outils en haut à gauche. – 3 - Cocher la case en bas (afficher les fichiers masqués). – 4- Appuyer avec pression sur le dossier - 5 - Appuyer sur « rendre visible un dossier ».

IV - Manipulation : phase dirigée

L’enseignant et les élèves travaillent simultanément. Il demande aux élèves de masquer leur propre dossier. L’enseignant passe dans les rangs pour s’assurer que tous ses élèves suivent et exécutent la consigne donnée.

V - Objectivation

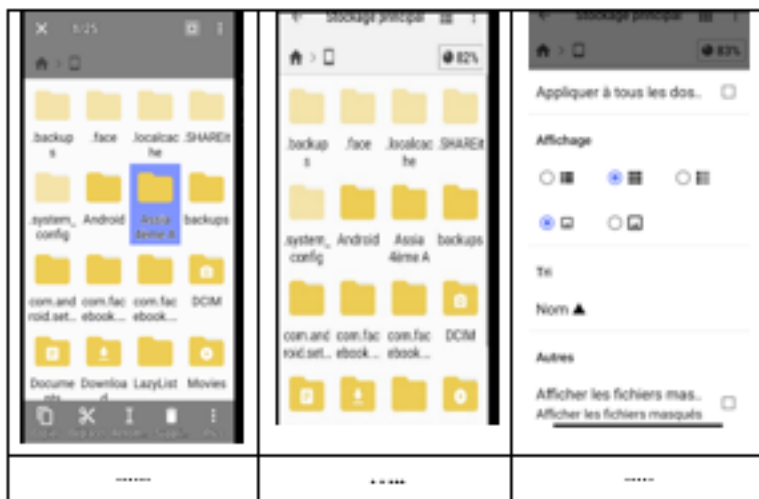
- Comment masquer un dossier ?
- Comment le rendre visible ?

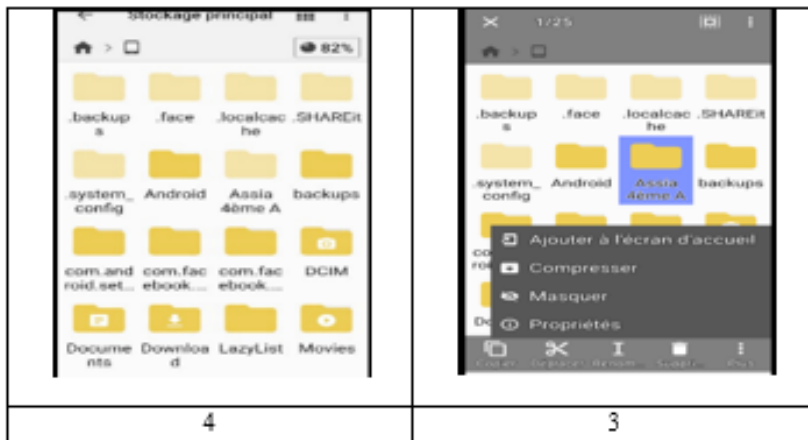
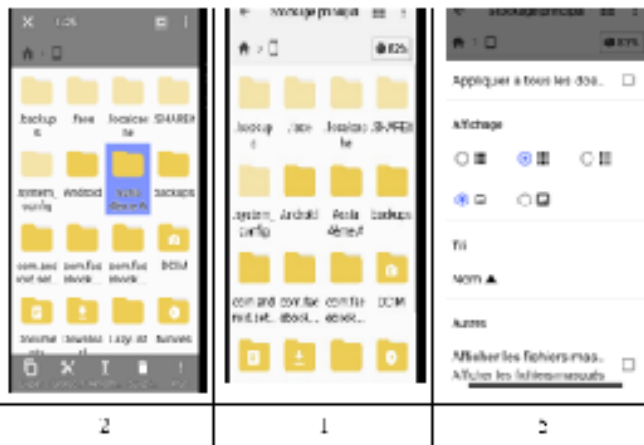
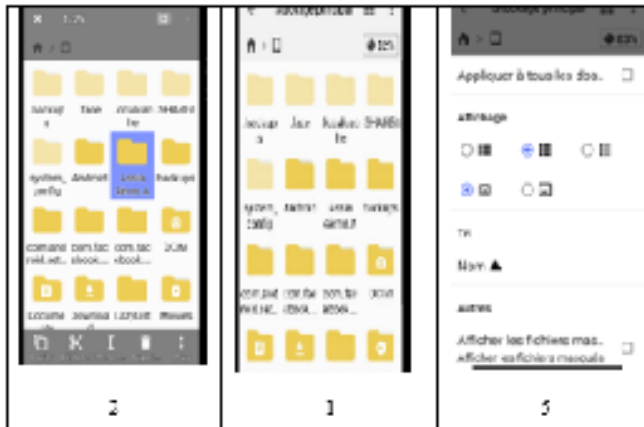
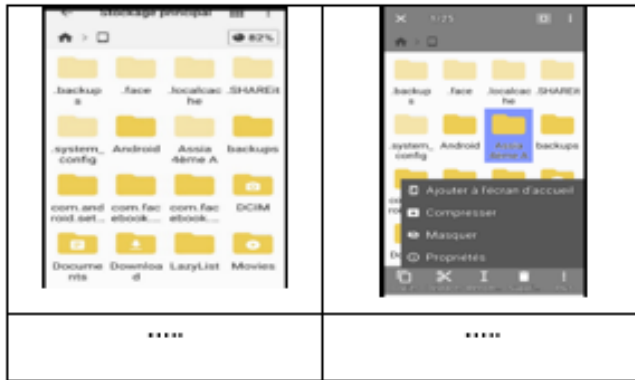
V - Evaluation

Assia veut masquer son dossier. Comment va – t – elle faire ? Voici les étapes qu’Assia a suivies pour masquer son dossier mais elles sont en désordre. Mets en ordre ces étapes en les numérotant.

Les élèves récapitulent les notions apprises.

Les élèves exposent leurs résultats au tableau devant leurs camarades.





EVLUATION PARTIELLE

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> ■ Retrouver l'ordre chronologique des étapes à suivre pour créer un récit ■ Créer un récit de 4 à 5 images ■ Visionner le récit-vidéo
Durée :	30 minutes
Matériel :	Tablettes, tableau Smart ou projecteur

Activités du maitre	Activités des élèves
<p>IX. Présentation de la situation d'évaluation :</p> <p>Observation de la 1ère activité :</p> <p>L'enseignant laisse les élèves lire la consigne puis il passe à l'explication de la tâche à effectuer.</p> <p>X. Exécution par les élèves de la 1ère activité :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><u>1- Retrouve l'ordre chronologique des étapes pour créer un récit :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Enregistrer le texte <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> - Insérer une image <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 1- Lire le récit <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 2- Enregistrer un son <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 3- Ecrire un texte <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 4- Enregistrer l'image <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 5- Enregistrer le son <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 6- Créer un nouveau récit <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> </div>	<p>Les élèves observent la feuille de composition. Ils lisent la consigne de la 1ère activité.</p> <p>Les élèves exécutent et complètent les cases.</p> <p>Correction de la 1ère activité :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Enregistrer le texte <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> - Insérer une image <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 7- Lire le récit <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 8- Enregistrer un son <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 9- Ecrire un texte <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 10- Enregistrer l'image <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 11- Enregistrer le son <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> 12- Créer un nouveau récit <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> </div>

Correction de la 1ère activité

Observation de la 2ème activité :

L'enseignant fait lire la consigne de la 2ème activité puis il passe à l'explication de la tâche à effectuer.

XI. Exécution par les élèves de la 2ème activité :

- 2 Explique les 4 étapes de l'addition sexagésimale en forme d'un récit de 4 images avec les sons et textes.

$$\begin{array}{r} 3 \text{ h } 45 \\ + 1 \text{ h } 30 \\ \hline 4 \text{ h } 75 \end{array}$$

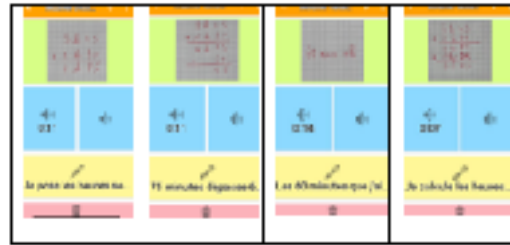
$$\begin{array}{r} 3 \text{ h } 45 \\ + 1 \text{ h } 30 \\ \hline 4 \text{ h } 75 \\ - \quad 60 \\ \hline 5 \text{ h } 15 \end{array}$$

60 min = 1h

Exposition des travaux à l'ensemble de la classe.

Ils lisent la consigne de la 2ème activité.

Les élèves créent le récit en insérant les images avec les sons et textes.



Je pose les heures sous les heures et les minutes sous les minutes puis j'effectue l'addition.

75 minutes dépasse 60 donc je soustrais 75 de 60 et j'obtiens 15

Les 60 minutes que j'ai retranché du résultat des minutes, je les convertis en heure donc 60 min est égale à 1h.

Je calcule les heures. 4h et 1h font 5h.

Les élèves exposent leur production à tour de rôle à l'ensemble de la classe.

MODULE 4



INITIATION ET PROGRAMMATION ROBOTIQUE



Séquence 1 : Connaissance et compréhension d'un algorithme

Séance 1 et 2 : Qu'est-ce qu'un algorithme ?

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 60 min.

- Objectif :**
- Connaître un algorithme
 - Comprendre un algorithme
 - Exécuter des instructions pour trouver un résultat.

Les étapes	Les activités à réaliser	Les activités de l'élève
Rappel	<ul style="list-style-type: none"> - Situer les deux positions d'une feuille, ses extrémités et les extrémités d'un tableau/table - Connaître une ligne verticale et une ligne horizontale. 	<p>Les élèves formulent format en portrait</p> <p>Format en paysage les extrémités d'un objet plat,</p>
Situation d'exploration	<p>Distribution d'une feuille A5 aux élèves par l'enseignant.</p> <p>Consigne : Suivez les instructions ci-dessous pour réaliser un drapeau.</p>	Travail individuel
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1- Mettez la feuille en format paysage devant vous. 2- Tracer une ligne verticale sur la feuille à 5cm de l'extrémité gauche de la feuille. 3- Tracer une ligne verticale sur la feuille à 5cm de l'extrémité droite de la feuille. 4- Tu dois avoir la feuille divisée en 3 parties égales par les deux lignes verticales. 5- Coloriez la 1^{ère} partie à gauche en bleu. 6- Coloriez la 1^{ère} partie à droite en rouge. </div> <p>❖ Mise en commun</p> <p>Qu'as-tu obtenu ?</p>	<p>Les élèves remarquent qu'ils ont trouvé le même résultat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils ne savaient pas au début la production finale mais qu'ils ont trouvée sans difficulté. - Des phrases courtes et précises

Les étapes	Les activités à réaliser	
	<p>Compare ta réalisation avec tes camarades. Que remarques-tu ? Comment sont-elles les instruction données ?</p> <p>* Synthèse</p> <p>Un algorithme est la description d'une suite d'étapes permettant d'obtenir un résultat à partir d'éléments fournis en entrée. Par exemple, une recette de cuisine est un algorithme permettant d'obtenir un plat à partir de ses ingrédients !</p>	<p>Ils ne savaient pas au début la production finale mais qu'ils ont trouvée sans difficulté. - Des phrases courtes et précises</p>
Intégration	<p>Colorie en respectant le code de couleur Qu'as-tu obtenu ?</p>	<p>Les élèves colorient la feuille de dessin en respectant le code de couleur.</p>
Objectivation	<p>Qu'avons-nous appris ce matin ? Quel est la caractéristique d'un algorithme ? Quels sont les objets qui fonctionnent avec les algorithmes.</p>	<p>Le logiciel et les robots</p>
Evaluation (Un exercice en deux temps)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Ali achète 9 cahiers à 315fd.</p> <p>A- Combien doit-il payer pour 7 cahiers ? B- Est-il a 350fd combien des cahiers peut-il acheter ?</p> </div> <p>Etape1 : Calcule le prix unitaire d'un seul cahier en divisant 315 par 7.</p> <p>Etape2 : Multiplie 7 par le prix unitaire trouvé dans l'étape1 pour répondre à la question A.</p> <p>Etape3 : Divise 350 par le prix unitaire trouvé dans l'étape 1 pour répondre à la question C.</p>	<p>1er temps : les élèves font le problème sans des instructions données. Mise en commun 2eme temps les élèves résolvent le problème en suivant l'algorithme étape par étape. Mise en commun Comparaisons de deux résultats.</p>

Séquence 2 : Ecriture d'un algorithme



Scratch Jr



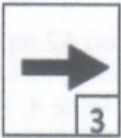

Séance 1 : J'écris un algorithme.

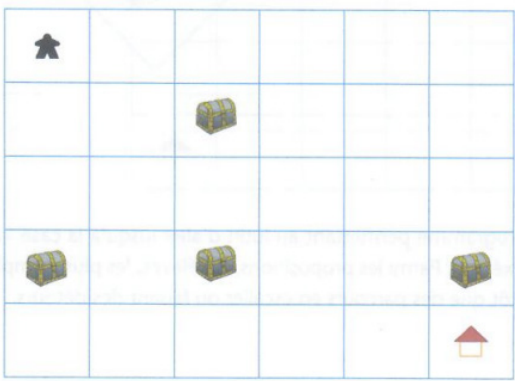
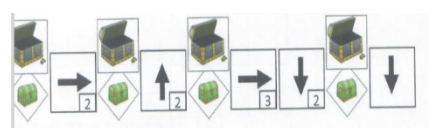
Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

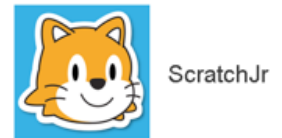
Objectif	- Ecrire un algorithme pour résoudre un problème - Intégrer des boucles dans un algorithme
Matériel	• Un lutin • Une blanche murale, Feuille A4 représentant un quadrillage de 6 X 6 cases • Cartes-instructions, cartes-coffres
Lexique	Boucle

Déroulement

<p>Situation d'exploration</p>	<p>1-En utilisant ces cartes-instructions,</p>  <p>écrivait un algorithme permettant au lutin d'aller jusqu'à la case.</p>  <p>* Mise en commun</p> <p>Durant la correction, l'enseignant doit remarquer aux élèves qu'il y a beaucoup des répétitions ; une même carte est utilisée plusieurs fois.</p> <p>Que faire pour éviter ce genre de répétition ?</p> <p>L'enseignant doit canaliser les propositions des élèves sur la notion de « boucle » qui est la répétition d'une même instruction.</p> <p>A quoi sert une boucle dans un algorithme ou programme ?</p>	<p>Travail individuel</p> <p>Travail en groupe</p> <p>Les élèves donnent diverses propositions pour éviter les répétitions d'une même carte à plusieurs fois.</p> <p>La classe utilise alors des boucles pour simplifier l'algorithme précédent, qui devient :</p> <p>Une boucle permet de simplifier l'écriture et la compréhension d'un algorithme.</p>  
---------------------------------------	---	---

<p>Intégration</p>	<p>L'enseignant présente le même parcours, mais sur lequel ont été disposés des coffres.</p>  <p>Ecris un algorithme qui permet au lutin d'atteindre la case tout en récoltant les récompenses. Utilise des boucles pour simplifier le programme et utiliser moins de carte.</p>	<p>Les élèves colorient la feuille de dessin en respectant le code de couleur.</p> 
<p>Objectivation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qu'une boucle ? • A quoi sert une boucle dans un programme ? 	<p>Les boucles dans un algorithme/programme.</p> <p>Dans un programme, des boucles permettent de répéter plusieurs fois la même instruction sans la réécrire.</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Complète le texte à trou avec ces mots : instructions, boucles et programmes.</p> <p>Pour faire bouger notre lutin, il faut lui donner des</p> <p>Quand on met plusieurs instructions on obtient des</p> <p>Pour que le programme soit plus court, on peut faire des</p>	<p>Les élèves font l'exercice sur leur cahier.</p>

Séquence 2 : Ecriture d'un algorithme



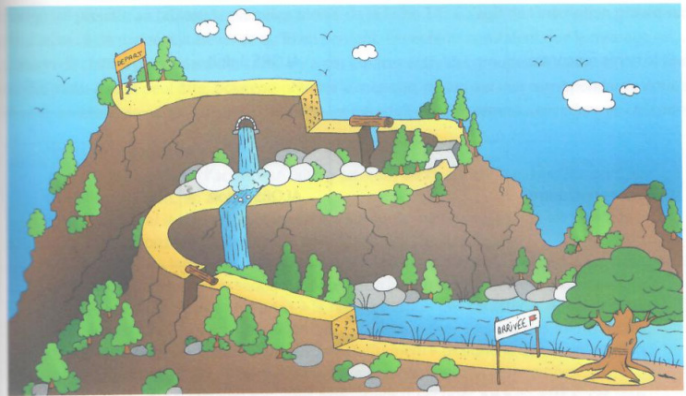
Séance 2 : J'écris un algorithme pour résoudre un problème.

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 30 min.

Objectif	- Ecrire un algorithme pour résoudre un problème - Intégrer des conditions et tests dans un programme (séance2)
Matériel	Planche murale
Lexique	Conditions, tests

Déroulement

Les étapes	Les activités proposées par l'enseignant	Les activités de l'élève
Rappel (10min)	<p>Qu'est-ce qu'une boucle ?</p> <p>Utilisez les mots si.....alors dans une phrase.</p> <p>Exemple si un élève est malade, alors</p> <p>L'enseignant doit amener les élèves à utiliser ces expressions (si alors) dans des phrases relevant de la vie courante de la classe.</p>	<p>Les élèves donnent les définitions oralement.</p> <p>Les élèves formulent les phrases oralement.</p>
Situation d'exploration	<p>1- A son réveil, un héros se trouve au sommet d'une montagne. Un périple s'offre à lui pour descendre de la montagne où il se trouve. (Voir la planche murale).</p>  <p>Que voyez-vous sur la planche ?</p> <p>Quels sont les obstacles que le héros doit traverser pour rejoindre à l'arrivée ?</p> <p>Que doit faire le héros pour traverser les obstacles ?</p> <p>Ecris un algorithme que le héros suivra à la lettre pour arriver sain et sauf en complétant ce texte à trous.</p>	<p>Les élèves décrivent le paysage.</p> <p>Les élèves énumèrent oralement les obstacles que le héros doit traverser pour bien arriver.</p> <p>Les élèves écrivent les phrases au TN.</p> <p>Si le héros rencontre une cascade, alors il doit sauter.</p> <p>Si le héros rencontre un tunnel, alors il doit rompre.</p> <p>Si le héros rencontre une crevasse, alors il doit marcher en équilibre sur le tronc.</p>

	<p>Si le héros rencontre une falaise alors il doit escalader. Si le héros rencontre, alors il doit</p> <p>Si le héros rencontre, alors il doit</p> <p>Si le héros rencontre, alors il doit</p> <p>Si le héros rencontre, alors il doit</p> <p>Si le héros rencontre, alors il doit</p> <p style="text-align: center;">* Mise en commun</p> <p>De quoi est composé l’algorithme que vous venez de présenter au tableau ?</p> <p>Dans cette phase, l’enseignant doit faire découvrir les élèves que chaque phrase est composée de deux parties</p> <p>1^{er} partie : si le héros rencontre une falaise. (C’est la condition)</p> <p>2^{ème} partie : Alors il doit escalader. (C’est le test)</p> <p>Pourquoi la 1^{ère} phrase est une condition ?</p> <p>Quand un test peut être réalisé ?</p> <p>Par questionnement, l’enseignant doit amener les élèves à définir une condition et un test.</p> <p>Qu’est-ce qu’une condition ?</p> <p>Qu’est-ce qu’un test ?</p>	<p>Deux phrases, des conditions.</p> <p>Un test peut être réalisé quand la condition est vérifiée et vraie.</p> <p>Les élèves formulent oralement les définitions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Condition est une expression qui est soit vraie, soit fausse. - un test dit quelle action effectuer quand une condition est vérifiée.
<p>Intégration</p>	<p>Imaginant que le héros se trouve en plein centre-ville à Djibouti. Il est fatigué, il veut manger dans un restaurant et après rentrer chez lui.</p> <p>NB :</p> <p>Cet exercice peut être contextualisé selon le lieu géographique ou autres mais l’essentiel c’est amener les élèves à expliciter la formulation des conditions et des tests.</p> <p>Une variable doit être intégrée (si la condition est fausse, que faire ?</p>	<p>Les élèves font une production libre tout respectant l’ordre condition après test.</p>

<p>Objectivation</p>	<p>Qu'avons-nous appris ?</p> <p>Une condition est une expression qui est soit vraie, soit fausse.</p> <p>Un test dit quelle action effectuer quand une condition est vérifiée si elle est vraie.</p>	<p>Les élèves écrivent les synthèses sur leur cahier de leçon.</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Exo1 : Dans la cour de l'école, l'enseignant peut reproduire un autre parcours du combattant, en utilisant des obstacles, des tunnels, des cerceaux, des marches etc.....</p> <p>Le but de l'exercice est de définir des instructions, en utilisant là encore la même syntaxe « Si...ALORS... », pour que les élèves puissent parcourir le chemin en toute sécurité.</p> <p>Exo2 : même syntaxe « Si...ALORS », pour des feux de signalisation.</p> <div data-bbox="401 892 777 1225" data-label="Image"> </div>	<p>Les élèves font l'activité sur le terrain d'EPS.</p>

The screenshot shows the Scratch software interface with several components labeled:

- Démarrer/Arrêter le programme**: Points to the 'Go' and 'Stop' buttons at the top.
- Menus des différentes commandes**: Points to the 'Script', 'Motion', 'Looks', 'Sound', 'Sprites', and 'Costumes' menus.
- Costumes que les lutins peuvent revêtir et qui permettent de les animer**: Points to the 'Costumes' menu.
- Coordonnées du lutin**: Points to the 'Coordinates' field in the top right.
- Zone d'affichage**: Points to the stage area where the sprite is shown.
- Un lutin**: Points to the Scratch cat sprite on the stage.
- Coordonnées du curseur de la souris**: Points to the 'Coordinates' field in the top right.
- Panneau de gestion de l'arrière-plan**: Points to the 'Background' panel at the bottom left.
- Les différents lutins créés**: Points to the 'Sprites' panel at the bottom left.
- Outils pour créer de nouveaux lutins**: Points to the 'New Sprite' button in the 'Sprites' panel.
- Briques de commandes à faire glisser dans la zone de programmation**: Points to the 'Scripts' menu.
- Programme en cours de création**: Points to the 'Code' area on the right.

Séquence 3 : Ecriture d'un algorithme



Scratch Jr

Séance 1 et 2 : J'effectue une tâche complexe.

Niveau : 4e Année.

Durée de l'activité : 60 min.

Objectif	- Combiner plusieurs instructions simples pour effectuer une tâche complexe.
Matériel	Des feuilles photocopiées (fiche1. fiche2 et fiche 3)
Lexique	Algorithme, instruction, boucle, test, condition

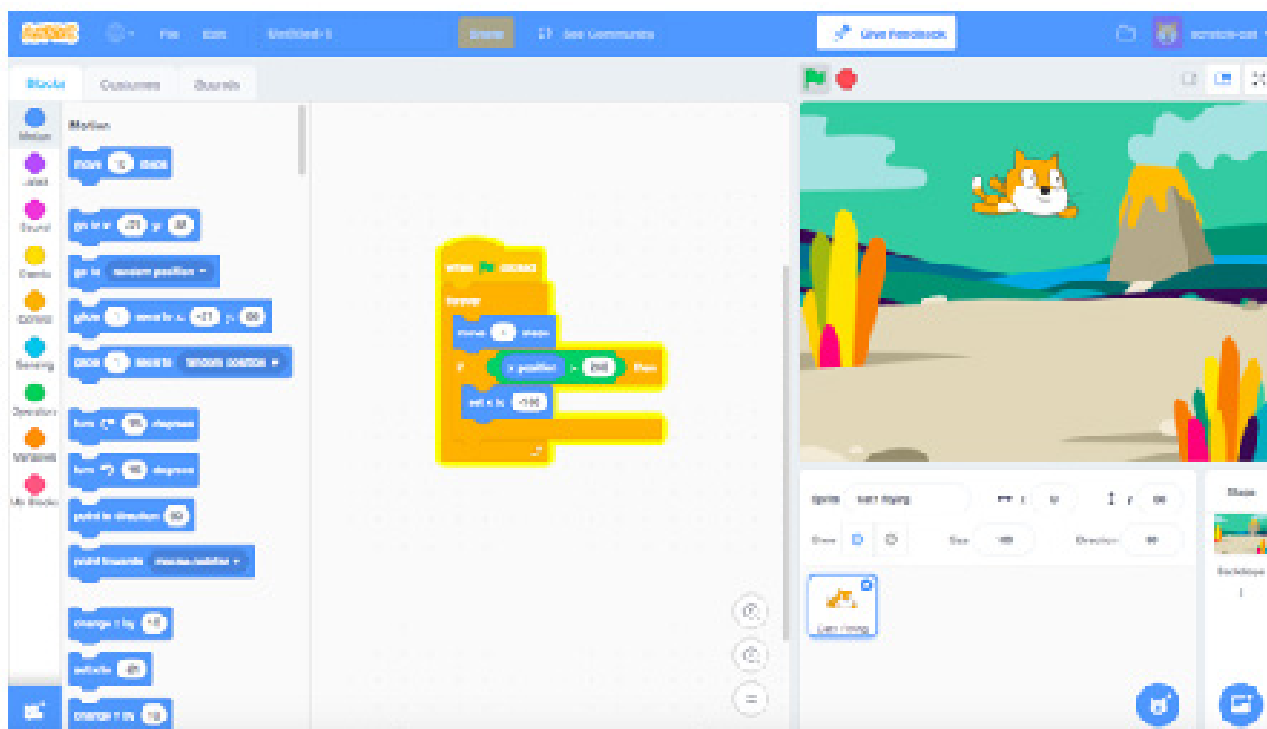
Déroulement

Les étapes	Les activités proposées par l'enseignant	Les activités de l'élève
Rappel	<ul style="list-style-type: none"> Où se trouve-t-il actuellement le héros ? Qu'a-t-il fait pour sur ce lieu ? 	<p>- Sous l'arbre.</p> <p>- Les élèves redisent les conditions et le test vus en séance précédente.</p>
Situation d'exploration	<p>A-situation déclenchante</p> <p>De que le héros est arrivé sous l'arbre. Il trouve une recette (voir feuille photocopiée Fiche1). Lorsqu'il mangera un gâteau produit grâce à cette recette, il rentrera immédiatement chez lui.</p> <p>-l'enseignant distribue la recette aux élèves. (Fiche1)</p> <p>B-Questions de compréhension (oral)</p> <p>Quels sont les ingrédients ?</p> <p>Quelles sont les actions à faire pour préparer la recette ? Combien sont-elles ?</p> <p>C-Travail de groupe</p> <p>Une fois la recette lue et comprise, l'enseignant divise la classe en groupes, puis distribue à chaque groupe la fiche (2).</p> <p>Consigne : Chaque groupe doit classer ces extraits de la recette, selon les critères de leur choix.</p> <p>D-Mise en commun</p> <p>Lors de la mise en commun, l'enseignant doit demander aux élèves d'expliquer pourquoi ils ont choisi tels regroupement et exclu tels autres.</p> <p>Progressivement, l'enseignant doit amener la classe à identifier quatre catégories en donnant un exemple par catégorie :</p>	<p>Les élèves lisent la recette et répondent aux questions de l'enseignant.</p> <p>Chaque groupe explique les critères de son choix.</p> <p>A l'aide de l'enseignant, les élèves identifient 4 catégories.</p> <p>Instructions : « faire ramollir le beurre »</p> <p>Condition et test :</p> <p>« Si la pâte est trop liquide, alors rajouter un peu de farine »</p> <p>Boucles « répéter 18 fois »</p> <p>Des enchainements « Ramollir le beurre puis le mélanger »</p>
Intégration	<p>Pour l'exercice d'intégration, l'enseignant doit finaliser l'exercice à moitié corrigé de la phase d'exploration.</p> <p>Consigne : Compléter ce tableau à partir de la fiche2.</p>	<p>Les élèves complètent le tableau.</p>

	<p>Qu'avons-nous appris ce matin ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce qu'un algorithme ? - Il y a combien des types de boucles ? <table border="1" data-bbox="360 406 1060 573"> <thead> <tr> <th>Boucles</th> <th>Enchainement</th> <th>Instructions</th> <th>Test/ condition</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Boucles	Enchainement	Instructions	Test/ condition					<p>Un algorithme est une méthode permettant de résoudre un problème et qui peut contenir des conditions, des tests et des boucles. Il y a deux types de boucles :</p> <ul style="list-style-type: none"> -boucles répétés un nombre précis de fois (boucle itérative. -Boucle répétées jusqu'à ce qu'une condition soit remplie.
Boucles	Enchainement	Instructions	Test/ condition							
	<p>Consigne : Complete ce tableau, à partir de la recette au crêpe (fiche3)</p> <table border="1" data-bbox="360 823 1120 990"> <thead> <tr> <th>Instructions</th> <th>Test</th> <th>Boucles itératives</th> <th>Boucles conditionnelles</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Instructions	Test	Boucles itératives	Boucles conditionnelles					<p>Les élèves font l'exercice sur leur cahier.</p>
Instructions	Test	Boucles itératives	Boucles conditionnelles							



A- l'interface de scratch



B- Les mouvements, les apparences et les sons

MOUVEMENT	APPARENCE	SONS
<ul style="list-style-type: none"> avancer de 100 tourner 90 de 45 degrés tourner 90 de 180 degrés l'aligner à 45° l'aligner vers aller à x y aller à position de coord. glisser en secondes à x y ajouter 20 à x diminuer la valeur à x ajouter 20 à y diminuer la valeur à y retourner à le bord est/ouest fixer la sens de rotation: pointer à pointer en la/droite aligner x aligner y aligner z 	<ul style="list-style-type: none"> dire Hello pendant 2 secondes dire Hello changer à thème pendant 2 secondes changer à thème scintiller couler basculer sur costume couronné changer costume basculer sur feuille: plan arrière plan ajouter à l'effet couleur 20 mettre l'effet couleur à 20 annuler les effets couleurs ajouter 20 à la taille mettre à 200 % de la taille initiale changer au premier plan déplacer de 1 plans arrière costume n° cost de l'arrière-plan taille 	<ul style="list-style-type: none"> jouer le son: mmm jouer le son: mmm - jusqu'au bout arrêter tous les sons jouer de tambour 10 pendant 0.50 temps faire une saut pour 0.50 temps jouer la son: mmm pendant 0.50 temps choisir l'instrument: m ajouter 20 au volume mettre le volume au niveau 100 % volume ajouter 20 au temps mettre le tempo à 100 lors temps

C- Contrôles, les capteurs et les opérateurs

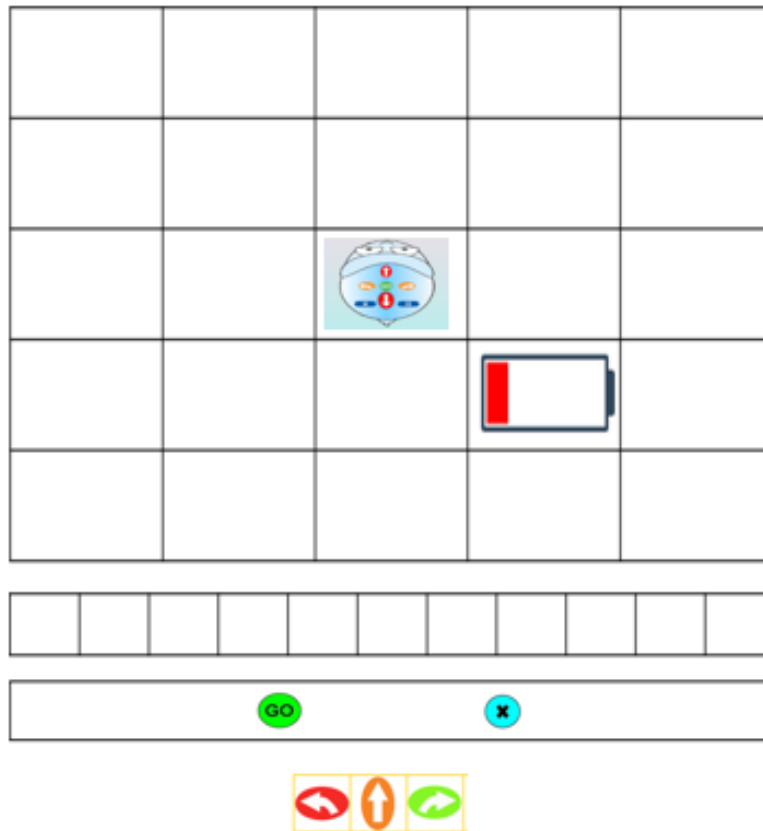
CONTRÔLE	CAPTEURS	OPÉRATEURS
<ul style="list-style-type: none"> attendre 1 secondes répéter 10 fois répéter indéfiniment si ... alors si ... alors si ... alors attendre jusqu'à répéter jusqu'à stop son quand je commence comme un clavier créer un clone de moi-même supprimer ce clone 	<ul style="list-style-type: none"> touché? couleur touché? couleur touche ?? ? distance de demander [interrogation] et attendre Après touche touché - touche? touché touche? scaris a scaris p volume sonore vitesse mouvement sur x ou y activer la vidéo Live mettre la fréquence vidéo à 10 répondre visualiser le chronomètre accélération de sonar actuel minute jours depuis 2000 avec l'ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> + - * / nombre aléatoire entre 1 et 10 < > = et ou non tranche [hello] [world] lettre 4 de [hello] longueur de [hello] modulo arrondi de racine de

D- Stylo, les données et les évènements

STYLO	DONNÉES	ÉVÈNEMENTS
<ul style="list-style-type: none"> effacer son écrire écrire en position décimale réviser le style ouvrir la couleur avec le stylo ajouter 10 à couleur du stylo mettre la couleur du stylo à ajouter 10 à l'épaisseur du stylo ouvrir l'intensité pour le stylo ajouter 1 à la taille du stylo ouvrir la taille pour le stylo 	<ul style="list-style-type: none"> CRÉER UNE VARIABLE ma variable mettre ma variable à ajouter à ma variable montrer la variable ma variable cacher la variable ma variable CRÉER UNE LISTE ma liste ajouter [ping] à ma liste supprimer l'élément de la liste ma liste insérer [ping] en position de la liste ma liste remplacer l'élément de la liste ma liste par [ping] élément de ma liste longueur de ma liste ma liste choisir [ping] montrer la liste ma liste cacher la liste ma liste 	<ul style="list-style-type: none"> quand pressé quand touché au point quand ce clone est cliqué quand l'arrière-plan bascule sur arrière-plan quand volume sonore à quand je reçois message envoyer à tous message envoyer à tous message et attendre

Evaluation partielle

Exercice 1 : Défi Robot : Robot veut faire seul.



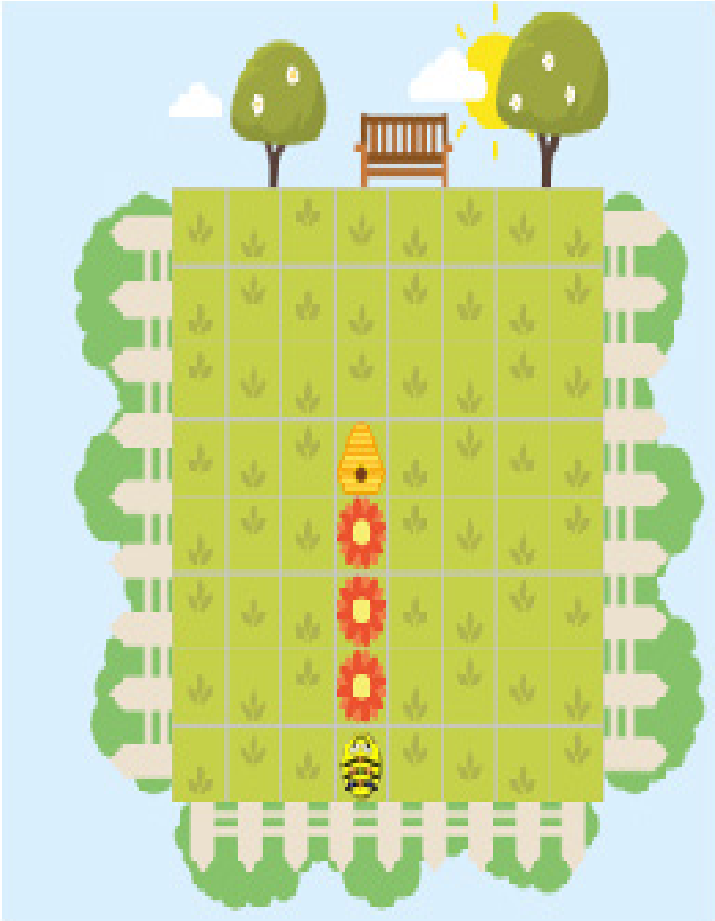
Exercice 2 : Je colorie, au crayon de couleur, les blocs que je connais dans le logiciel Scratch.

The image displays several Scratch code blocks grouped into five color-coded categories:

- Mouvement (blue header):** avancer de 10, tourner de 15 degrés, tourner de 15 degrés, s'orienter à 90°, s'orienter vers, aller à x: 0 y: 0, aller à (pointeur de souris), ajouter 10 à x, donner la valeur 0 à x, ajouter 10 à y, donner la valeur 0 à y, rebondir si le bord est atteint.
- Apparence (purple header):** dire Hello pendant 2 secondes, dire Hello, montrer, cacher, basculer sur l'arrière-plan (arrière-plan 1), ajouter 10 à la taille, mettre à 100% de la taille initiale.
- Captors (light blue header):** touché?, touche espace pressée?, quand cliqué, quand espace est pressé, quand l'arrière-plan bascule sur (arrière-plan 1), quand je reçois message 1, envoyer à tous message 1.
- Données (orange header):** créer une variable, mettre variable à 0, ajouter à variable 1.
- Evénement (brown header):** (This category is partially visible and overlaps with the others).

Activité sur tablette

Exercice 3 : Y a plus de miel, aide l'abeille à butiner les fleurs et à faire du miel dans la ruche.



Défi 1 à 5.

Celui qui finira tous les défis ; doit crier BIN-GO en levant le doigt.

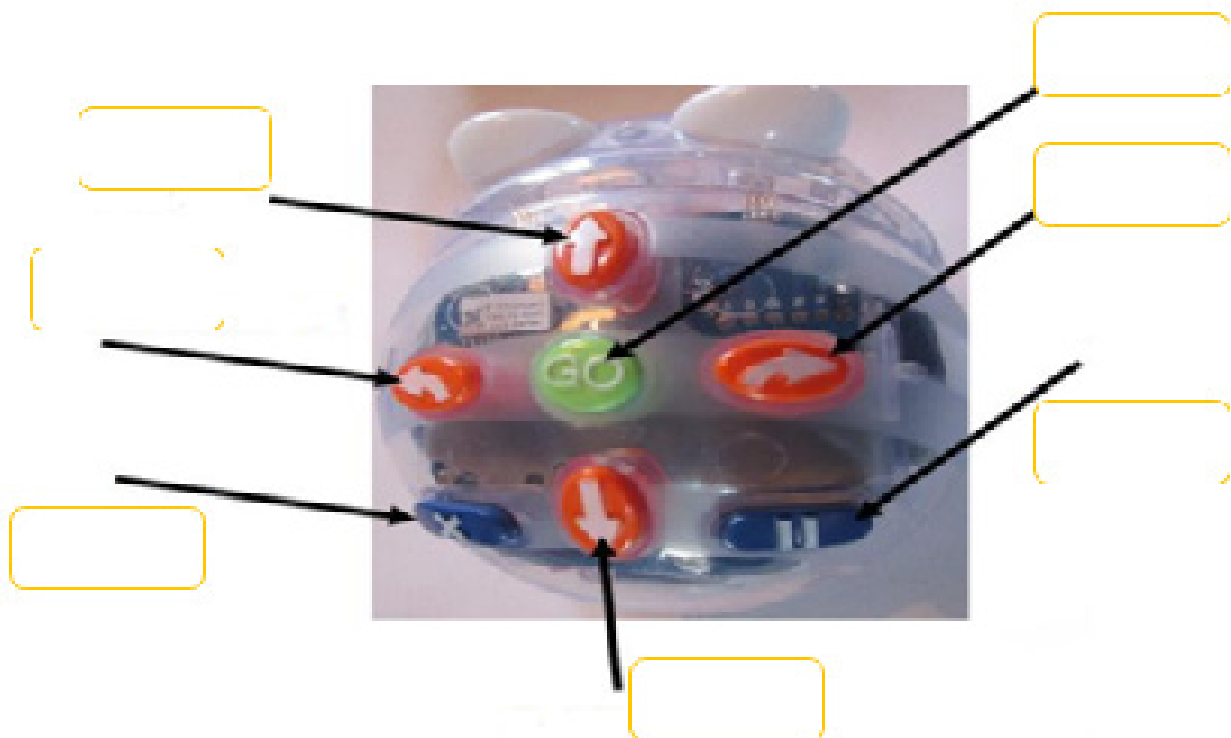
Evaluation finale

Exercice 1 : Je relie:



- - Tourner à gauche
- - Remettre à la taille de départ
- - Tourner à droite
- - Sauter
- - Retourner à la position de départ

Exercice 2 : Tape en écrivant les commandes du Robot.



Exercice 3 : Bluebot doit se rendre à l'arrivée en passant obligatoirement par les cases vertes, en n'utilisant pas les touches interdites.

Tapis :

				A
Défi				Case obligatoire

Niveau : 2 touches supprimées (interdites)

Déplacement sur 2 cases imposées.

Touches AVANCER et PIVOTER A DROITE interdites

Exercice 4 : Ecris le programme qui peut réaliser ces actions sur le logiciel scratch.

« Le chat doit avancer 15 et dire salut tout le monde puis faire demi-tour. »

