

COMPETENCES VISEES :

- B 2.2 : Concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation mettant en œuvre des logiciels généraux ou spécifiques à la discipline, au domaine et niveau d'enseignement
- B 2.4 : Préparer des ressources adaptées à la diversité des publics et des situations pédagogiques
- B 3.2 : Gérer l'alternance entre les activités utilisant les TICE et celles qui n'y ont pas recours
- B 3.5 : Anticiper un incident technique ou savoir y faire face
- B 4.1 : Identifier les compétences des référentiels TIC (B2I, C2I) mises en œuvre dans une situation de formation proposée aux élèves, aux étudiants, aux stagiaires

PRESENTATION :

Ce dossier de compétences s'appuie sur une série de séquences d'enseignement destinées à une classe de CM1 portant sur l'Union Européenne. Préparant actuellement le CRPE et n'étant pas en situation d'enseignement, j'ai créé ces séquences sans avoir pu les expérimenter.

Mon scénario se construit autour de 3 séances :

- Séance 1 : Situer et nommer les différents pays de l'UE et leur capitale, répondre à des questions sur l'UE avec document à l'appui (utilisation de PAINT et de WORD)
- Séance 2 : Connaître les drapeaux et découvrir les caractéristiques générales des pays de l'UE (densité, superficie) (utilisation d'internet et de WORD)
- Séance 3 : Evaluation des connaissances acquises au cours des 2 précédentes séances (utilisation du logiciel « europe27 » disponible sur le site <http://yans.free.fr/jeux.php3>)

Pour synthétiser et archiver ma séquence, j'ai décidé de créer des fiches de préparation pour chaque séance en utilisant un logiciel (en mode démo) disponible sur le site <http://fichedeprefacile.com/> . Vous pourrez les retrouver dans le document *seances_1&3.pdf* joint.

Ce dossier de compétence ne tient compte que des séances 1 et 3.

Compétence B 2. 2 : Concevoir des situations d'apprentissage et d'évaluation mettant en œuvre des logiciels généraux ou spécifiques à la discipline, au domaine et niveau d'enseignement

Les séances 1 et 3 que j'ai créé sont des séances de géographie (cf. *seances_1&3.pdf*). Pour les rendre plus ludiques, et faire participer activement les élèves, j'ai décidé d'utiliser les TICE.

SEANCE 1 :

« PAINT » et « WORD » sont des logiciels généraux, dont l'utilisation doit être connue des élèves et qui leur permet également d'appréhender la compétence 4 du socle commun : le B2I.

Pour la première activité (*colorier les pays de l'UE de différentes couleurs*), les élèves sont répartis en binôme sur les postes informatiques. Ils doivent colorier la carte de l'UE en utilisant le **logiciel « PAINT »**. J'ai créé une fiche de consigne permettant aux élèves de découvrir des fonctions simples de « PAINT » telles que :

Demande de validation des compétences : B 2.2, B 2.4, B 3.2, B3.5, B 4.1

- **Enregistrer sous**
- Le raccourci **enregistrer (Ctrl + s)**
- **Remplissage**

Une fois la carte coloriée, les élèves débutent une deuxième activité (nommer les pays de l'UE et leur capitale). Ils utilisent cette fois le **traitement de texte « WORD »**. Ils apprennent à :

- **Insérer** une image
- Remplir un tableau
- **Enregistrer sous** et **enregistrer (Ctrl + s)**

La suite de la séance ne fait plus appel à des logiciels généraux ou spécifiques. Les élèves retournent à leur place et poursuivent la séance avec de nouvelles activités.

SEANCE 3 :

Cette séance est la conclusion des séances 1 et 2. Elle consiste en l'évaluation des connaissances des élèves acquises au cours des 2 précédentes séances. J'ai trouvé sur internet un logiciel créé pour les enfants de 8-10 ans « europe27 » disponible sur le site <http://yans.free.fr/jeux.php3>.



Pour cette séance, les élèves sont chacun sur un poste informatique, et commence l'évaluation. Le questionnaire se compose de 20 questions portant sur l'UE. Le temps n'est pas limité, néanmoins je pense qu'au bout de 20min, le professeur doit se manifester pour faire avancer les élèves en retard.



Demande de validation des compétences : B 2.2, B 2.4, B 3.2, B3.5, B 4.1

Si l'élève se trompe de réponse et la valide, un message d'erreur apparaît et lui signifie la bonne réponse. La correction a donc lieu en même temps que l'évaluation.

A la fin de l'évaluation, le logiciel affiche le taux de bonnes réponses et le temps total. L'élève doit ensuite enregistrer ses résultats et les imprimer. Ce document imprimé servira au professeur pour l'évaluation de l'élève.



Encore une fois, l'association des TICE et de la géographie permet aux élèves d'appréhender différentes compétences du socle commun en une seule séance. Sans les TICE, il aurait fallu prévoir un autre temps de travail pour la correction de l'évaluation par le professeur et un second pour un bilan de l'évaluation en classe entière. De plus, le logiciel peut générer plusieurs questionnaires. On pourrait imaginer avant la séance d'évaluation, des séances d'entraînements pour se familiariser avec le logiciel.

Compétence B 2.4 : Préparer des ressources adaptées à la diversité des publics et des situations pédagogiques

Pour agréementer au mieux mes séances, j'ai choisi différents types de ressources pour les élèves :

- Les TICE avec l'utilisation de l'ordinateur avec un support permettant aux élèves qui ne maîtrisent pas l'outil de suivre tout de même le cours.
- Les dictionnaires, permettant de vérifier la capacité des élèves à utiliser un dictionnaire et à comprendre son fonctionnement. C'est une compétence importante qui fait partie du socle commun.

Compétence B 3.2 : **Gérer l'alternance entre les activités utilisant les TICE et celles qui n'y ont pas recours**

SEANCE 1 :

Au cours de cette séance, j'ai créé 5 activités différentes :

1. Coloriage de la carte sur « paint » → TICE
2. Remplissage du tableau sur « word » → TICE
3. Recherche ou validation des réponses non trouvées à l'aide de dictionnaires
4. Réponse aux questions par écrit
5. Correction des exercices grâce au vidéoprojecteur → TICE

J'ai volontairement choisi d'alterner les activités utilisant les TICE et celles qui n'y ont pas recours pour rompre la monotonie et faire découvrir aux élèves des outils qu'ils ne maîtrisent peut-être pas. Ces activités accompagnées de TICE permettent également au professeur de gagner du temps dans la préparation de la séance d'évaluation et de diversifier les supports d'activités.

Compétence B 3.5 : **Anticiper un incident technique ou savoir y faire face**

Avec les nouvelles technologies, un incident technique est vite arrivé (panne de courant, ordinateur en panne, etc.). Pour prévenir ce genre d'incident, j'ai imaginé des activités identiques à celle des séances de base mais sans utilisation des TICE (cf. *seances secours_1&3.pdf*).

1. Au lieu de présenter les consignes sur vidéoprojecteur et de réaliser les exercices sur « PAINT » ou « WORD », le professeur distribue aux élèves un document imprimé d'exercice avec :
 - a. Les consignes
 - b. La carte de l'UE à colorier avec des crayons de couleur ou des feutres
 - c. Un tableau à remplir à l'écrit avec l'aide des dictionnaires
 - d. Des questions à remplir par écrit (comme pour la séance avec les TICE)
2. La correction des exercices n'utilise plus de vidéoprojecteur. Pendant le temps de travail des élèves, le professeur écrit le nom des différents pays au tableau. Au préalable il aura préparé des étiquettes avec le nom des capitales. Les élèves volontaires passent au tableau pour associer les noms des différents pays avec le numéro sur la carte et le nom de leur capitale.
3. La correction des réponses aux questions se fait à l'oral.
4. Pour la séance d'évaluation, au lieu d'utiliser le logiciel spécifique europe27 les élèves seront sur papier. Il faudra prévoir ensuite une séance de correction collective.

Pour être efficace, il faut que tous les documents soient imprimés avant le début de la séance.

Compétence B 4.1 :
Identifier les compétences des référentiels TIC (B2I®, C2I®) mises en œuvre dans une situation de formation proposée aux élèves, aux étudiants, aux stagiaires

Le public visé par mes séances est composé d'élève de CM1. Ils doivent donc valider les compétences du référentiel B2I.

Au cours de mes séances 1 et 3, les élèves ont accès à un ordinateur. Pour travailler, ils doivent se connecter au réseau de l'école.

→ domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail :

- L'élève sait se connecter au réseau de l'école
- il sait gérer et protéger ses moyens d'authentification (identifiant et mot de passe ou autre authentifiant).

Pour la séance 1, ils ouvrent un fichier existant, le modifie avec un logiciel de dessin et l'enregistre.

→ domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail :

- L'élève sait enregistrer ses documents dans son espace personnel ou partagé en fonction des usages.
- Il sait retrouver et ouvrir un document préalablement sauvegardé.

→ domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données :

- L'élève sait utiliser les fonctions d'un logiciel pour mettre en forme un document numérique.

Ensuite, il insère une image dans un document word, remplit un tableau et imprime le document.

→ domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données :

- L'élève sait regrouper dans un même document, texte, images et son.
- Il sait imprimer un document, mais ne le fait que si nécessaire.

Cette séance peut donc permettre à un élève de valider 7 des 27 compétences nécessaires à l'obtention du B2I.