

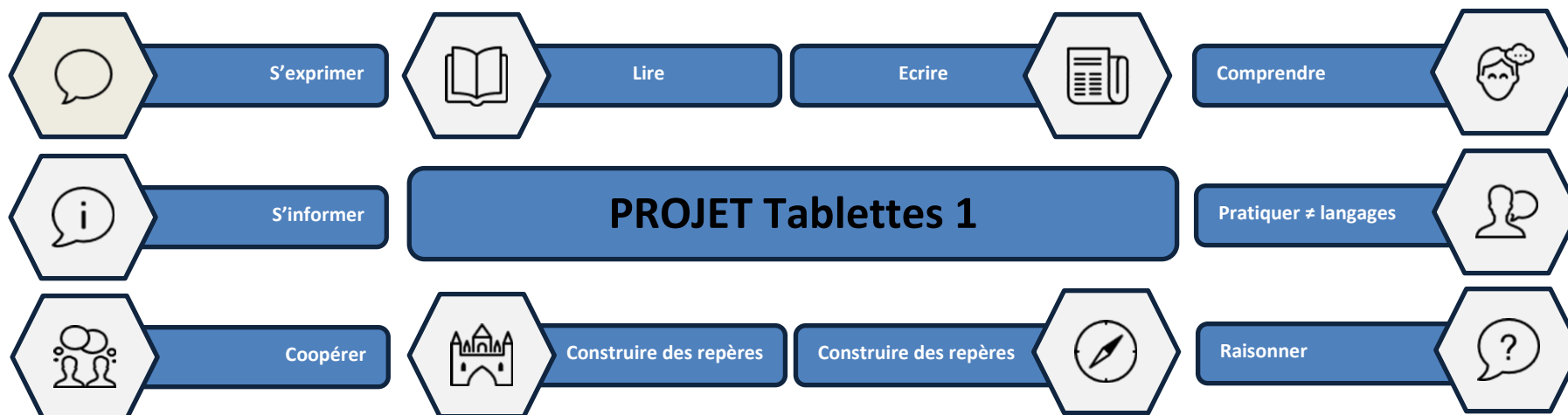


PROJET TABLETTE 1.0

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

CIRCONSCRIPTION DE ST GERMAIN

Réaliser un guide touristique numérique de la ville ou du quartier						
NIVEAU		NOMBRE DE CLASSES		DATES		FREQUENCE
	tous		15		Novembre 2016 à mai 2017	
						1 à 2 /mois



OBJECTIFS

Objectifs	Symbole
Produire des textes	
S'exprimer à l'oral	
Coopérer, s'impliquer dans un projet	
S'informer	
Prendre des photos	
Se poser des questions	
Gérer son temps de travail	

Objectifs	Symbole
Comprendre des fonctionnements	
Développer des compétences en français	
Développer des compétences en géographie	
Développer des compétences en histoire	
Développer des compétences en EMC	
Prendre confiance en soi	
Faire entrer l'école dans l'ère du numérique	

DESCRIPTIF

Ce projet vise à utiliser les tablettes numériques pour **réaliser un guide touristique**.

Le projet permettra de travailler des compétences en français et en culture humaniste mais aussi de nombreuses compétences transversales.

Selon votre niveau de classe et l'intitulé exact de votre projet, une aide vous sera apportée **en classe**, mais aussi lors de la **préparation** et/ou lors de la **réalisation et le partage** du produit fini.

- **L'aide en classe**

- Prise en charge d'un petit groupe d'élèves par le conseiller
- Appui technique et pédagogique du conseiller pour un groupe mené par l'enseignant
- Présentation à l'ensemble de la classe

- **La préparation**

- Définir ensemble l'intitulé exact du projet, son ambition et le résultat attendu (maquette du guide touristique)
- Rencontre en amont de l'intervention en classe pour préparer ensemble une séance
- Former le PE aux outils utilisés
- Penser ensemble l'évaluation du projet

- **Donner à voir le projet**

-Aide et formation technique aux outils permettant le partage et la valorisation du projet : blog, carnet, partage en ligne...

- **Les applications massivement utilisées seront :**

Book Creator, QuickVoice et les applications natives de la tablette (appareil photo, caméra, safari, etc.)



- **Le guide**

-Le guide sera un guide numérique c'est-à-dire qu'il devra compiler plusieurs médias : **son, vidéo, texte, images**.

-Ces médias devront être l'œuvre des élèves eux-mêmes (enregistrement de leurs commentaires, textes rédigés par eux, photos prises par eux...)

Exceptionnellement, des ressources pourront être récupérées sur internet (surtout pour les plus grands) mais dans le cadre de l'Education aux médias et à l'information et dans le respect du droit à l'image et de la propriété intellectuelle.

-Le guide devra présenter un quartier, la ville, la forêt... tout lieu qui permet de présenter un élément clé de la commune.

-Le guide devra comporter un nombre de pages limité pour faciliter le transfert du livre numérique ainsi créé.

NOTE : Les activités pédagogiques préliminaires (production d'écrits, sorties scolaires...) ne feront pas l'objet d'un accompagnement en classe.

EXEMPLES D’ACTIONS

- Réaliser un descriptif du quartier
- Effectuer une sortie de proximité pour découvrir son quartier autrement
- Légender une carte
- Géolocaliser sa ville, son quartier ou son école grâce à des applications (Eud Géo, Google Earth, Google Maps...)
- Réaliser des commentaires audio
- Réaliser une vidéo explicative, un documentaire
- Illustrer un commentaire par des photos
- Effectuer des recherches sur internet pour connaître l’histoire de sa ville
- Raconter sa ville, son quartier, un lieu, un monument

Compétences



COMPETENCES CYCLE 2



Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
- Parler en prenant en compte son auditoire
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées
- Adopter une attitude critique par rapport au langage produit



Lire

- Identifier des mots
- Comprendre un texte
- Pratiquer différentes formes de lecture
- Lire à voix haute
- Contrôler sa compréhension



Ecrire

- Copier de manière experte
- Produire des écrits
- Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit



Comprendre le fonctionnement de la langue

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit
- Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu
- Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique
- Raisonnement pour résoudre des problèmes orthographiques
- Orthographier les formes verbales les plus fréquentes
- Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre
- Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris



Construire des repères spatiaux

- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique
- Utiliser et produire des représentations de l'espace



Construire des repères temporels

- Ordonner des événements
- Mémoriser quelques repères chronologiques



Pratiquer des démarches scientifiques

- Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion



Mobiliser des outils numériques

-Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples



Pratiquer différents langages

- Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire
- Lire et comprendre des textes documentaires illustrés
- Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question
- Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux)

COMPETENCES CYCLE 3



Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
- Parler en prenant en compte son auditoire
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées
- Adopter une attitude critique par rapport au langage produit



Lire

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



Ecrire

- Écrire avec un clavier rapidement et efficacement
- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre
- Produire des écrits variés
- Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte
- Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser



Comprendre le fonctionnement de la langue

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots
- Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe



Construire des repères historiques

- Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits
- Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.



Construire des repères géographiques

- Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique
- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres
- Appréhender la notion d'échelle géographique.



Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

- Poser des questions, se poser des questions
- Formuler des hypothèses
- Vérifier
- Justifier



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



Comprendre un document

- Comprendre le sens général d'un document
- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question



Pratiquer différents langages

- Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger
- S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger
- S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié
- Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux



Coopérer et mutualiser

- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances
- Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels
- Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives

PARTENARIATS



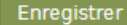
Modalités

- TEMPS 1

> Inscription à partir du **lundi 12 septembre** sur : <https://edu-quiz.ac-versailles.fr/studs.php?sondage=pfxuv774whpke6pn>

Fin des inscriptions : **le 30 septembre 2016**

Votes du sondage

	✕	✕	✕	✕	✕	✕	+
	Projet 1 - guide	Projet 2 - archéo	Projet 3 - journal	Projet 4 - roman photo	Projet 5 - liaison	Projet 6 - film d'animation	
 Votre nom							
							
							
Somme							

> Renseignez votre nom, le niveau de classe et choisissez un **projet principal** (vert) et un **projet secondaire** (orange) pour me permettre d'ajuster les inscriptions.

	Projet principal		Projet secondaire
---	------------------	---	-------------------

> Enregistrez votre choix

> Chaque école recevra le récapitulatif des classes ayant été retenues **la semaine du 3 octobre**.

- **TEMPS 2**

> Jour privilégié pour une intervention en classe : **à renseigner du 3 octobre au 14 octobre**

<https://edu-quiz.ac-versailles.fr/studs.php?sondage=i9vafro3plmu3m8e>

> Ce sondage me permettra de planifier mes interventions. Indiquez votre nom et votre niveau de la même façon **qu'au temps 1**.

Votes du sondage

	×	×	×	×	×	+
	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	
 Votre nom						
						
						
Somme						

- **TEMPS 3**

> Envoi d'un planning prévisionnel à chaque classe concernée la **semaine du 17 octobre**

- **TEMPS 4**

> Début des actions **au retour des vacances de la Toussaint**