

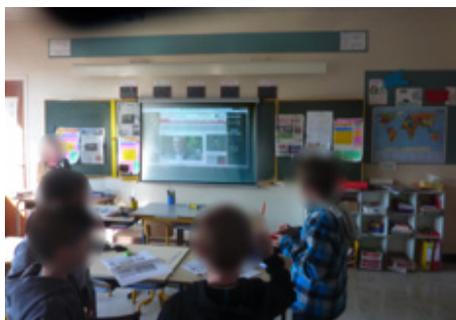
S'INFORMER ET COMMUNIQUER SUR INTERNET ET LES RÉSEAUX SOCIAUX

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Il s'agit pour l'élève de découvrir la presse écrite imprimée et en ligne et de lui donner des clés pour faire la différence entre vraies et fausses informations sur Internet.

Cette activité permet de développer l'esprit critique des élèves, de les aider à devenir des cyber-citoyens responsables, respectueux des valeurs de la République, consommateurs et producteurs avertis d'informations, qui ne soient ni crédules, ni sceptiques et qui ne se fassent induire en erreur ni manipuler.

Les élèves vont apprendre à trier l'information sur le web, à confronter différentes sources et vérifier la fiabilité et la qualité d'une information.



<http://www.ac-grenoble.fr/ien.cluses/spip.php?article583>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement :

À l'issue de cette séquence d'éducation aux médias et à l'information, les élèves pourront à leur tour procéder à l'interview de différentes personnes pour acquérir des compétences de type journalistique.

- En soutien aux apprentissages :

Selon le degré de complexité pour traiter l'information, on pourra limiter les recherches sur un site dédié, et lorsque nécessaire limiter le traitement d'information à une page écran.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Français, sciences et technologie et enseignement moral et civique

CRCN

Domaine

1. Informations et données

Compétence travaillée

1.1. Mener une recherche ou une veille d'information

Niveau de maîtrise

1

INFO OU INTOX, COMMENT FAIRE LA DIFFÉRENCE ?

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario permet de mettre en œuvre une activité de langage en grand groupe autour du dessin animé de Vinz et Lou « *Attention aux canulars* ». Avant d'alerter tes amis, vérifie ».

L'objectif du scénario est d'outiller les élèves pour lutter contre les fausses informations (*fake news*) et leur permettre de développer leur esprit critique.

Lister les hypothèses des élèves sur la manière dont on peut vérifier une information.



https://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/CLEMI_brochure_EMI_Premier_Degre_2018.pdf (pages 40-41) – <https://www.vinzelou.net/>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Rédiger de courts articles de fausses informations et aller les lire aux camarades des autres classes. Observer leurs réactions. Mettent-ils en doute la véracité des articles ?

Lien avec le scénario « S'informer et communiquer sur internet et les réseaux sociaux ».

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Histoire et géographie, sciences et technologie et enseignement moral et civique

CRCN

Domaines

1. Informations et données
2. Communication et collaboration

Compétences travaillées

- 1.1. Mener une recherche ou une veille d'information
- 2.2. Partager et publier

Niveaux de maîtrise

1, 2

UTILISER DES MESURES DE TENSION ÉLECTRIQUE ET D'INTENSITÉ DE COURANT

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario propose d'utiliser des mesures de tension électrique et d'intensité du courant pour répondre à un problème posé.

Les élèves disposent de données qu'ils doivent saisir dans un tableau et représenter dans un graphique. D'abord guidés par un tutoriel, les élèves doivent ensuite acquérir progressivement de l'autonomie. La certification PIX nécessitera en effet qu'ils sachent traiter les données par eux-mêmes en fonction de la consigne proposée.

Physique-Chimie **Mon moulin va trop vite, mon moulin va trop fort !**

Protocole 5 : Un graphique étrange... avec le tableur grapheur LIBRE OFFICE CALC (9 mesures).

Un groupe d'élèves a obtenu les mesures suivantes lors d'une expérience menée pour tracer la caractéristique d'un conducteur ohmique de résistance $R = 82 \Omega$:

1*) Tracé de la caractéristique du dipôle à l'aide de Libre Office Calc :

- Utiliser la fiche méthode ANNEXE 3 intitulée "Tracer un graphique à l'aide de Libre Office" et s'arrêter à l'étape 10. Ne pas faire la modélisation.
- Respecter les consignes pour tracer la courbe représentant la tension U (en V) à mettre en ordonnées en fonction de l'intensité I (en A) à mettre en abscisses. Donc, remplacer **t** par **I** et **T** par **U** dans la fiche méthode.

I (A)	U (V)
0	0
0,025	2,05
0,050	4,1
0,075	6,15
0,100	11
0,125	10,25
0,150	12,3
0,175	14,35
0,200	16,4

https://www.ac-orleans-tours.fr/pedagogie/physique/numerique/travaux_academiques_mutualises_2017_2018/

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Utilisation d'une base de données météorologiques en SVT au cycle 4 : https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_1615281/utilisation-d-une-base-de-donnees-meteorologiques-en-cycle-4

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Rédaction d'un compte rendu avec un tableur pour la solidification de l'eau avec travail autonome possible en cycle 4 si l'enseignant fournit à l'élève les données. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/11052>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Physique-chimie

CRCN

Domaine

1. Informations et données

Compétence travaillée

1.3 Traiter des données

Niveaux de maîtrise

2, 3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Insérer, saisir et trier des données dans un tableur pour les exploiter (niveau 2)

Saisir, organiser, trier et filtrer des données

Appliquer une formule simple pour résoudre un problème (niveau 3)

UTILISER DES DONNÉES MÉTÉOROLOGIQUES EN SVT

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Les élèves doivent exploiter les données enregistrées, pour un jour J, par des stations météo. Les données brutes sont extraites du site <https://www.infoclimat.fr/pedagogie/> et insérées dans un fichier au format tableur. Les élèves sont invités à sélectionner les informations nécessaires à la résolution de leurs problèmes.

À partir des paramètres météorologiques sélectionnés, les élèves construisent ensuite des diagrammes leur permettant de répondre aux problèmes. Certains sujets impliquent la construction de graphiques (courbes ou histogrammes) directement à partir des données brutes, d'autres sujets nécessitent l'utilisation de formules ou de fonctionnalités du logiciel tableur (comme par exemple la construction de tableaux croisés dynamiques).

Dans un troisième temps, chaque groupe d'élèves produit une vidéo pour présenter le sujet, expliquer la démarche menée lors des différentes séances, décrire les graphiques obtenus et formuler les réponses aux problèmes.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/14872>

(Sujet 1 : https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_1641321/sujet-1-mistral-et-tramontane)

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Brouillard : https://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2018-01/sujet_4_-_brouillard.pdf

Dépression atmosphérique : https://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2018-01/sujet_2_-_depression_atmospherique.pdf

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Tempête tropicale : https://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2018-01/sujet_7_-_tempete_tropicale.pdf

Vague de froid : https://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2018-01/sujet_6_-_vague_de_froid.pdf

Brise de terre, brise de mer : https://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2018-01/sujet_3_-_brise_de_terre_et_brise_de_mer.pdf

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Sciences de la vie et de la Terre

CRCN

Domaine

1. Information et données

Compétences travaillées

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

1.2. Gérer des données

1.3. Traiter des données

Niveaux de maîtrise

3, 4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Enregistrer un document

Utiliser un moteur de recherche

Trouver et utiliser un service en ligne (autre qu'un moteur de recherche)

Connaître la notion de données ouvertes (open data) et savoir les manipuler

Filter et utiliser les tableaux croisés dans une feuille de calcul

Mettre en forme les éléments d'un classeur (cellule, ligne, colonne)

Réaliser un graphique dans une feuille de calcul

Faire des calculs dans une feuille de calcul

Trier des données dans une feuille de calcul

Étudier l'énergie mécanique avec une carte à microcontrôleur

Descriptif du scénario

En classe, les élèves utilisent une carte à microcontrôleur pour mesurer la vitesse d'un mobile et calculer son énergie cinétique. L'objectif de cette mesure est d'analyser l'évolution de l'énergie mécanique du mobile lors de son déplacement le long d'un plan incliné sous l'effet moteur de son poids.

Il est ensuite proposé à la classe de lire le code en langage Arduino afin d'en modifier quelques lignes (masse du mobile, distance entre les deux barrières optiques).

Les résultats obtenus lors de l'expérimentation sont mis en parallèle avec l'extrait de l'ouvrage de Lev Landau, *La physique à la portée de tous*, portant sur les limites de la conservation de l'énergie mécanique.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17065>

Différenciation possible avec le numérique

- En prolongement (activité plus complexe)

« Mars grosse comme la Lune ? » (activité sur quatre séances), 3^e, physique-chimie <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17066>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

« Simuler une situation impliquant la poussée d'Archimède et le poids », 3^e physique-chimie <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16734>

Cycle

1 2 3 4 Lycée

Niveau(x) de classe

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

Dominante(s) disciplinaire(s)

Physique-chimie

CRCN

Domaines

1. Information et données
3. Création de contenus

Compétences travaillées

- 1.3. Traiter des données
- 3.4. Programmer

Niveau de maîtrise

4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Lire et interpréter des données avec un outil de visualisation et paramétrer leur affichage

Exécuter, corriger et compléter un programme informatique

PUBLIER ET ÉCHANGER AUTOUR DE LA LITTÉRATURE JEUNESSE

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

La séquence vise à développer en liaison inter-degrés des compétences de lecture et d'écriture ainsi que des compétences citoyennes dans le cadre d'un concours littéraire, le prix de l'Estuaire. Les élèves de CM2 et de 6^e sont amenés, après avoir lu un roman de la sélection, à émettre leurs avis ou réagir à des commentaires sur le forum de l'espace numérique de travail (ENT) de l'établissement.

Il s'agit au final de créer, produire et publier un commentaire sur l'ENT dans un vocabulaire approprié et précis, de participer aux échanges de manière constructive tout en respectant les règles habituelles de la communication.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1542>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Écrire, publier, communiquer sur un réseau social scolaire dans le cadre de la liaison CM2-6^e (documentation). <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1542>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Créer un montage sonore en éducation musicale avec *Audacity*: scénario pédagogique en cycles 3, 4 et lycée (éducation musicale) <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17375>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminal

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Éducation aux médias et à l'information, documentation, français

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.1. Interagir

Niveau de maîtrise

3

Situation d'évaluation Pix travaillée dans le scénario

Partager et publier: publier en ligne une photo ou tout autre document

MAUX D'HIER, MOTS D'AUJOURD'HUI

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

À l'occasion des commémorations de l'armistice de 1918, il s'agit de s'intéresser à chacun des jeunes hommes dont la mémoire individuelle se confond avec la masse des noms, des dates, des champs de batailles, gravés sur les monuments.

Il s'agit de favoriser une approche sensible et empathique pour mieux les connaître, les retrouver et mieux comprendre la nécessité de cultiver la paix au quotidien.

Démarche:

- Effectuer des recherches depuis l'école (archives en ligne)
- Présenter ces recherches en rédigeant le parcours de vie d'un soldat
- Témoigner d'une compréhension sensible en rédigeant une lettre d'un soldat à sa famille
- Enrichir l'espace virtuel de la mémoire en déposant les fiches parcours de vie sur l'espace collaboratif du département où sont décédés les soldats de ma commune



<http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/spip.php?article1920>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Transposer la démarche sur d'autres parcours de vie, d'autres périodes historiques.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Guider la recherche d'information et utiliser un moteur de recherche dédié aux élèves.

Proposer des fichiers audio des lettres de poilus pour faciliter l'accès au texte.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6°

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Histoire

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.2. Partager et publier

Niveaux de maîtrise

1, 2

RECHERCHE DOCUMENTAIRE COLLABORATIVE

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

Dans le cadre d'un projet de correspondance scolaire, les élèves effectuent des recherches documentaires en vue de produire un document collectif.

L'objectif est de développer le travail collaboratif en mobilisant les élèves sur un projet commun et d'utiliser des outils numériques favorisant la mutualisation des ressources entre élèves, la centralisation des productions de chacun et la communication vers l'extérieur (notamment avec les outils de travail collaboratif en ligne).



<https://www.reseau-canope.fr/notice/recherche-documentaire-collaborative-au-cm2.html>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Production collaborative de documents avec insertion multimédias, utilisation des outils collaboratifs proposés dans les ENT.

La diffusion publique de documents requiert une vigilance accrue sur les droits d'auteurs et l'hébergement des données.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Différenciation en proposant des binômes de différents niveaux, ou des travaux en lien avec les compétences des élèves.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Français

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.3. Collaborer

Niveaux de maîtrise

1, 2

CRÉER UN BLOG CULTUREL PARTICIPATIF

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

Le projet vise à proposer, à la communauté éducative, un blog participatif de ressources culturelles alimenté par les élèves et les enseignants de trois établissements du même secteur géographique (deux collèges et un lycée). Y sont diffusées et partagées les ressources et les productions plus locales de chaque établissement (recommandations, avis, critiques, agenda culturel, réalisations d'élèves...).

Les blogs créés sont hébergés sur une plateforme académique et mis en réseau entre les trois établissements.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17063>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Écriture collaborative en travaux pratiques de physique-chimie en lycée: retours d'expériences sur l'usage de quelques outils numériques et leurs impacts sur les apprentissages. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15735>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

« Outils numériques et écriture collaborative d'un Candide moderne »: Étudier le conte de Voltaire en constituant une revue de presse en ligne à l'aide d'un logiciel de curation (français, seconde). <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17296>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Documentation

CRCN

Domaines

2. Communication et collaboration
3. Création de contenus

Compétences travaillées

- 2.2. Partager et publier
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité

Niveaux de maîtrise

3-4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Publier en ligne une photo ou tout autre document

Connaître et appliquer les principales règles régissant le droit d'auteur

Choisir une licence Creative Commons adaptée à la situation

ÉCRIRE UN COMMENTAIRE SUR YOUTUBE

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario encourage les élèves à collaborer pour rédiger un texte qui reflète les opinions de la classe. Ce texte sera publié sous la forme d'un commentaire sous une vidéo YouTube.

Dans un premier temps, les élèves analysent en amont de la séance une vidéo. Ils recueillent ensuite les différents avis et rédigent un texte commun sur un document collaboratif.

Les élèves publient enfin leur production sous forme de commentaire sous la vidéo YouTube.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/7488>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)
- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Tweeter et s'éduquer à l'information: <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15289>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Langues vivantes

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétences travaillées

2.2. Partager et publier

2.3. Collaborer

Niveau de maîtrise

3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Connaître les codes d'écriture sur les réseaux sociaux (hashtag et mention)

Connaître les bases de l'édition collaborative d'un document partagé en ligne

CRÉER L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE DE PERSONNAGES DE FICTION SUR LES MÉDIAS SOCIAUX

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

L'objectif principal est de concevoir l'identité numérique d'un personnage de fiction pour approfondir avec les élèves la lecture d'un récit (*Antigone* et *Matin brun*) dans le cadre d'une séquence d'étude d'une œuvre intégrale.

En miroir, cela permet d'amener les élèves à les faire réfléchir à leur propre identité numérique et aborder les règles et contraintes de fonctionnement des outils de réseautage social.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16936>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Maîtriser son identité numérique : séquence pédagogique en classe de seconde (accompagnement personnalisé) en documentation. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1406>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

E-réputation et traces numériques : séquence pédagogique en 4^e, 3^e et lycée (documentation). <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1647>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Éducation aux médias et à l'information, documentation, français

CRCN

Domaine

2. Communication et collaboration

Compétence travaillée

2.4. S'insérer dans un monde numérique

Niveau de maîtrise

3

Situation d'évaluation Pix travaillée dans le scénario

Connaître la notion d'identité numérique et ce qui la compose

COMPRENDRE LES DONNÉES AVEC UN JEU D'ÉVASION PÉDAGOGIQUE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Par le biais d'un jeu d'évasion pédagogique, les élèves développent leurs connaissances et compétences sur les traces numériques, les moteurs de recherche et le big data, en sciences numériques et technologie (SNT).



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17026>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

De l'open data au big data: enjeux économiques et décisionnels de l'open data et du big data (BTS)
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1636>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Maîtriser son identité numérique: apprendre aux élèves à maîtriser leur identité numérique afin de prévenir les risques pouvant découler de l'usage d'internet et notamment des réseaux sociaux, éducation aux médias et à l'information, accompagnement personnalisé, 2nde <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1406>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Sciences numériques et technologie (SNT), EMI, documentation

CRCN

Domaines

1. Information et données
2. Communication et collaboration

Compétences travaillées

1. Mener une recherche et une veille d'information
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Niveau de maîtrise

4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Trouver et utiliser un service en ligne (autre qu'un moteur de recherche)

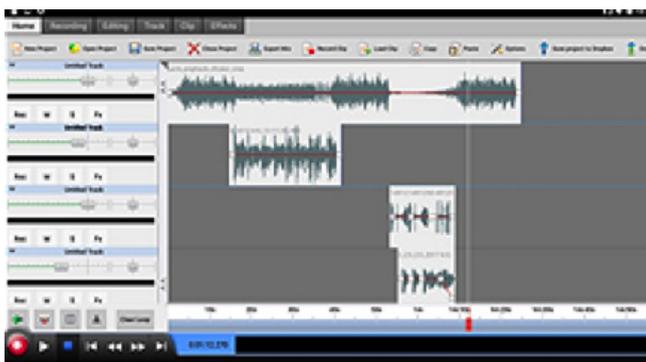
Connaître la notion d'identité numérique et ce qui la compose

Connaître les GAFAM et certains enjeux associés

UTILISER UN OUTIL NOMADE POUR CRÉER EN ÉDUCATION MUSICALE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Dans le cadre d'une séquence, grâce à sa tablette et une application d'édition et de mixage, l'élève télécharge le playback de la chanson, interprète ce chant en autonomie grâce au micro-casque fourni, le numérise et écoute sa production vocale après enregistrement. L'écoute immédiate en autonomie facilite l'auto-évaluation de l'élève qui peut recommencer à volonté pour affiner son interprétation. Si le travail peut être préparé en classe, la numérisation individuelle gagne à être faite hors classe, pour une meilleure qualité de la production.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15134>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement

L'élève peut créer des éléments vocaux et/ou insérer des bruitages qui traduiront l'image sonore qu'il veut donner de la ville. Les élèves peuvent s'inspirer des œuvres écoutées en classe, de celles recherchées et partagées ou de leur expérience personnelle. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17375>

- En soutien aux apprentissages

Lors d'évaluations formatives, l'écoute **en classe** et en groupe de la production finale **enregistrée** de chaque élève peut faciliter l'émergence d'idées nouvelles de production. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15470>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Éducation musicale et chant choral

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétence travaillée

3.2. Développer des documents multimédia

Niveaux de maîtrise

2, 3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

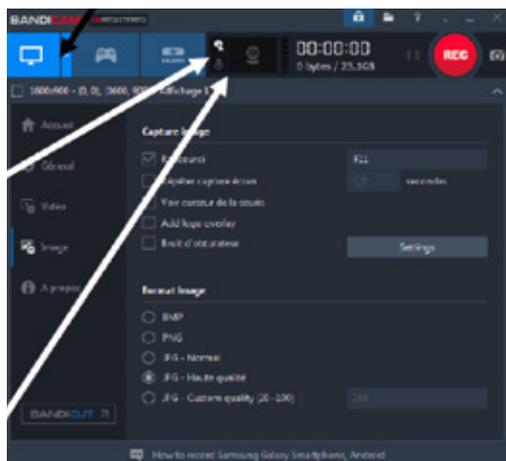
Développer des documents multimédia

Manipuler un son ou une vidéo

RÉALISER DES TUTORIELS OU DES CAPSULES VIDÉO POUR LES PAIRS

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Suite à des recherches en EMC, les élèves réalisent des capsules vidéo pour leurs pairs autour de la démarche de recherche et de l'utilisation de ressources numériques. Il s'agit d'expliquer, dans des tutoriels vidéo, différents aspects d'une démarche de recherche documentaire efficace, à partir d'un exemple concret.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17062>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Réaliser une veille informationnelle avec Twitter et *Pearltrees* (BTS)
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15828>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Comprendre un moteur de recherche: focus sur différentes notions telles que *les données, requêtes, cookies, publicités ciblées, recommandation, référencement, métadonnées, tracking, RGPD, bulle de filtres, big data*. (Documentation) <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17189>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Documentation

CRCN

Domaines

1. Information et données
3. Création de contenus

Compétences travaillées

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information
- 3.2. Développer des documents multimédia

Niveau de maîtrise

4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Utiliser un moteur de recherche

Connaître les extensions des formats de fichiers son et vidéo

LIRE L'ESPACE QUI NOUS ENTOURE À TRAVERS LE TEMPS

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario propose d'écrire un récit historique s'appuyant sur des témoignages de personnes ayant vécu dans la commune de l'école. Mêlant réalité et fiction, les élèves font revivre les membres d'une famille à travers l'histoire locale. Les élèves adaptent ensuite leur texte dans une présentation animée et sonorisée.

Ils sont amenés à produire et enregistrer un document multimédia, à connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15080>

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

- En prolongement (activité plus complexe)

Création d'une animation qui intègre un personnage historique dans un décor pris dans le milieu local

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Les enregistrements, réécoutes, critiques et ajustements permettent d'améliorer la qualité de l'oral.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Histoire-géographie et français

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétences travaillées

3.1 Développer des compétences textuelles

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Niveau de maîtrise

2

A DARK, DARK TALE

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

Cette séquence d'enseignement en anglais s'appuie sur l'album de Ruth Brown, *A dark dark tale*. Son appropriation avec un tableau numérique interactif (TNI) permet aux élèves d'accéder à sa compréhension et de parler en interaction. Des tablettes sont utilisées pour produire et diffuser un livre numérique: rédaction sur traitement de textes, copier-coller d'une page à l'autre, mise en forme du texte, insertion d'une illustration à partir de ressources présélectionnées.

De nombreuses ressources (grains) utilisables sur TNI ou sur équipement individuel sont mises à disposition des professeurs et des élèves: fichiers sons des mots employés en anglais, histoire sonore, imagier des mots, images pour réalisation du livre numérique, tutoriels pour la réalisation par les élèves d'un eBook...

Les activités proposées permettent de sensibiliser les élèves à la question du droit d'auteur, du droit à l'image et d'acquérir un certain nombre de savoir-faire.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15065>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Ajout d'images animées et/ou de sons sur quelques pages du livre numérique

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Réalisation d'un imagier sonore du vocabulaire de l'histoire en anglais pour améliorer son acquisition (les fichiers son et image sont mis à disposition si besoin)

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Langues vivantes

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétences travaillées

3.1. Développer des documents textuels

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Niveau de maîtrise

2

CRÉER UNE PAGE WIKIPÉDIA SUR UN PERSONNAGE

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

Dans cette séquence, les élèves rédigent la page Wikipédia de Jean Gaument, un témoin normand de la Première Guerre mondiale, à partir d'archives départementales numérisées. Il s'agit de comprendre comment fonctionne une encyclopédie collaborative en ligne et de se poser la question de la fiabilité de ce type de source pour se documenter.

La séquence se déroule en trois temps principaux :

- prise en main de la plate-forme Wikipédia : création des comptes élèves et d'un compte classe, découverte des fonctionnalités etc. ;
- création du brouillon en classe entière : plan, mutualisation des informations, création d'une infobox ;
- publication de l'article dans la partie encyclopédique : rédaction, mise en page, citation des sources, liens internes, modifications des pages Wikipédia connexes.

Une série de tutoriels a été réalisée pour aider à la création d'articles : https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:Classe_2nde6/Brouillon



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/3454>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Degré de complexité déjà élevé

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Créer la page de son village sur l'encyclopédie *Vikidia* destinée aux 8-13 ans (histoire) : <http://hist-geo.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article5888>

Vikidia : être acteur plutôt que consommateur (EMI) : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15320>

Création de biens communs au collège : rédiger et publier pour *Vikidia* (documentation) : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1444>

Partager des connaissances grâce aux encyclopédies collaboratives (EMI) : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15318>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Histoire

CRCN

Domaines

1. Informations et données
3. Création de contenus

Compétences travaillées

- 1.1. Mener une recherche ou une veille d'information (niveau 3)
- 3.1. Développer des documents textuels (niveau 4)

Niveaux de maîtrise

3-4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Connaître Wikipédia et son processus de publication

Repérer et interpréter les indices de qualité d'une page web

Retrouver et évaluer la source d'une information

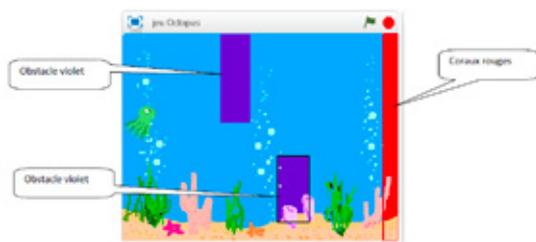
PREMIER JEU AVEC SCRATCH

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario propose tout d'abord de créer un script avec Scratch. Il s'agit d'une première approche des blocs en mode « pas à pas » où l'élève reproduit sur le logiciel les assemblages de blocs.

Dans un deuxième temps, l'élève doit programmer un jeu. Il commence par choisir le lutin qui servira au jeu et à préparer le décor. Il programme ensuite les déplacements du lutin en suivant les indications données. Puis, différents aspects du jeu doivent être programmés, en tenant compte des étapes proposées.

Dans un troisième temps, l'élève doit modifier le script pour améliorer le jeu. En reprenant le programme qu'il vient de créer, l'élève peut apporter les modifications de son choix afin de rendre le jeu plus riche.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15242>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Entraînement au DNB au travers d'un module issu de la BRNE BaREM : <https://edu.tactileo.fr/go?code=XBYS>

Création de jeux plus complexes : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15155>

Passage de Scratch à Python : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15214>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Prise en main de la programmation par blocs : <http://ww2.ac-poitiers.fr/math/spip.php?article720>

Initiation à la programmation par blocs (ressource cycle 3) : http://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10518435/fr/initiation-a-la-programmation-par-blocs-avec-run-marco

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Mathématiques

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétence travaillée

3.4. Programmer

Niveaux de maîtrise

2, 3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Écrire un algorithme

Manipuler un programme, de l'exécution à la modification

PRODUIRE DES CARTES COLLABORATIVES

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Les outils numériques collaboratifs sont des outils qui permettent aux élèves de construire du savoir différemment. Les élèves produisent ensemble.

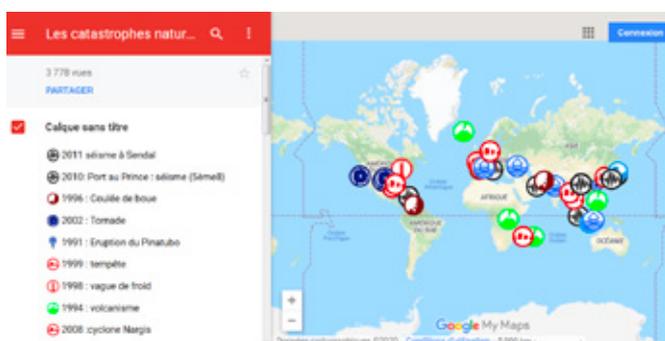
Dans le cadre de l'éducation aux médias et à l'information, professeur documentaliste et professeur d'histoire-géographie ont mené un projet pédagogique commun de construction d'une carte géographique sur les catastrophes naturelles des 25 dernières années avec 3 classes de 5^e.

Activités réalisées :

Se servir d'un pad et d'un créateur de carte mentale

Écrire un texte synthétisant les réponses et recopier le texte dans un pad collaboratif, en l'occurrence *Framapad*.

Mettre les textes en ligne sur une carte personnalisée de *Google Maps* et insérer une image provenant de *Wikimedia Commons*.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/1451>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Langues vivantes : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/7560>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Éducation musicale : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15832>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Histoire-géographie, éducation aux médias et à l'information

CRCN

Domaines

1. Information et données
2. Communication et collaboration
3. Création de contenu

Compétences travaillées

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information
- 2.3. Collaborer
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité

Niveaux de maîtrise

1, 2, 3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Utiliser un moteur de recherche

Utiliser un service en ligne

Connaître les outils d'édition collaborative en ligne

Travailler sur un document partagé en ligne

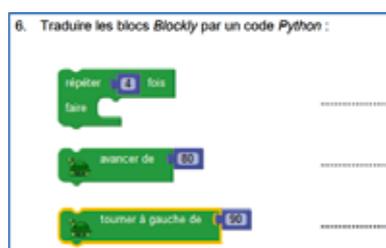
DE SCRATCH À PYTHON, IL N'Y A QU'UN PAS

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario propose une activité sur le tracé de figures géométriques. À travers la lecture d'un script en programmation par blocs, l'élève découvre ce qu'est un algorithme réalisé avec des blocs.

Les élèves sont ensuite invités à écrire un script sur une plateforme particulière. Le site permettant la traduction du code écrit avec des blocs en langage Python, les élèves doivent alors interpréter le code pour voir à quel bloc chaque commande correspond.

Pour finir, il est proposé aux élèves de modifier le code du programme en Python pour tracer un rectangle à la place du carré.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15214>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Poursuite avec les deux autres activités proposées dans la fiche: <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/15214>

Activités sur la continuité des apprentissages en algorithmique et programmation: <https://eduscol.education.fr/maths/enseigner/ressources-et-usages-numeriques/developpement-des-pratiques-pedagogiques-en-academie/travaux-academiques-mutualises/2017-2018-continuite-des-apprentissages-en-algorithmique-et-programmation.html>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Tracé de quadrilatères avec Scratch: <https://pedagogie.ac-reims.fr/index.php/mathematiques-c4/enseigner-maths-c4/item/3507-tracer-des-quadrilateres>

Programmation de motifs géométriques aux cycles 2 et 3: <https://primabord.eduscol.education.fr/programmer-des-motifs-geometriques>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Mathématiques

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétence travaillée

3.4. Programmer

Niveau de maîtrise

3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

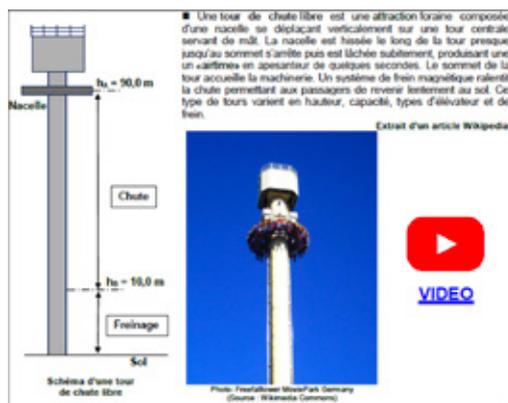
Écrire un algorithme

Manipuler un programme, de l'exécution à la modification

ÉTUDE ÉNERGETIQUE D'UNE CHUTE LIBRE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Ce scénario adapté à une séance de deux heures en demi-groupe aborde à partir d'une étude de mouvement les concepts d'énergie potentielle de pesanteur, d'énergie cinétique en vue de pouvoir discuter de l'éventuelle conservation de l'énergie mécanique. L'élève peut choisir d'utiliser un tableur grapheur dans un premier temps ou de programmer directement en python. Des aides contextuelles sont proposées pour accompagner l'élève dans sa programmation.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17059>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

En spécialité physique-chimie de première, mais cette fois en chimie, ce scénario propose de laisser davantage d'autonomie aux élèves dans la création de programme informatique. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17060>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Le dossier « Kit survie Python 1^{re} » contient de nombreuses ressources pour la classe de première spécialité physique-chimie avec notamment les fichiers .py des programmes utilisés ce qui permet d'avancer progressivement dans l'assimilation de la programmation. https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_1885031/formation-groupe-lycee-mars-avril-2019-prise-en-main-du-langage-python

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Physique – chimie

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétence travaillée

3. 4. Programmer

Niveau de maîtrise

4

Situation d'évaluation Pix travaillée dans le scénario

Exécuter, corriger et compléter un programme informatique

COMMENT PILOTER L'ÉCLAIRAGE INTELLIGEMENT ?

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Ce scénario propose de mettre en œuvre une gestion intelligente de l'éclairage public et d'amener les élèves à :

- indiquer la mission du système,
- proposer un scénario de fonctionnement qui permette de piloter l'éclairage d'un abri bus, de façon à ne pas gaspiller l'énergie,
- présenter ce scénario sous forme l'algorithme ou d'algorithme,
- choisir le matériel adéquat pour le fonctionnement imaginé.

Les outils numériques sont ici mobilisés afin de :

- simuler le fonctionnement attendu,
- assurer la programmation d'un système d'éclairage intégré à un abribus.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17902>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Sur la même thématique, ce scénario propose d'optimiser le ramassage des déchets (classe de 3^e). <https://disciplines.ac-toulouse.fr/sii/traam-2017-2018-comment-optimiser-le-ramassage-des-ordures>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Des exercices de remédiation, prenant appui sur une porte automatique sont proposés (classe de 4^e). <https://disciplines.ac-toulouse.fr/sii/traam-2017-2018-comment-piloter-l-eclairage-intelligemment>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétence travaillée

3.4. Programmer

Niveau de maîtrise

3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Écrire un algorithme

Manipuler un programme, de l'exécution à la modification

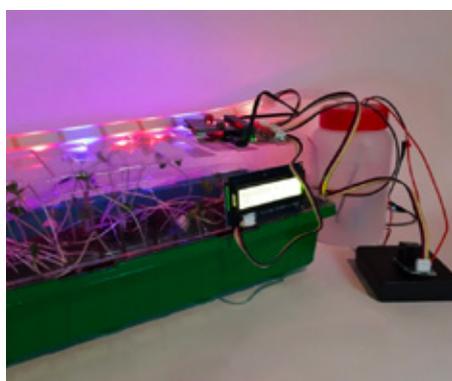
CRÉER UNE SERRE CONNECTÉE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Dans ce scénario, les élèves sont amenés à réaliser une serre connectée, grâce à l'utilisation de microcontrôleurs, de capteurs associées, et à la programmation de l'ensemble via une plateforme en ligne similaire à Scratch.

Le scénario comporte quatre étapes: une réflexion initiale permettant la mise en place d'une démarche de résolution de problème, la prise en main du matériel et une initiation à la programmation, puis un temps autour des capteurs nécessaires, et enfin la réalisation de la serre connectée avec la programmation adéquate.

L'activité permet de réaliser des serres évolutives, et en fonction des démarches et des moyens, différents paramètres pourront être contrôlés (mesures des paramètres du milieu, arrosage automatique, éclairage).



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17700>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Programmer une carte Arduino avec le logiciel Ardublock pour réaliser un capteur de température et d'humidité (SVT, cycle 4, 5^e)
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16710>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Présentation du microcontrôleur micro:bit <https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-qu-un-micro-bit>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Sciences de la vie et de la Terre

CRCN

Domaine

3. Création de contenus

Compétence travaillée

3.4. Programmer

Niveaux de maîtrise

2, 3

Situation d'évaluation Pix travaillée dans le scénario

Analyser une suite d'actions et écrire l'algorithme correspondant (séquence, boucle, variable, ...)

MAÎTRISER SON IDENTITÉ NUMÉRIQUE AVEC L'ENT

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Ce scénario est l'occasion pour les élèves d'approcher le concept d'identité numérique à partir de l'élaboration de leur profil dans l'ENT. Ils sont sensibilisés à la question des traces numériques et à leur visibilité par d'autres utilisateurs.



<https://www.dsden72.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/enseigner-avec-le-numerique-sommaire-/usages-et-pedagogie/e-prim0-3-minutes-pour-agir-1180682.kjsp>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

En prolongement (activité plus complexe)

Les élèves pourront apprendre à maîtriser les différents partages possibles d'une ressource au sein de l'ENT.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Un étayage langagier peut être apporté aux élèves qui rencontrent des difficultés dans la formulation des renseignements à communiquer au travers de leur profil.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Français, enseignement moral et civique

CRCN

Domaine

4. Protection et sécurité

Compétence travaillée

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveaux de maîtrise

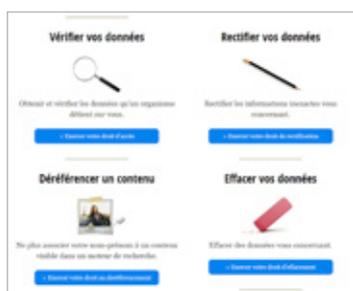
1, 2

TRAVAILLER SUR L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Cette proposition pédagogique, en classe de première, vise à travailler la notion d'identité numérique dans le cadre du thème 2 « Les enjeux moraux et civiques de la société de l'information ». Ce travail a été mené dans deux classes de première avec la collaboration du professeur documentaliste et est organisée autour de la problématique de « L'identité numérique et des réseaux sociaux ». Elle se déroule en trois temps :

- **Séance 1 - Les réseaux sociaux et l'identité numérique :** lister les réseaux sociaux et leurs usages, définir ce qu'est un réseau social, analyse d'un document afin de définir la notion d'identité numérique.
- **Séance 2 – Maîtriser son identité numérique :** document d'accroche puis réflexion sur les comportements à adopter et sur le droit en vigueur (loi informatique et libertés etc.).
- **Séance 3 – Débat argumenté:** l'identité numérique, quels enjeux ?



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/4569>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Degré de complexité déjà élevé

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Travail autour du jeu numérique « 2025 Ex Machina »
<http://cdi.ac-amiens.fr/717-les-ecrans-pour-quels-usages.html>

Accompagnement personnalisé en seconde : maîtrise de son identité numérique

<https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/documentation/maitriser-son-identite-numerique/>

CYCLE

1 2 3 4 Terminal

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Enseignement moral et civique

CRCN

Domaine

4. Protection et sécurité

Compétence travaillée

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveaux de maîtrise

3-4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Connaître les principes élémentaires de la loi protégeant les données à caractère personnel et son autorité de contrôle

Connaître la notion de données à caractère personnel et leurs catégories

Connaître l'adresse IP comme trace de connexion identifiante

Connaître la nature et la localisation des traces laissées lors d'une connexion internet

ACQUÉRIR DE BONS RÉFLEXES SUR INTERNET

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Dans le cadre d'un chapitre d'enseignement moral et civique intitulé « Liberté et sécurité » en classe de 4^e, les élèves constituent un corpus d'informations et de bons réflexes à adopter sur internet.

Lors de la première séance en salle informatique, ils travaillent en binôme sur différents sujets autour du thème « Liberté et sécurité sur internet » (recherche d'informations sur internet, rédaction d'une synthèse, préparation d'un QCM, recherche d'une vidéo et d'une illustration) : cookies et publicité, mots de passe, virus, etc.

L'ensemble des productions est ensuite réuni par l'enseignant pour constituer une application collaborative, associée à un quizz. Cette application est réinvestie en classe lors d'une deuxième séance où chaque groupe, à l'aide d'un QR Code à scanner, doit parcourir l'ensemble des onglets de l'application pour répondre au quizz général.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17745>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Comprendre le fonctionnement et l'offre plurielle d'un moteur de recherche et ainsi exercer son esprit critique (SNT) : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17752>

« Data escape » pour prendre conscience des traces numériques (SNT) : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17026>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^{re} Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Enseignement moral et civique

CRCN

Domaines

2. Communication et collaboration
4. Protection et sécurité

Compétences travaillées

- 2.4. S'insérer dans un monde numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveaux de maîtrise

1 à 3

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Maîtriser son identité numérique à travers le choix d'un identifiant (pseudo, adresse électronique etc.)

Identifier les traces en ligne constitutives de l'e-réputation

Connaître la notion d'identité numérique et ce qui la compose

Paramétrer la visibilité de ses publications sur un réseau social

Connaître la notion de données à caractère personnel et leurs catégories, identifier de telles données

LIMITER SES TRACES SUR INTERNET

DESRIPTIF DU SCÉNARIO

Celui-ci est consacré aux GAFA. L'objectif est d'élaborer une typologie des traces volontaires, involontaires et subies en travaillant ces notions avec des plateformes éducatives ludiques. Pour appréhender ces notions de traces, des élèves de seconde vont devoir résoudre les énigmes d'un jeu sérieux « Mes datas et moi » et en faire un bilan, puis réaliser des affiches de sensibilisation à la notion de traces en prodiguant des conseils pratiques sur la bonne hygiène numérique à adopter en ligne.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16900>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Réaliser une capsule vidéo sur les GAFAM pour élargir les compétences numériques et comprendre l'impact de chaque géant du numérique sur notre quotidien. (1re, enseignement de spécialité histoire-géographie, géopolitique et sciences politiques)
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17725>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Identités et traces numériques: dossier récapitulatif des ressources pédagogiques pour mettre en contexte cette thématique et scénario pédagogique associé (documentation)
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16175>

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

6^e 5^e 4^e 3^e 2^e 1^e Terminale

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

EMI, documentation

CRCN

Domaines

- 2. Communication et collaboration
- 4. Protection et sécurité

Compétences travaillées

- 2.2. Partager et publier
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveau de maîtrise

4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Interpréter les informations et le paramétrage d'un profil sur un réseau social

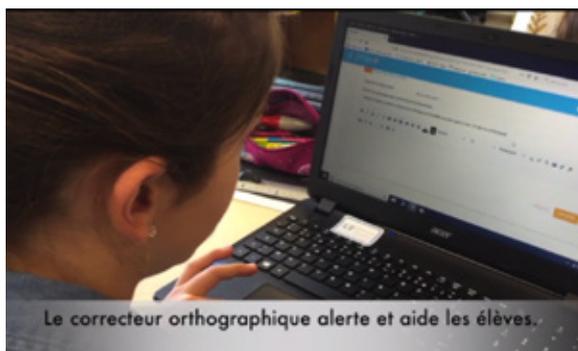
Connaître les GAFAM et certains enjeux associés

Connaître la notion de données à caractère personnel et leurs catégories ; identifier de telles données

L'ENT ET SON FORUM POUR PARTAGER, ÉCHANGER, DÉBATTRE AUTOUR DE SES LECTURES

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

L'outil forum de l'ENT est ici utilisé au service d'un projet inter-école d'échange et de partage d'avis autour des lectures personnelles ou collectives. Cette séquence est l'occasion pour les élèves de mobiliser leurs compétences dans le domaine de la maîtrise des langages. L'enseignant dispose ainsi d'un support pédagogique à l'enseignement du français.



<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/francais/scenarios-pedagogiques/partager-echanger-debattre-autour-de-ses-lectures-un-outil-le-forum-un-espace-l-ent--1044481.kjsp?RH=PEDA>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Les élèves les plus à l'aise peuvent saisir des fiches de lecture en situation autonome et participer seuls aux échanges avec leurs camarades sur les forums.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Les fonctionnalités de saisie vocale disponibles dans l'ENT permettent de soutenir la tâche de production pour certains élèves.

L'organisation en binômes d'élèves peut permettre d'assurer un tutorat.

La quantité et la complexité des informations demandées aux élèves dans les fiches de lecture peuvent être modulées selon les compétences des élèves.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Français

CRCN

Domaines

2. Communication et collaboration
3. Création de contenus
5. Environnement numérique

Compétences travaillées

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 3.1. Développer des documents textuels
- 5.1. Résoudre des problèmes techniques (le cas échéant)
- 5.2. Évoluer dans un environnement numérique

Niveaux de maîtrise

1, 2

L'ENT COMME SUPPORT DE DIFFUSION D'UN PLAN DE TRAVAIL NUMÉRIQUE

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

L'ENT est utilisé en ateliers par plusieurs classes sur un même temps. Il favorise l'entraide entre les élèves de CM et ceux de CP pour la réalisation de leur plan de travail numérique.



<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/ecole-maternelle/scenarios-pedagogiques/e-primo-comme-plan-de-travail-numerique-et-outil-d-entre-aide-951718.kjsp?RH=PEDA>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Les élèves habitués à ce fonctionnement pourront s'entraider lors de séances ultérieures.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

L'ENT permet assez facilement de faire des parcours différenciés pour les élèves qui y voient un outil interactif agréable. Le travail à l'aide des ressources sonores enrichit les supports. Il est de surcroît rapide à mettre en place.

L'entraide des CM vis-à-vis des élèves de CP fait partie intégrante des objectifs de la séance. L'enseignant pourra mobiliser l'entraide entre élèves comme variable de différenciation.

CYCLE

1 2 3 4 Lycée

NIVEAU(X) DE CLASSE

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Enseignement moral et civique

CRCN

Domaine

5. Environnement numérique

Compétences travaillées

5.1. Résoudre des problèmes techniques

5.2. Évoluer dans un environnement numérique

Niveaux de maîtrise

1, 2