

Cycle 2	ENR – repérage sur quadrillage	École Primaire Marie Curie 85320 Bessay
---------	--------------------------------	---

Résumé du projet

Fiches évolutives sur classe mobile en autonomie

Domaines et champs des programmes / compétence disciplinaire visée

PALIER 1 - Compétence 3 – Géométrie

Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage.

Domaines de compétences B2i

1. S'approprier un environnement informatique de travail

1.4) Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

3. Créer, produire, traiter, exploiter des données

3.4) Je sais utiliser la fonction glisser.

objectif central

Repérer des cases et replacer des éléments dans un quadrillage.

matériel / logiciels utilisés

-  TNI, Classe mobile, souris gyroscopique, casque
-  Logiciel Notebook

dispositif pédagogique, durée

Deux séances de 25 minutes

déroulement des activités

Séance 1 : Séance de découverte

Observer collectivement au tableau des éléments placés dans un quadrillage.

Décrire leur position en utilisant un vocabulaire approprié et précis : au-dessus/au-dessous ; à gauche/à droite ; ligne/colonne.

Élaborer une méthode pour identifier la place des éléments et les replacer dans un quadrillage.

Reproduire individuellement un quadrillage en manipulant les éléments à l'aide de jetons, de gommettes.

Séance 2 : Travail sur la classe mobile en autonomie.

L'enseignant présente le travail sur le TNI en expliquant les icônes : en cliquant sur l'icône "la maîtresse", l'élève entend la consigne. En cliquant sur "l'élève", il peut vérifier son travail. " La flèche "permet de passer à l'exercice suivant.

L'enseignant doit préciser aux élèves le passage d'une fiche à l'autre sur le logiciel Notebook.

L'élève travaille complètement en autonomie selon son degré de difficulté et progresse d'une fiche à l'autre suivant ses réussites.

A la fin de la séance, l'élève enregistre son travail. L'enseignant peut ainsi le consulter et pointer ses réussites et ses difficultés.

L'élève peut aussi reprendre son travail et revenir sur ses erreurs.

lieu

Classe

variantes ou prolongements possibles

-  Donner les positions des éléments (colonnes et lignes) pour que l'élève puisse les replacer dans le quadrillage.
-  Coder les cases du quadrillage et demander à l'élève de replacer les éléments suivants les codes donnés à l'oral.
-  Jeu de la bataille navale

typologie des usages des TICE

-  Produire, créer, publier
-  Se former, s'autoformer

apports et limites des TIC

-  Chaque élève peut progresser à son rythme.
-  **Analyse de l'erreur** : en utilisant la correction proposée, l'élève peut prendre conscience de son ou ses erreurs pour continuer son travail. L'analyse de l'erreur n'est pas évidente pour tous. La vigilance de l'enseignant est nécessaire.
-  La fonction "glisser" doit être travaillée auparavant.
-  Le fonctionnement de Notebook doit être expliqué pour le passage d'une fiche à l'autre.

*Scénario pédagogique « École Numérique Rurale », proposé par Ludmilla Robert
Janvier 2011*