

LE NUMÉRIQUE EN CLASSE



Idées d'activités Outils Liens

ERUN de la Circonscription de Digne-les-Bains

Voici quelques exemples de d'outils, activités et projets sur lesquels je peux accompagner les classes et leur enseignant. N'hésitez pas à me solliciter également si vous avez d'autres besoins ou idées.

Arnaud Champollion

Réalisation

Au cours d'un travail **d'observation** et d'**orientation** dans l'enceinte et aux alentours de l'école, collecter des **données de terrain**, les qualifier et [les restituer](#) dans la base de données libre participative [Openstreetmap](#).



Matière principale

Observer le Monde

Compétences

- Construire des repères géographiques / Espace et géométrie

- Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte (école, quartier, ville, village)
- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres
- Appréhender la notion d'échelle géographique

- Coopérer et mutualiser

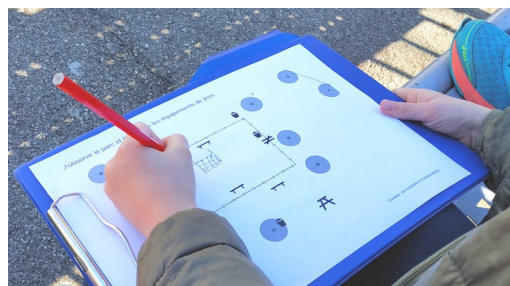
- Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives
- Mobiliser des outils numériques

- Cadre de référence des compétences numériques

- Gérer des données
- Traiter des données
- Partager et publier

Liens possibles

- ➔ Activités d'[orientation](#) en EPS
- ➔ Cartes personnalisées avec [Umap](#)



Réalisation

Mener une **correspondance** inter-classes en utilisant des **outils numériques** : boîte email, traitement de textes, logiciels multimedia, visioconférence, photographie numérique, vidéo.



Matière principale

Maîtrise du langage

Compétences

- Écrire

- Utiliser le clavier et le traitement de texte
- Écrire un texte adapté à son destinataire
- Connaître les caractéristiques principales des différents genres d'écrits à rédiger

- Lire

- Comprendre des textes, des documents et des images à des réalisations collectives
- Mobiliser des outils numériques

- Cadre de référence des compétences numériques

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédia
- Interagir

Liens possibles

- ➔ Correspondance en langue étrangère
- ➔ Projet [Etwinning](#)
- ➔ Gazette de la classe / de l'école
- ➔ Blog de classe / [Site d'établissement](#)





Initiation au codage informatique

Réalisation

Créer une **animation interactive** voire un **mini jeu vidéo** en utilisant le langage de **programmation Scratch**. Adapté aux non-lecteurs avec [Scratch Junior](#).

Matière principale

Cadre de référence des compétences numériques

Compétences

- Matière, mouvement, énergie, information

- Repérer et comprendre le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables

- Espace et géométrie

- Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques
- Accomplir, décrire, coder des déplacements

- Cadre de référence des compétences numériques

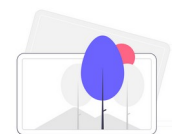
- Programmer
- Collaborer
- Résoudre des problèmes techniques

Liens possibles

- Blog de classe / [Site d'établissement](#) avec publication des animations réalisées
- Participation au concours [Jeux fabrique](#)

AUTRES IDÉES

Un diaporama animé
pour mettre en valeur des photos

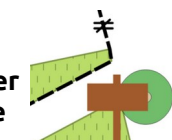


Un coin numérique en classe
pour développer l'autonomie des élèves et multiplier les entrées d'apprentissage



Une carte de Course d'Orientation

à grand échelle et détaillée pour travailler dans l'espace rapproché autour de l'école Avec [Openstreetmap](#)



Un site web d'établissement*
un outil de communication, d'expression et de travail d'équipe Avec le portail [SPIP](#) académique



Le partage de fichiers en ligne
pour mettre à disposition des fichiers volumineux, les retrouver de n'importe où et les éditer à plusieurs Avec [Filesender](#)

Des cartes personnalisées
avec points, textes et photos pour mettre en valeur une recherche ou servir de support à d'autres activités (orientation) Avec [Umap](#)




L'écriture d'un album
pour mettre les élèves en position de producteurs d'écrit Avec [LibreOffice Tuxpaint](#) et [Pinta](#)


* nécessite une certaine autonomie technique dans la durée, des webinaires et tutoriels sont disponibles, en plus de l'accompagnement de l'ERUN.

OUTILS ET LIENS

Un fond d'écran outillé interactif

 générateur de codes QR, chronomètre, minuteur, synthèse vocale, exercices interactifs <https://ladigitale.dev/digiscreen/>


Les blocs de numération interactifs

 composition et décomposition <https://apps.mathlearningcenter.org/number-pieces/>

Une suite éducative libre et gratuite à installer

 pour Windows, MacOS, Linux, Android <https://gcompris.net/>

Transférer / recevoir des fichiers volumineux

 outil institutionnel avec identifiants académiques <https://filesender.renater.fr/>

