

NUMERIQUE EDUCATIF :

Formidable outil d'apprentissage pour tous :

- Inclusion des élèves handicapés
- Inclusion des élèves inaptes dans les apprentissages

DOMAINE 3 : Citoyenneté, « Vivre ensemble »

Compétence Générale :

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

PB pédagogique :

Quelle(-s) stratégie(-s) peut-on utiliser pour engager les élèves dans une dynamique collective à l'échelle de la classe et/ou à l'échelle de la séquence d'apprentissages ?

3 objectifs :

- Valoriser des expériences collectives où chacun tient sa place
- Conserver une trace, entendue ici comme l'ensemble d'informations écrites, enregistrées, recueillies
- Choisir des plans et les monter à partir de petites séquences sous une forme abrégée



2 outils :

- I Movie / Mac
- Movie maker / PC

	Etape non acquise	Etape partiellement acquise	Etape acquise	Etape dépassée
Implication dans le rôle de journaliste à l'aide d'un outil numérique	Le rôle de journaliste est exécuté de manière rapide avec la réalisation de photos et/ou de vidéos très simples sans lien avec les contenus d'apprentissage.	Le rôle de journaliste est réalisé de façon intermittente en présentant 2 éléments principaux (max.) de la séquence.	Le rôle du journaliste est réalisé en proposant une vidéo adaptée aux différents contenus appris pendant la séquence.	Le rôle du journaliste est joué de manière efficace en ciblant les indicateurs des réussites pour entériner ce que chacun des élèves a appris et/ou apprend
Compréhension de l'outil	Comprend le fonctionnement de l'application et/ou de la démarche de manière précipitée	Utilise les éléments de base de l'application pour une réalisation sommaire (titre + vidéos sans explication)	S'approprie l'outil efficacement de manière responsable tout en jouant sur certains effets ou modes de fonction	Maîtrise l'outil pour un usage rapide, dynamique et même innovant en modulant certaines prises et/ou effets