



L'Écran Numérique Interactif (ENI) et la classe mobile de tablettes

Les gestes professionnels
et les pratiques de classe





Objectifs du temps de formation

2 heures

Découverte des usages pédagogiques du numérique et des systèmes de projection et d'interactivité.

Le référentiel de compétences des métiers et du professorat de l'éducation

Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier :

- ✓ Tirer le meilleur parti des outils, des ressources et des usages numériques, en particulier pour permettre l'individualisation des apprentissages et développer les apprentissages collaboratifs.
- ✓ Aider les élèves à s'appropriier les outils et les usages numériques de manière critique et créative.
- ✓ Participer à l'éducation des élèves à un usage responsable d'internet.
- ✓ Utiliser efficacement les technologies pour échanger et se former.

LE NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE

Il est important de concevoir le numérique comme un OUTIL et non comme une discipline. Il l'est au même titre qu'un manuel, qu'un cahier, qu'un crayon, que du matériel. Le danger serait de 'faire du numérique' pour apprendre à utiliser le numérique.

Un site à votre disposition :

Numérique
Éducatif 71

Le cadre de référence des compétences numériques (CRCN)

Le référentiel donne lieu à une certification des compétences numériques en fin de cycle 4 et au cycle terminal du lycée. Il définit seize compétences numériques dans cinq domaines d'activité propose huit niveaux de maîtrise progressive. Les niveaux de maîtrise de 1 à 5 concernent les élèves de l'école élémentaire (niveaux 1 et 2), du collège (niveau 3 et 4) et du lycée (niveau 4 et 5)

[Entrée par compétence \(tableaux\)](#)
[Entrée par niveau de maîtrise \(tableaux\)](#)

LA CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE :

L'objectif premier => assurer un lien avec l'école

Conforter les apprentissages => se référer au [Netboard de circonscription](#)



[Le RGPD](#)

La propriété Intellectuelle

L'essentiel [ici](#).

Mail académique
À utiliser pour toute communication professionnelle.
À consulter Régulièrement.

Lors d'un envoi groupé, obligation de mettre les adresses en Cci (copie cachée) et non Cc (copie avec adresses visibles)

Des outils pour la continuité pédagogique :

- > Les classes virtuelles
 - > Netboard
 - > Padlet
 - > Book Creator
 - > Quizinière
 - > Rendre une vidéo interactive
- À retrouver sur le [couteau suisse](#) de la circonscription.



La charte des bons usages du numérique à l'école

Télécharger ce document :

Alice

Je ne projette jamais

Amanda

Je projette de temps en temps

Aude

Je projette souvent

Charline

Cindy

Delphine

Manon

Marine

Ophélie

Virginie

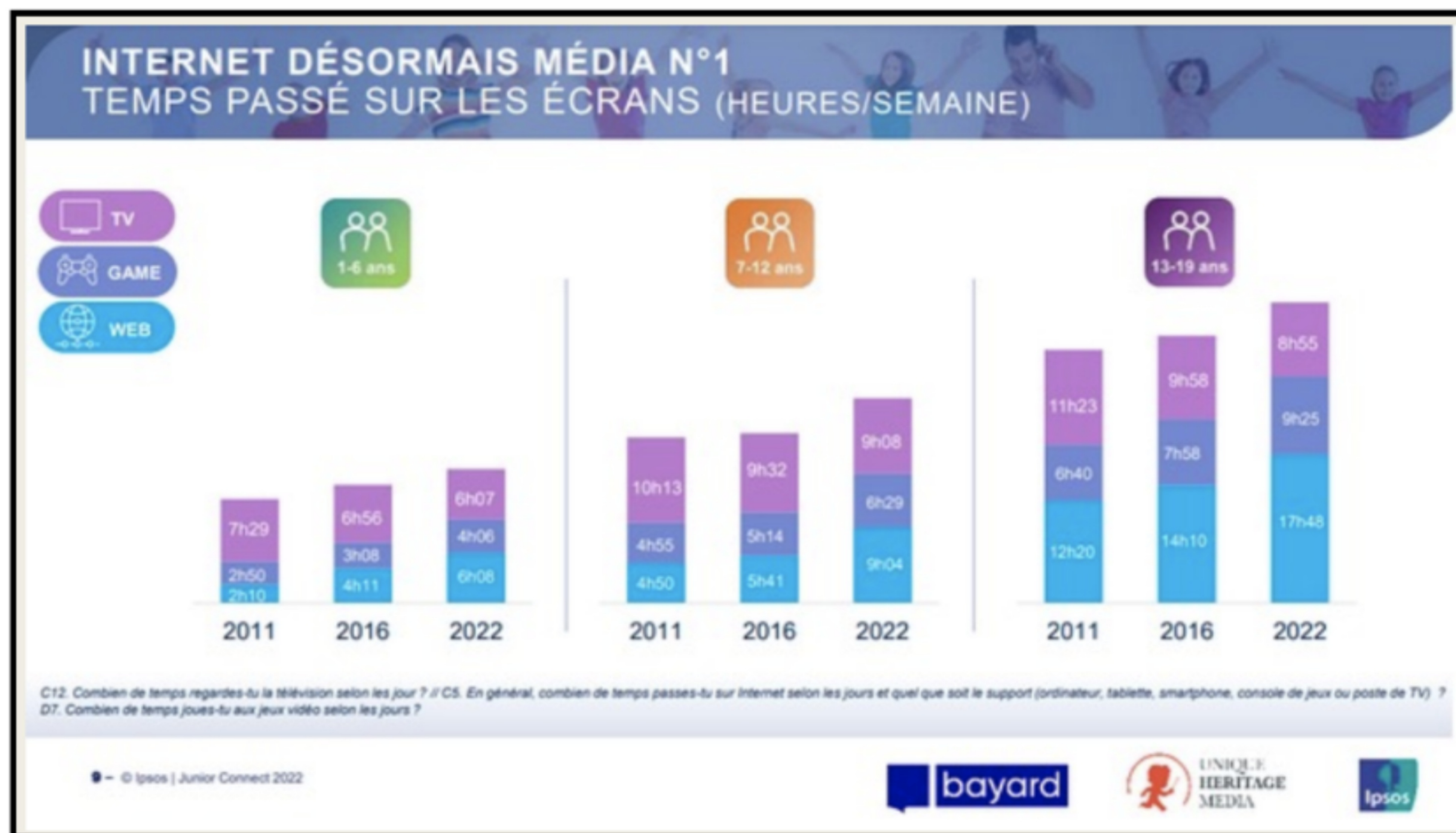
Je n'utilise jamais l'interactivité

J'utilise parfois l'interactivité

J'utilise souvent l'interactivité

UTILISATION OPTIMALE

Ce que la recherche nous dit



L'utilisation des écrans



Discuter, échanger
(applications de messagerie)

Créer, produire et
envoyer photos et
vidéos.



24%

Réseaux sociaux

Chiffres pour les 11-12 ans en réponse à la question : Quand tu souhaites passer du temps en ligne avec tes amis, que vas-tu faire spontanément ?

S'informer



Travailler / faire ses
devoirs



48%

+ 13 pts

Jeux vidéos
en ligne

3 questions à se poser en préambule :

- Grâce à cet outil, quelles tâches les élèves vont-ils pouvoir effectuer ?**
- Que vont-ils apprendre ?**
- Quel va être l'apport supplémentaire à ma séance, ma séquence ?**

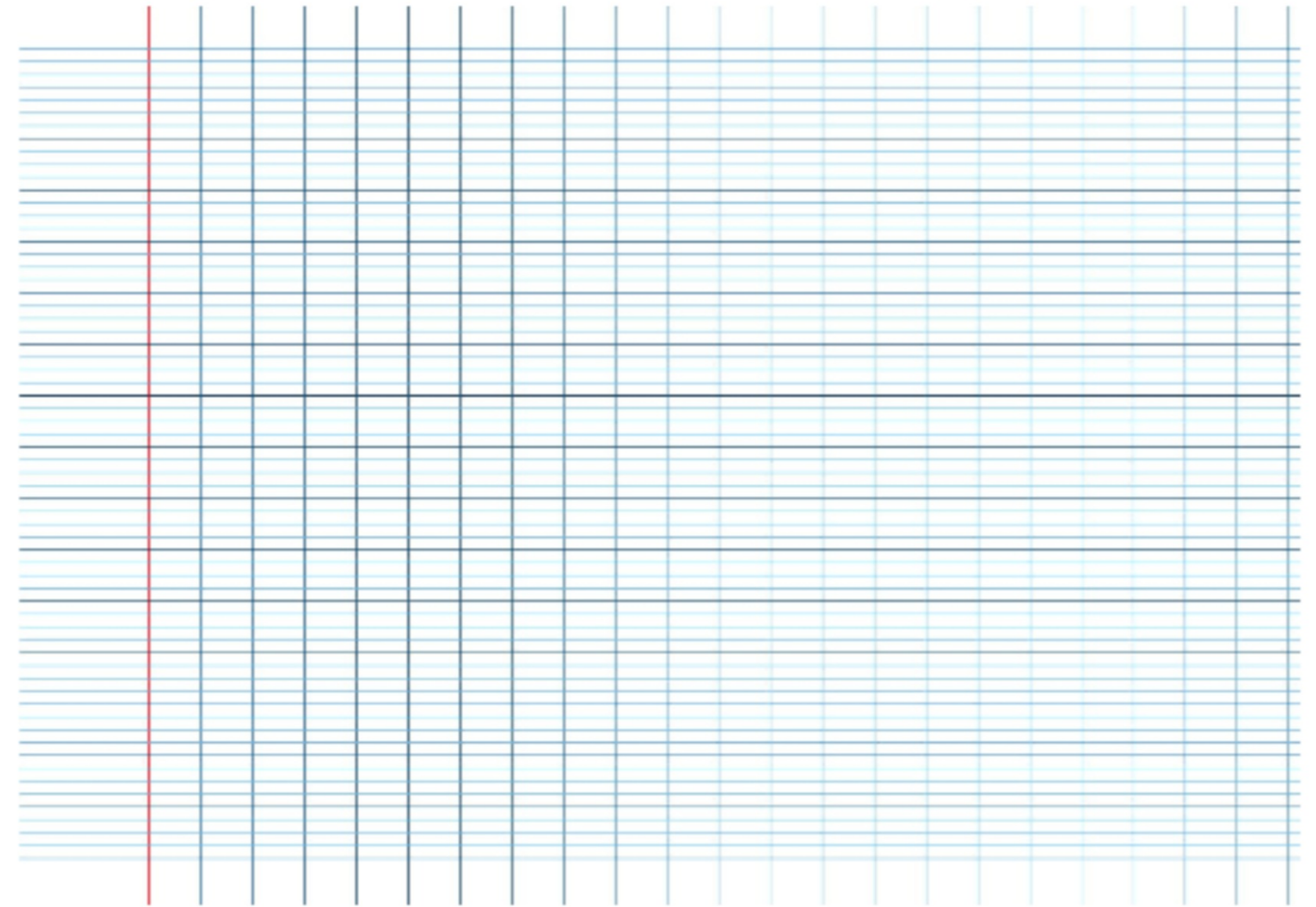
1. Découverte des fonctionnalités de l'ENI
 - a. Les menus et la gestuelle
 - b. La connectivité
 - c. Le logiciel de tableau blanc (ENi et VPi) :

EzWrite6 



Autre logiciel de tableau blanc : **OpenBoard** 

Défi n°1 à effectuer sur la page suivante



- a) Insérer une image de fond avec lignage Seyes
- b) Tracer une lettre modèle avec l'outil d'écriture
- c) Verrouiller le modèle




Défi n°2 à effectuer sur la page suivante

Géométrie CM

Réaliser une construction géométrique avec les outils
intégrés

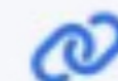
Défi n° 3 : Testez, au choix :

- Importer le PDF "Pour la formation" et l'annoter sur une nouvelle page ;
- Exporter cette présentation en QR Code
- Naviguer sur internet et consulter les **Favoris des ERUn du 71** 
- Caster tablettes et smartphone
- Utiliser le visualiseur
- Tester les applications android.



Conclusion



 [Copier le lien de participation](#)



- 1 Allez sur wooclap.com
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement
BILANFIN



- 1 Envoyez [@BILANFIN](#) au **06 44 60 96 62**
- 2 Vous pouvez participer