



La classe mobile de tablettes

Les gestes professionnels et
les pratiques de classe

Objectifs :

1. Sensibilisation aux usages du numérique
2. Prise en main du matériel
3. Découverte d'usages et de gestes professionnels associés

Instructions de connexion

Go to

www.menti.com

Enter the code

1851 3680



Or use QR code

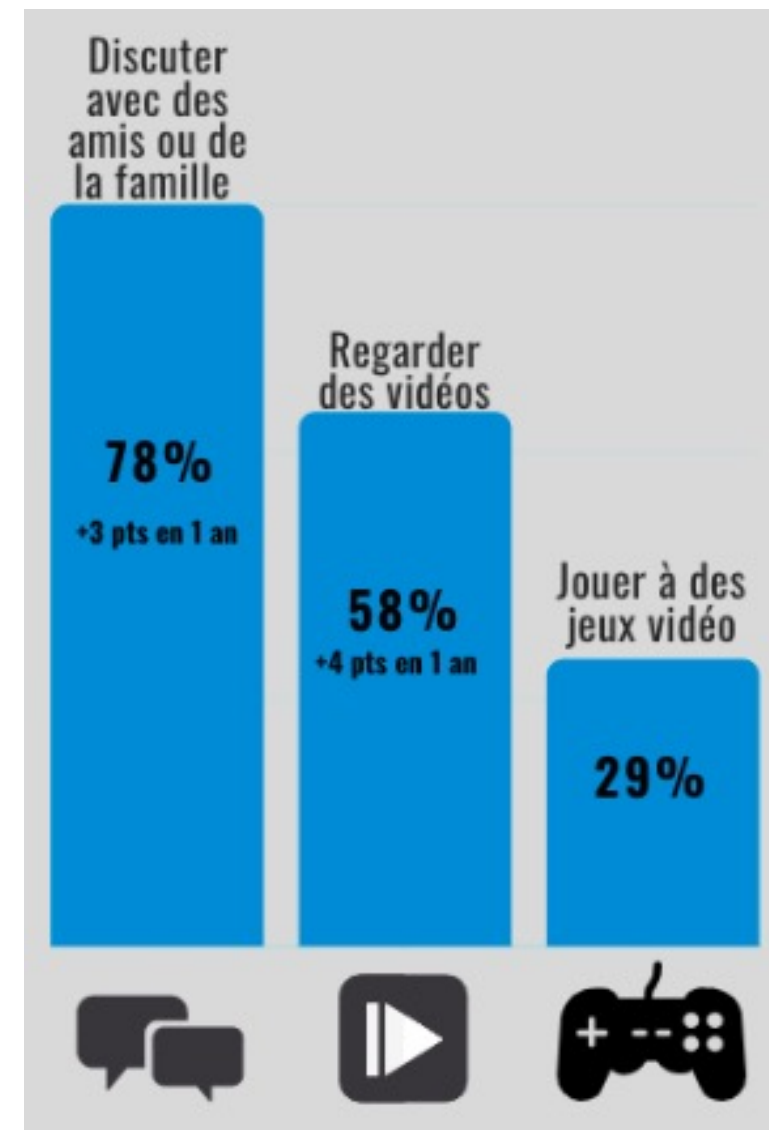
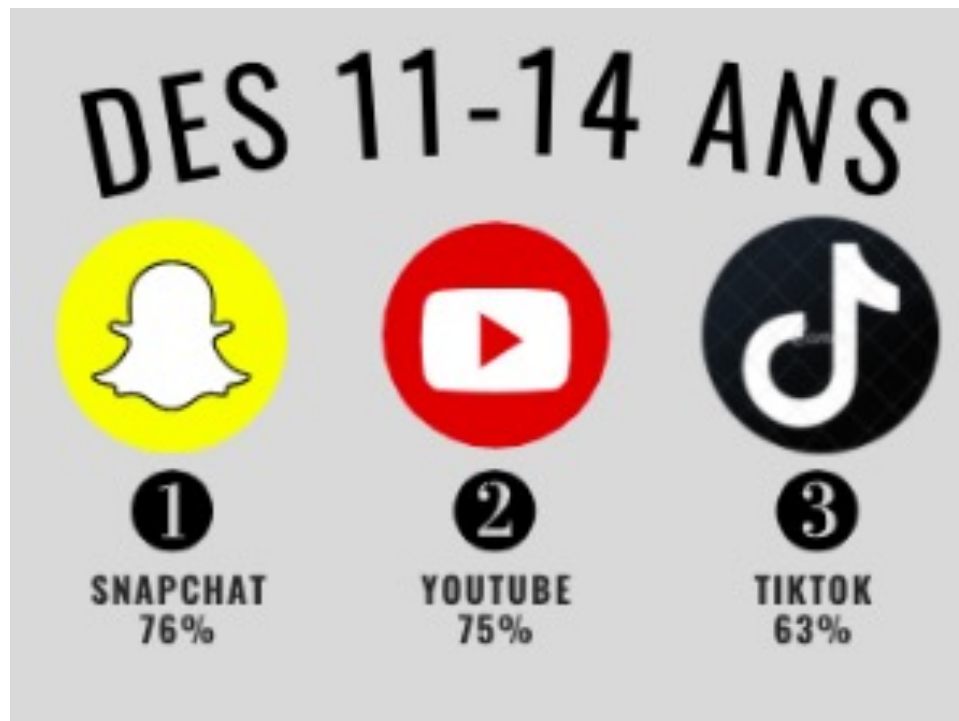
Les tablettes en classe pour...

Nos élèves sont nés avec le numérique et possèdent toutes les compétences nécessaires...



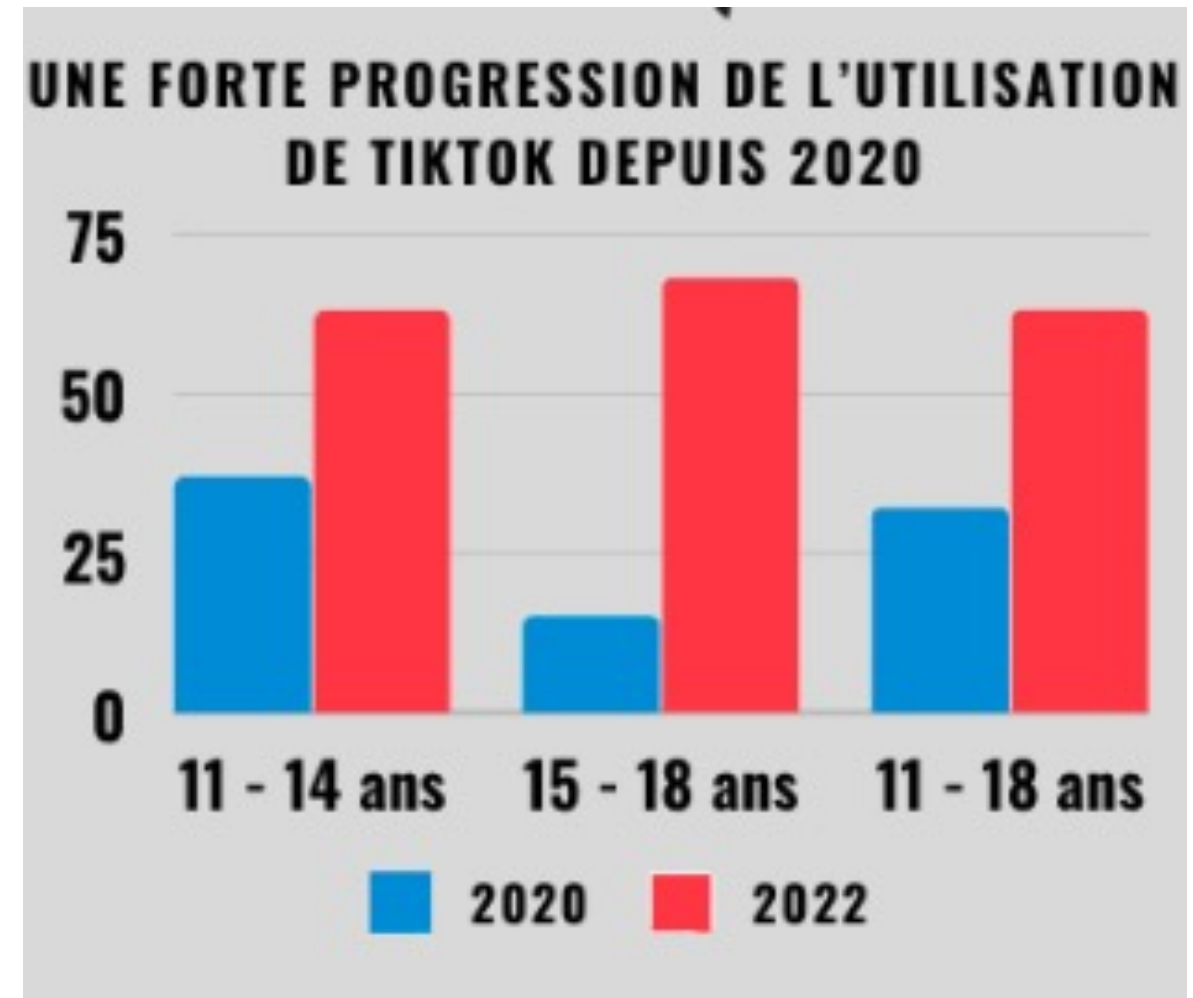
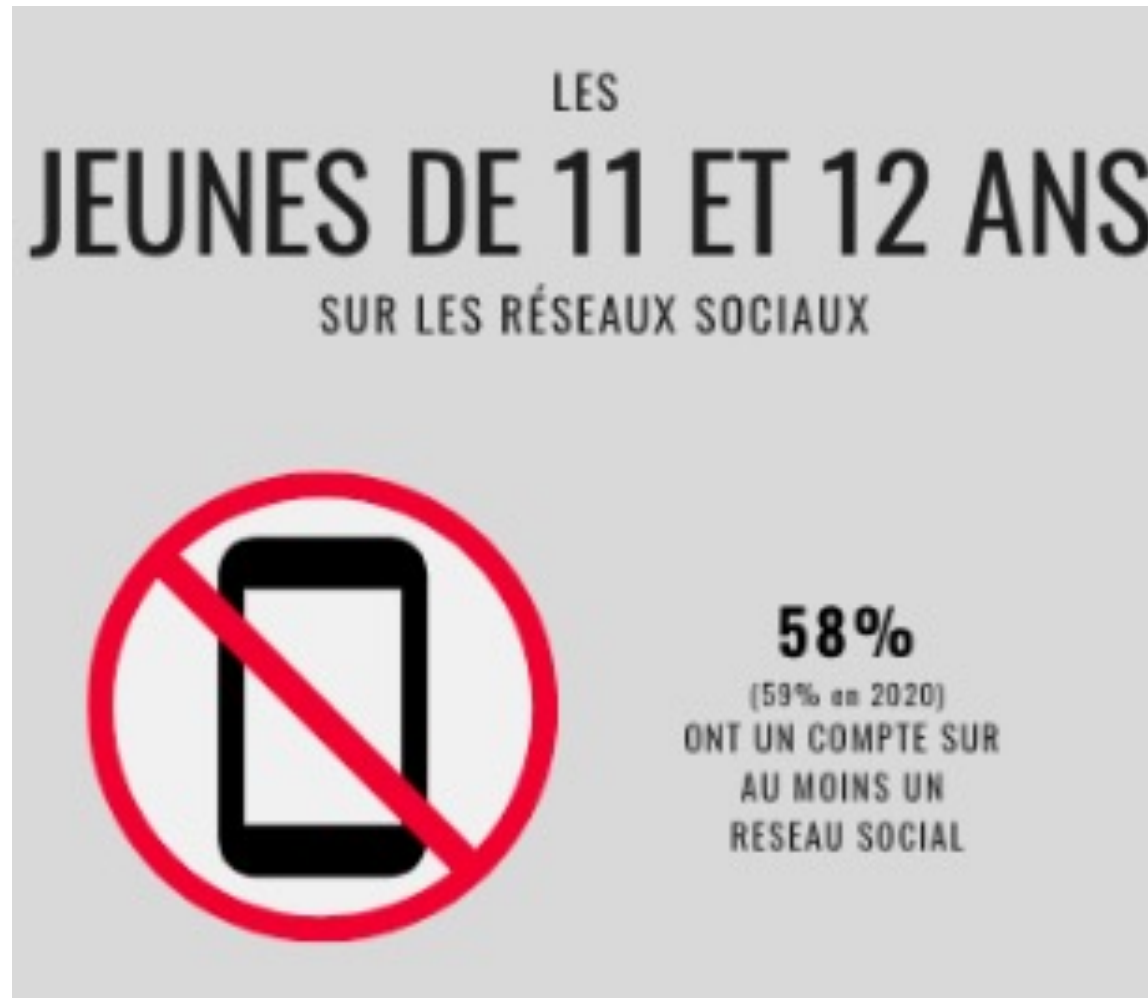
Ce que la recherche nous dit

FAUX !



Génération Numérique, étude réalisée au 31 Janvier 2022 auprès de 17 013 jeunes de 11 à 18 ans

Ce que la recherche nous dit



Génération Numérique, étude réalisée au 31 Janvier 2022 auprès de 17 013 jeunes de 11 à 18 ans

Les élèves passent en moyenne ... heures par semaine devant les écrans.

INSTRUCTIONS DE CONNEXION

Go to

www.menti.com

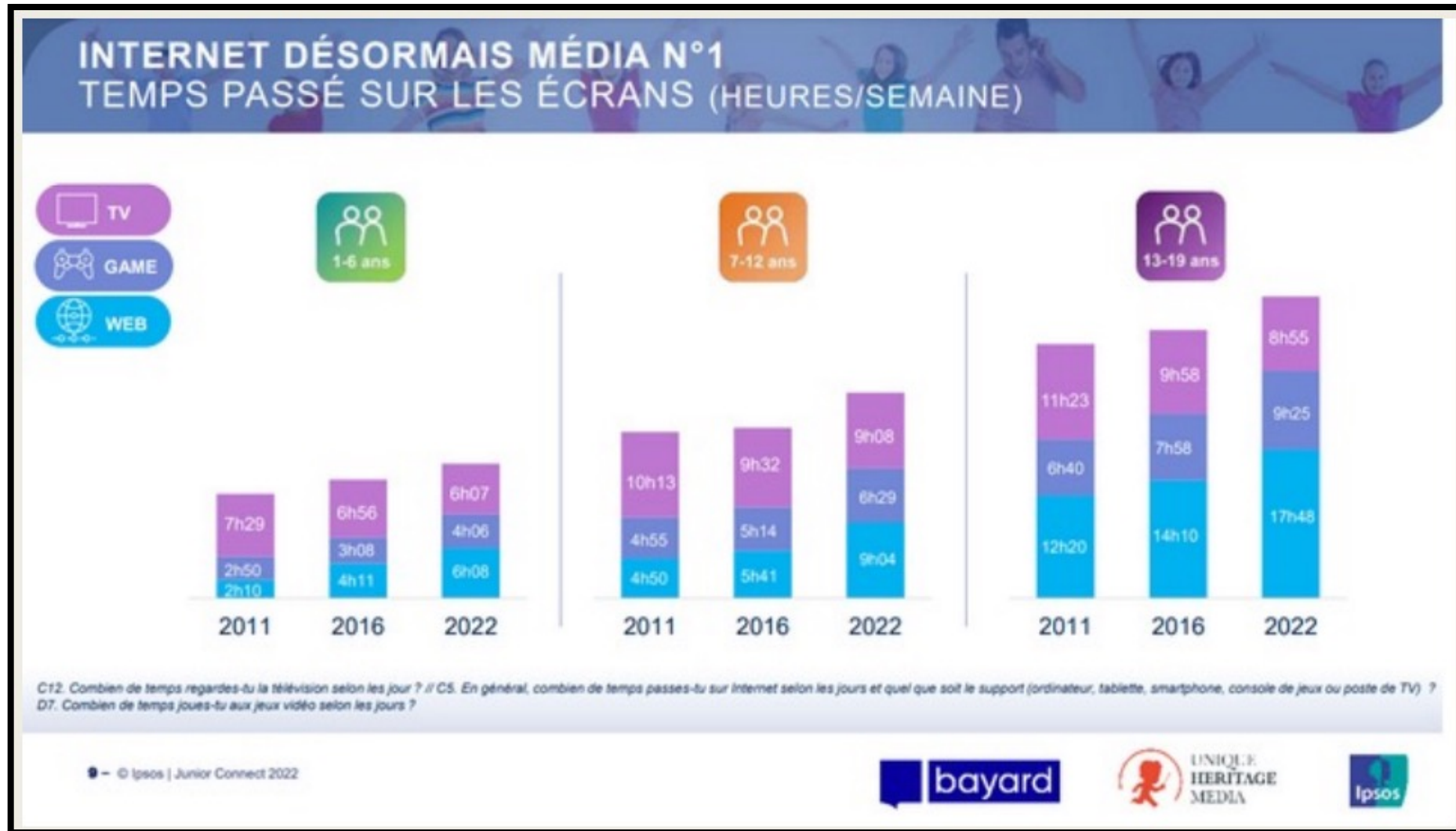
Enter the code

7369 5966



Or use QR code

Ce que la recherche nous dit



« Ils sont déjà bien assez sur les écrans à la maison »

« Je ne veux pas que mon enfant passe sa journée
d'école devant un écran »

« Bientôt, plus de crayons, plus de cahiers et... plus
d'enseignants ! C'était mieux avant ! »



Ce que la recherche nous dit sur les effets des écrans



- Dépendance psychique
- Agitation, difficultés attentionnelles
- Troubles visuels
- Retard du langage
- Difficultés de graphisme
- Retard de développement psychomoteur
- Baisse des capacités relationnelles
- Faiblesse des apprentissages
- ...



- Améliore les fonctions visuo-spatiales
- Développe la créativité
- Accroît l'exposition à la culture
- Acquisition de compétences sociales
- Apprendre à vivre des échecs
- Sentiment de satisfaction, de bien-être
- Favorise l'apprentissage autonome et coopératif
- Accroît les compétences en résolution de problèmes
- ...

« Les écrans peuvent être bénéfiques, à condition d'apprendre à les utiliser. »

C'est un outil supplémentaire au service des apprentissages.

Des ressources pour en parler



Apprivoiser les écrans et grandir 3-6-9-12

Livre



Les ressources du CLEMI



La mallette des parents

Ce que les programmes nous disent

Le numérique dans les programmes

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

EDUSCOL

Il est actualisé avec les ajustements apportés pour la rentrée 2018 aux programmes scolaires de français, mathématiques et enseignement moral et civique.

Ces ajustements précisent :

- » au cycle 1, les premiers usages et premières découvertes des outils numériques
- » au cycle 2, la place centrale de la maîtrise des langages, et notamment de la langue française.
- » au cycle 3, ils mettent l'accent sur la consolidation de l'acquisition des savoirs fondamentaux (lire, écrire, compter, respecter autrui) et sur la continuité pédagogique entre l'école primaire et le collège.

Les contenus sont décrits pour chaque cycle avec les attendus.

Les objectifs d'apprentissage s'inscrivent dans le croisement entre les enseignements et reposent sur l'acquisition des fondamentaux : l'expression orale, la lecture et l'écriture.

Page: 3 sur 15

contenus oraux, écrits et multimédias, la distinction plus des supports entre leurs usages et les représentations de savoir.

Ces mises en relation seront plus précieusement étudiées à l'école élémentaire, mais elles peuvent déjà être utilisées pour coder des documents ou des représentations graphiques.

Découverte d'œuvres littéraires

L'enseignant conduit les élèves de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...). L'observation des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...) relève du même cheminement. Pour les plus grands, une première approche du paysage comme matériau peut l'habiter (le paysage devient paysage). Ces situations sont aussi l'occasion de se questionner, de produire des images (l'appareil photographique numérique est un outil pertinent), de rechercher des informations, puis à la médiation du maître, dans des documents, sur des sites Internet.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les élèves à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. Ce la porte à la grande section, les élèves apprennent à s'exprimer à l'aide d'un outil à l'effet d'objet, d'un objet abstrait : coller, effacer, assembler, décoller, découper, épingler, tenir un outil, sculpter, peindre, utiliser un gabarit, manipuler une œuvre d'ordinateur, agir sur une œuvre numérique...

Utiliser des outils numériques.

Le Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN)

Numérique Éducatif 71

CRCN

Les 5 domaines de compétences

LE CADRE DE REFERENCE DES COMPETENCES NUMERIQUES c'est :

- un cadre européen Le DigComp
- 5 domaines d'activité
- 16 compétences
- 5 niveaux de maîtrise (école, collège, lycée)
- jusqu'à 8 niveaux (études supérieures, formation d'adultes)

INFORMATIONS ET DONNEES
Mener une recherche et une veille d'information
Gérer des données
Traiter des données

COMMUNICATION ET COLLABORATION
Interagir
Partager et publier
Collaborer
S'insérer dans un monde numérique

PROTECTION ET SECURITE
Sécuriser l'environnement numérique
Protéger les données personnelles et la vie privée
Protéger la santé et le bien-être et l'environnement

CREATION DE CONTENUS
Développer des documents textuels
Développer des documents multimédia
Adapter les documents à leur finalité
Programmer

ENVIRONNEMENT NUMERIQUE
Résoudre des problèmes techniques
Evaluer dans un environnement numérique

Niveaux de maîtrise

Novice Indépendant Avancé

1 2 3 4 5 6 7



Book Creator



Création d'un album numérique

Book Creator permet de créer un livre numérique intégrant du texte, des images/photos, des vidéos et du son. Les élèves peuvent directement enregistrer leur voix « dans le livre ».

L'application en ligne nous propose une section "[Ressources pour les enseignants](#)" dans laquelle on pourra découvrir une gamme de ressources pédagogiques, classées par niveau (de maternelle à lycée) et par matière (mathématiques, sciences, langues, arts créatifs, ...) pour nous aider à tirer le meilleur parti de Book Creator dans notre classe.
N.B. : Cette section étant en anglais, il vous faudra activer la traduction automatique de la page par votre navigateur.



Airplay : les tablettes sont connectées entre elles via le même réseau. Il est possible de diffuser l'écran d'une tablette sur un écran via **Airplay** et le logiciel « **LetsView** »



Airdrop : envoyer un fichier d'une tablette à l'autre (connectées sur le même réseau wifi)



Cloud : un espace de stockage en ligne de 200 Go (comment l'atteindre ?), le NAS de l'école et pourquoi pas une Google Drive commun à l'école.



Airprint :
Il est possible d'imprimer si une imprimante est connectée en réseau via **Airprint**

Des « défis » pour découvrir des usages pédagogiques



Enveloppe verte
Cycle 2



Enveloppe transparente
Cycle 3

« **Niveau 1** » : usage en autonomie, (s'entraîner)

« **Niveau 2** » : usage en groupe ou en classe,
(création, ressources multimédias, coopérer, collaborer)

Pour accéder à des ressources, des outils, pour chercher...



Un site ciblé :

Le QR Code

DigiCode (La Digitale) pour créer



Une recherche sécurisée :

Qwant Junior

Moteur de recherche pour enfant

Des « défis » pour découvrir des usages pédagogiques



Enveloppe verte
Cycle 2



Enveloppe transparente
Cycle 3

« **Niveau 1** » : usage en autonomie, (s'entraîner)

« **Niveau 2** » : usage en groupe ou en classe,
(création, ressources multimédias, coopérer, collaborer)

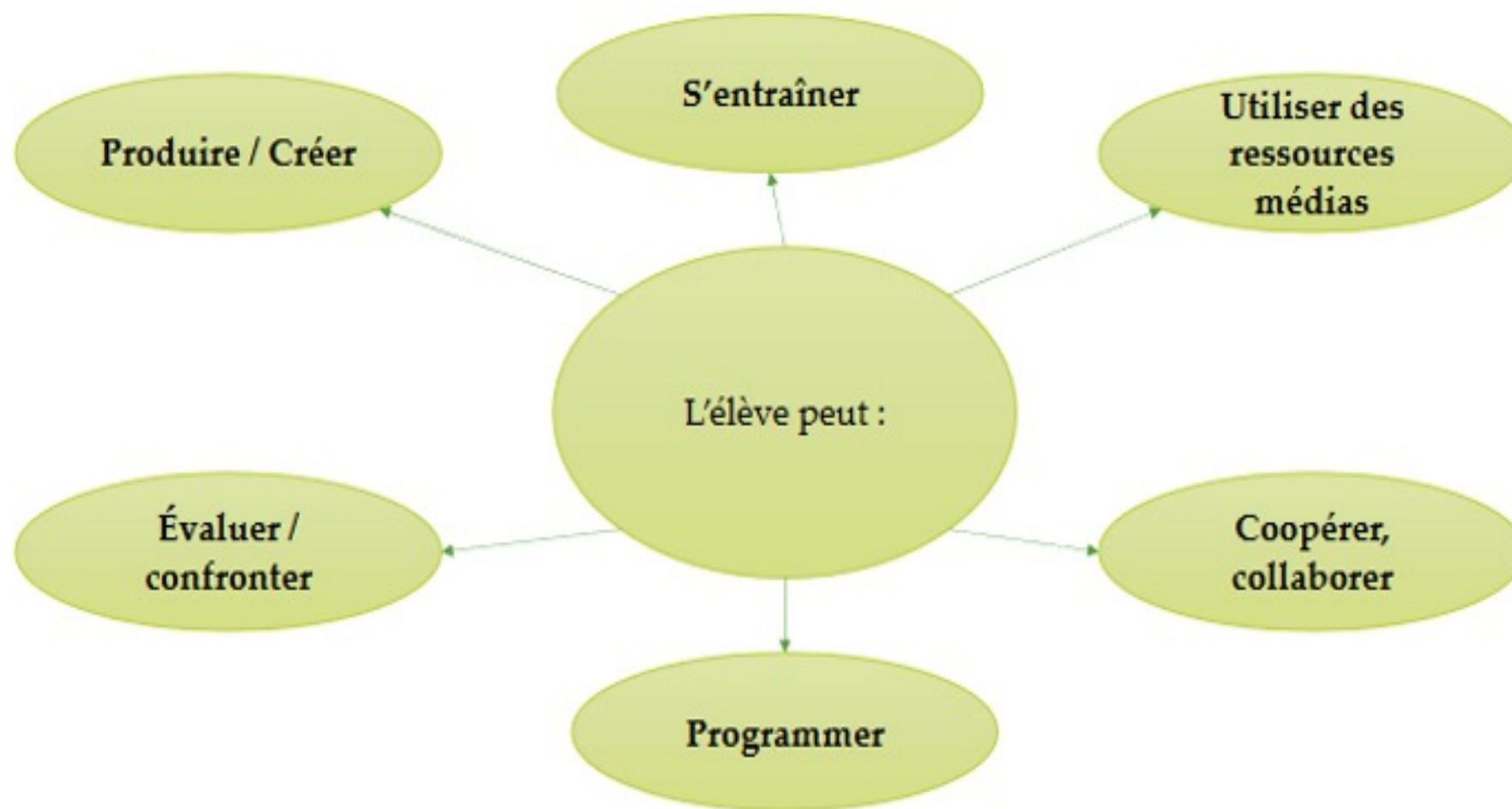
Application « En classe »



Lancez, encadrez ou mettez en pause le travail d'un élève

Affichez ce que vos élèves voient grâce à l'affichage des écrans

Créez des groupes d'appareils pour les élèves





Je garde... Je ne garde pas...

<https://digistorm.app/p/6109521>