

FORMATION NUMERIQUE



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



[Page Ressource](#)

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

Valérie Perreaut - Animatrice TICE 58

Février-Mars 2016

www.ac-dijon.fr

La place du numérique à l'école

Le registre d'appel numérique (RAN)

L'Espace Numérique de Travail (ENT)

Le cahier de vie numérique

Comment travailler l'orthographe
autrement : Le dispositif « Twictée »

[Des boitiers de vote papier « Plickers »](#)

[La création d'applications web « LearningApps »](#)

[Le défi « Twahaïku-jardins »](#)

[La différenciation pédagogique](#)

[Des ressources numériques](#)

[Un outil d'annotation « Pointofix »](#)



La place du numérique à l'école

ENQUÊTE PROFETIC 1^{ER} DEGRÉ CHIFFRES CLÉS 2015

LES ENSEIGNANTS DU 1^{ER} DEGRÉ ET LE NUMÉRIQUE

+ DE **90%** RECONNAISSENT
LES BÉNÉFICES
PÉDAGOGIQUES
DU NUMÉRIQUE



90% | L'UTILISENT
POUR PRÉPARER
LEURS COURS

LE NUMÉRIQUE PRINCIPALEMENT
UTILISÉ POUR L'ÉTUDE
DE LA LANGUE,
LA LECTURE,
LE CALCUL



60% ET + DÉCLARENT
IGNORER LES SERVICES
NATIONAUX
MIS À LEUR
DISPOSITION



30% DES ENSEIGNANTS
UTILISENT LE NUMÉRIQUE
POUR PERSONNALISER
L'APPRENTISSAGE



La place du numérique à l'école

Le numérique dans le programme d'enseignement en maternelle

Il sait utiliser les **supports numériques** qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage.

Domaine 1 – Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Commencer à écrire tout seul

Il donne aussi aux enfants les moyens de s'entraîner, notamment avec de la paperasse dans un coin écriture aménagé spécialement (outils, feuilles blanches et à lignes, **ordinateur** et **imprimante**, **tablette numérique** et **stylets**, tableaux de correspondance des graphies, textes connus...).

À partir de la moyenne section, et régulièrement en grande section, l'enseignant expose la correspondance des trois écritures (cursive, script, capitales). Les enfants s'exercent à des tracés de mots, phrases, courts textes connus, à leur **saisie sur ordinateur**. Travaillant alors en binôme, l'apprentissage de relations entre l'oral et l'écrit : un enfant nomme les lettres et montre, le second cherche sur le **clavier**, ils vérifient ensemble sur l'**écran**, puis sur la **version imprimée**.

Domaine 3 – Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, **arts numériques**), aux arts du son (chansons, musiques instrumentales et vocales) et aux arts du spectacle vivant (danse, théâtre, arts du cirque, marionnettes, etc.).

Domaine 5 – Explorer le monde

L'espace

L'enseignant conduit les enfants 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 milieu marqué par l'activité humaine devient possible. Ces situations sont autant d'occasions de se questionner, de produire des images (l'**appareil photographique numérique** est un auxiliaire pertinent), de rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des sites Internet.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

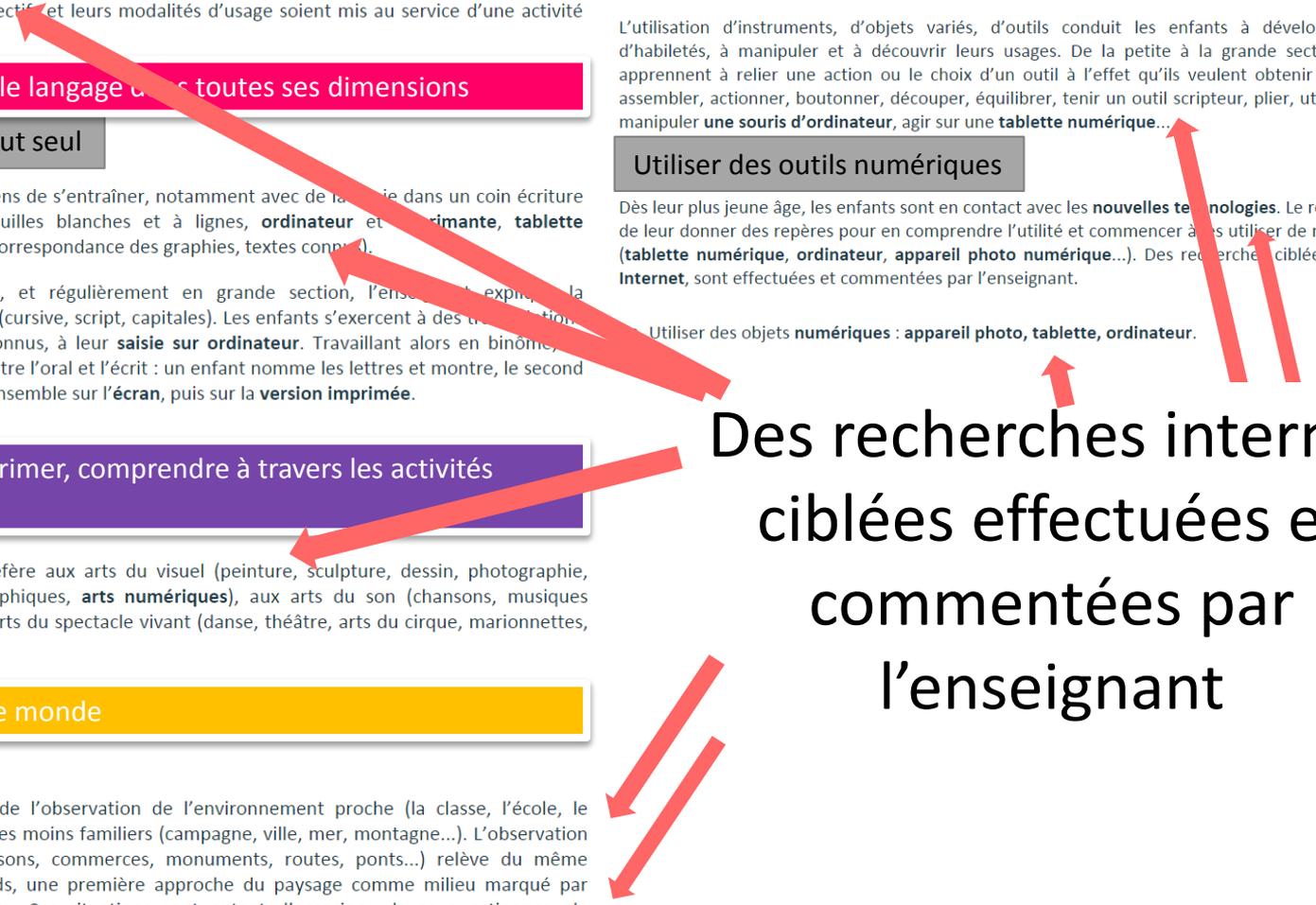
L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scribeur, plier, utiliser un gabarit, manipuler une **souris d'ordinateur**, agir sur une **tablette numérique**...

Utiliser des outils numériques

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les **nouvelles technologies**. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser de manière adaptée (**tablette numérique**, **ordinateur**, **appareil photo numérique**...). Des recherches ciblées, via le **réseau Internet**, sont effectuées et commentées par l'enseignant.

Utiliser des objets numériques : **appareil photo**, **tablette**, **ordinateur**.

Des recherches internet ciblées effectuées et commentées par l'enseignant



La place du numérique en élémentaire

Cycle 2

DOMAINE 1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et **informatiques**

DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

Tous les enseignements concourent à développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages et favoriser la réussite de tous les élèves. Savoir apprendre une leçon ou une poésie, utiliser des écrits intermédiaires, relire un texte, une consigne, utiliser des outils de référence, fréquenter des bibliothèques et des centres de documentation pour rechercher de l'information, **utiliser l'ordinateur...**

En français, extraire des informations d'un texte, d'une ressource documentaire permet de répondre aux interrogations, aux besoins, aux curiosités ; **la familiarisation avec quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...)** aide à rédiger et à se relire.



Cycle 2

DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

En langues vivantes étrangères et régionales, utiliser des supports écrits ou **multimédia**, papiers ou **numériques**, culturellement identifiables développe le goût des échanges. Les activités d'écoute et de production se nourrissent **des dispositifs et réseaux numériques**. Les arts plastiques et l'éducation musicale tirent profit des **recherches sur internet** dans le cadre du travail sur l'image, de la recherche d'informations pour créer et représenter et de la manipulation d'objets sonores. **La fréquentation et l'utilisation régulières des outils numériques au cycle 2, dans tous les enseignements, permet de découvrir les règles de communication numérique et de commencer à en mesurer les limites et les risques.**

Le numérique dans les programmes C2

Cycle 2

DOMAINE 3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

Confronté à des dilemmes moraux simples, à des exemples de préjugés, à des réflexions sur la justice et l'injustice, l'élève est sensibilisé [...] à **un usage responsable du numérique**.

Lecture et compréhension de l'écrit

Activités nombreuses et fréquentes sur le code : exercices, « jeux », notamment avec des **outils numériques**, permettant de fixer des correspondances, d'accélérer les processus d'association de graphèmes en syllabes, de décomposition et recomposition de mots.

Diversité des situations de lecture : lecture documentaire : manuels, ouvrages spécifiques, encyclopédies adaptées à leur âge... ; texte éventuellement accompagné d'autres formes de représentation ; **supports numériques possibles**.

Le numérique dans les programmes C2

Cycle 2

Écriture

De façon manuscrite ou **numérique**, ils apprennent à **copier ou transcrire** sans erreur, depuis des supports variés (livre, tableau, affiche...) en veillant à la mise en page.

Les élèves développent une attitude de vigilance orthographique, soutenus par le professeur qui répond à leurs demandes d'aide. Le recours aux **outils numériques** (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...) peut permettre d'alléger la tâche de rédaction et de relecture.

Tout enseignement ou apprentissage est susceptible de donner à lire et à écrire. En lecture, les supports peuvent consister en textes continus ou en documents constitués de textes et d'illustrations associées, donnés sur supports traditionnels ou **numériques**.

Activités langagières - Comprendre l'oral

Activités d'exposition à la langue dans divers contextes culturellement identifiables, correspondant aux préoccupations des élèves de cet âge, en utilisant les **outils numériques**, en écoutant la lecture d'albums, des comptines ou des chansons, en visionnant de brefs extraits de dessins d'animation, de films pour enfants.

Un des enjeux majeurs de l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ou régionale réside dans la recherche d'un équilibre entre, d'une part, les activités de répétition et, d'autre part, les activités **de production**, celles-ci pouvant être **personnelles** grâce aux **dispositifs numériques**.

Le numérique dans les programmes C2

Cycle 2

Grandeurs et mesures

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères

Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un **écran**.

Repères spatiaux

Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.

Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.

Géométrie

Initiation à l'usage d'un **logiciel** permettant de représenter les solides et de les déplacer pour les voir sous différents angles.

Utiliser du papier calque, des découpages, des pliages, **des logiciels** permettant de déplacer des figures ou parties de figures. Dès le CE1, les élèves peuvent coder des déplacements à l'aide **d'un logiciel de programmation adapté**, ce qui les amènera au CE2 à la **compréhension, et la production d'algorithmes simples**.

L'initiation à l'utilisation de **logiciels de géométrie** permettant de produire ou déplacer des figures ou composantes de figures se fait graduellement, en lien avec l'ensemble des activités géométriques et le développement des connaissances et compétences géométriques.

L'usage des logiciels de géométrie dynamique relève essentiellement des cycles 3 et 4.

Cycle 2

L'enseignement des arts plastiques

Il développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, **photographie, vidéo, création numérique...**
Employer divers outils, dont ceux **numériques**, pour représenter.
Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris **numériques**.

Questionner le monde

Mobiliser des **outils numériques**
Découvrir des **outils numériques** pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.



Le numérique dans les programmes C2



Cycle 2

Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

Commencer à s'approprier un **environnement numérique**.

Décrire l'architecture simple d'un **dispositif informatique**.

Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).

Observer les **connexions** entre les différents matériels.

Familiarisation progressive par la pratique, usage du **correcteur orthographique**. Mise en page, mise en forme de paragraphes, supprimer, déplacer, dupliquer. Saisie, traitement, sauvegarde, restitution

Questionner l'espace et le temps

Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un **écran informatique**.

Cartes, **cartes numériques**, planisphères, globe comme instruments de visualisation de la planète pour repérer la présence des océans, des mers, des continents, de l'équateur et des pôles...

Le numérique dans les programmes C3

Cycle 3

Spécificités du cycle de consolidation (cycle 3)

Les élèves se familiarisent avec différentes **sources** documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans **l'univers du numérique**. Le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture.

Le numérique dans les programmes C3

Cycle 3

DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

Faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail **en groupe** et le travail **collaboratif** à l'aide des **outils numériques**, ainsi que la capacité de réaliser des projets.

Dans tous les enseignements en fonction des besoins, mais en histoire, en géographie et en sciences en particulier, les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, **apprennent à chercher des informations** et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans **l'univers du numérique**.

La maîtrise des techniques et la connaissance des règles des **outils numériques** se construisent notamment à travers l'enseignement des sciences et de la technologie où les élèves apprennent à connaître **l'organisation d'un environnement numérique** et à utiliser différents **périphériques** ainsi que des **logiciels de traitement de données numériques** (images, textes, sons...).

En mathématiques, ils apprennent à utiliser des **logiciels de calculs et d'initiation à la programmation**. Dans le domaine des arts, ils sont conduits à **intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique et à manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples**.

En langue vivante, le recours aux **outils numériques** permet d'accroître l'exposition à une langue vivante authentique.

En français, les élèves apprennent à utiliser des **outils d'écriture (traitement de texte, correcteurs orthographiques, dictionnaires en ligne)** et à **produire un document intégrant du son et de l'image**.

DOMAINE 4 : LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

Les élèves sont graduellement initiés à fréquenter différents types de raisonnement. Les recherches libres (tâtonnements, essais-erreurs) et l'utilisation **des outils numériques** les forment à la démarche de résolution de problèmes.

Langage oral

Le langage oral étant caractérisé par sa volatilité, le recours aux **enregistrements numériques (audio ou vidéo)** est conseillé pour permettre aux élèves un retour sur leur production ou une nouvelle écoute dans le cas d'une situation de compréhension orale.

Les élèves doivent pouvoir utiliser, pour préparer et étayer leur prise de parole, des écrits de travail (brouillon, notes, plans, schémas, lexiques, etc.) afin d'organiser leur propos et des écrits supports aux présentations orales (notes, affiches, schémas, **présentation numérique**).

Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des **notes ou sur diaporama ou autre outil numérique**.

DOMAINE 4 : LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

Langage oral (suite)

Utilisation **d'enregistrements numériques, de logiciels** dédiés pour travailler sur le son, entendre et réentendre un propos, une lecture, une émission.

Parler en prenant en compte son auditoire.

Apprentissage de techniques pour raconter, entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen **d'enregistrements numériques**).

Entraînements à la mise en voix de textes littéraires au moyen **d'enregistrements numériques**.

Enregistrements audio ou vidéo pour analyser et améliorer les prestations.

Lecture et compréhension de l'écrit

Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter

Lecture de textes et documents variés : textes documentaires, **documents composites** (associant textes, images, schémas, tableaux, graphiques..., comme une double-page de manuel), documents iconographiques (tableaux, dessins, photographies), **documents numériques** (documents avec des **liens hypertextes**, **documents associant texte, images - fixes ou animées -, sons**).

Contrôler sa compréhension et adopter un comportement de lecteur autonome.

Entraînement à la lecture adaptée au but recherché (lecture fonctionnelle, lecture documentaire, lecture littéraire, lecture cursive...), au support (papier/**numérique**) et à la forme de l'écrit (linéaire/non linéaire). L'utilisation **d'enregistrements numériques** peut aider les élèves à identifier leurs difficultés et à renforcer l'efficacité des situations d'entraînement à la lecture à voix haute : [...] les modalités de travail mises en œuvre (lecture oralisée par le professeur, travail collaboratif entre pairs, lecture oralisée entre pairs, **textes numériques audio**) permettent de confronter les apprentis lecteurs à des tâches cognitives de haut niveau indispensables à la construction des attendus de fin de cycle.



Le numérique dans les programmes C3



Cycle 3

Écriture

Au cycle 3, l'entraînement à l'écriture cursive se poursuit, de manière à s'assurer que chaque élève a automatisé les gestes de l'écriture et gagne en rapidité et efficacité. **Parallèlement, l'usage du clavier et du traitement de texte fait l'objet d'un apprentissage plus méthodique. Écrire avec un clavier rapidement et efficacement : apprentissage méthodique de l'usage du clavier, entraînement à l'écriture sur ordinateur.**

Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture
Dans la continuité du cycle 2, dictée à l'adulte ou **recours aux outils numériques (reconnaissance vocale)** pour les élèves qui ont encore des difficultés à entrer dans l'écriture.

Tâches de copie et de mise en page de textes : poèmes et chansons à mémoriser, anthologie personnelle de textes, synthèses et résumés, outils de référence, message aux parents ...

Tâches de copie et de mise en page de textes sur **l'ordinateur.**

Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture

Utilisation d'outils d'écriture (matériau linguistique déjà connu ou préparé pour la production demandée, outils orthographiques, guides de relecture, **dictionnaires en ligne, traitements de texte, correcteurs orthographiques**).

Partage des écrits produits, à deux ou en plus grand groupe, en particulier au moyen du **numérique.**

Les élèves prennent également l'habitude de formuler par écrit leurs réactions de lecteur et de garder une trace écrite des ouvrages lus dans un **cahier de littérature**, sous forme papier ou **numérique.**

Le numérique dans les programmes C3

Cycle 3

Langues vivantes (étrangères et régionales)

Écrire à l'aide d'un **clavier adapté** à la langue étudiée.

S'appuyer sur des indices culturels : **utiliser des supports et outils numériques (fichiers mp3, mp4, écrans...).**

Rassembler des écrits de natures différentes et s'y référer : **utiliser des supports et outils numériques (pages web, écrans...).**

S'enregistrer sur un support numérique (audio ou vidéo).

Culture littéraire et artistique

Tout enseignement est susceptible de donner à lire et à écrire. En lecture, les supports peuvent consister en textes continus ou en documents constitués de textes, d'illustrations associées, de tableaux, de schémas ou autres formes de langage écrit, donnés sur **supports** traditionnels ou **numériques**.

Les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, **création numérique**), pour développer chez les élèves des habiletés à fabriquer, représenter, mener un projet et s'exprimer sur son travail ou sur une œuvre. La mise en regard et en espace : ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal...), ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, **l'écran individuel ou collectif**, la vitrine, le musée...).

Utilisation de **l'appareil photographique ou de la caméra**, notamment **numériques**, pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, **par les possibilités des outils numériques**.

Manipulation **d'objets sonores** à l'aide **d'outils numériques** appropriés.



Culture littéraire et artistique (suite)

L'histoire des arts intègre autant que possible l'ensemble des expressions artistiques du passé et du présent, savantes et populaires, occidentales et extra occidentales. Son enseignement s'appuie sur le patrimoine, tant local que national et international, en exploitant notamment les **ressources numériques**.

Entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen **d'enregistrements numériques**).

Travail collaboratif en vue d'une présentation commune, éventuellement scénographiée ou appuyée sur des **supports numériques**.

Manipulation et modélisation de formes (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à l'aide **d'outils de modélisation numériques**.

Éducation Physique et sportive

Utiliser des **outils numériques** pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Histoire et géographie

S'informer dans **le monde du numérique**

- Connaître différents **systèmes d'information**, les utiliser.
- Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans **une ressource numérique**.
- Identifier la **ressource numérique** utilisée.

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- Utiliser des **cartes** analogiques et **numériques** à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.

Coopérer et mutualiser

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

Histoire et géographie (suite)

Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à **l'Internet**

- Un monde de **réseaux**.
- Un habitant **connecté** au monde.
- Des habitants inégalement **connectés** dans le monde.

À partir des usages personnels de l'élève de l'Internet et des activités proposées pour développer la compétence « S'informer dans le monde du numérique », on propose à l'élève de réfléchir sur le fonctionnement de ce réseau. On découvre les infrastructures matérielles nécessaires au fonctionnement et au développement de l'Internet. Ses usages définissent un nouveau rapport à l'espace et au temps caractérisé par l'immédiateté et la proximité. Ils questionnent la citoyenneté. On constate les inégalités d'accès à l'Internet en France et dans le monde.

S'approprier des outils et des méthodes

- Garder une trace écrite ou **numérique** des recherches, des observations et des expériences réalisées.

Mobiliser des outils numériques

- Utiliser des **outils numériques** pour : **communiquer** des résultats, **traiter** des données, **simuler** des phénomènes, **représenter** des objets techniques.
- Identifier des **sources d'informations** fiables.

Sciences et technologie

Par l'analyse et par la conception, les élèves peuvent décrire les interactions entre les objets techniques et leur environnement et les processus mis en œuvre. Les élèves peuvent aussi réaliser des maquettes, des prototypes, comprendre l'évolution technologique des objets et utiliser les **outils numériques**.

Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin. Modélisation du réel (maquette, modèles géométrique et numérique), représentation en **conception assistée par ordinateur**.

Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information

- **Environnement numérique de travail.**
- **Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables.**
- **Usage des moyens numériques dans un réseau.**
- **Usage de logiciels usuels.**

Pour ce cycle, la représentation partielle ou complète d'un objet ou d'une solution n'est pas assujettie à une norme ou un code. Cette représentation sollicite les **outils numériques courants** en exprimant des solutions technologiques élémentaires et en cultivant une perception esthétique liée au design.

Sciences et technologie (suite)

Observer et décrire différents types de mouvements

L'élève part d'une situation où il est acteur qui observe (en courant, faisant du vélo, passager d'un train ou d'un avion), à celles où il n'est qu'observateur (des observations faites dans la cour de récréation ou lors d'une expérimentation en classe, jusqu'à l'observation du ciel : mouvement des planètes et des satellites artificiels à partir de données fournies par des **logiciels de simulation**).

Les professeurs veillent à utiliser un langage précis et adapté pour décrire les actions et les gestes réalisés par les élèves (pliages, tracés à main levée ou avec utilisation de gabarits et d'instruments usuels ou lors de **l'utilisation de logiciels**). Ceux-ci sont progressivement encouragés à utiliser ce langage.

En complément de l'usage du papier, du crayon et de la manipulation d'objets concrets, les outils numériques sont progressivement introduits. Ainsi, l'usage de logiciels de calcul et de numération permet d'approfondir les connaissances des propriétés des nombres et des opérations comme d'accroître la maîtrise de certaines techniques de calculs. De même, des activités géométriques peuvent être l'occasion d'amener les élèves à utiliser différents supports de travail : papier et crayon, mais aussi logiciels de géométrie dynamique, d'initiation à la programmation ou logiciels de visualisation de cartes, de plans.

Sciences et technologie (suite)

(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations

Programmer les déplacements d'un **robot** ou ceux d'un **personnage sur un écran**. Situations donnant lieu à des repérages dans l'espace ou à la description, au codage ou au décodage de déplacements.

Travailler avec de nouvelles ressources comme les **systèmes d'information géographique, des logiciels d'initiation à la programmation...** Une initiation à la programmation est faite à l'occasion notamment d'activités de repérage ou de déplacement (**programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran**), ou d'activités géométriques (**construction de figures simples ou de figures composées de figures simples**).

Utiliser des instruments de mesure : décimètre, pied à coulisse, visée laser (**télémètre**), **applications numériques** diverses.

Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples **à l'aide d'un logiciel**.

Exemples de matériels : papier/crayon, **logiciels de géométrie dynamique, d'initiation à la programmation, logiciels de visualisation de cartes, de plans**.

Les apprentissages spatiaux : Dans la continuité du cycle 2 et tout au long du cycle, les apprentissages spatiaux se réalisent à partir de problèmes de repérage de déplacement d'objets, d'élaboration de représentation dans des espaces réels, matérialisés (plans, cartes...) ou **numériques**.



Sciences et technologie (suite)

Au CM1, on réserve l'usage de **logiciels de géométrie dynamique** à des fins d'apprentissage manipulatoires (à travers la visualisation de constructions instrumentées) et de validation des constructions de figures planes. À partir du CM2, leur usage progressif pour effectuer des constructions, familiarise les élèves avec les représentations en perspective cavalière et avec la notion de conservation des propriétés lors de certaines transformations.

Exploiter des ressources variées : tableaux d'horaires ou de réservation de transport, tableaux d'horaires de marées, d'activités sportives, programmes de cinéma, de théâtre, programmes télévisés. Ces différentes ressources sont utilisées sur un support papier ou un **support numérique en ligne**.

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation de bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

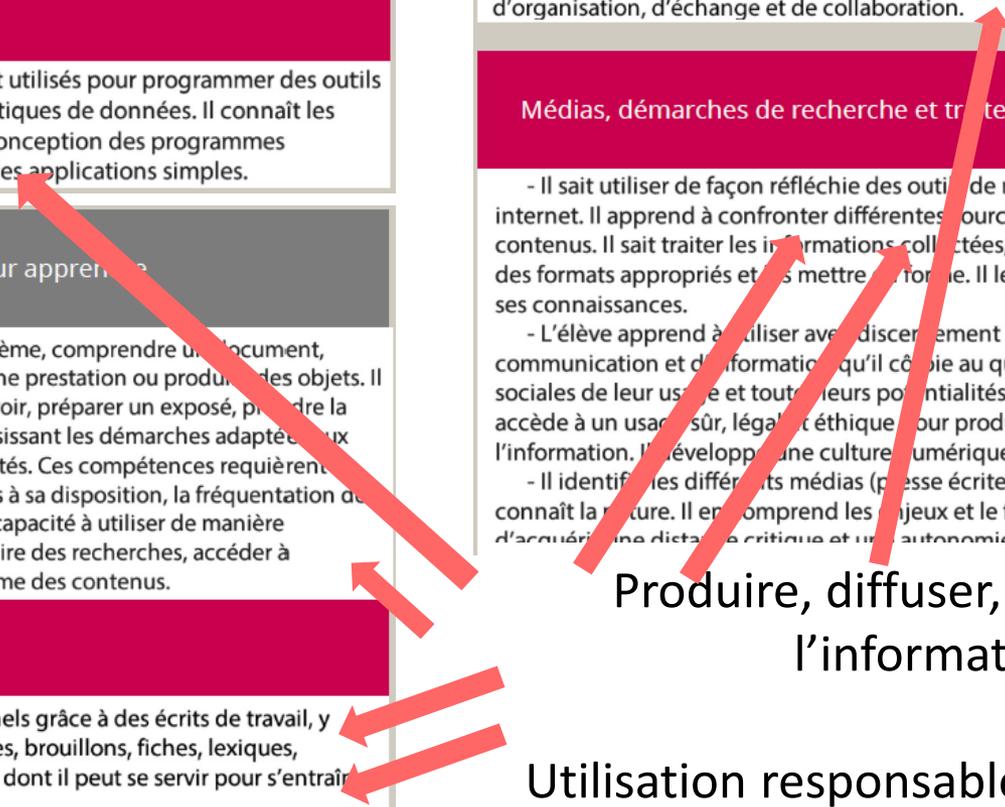
- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre à jour. Il les met en relation pour construire ses connaissances.
- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquiescer une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Produire, diffuser, recevoir de l'information

Utilisation responsable du numérique



La place du numérique à l'école

Développer les compétences des élèves avec le numérique

Le numérique permet de :

- Renforcer des apprentissages fondamentaux
- Lutter contre le décrochage
- Différencier / individualiser

- Développer l'autonomie
- Développer la créativité
- Développer la responsabilité
- Développer l'entraide et la coopération

- Faciliter le développement de nouvelles pratiques pédagogiques
- Favoriser la mise en place de projets et de parcours éducatifs

Education aux médias et à l'information

Culture numérique

Mieux comprendre les enjeux d'un monde toujours plus connecté

Le Registre d'Appel Numérique

Automatiser les différents calculs statistiques



Il permet de :

- **Gérer le registre d'appel**
- **Relever les absences par demi-journée**
- **Calculer automatiquement les pourcentages des présences**

Il peut être renseigné par les élèves.

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

[Document explicatif](#)



Un Espace Numérique de Travail

L'ENT SCOLNET

Définition d'un ENT :
« Un ensemble de services numériques proposés à l'établissement scolaire sous forme de portail web unique et sécurisé. »

SCOLNET :
Plateforme numérique qui sert à communiquer et partager du contenu entre acteurs du monde scolaire de manière sécurisée, confidentielle et gratuite.

Cahier de texte

Événements

Cahier de vie
Activités de classe

Liens directs vers d'autres sites

Fichiers à télécharger

Intégration de photos, vidéos ou sons

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

→ Cahier de vie numérique

[Document explicatif](#)

Un Espace Numérique de Travail

L'ENT SCOLNET



Optimiser les publications de son ENT :

- Pour qui ?
- Pour quoi ? (quel message)
- Pourquoi ?
- Lisibilité
- Longévité des événements publiés

Faire en sorte que l'élève soit acteur dans l'enrichissement du contenu de l'ENT

- Il écrit les devoirs
- Il s'enregistre (comptine, poésie)
- Il explique oralement un dessin, une action, une photo (Photorecit) → vidéo publiée sur l'ENT
- Il légende un dessin, une action, une photo (quelques mots à recopier en maternelle)
- Il est filmé en train de faire, de dire, de « lire », ...

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

[Document explicatif](#)

→ Cahier de vie numérique

Le cahier de vie numérique



Dynamiser le traditionnel cahier de vie papier.

Grâce à des vidéos

Grâce à des photos

Grâce à des enregistrements

Informer les parents en temps réel (ou presque) sur la vie de la classe.

Développer la maîtrise de la langue (langage oral notamment)

Conduire l'élève à collectionner différents types de documents et à comprendre leurs fonctions.

Le cahier de vie numérique



un support vivant et authentique

le reflet de la vie de la classe

un lien régulier et nomade entre la famille et l'école

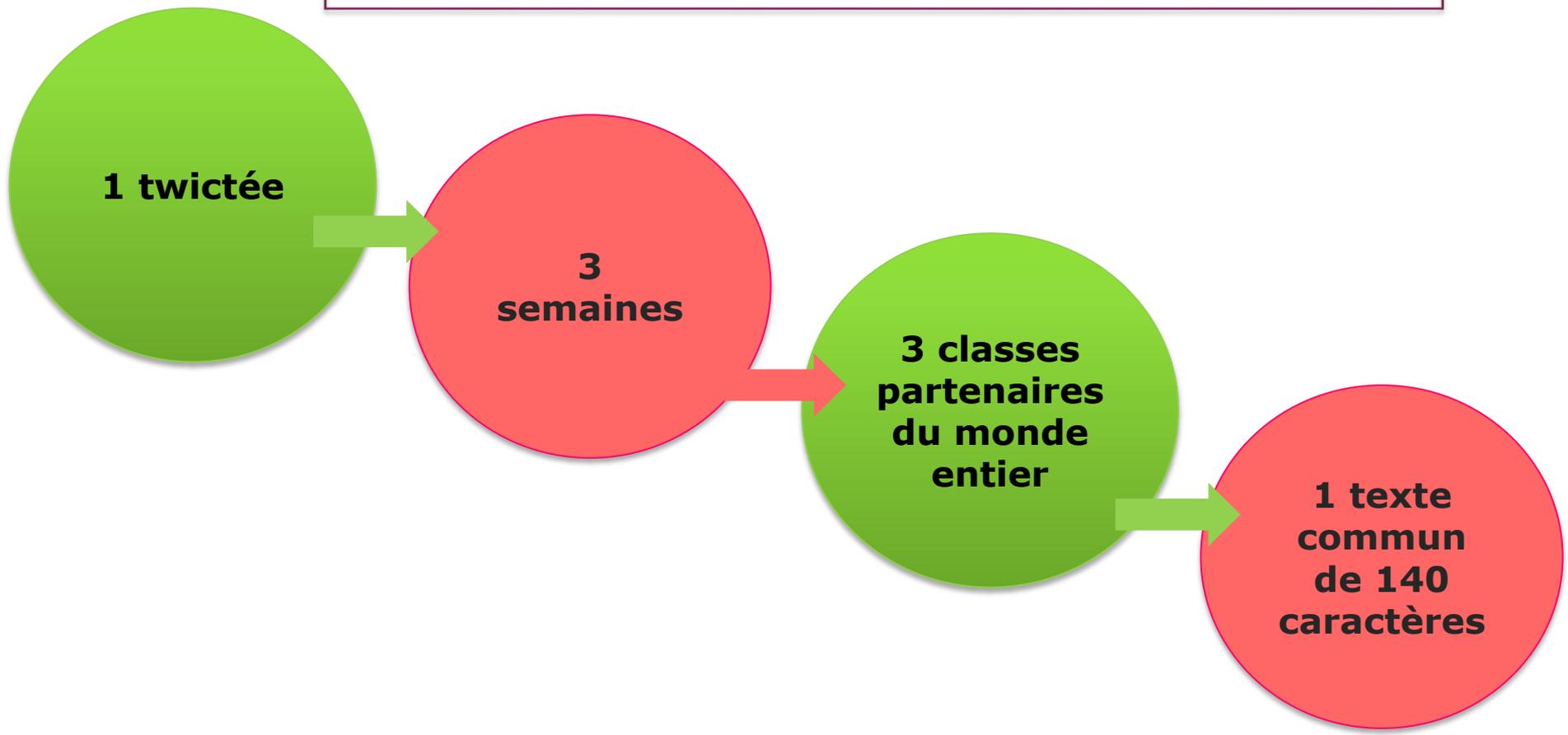
le reflet des apprentissages de l'enfant

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

→ Dispositif « Twictée »

Négociation orthographique : le dispositif « Twictée »

TWICTEE =
Exercice de la DICTEE enrichi par le réseau social TWITTER





Négociation orthographique : la twictée

1 dictée individuelle « traditionnelle » de 140 caractères maximum.



Pour optimiser l'attention, la concentration sur des contraintes orthographiques particulières

Travail individuel – Support papier

8 dictées négociées par groupe de 2 ou 3 élèves



Pour rechercher/chasser ensemble les erreurs des dictées individuelles et les pistes pour les éviter

Travail par groupe – Oral – Appareil pour enregistrer (tablette, ordinateur)

Correction de la dictée



Pour chasser les difficultés, pour mettre l'accent sur les nouveautés orthographiques ou grammaticales

Travail collectif – Support numérique sur vidéo projecteur



Négociation orthographique : la twictée

Rédaction de petites leçons orthographiques (=twoutils)



Envoyés à une classe partenaire, ils sont là pour aider les élèves à corriger leur production

Travail par groupe – Support papier puis numérique (tablette ou ordinateur)

Correction des dictées individuelles



En utilisant les twoutils rédigés et publiés sur Twitter par la classe partenaire

Travail individuel – Support papier



Négociation orthographique : la twictée

Objectifs

Améliorer les compétences orthographiques mettant en place un enseignement explicite de l'orthographe.

Guider les élèves dans une véritable démarche d'apprentissage qui vise à conscientiser leurs procédures.

Faire en sorte que ce travail de justification écrite en 140 caractères devienne un automatisme dans leurs écrits quotidiens.

Transférer les procédures utilisées dans l'exercice de la dictée à celui de la production d'écrits



Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Que permet Plickers ?

**De répondre
simultanément
à une même
question**

**De recueillir
les réponses
de chaque
élève**

**De
sauvegarder
ces réponses**

**D'analyser les
réponses de
chacun**

**De faire de la
différenciation**

Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Quelles sont les étapes à suivre ?

Télécharger
l'application sur
son appareil



Sur une tablette

Sur un smartphone
ou Iphone

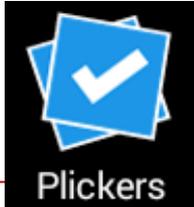
Aller sur le site
[PLICKERS](#) et
configurer sa
classe



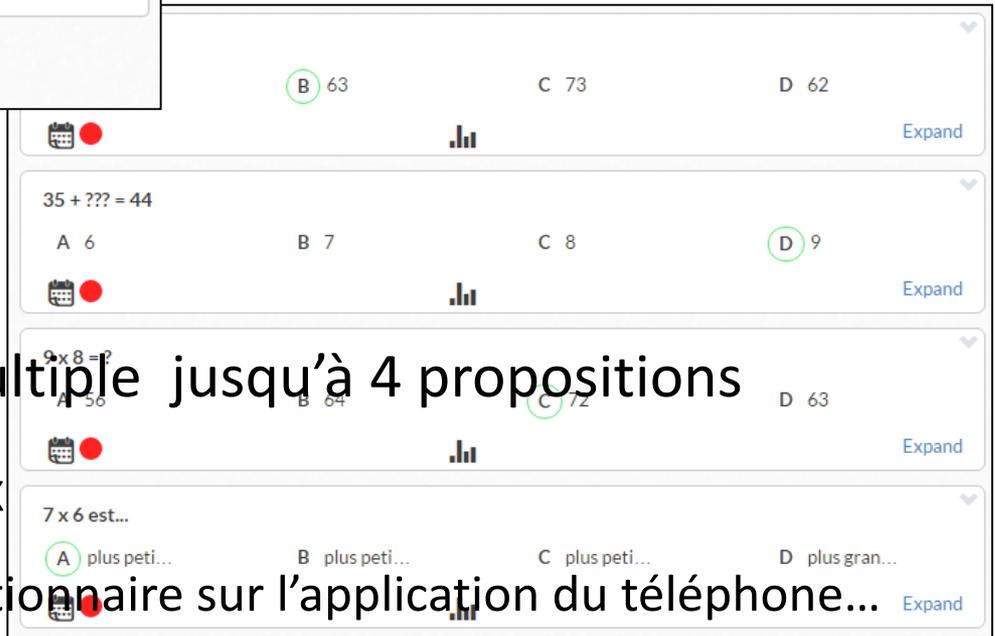
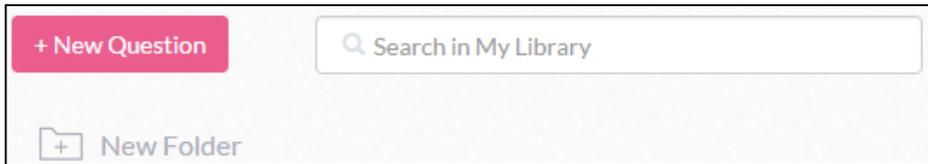
Générer et
imprimer des
« cartes »

Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Comment créer son questionnaire ?



- Créer les questions directement sur le site, dans l'onglet Library

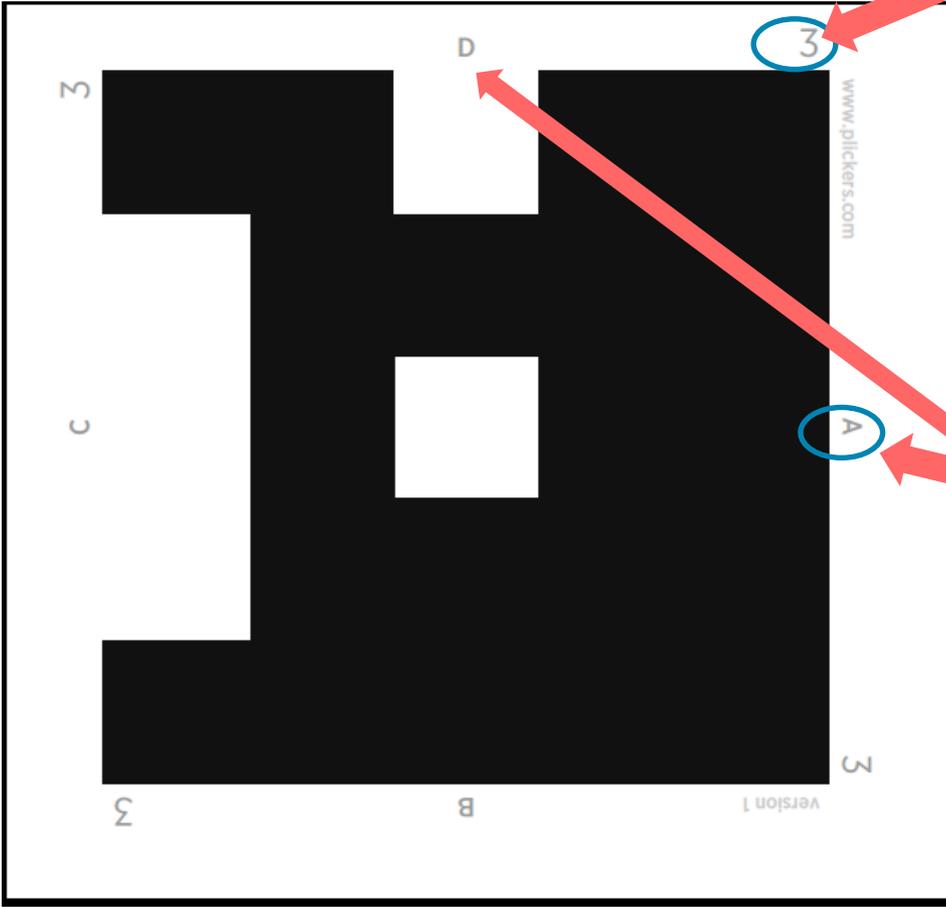


- Vous avez le choix entre :
 - proposer un choix multiple jusqu'à 4 propositions
 - proposer un vrai/faux

Il est possible aussi de créer le questionnaire sur l'application du téléphone...

Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Comment se présente une carte ?
Comment répondre au questionnaire ?

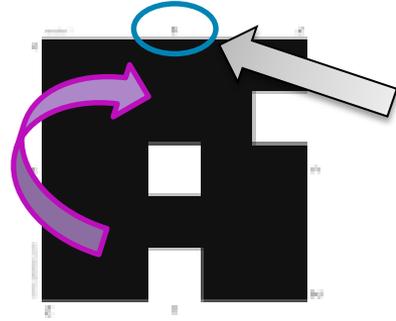
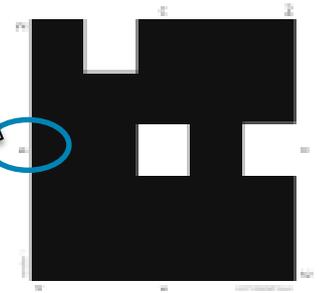


N° de la carte
associée à un
élève

La bonne
réponse se
trouve ici = B.

Réponses possibles
A / B / C / D

L'élève doit donc
faire pivoter sa
carte pour que B se
situe vers le haut.



Créer une application web : LearningApps

Référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

Domaine 1 → Les langages pour penser et communiquer

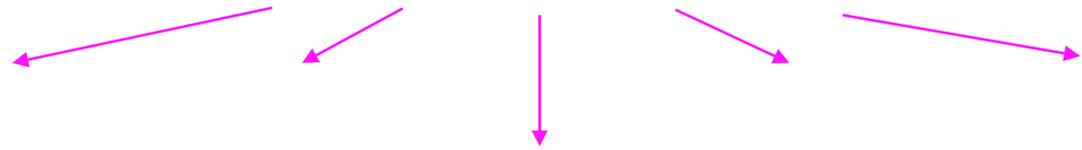
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
L'élève est capable de « créer des applications simples. »

Domaine 2 → Les méthodes et outils pour apprendre

- Coopération et réalisation de projets
« l'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration. »
- Outils numériques pour échanger et collaborer
« L'élève sait mobiliser différents outils pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables pour d'autres. »

Créer une application web : LearningApps

LES INTÉRÊTS du point de vue de l'élève et de l'enseignant



**Autocorrection
immédiate**

**Mise en avant des
acquis/difficultés
des élèves**

**Apprentissage
par la création**

Interactivité

**Praticité de
l'outil**

**Confort visuel en
vidéo projection**

**Elève au centre
des
apprentissages**

**Evaluation
positive**

Créer une application web : LearningApps

3 utilisations possibles

En maternelle :

Ex :

- [Le schéma corporel \(la tête\)](#)
- [Les représentations de 1, 2, 3](#)



- A partir d'une appli déjà existante (à la manière de...) :
- [Les prénoms de la classe](#)
 - [Les animaux de la ferme](#)



- A partir d'une appli déjà existante :
- Analyser la structure de l'appli
 - Faire à la manière de ...
- [Reconnaitre les noms](#)

Créer une application web : LearningApps

3 exemples

L'élève crée lui-même pour ses pairs.
Par les élèves :

- Par groupe (pour la création)
- Individuelle (pour l'application)

L'enseignant prépare en amont.
Réalisation par les élèves :

- Individuelle (en guise d'évaluation)

La dictée
AUDIO

Les relations
entre les
nombre 5, 10,
50, 100

Les principes
mis en jeu dans
la charte de la
laïcité

L'enseignant crée en amont.
Réalisation par les élèves :

- Individuelle (différenciation)
- Collective (correction)



TW HAIKU-JARDINS

Du 21/03 au 21/05

La photographie d'un jardin ...



Un peu d'imagination, d'inspiration...

Une création poétique sur un réseau social

Un haïku sur babytwit : **le TW'HAIKU**



Compétences travaillées (référence aux nouveaux programmes 2016)

Domaine 1

Ecrire avec un clavier / Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre / Produire des écrits variés / Prendre en compte les normes de l'écrits pour formuler, réviser son texte

Domaine 2

Utiliser les outils numériques pour communiquer

Domaine 3

Connaitre l'organisation d'un environnement numérique
Sensibiliser à un usage responsable du numérique

Domaine 4

Commencer à s'appropriier un environnement numérique

Le défi « Twhaïku-jardins »

« Babytwit »

Un réseau social destiné aux écoles primaires.

Du 21/03
au 21/05



Les classes participantes se connectent à Babytwit pour découvrir les 2 photographies de jardin de la semaine.

Le défi « Twhaïku-jardins »

« Babytwit »

Un réseau social destiné aux écoles primaires.

Du 21/03
au 21/05

Atice58 Twhaikus-jardins58
@Tice58 Semaine du 18/05/15 : Choix de photo n°1 <https://babytwit.fr/url/4524>

Atice58 Twhaikus-jardins58
@Tice58 Semaine du 18/05/15 : Choix de photo n°2 <https://babytwit.fr/url/4481>



Chaque élève choisit l'une d'entre elles et commence à rédiger sur feuille un haïku en s'en inspirant.

Le défi « Twhaïku-jardins »

« Babytwit »

Un réseau social destiné aux écoles primaires.

Du 21/03
au 21/05



Après connexion, sous la photo choisie, chaque élève tape son haïku qu'il publie après validation de l'enseignant.



Le défi « Twahaïku-jardins »

L'haïku
forme poétique très codifiée d'origine japonaise

Se projeter dans une photo

Ressentir une émotion

3 vers

Evoquer une saison

Utiliser l'un de ses 5 sens

5 pieds
7 pieds
5 pieds



Le défi « Twahaïku-jardins »

LE TW'HAIKU

Année
2014-2015

Exemples d'haïkus, publiés sur Babytwit, sur le thème de la Loire

3 vers

ce2cm1chevilletesfourchambault ▶ *Twahaïku-Loire58*, CP
Guynemer Nevers
arbre cassé, grotte
bois mordu, bête sauvage
coucher du soleil
malcolm

challuysiens ▶ *Twahaïku-Loire58*, CP Guynemer Nevers
Coucher de soleil
Construire une sculpture en bois
Bientôt la nuit : vite !
(Chloé)

challuysiens ▶ *Twahaïku-Loire58*
Le sable fin et doux
Des herbes hautes que je découpe
Une blessure : tristesse
(Serge)

CP Guynemer Nevers ▶ *Twahaïku-Loire58*
LA LOIRE EST UNE ÎLE
BULLES FLOTTENT SUR L'EAU
OH ! OH ! GLACE BRILLE
DYLAN

Un sens

ce2cm1chevilletesfourchambault ▶ *Twahaïku-Loire58*
la belle Loire
au-dessous du joli pont
heureux comme le ciel

Laurène

Une émotion

ce2cm1chevilletesfourchambault ▶ *Twahaïku-Loire58*
herbe au bord de l'eau
soleil sur le sable doux
ombre des arbres

Orlane

challuysiens ▶ *Twahaïku-Loire58*
Aimer voyager
Marcher au bord de la Loire
S'allonger soudain
(Axel R)

CP Guynemer Nevers ▶ *Twahaïku-Loire58*
Oh oh la glace brille
île fantôme ciel blanc
l'eau est congelée
Sourik CP Guynemer

CP Guynemer Nevers ▶ *Twahaïku-Loire58*
LOIRE EST UNE ÎLE
DES POISSONS NAGENT SOUS LA GLACE
L'EAU EST CONGELÉE
DAMIEN

Une saison

5 pieds
7 pieds
5 pieds



Le défi « Twahaïku-jardins »

Et en maternelle ?

Écrire un haïku en se limitant aux trois règles d'écriture suivantes :

- Poème en trois parties
- Avec quelque chose de la nature
- Avec un sentiment

- Illustrer un haïku déjà publié.

- Prendre des photographies « en réponse » à des haïkus publiés.

- Utiliser les jeux vocaux pour dire les haïkus : rechercher les rythmes, les ruptures, les silences. Les gestes peuvent accompagner chacun des vers.

- Sonoriser un haïku, l'oraliser avec des effets de voix, de rythme et d'intensité qui viendront appuyer le sens et l'émotion.

Commencer par :

- « Sur cette photo, je vois ... » ;
- « Quand je regarde cette photo, je pense à ... » ;
- « Quand je regarde cette photo, j'ai l'impression »

Réduire ces phrases en conservant le sens du texte proposé par l'élève

Transformer de nouveau ces phrases afin d'obtenir un haïku



Le défi « Twahaïku-jardins »

POUR DÉCOUVRIR BABYTWIT ...

1. Sur Internet, taper « Babytwit »
2. Se connecter au site avec le compte Visiteur

<https://babytwit.fr/main/login>

Nom d'utilisateur : jeh2015

Mot de passe : jeh2015

[Inscrivez-vous ICI](#)

La différenciation pédagogique

- En mathématiques (calcul) : Calcul@tice, Matific, Xtramath, Mathador, classe-numérique.fr (plans de travail) , Gcompris (activités diverses à cibler), attrape-nombres (dès 5 ans), jeux.lulu (dès 4 ans),
- En mathématiques (grandeurs et mesures) : [instrumenpoche](#) (tableaux de conversion), [Informatique-enseignant](#) (activités diverses à cibler : exemple : la règle)
- En mathématiques (géométrie) : Geogebra, Pylote, [Geoplan](#) (reproduction, symétrie, polygone), [Instrumenpoche](#) (instruments géométriques)
- En production d'écrits : Babytwit ou Twitter, Etherpad (écriture collaborative), Scolnet, [journal scolaire](#)
- En lecture : Tacit, rallye-lecture.fr, Qrcode (si tablettes)
- En langage oral : Photorecit, audacity
- En culture générale : 1jour1actu (les infos animés)

→ Des ressources numériques



La différenciation pédagogique

- En français : Twictée (dès cycle 2), Tacit (vocabulaire), [LearningApps](#)
- En histoire : [Ludo](#) (jeu sérieux 2nde guerre mondiale)
- En Education musicale : [Musique Prim'](#) / [orchestredeparis](#) / Audacity
- En arts plastiques : [1 minute au musée](#)
- Tice : [Ludo](#) (jeu sérieux pour l'éducation au réseaux sociaux)
- En géographie : [Le relief en Europe](#) (carte interactive), ...
- Toute matières confondues : <http://education.francetv.fr/>



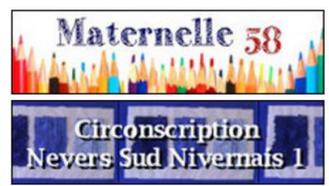
Des ressources numériques sur le site de circo



Direction des services départementaux de l'éducation nationale
NIÈVRE 58

DSDEN 58 DISPOSITIFS ÉDUCATIFS VIE DE L'ÉLÈVE ESPACE PRO

[Accueil](#) Présentation Les établissements



Maternelle 58
Circonscription Nevers Sud Nivernais 1



Clamecy
al de Loire
circonscription Nevers Sud Nivernais 2



Circonscription Château Chinon Nivernais Morvan
Circonscription pré-élémentaire de Nevers



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

académie Dijon

Circonscription pré-élémentaire de Nevers

Recherche Ok

ACCUEIL LA CIRCONSCRIPTION FORMATION VIE DE LA CIRCONSCRIPTION PÉDAGOGIE CAPIPEMF NUMÉRIQUE PEMF

ENSEIGNEMENT ET NUMÉRIQUE

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

- Ressources numériques
- Tablettes
- Site internet Wordpress
- Livret d'évaluation par compétence
- Cahier de vie numérique
- Différenciation pédagogique
- O.P.E.N
Outil d'auto-Positionnement pour les Ecoles Numériques
- Espace Numérique de Travail
- Chartes de bon usage
- Equipement
- Registre
- Synthèse de

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)



Des ressources numériques départementales

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Sites ressources

Adopter une attitude responsable

Collaborer, partager

Des ressources gratuites

Produire, créer

S'entraîner, s'évaluer

Publier, diffuser

Des ressources numériques nationales

LE SERVICE PUBLIC DU NUMERIQUE EDUCATIF



Annoter des documents : POINTOFIX

La démarche en
3 étapes



Installer
l'utilitaire
POINTOFIX

Ouvrir le
document à
annoter

Lancer
POINTOFIX

Annoter

Réaliser une
capture d'écran
pour mémoriser

Insérer des objets
(flèches, rectangles,
ellipses, etc)

Surligner

Annoter des documents : POINTOFIX

[Lancer Pointofix.exe](#)



Lecture n°1

Il était **une** fois **un** **lapin** coquin que vous connaissez bien.

Lorsque sa **maman** lui dit :

« Demain c'est ton premier jour d'**école**, mon chéri ! » **il** répondit :

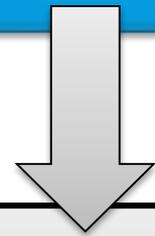
« **Ça va pas, non !** »

Lorsque son **papa** lui dit :

« Mais, mon **petit lapin**, tu vas apprendre l'alphabet », **il** répondit :

« **Ça va pas, non !** »

A partir d'un document de son choix



- Un document modifiable
- Un pdf
- Une image
- Une page internet (nécessite une connexion)



Annoter des documents : POINTOFIX

A partir d'un
travail d'élève

Associé à un visualiseur :
webcam mobile fixe



Négociation orthographique : le projet « Twictée »

Twictées de groupe de : @CE2CM1-Raves

à destination de : @challuysiens_cm

G1: Plutôt que de chasser de cruelle sorcière et d'affreuse momie, nous tracons les erreurs des twictées et apprenons ensemble à les corriger.

G2: Plutôt que chasser de cruelles sorcières et d'affreuses momie, nous tracons les erreurs des twitées et apprenons ensembles à les corriger.

G3: Plutôt que de chasser de cruelles sorcières et d'affreuses momies, nous traquons les erreurs des Twictées et apprenons ensemble à les corriger.

G4: Plutôt que chasser de cruelles sorcières et d'affreuses momies, nous tracons les erreurs des Twictées É et apprenons ensemble à les corrigées.

G5: Pluteau que chassez de cruelle sorcières et d'affreuses momies, nous tracons les erreurs des Twictées et apprenons ensembles à les corriger.

G6: Plutôt que chassés de cruelle sorcières et d'afreuse momille, nous traquons des erreurs des Twitées et apprenons ensemble à les corriger.

G7: Plutôt que chasser de cruelles sorcières est daffrese momie, nous traquons les s'ere de Twictées et apprenons ensemble à les coriger.



Nous **recevons** leurs
textes à **corriger** et
envoyons nos #twoutils

Classe scribe



[Comment
rédiger un bon
twoutil ?](#)

Nous **envoyons** nos
textes à **corriger** et
recevons leurs #twoutils

Classe miroir





Notifications

Mentions

Tendances · Modifier

- #MANETTEDOR
- Sponsorisé par PlayStation F.C. FR
- #E1matin
- #VirginTonic
- #BourdinDirect
- #ManuDansLe69
- Bourget
- Nero Nemesis
- Kobe Bryant
- #BrunoFunRadio
- Lunel
- Jonah Lomu



Notifications

Tout / Personnes que vous suivez

6D IFM @lfm6d · 27 nov.
@challuysiens #twoutil G7 "à" s'écrit avec "à" car on ne peut pas le remplacer par avait #homophone (Owen,Édouard)



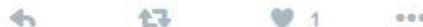
6D IFM @lfm6d · 27 nov.
@challuysiens #twoutil G6,G7 "s'achètent" s'écrit avec "è" car si on l'oublie, on ne le prononce pas bien #lettreson (Owen,Édouard)



6D IFM a aimé des Tweets dans lesquels vous avez été mentionné 27 nov.: @challuysiens challuysiens #twoutil G3,G4 "fraternité" s'écrit avec un accent aigu sinon on le prononce mal #lettreson (E., M.)

8 autres aiment

6D IFM @lfm6d · 27 nov.
@challuysiens challuysiens #twoutil G3,G4 "fraternité" s'écrit avec un accent aigu sinon on le prononce mal #lettreson (E., M.)



6D IFM a aimé votre Tweet 27 nov.: @lfm6d @leroyjona Bonjour à tous. Nos twictées de groupe sont disponibles. Bon courage à vous !



Suggestions · Actualiser · Tout afficher

-  **cafe pedagogique** @cafepe... ×
[Suivre](#)
-  **Classe de Nadine L** @class... ×
Suivi par TwictéeOfficiel et ...
[Suivre](#)
-  **Les ce1 ce2 de Théus** @ce... ×
[Suivre](#)

Trouver des amis

© 2015 Twitter À propos Aide Conditions Confidentialité Cookies Informations sur la publicité Marque Blog État du service Applications Offres d'emploi Publicité Professionnels Médias Développeurs

[Restitution → 1'03 à 3'38](#)



Texte de dictée de 140 caractères



**twictee.org**

Twictee XII

#TeamC3

*Les cadeaux les plus précieux
ne s'achètent pas dans les boutiques.
La fraternité et la paix sont des trésors à
partager à travers le monde.*





challuysiens @challuysiens · 2 févr.

@ce2cm1haybions G5 #teamC3 "inexplorées" s'écrit "ées" car il s'accorde avec "planètes" (f/p) #accordGN



challuysiens @challuysiens · 2 févr.

@ce2cm1haybions G5 #teamC3 "éblouissants" s'écrit avec un "t" car au féminin on dit "éblouissante" #motdérivé

@classede...

"mot bien orthographié"

[nature du mot]

s'écrit "... / prend un "... / se termine par "..."

"correction"

car / parce que

justification

#balise

(mon-prénom)

G... #twoutils #teamC...

En CP... [phrase négociée twoutils](#)

[#DicoBalises](#)





Feuille de route du Twictonaute



PENDANT



- ✔ Nous produisons les twoutils pour notre classe scribe
- ✔ Nous expédions les twoutils à ma classe scribe via Twitter
- ✔ J'indique par un tweet la fin d'envoi des twoutils
- ✔ Je réceptionne mes twoutils
- ✔ Correction des twictees de groupes et individuelles avec les twoutils
- ✔ Nous faisons la twictee transfert.

APRÈS



- ✔ Je m'abonne à @TwicteeOfficiel et j'active les notifications sur appareil mobile
- ✔ Je m'abonne à l'Infolettre sur twictee.org
- ✔ Je consulte les ressources sur twictee.org et Google Drive
- ✔ Je communique avec les plombiers via @TwicteeOfficiel
- ✔ L'échange, je questionne, je m'informe auprès de la communauté Twictonautz (Twitter, Google+, Viaduc, Facebook)
- ✔ Je m'assure d'être dans les clous du calendrier à chaque étape

- ✔ Je m'inscris via le doc. **INSCRIPTION** (une seule fois pour l'année scolaire)
- ✔ Une fois mon inscription validée je reçois un tweet de confirmation de @TwicteeOfficiel
- ✔ J'indique ma participation à la twictee à venir via le doc. **PARTICIPATION** (à chaque tour)
- ✔ Je participe à l'élaboration du texte consensus via le doc. **PRÉPARATION**



AVANT

- ✔ J'identifie mes classes scribe et miroir via le **TABLEAU** ou la **CARTOGRAPHIE** de ma #Team
- ✔ Je communique avec mes classes scribe et miroir pour m'assurer que nous sommes "connectés"
- ✔ Nous faisons la twictee individuelle et la twictee de groupe
- ✔ Nous expédions les twictees de groupe à notre classe miroir via le doc. **RÉCOLTE**
- ✔ J'indique par un tweet à ma classe miroir que les twictees de groupe sont dans le doc. **RÉCOLTE**
- ✔ Nous réceptionnons les twictees de groupe de notre classe scribe dans le doc. **RÉCOLTE**



PENDANT

- ✔ Je fais mes retours via le doc. **PRÉPARATION** de la twictee suivante



À TOUT MOMENT



📍 @TwicteeOfficiel 📍 twictee.org 📍 Facebook 📍 Viaduc 📍 Babytwitt



Pour installer POINTOFIX



- Télécharger ce document zip  et sélectionner les deux fichiers puis les extraire vers le bureau
- Double-cliquer sur **setup-pointofix.exe** pour installer l'utilitaire

Si vous souhaitez l'avoir en français :

- Sur le bureau, copier le fichier **pointofix_translation.ini** et le coller dans C:/Program Files/Pointofix

