Référentiel B2i école (2011)

**Domaine 1 : S’approprier un environnement informatique de travail**

🡪 Utiliser la tablette, accéder à l’application *QR READER*

**Domaine 2 : Adopter une attitude responsable**

🡪 Utiliser la tablette sous la présence de l’enseignant

Explorer le monde – les outils numériques:

- Utiliser des outils numériques (tablettes)

Explorer le monde – l’espace :

- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier (savoir se repérer sur la feuille de route)

Structurer sa pensée :

- Reproduire un assemblage à partir d’un modèle (puzzles)

***A installer sur tablettes :***

🡪 Application *QR READER*

***Sites internet utilisés :***

 [Jigsaw Planet](http://www.jigsawplanet.com/?lang=fr)

 [Générateur de QR code](https://www.unitag.io/fr/qrcode)

**PROJET NUMERIQUE**

Utiliser les tablettes numériques pour réaliser des puzzles des personnages de *Roule Galette*

|  |
| --- |
| **Projet numérique :** *Utiliser les tablettes numériques pour réaliser des puzzles des personnages de Roule Galette*Période 3 – moyenne sectionDomaines : Structurer sa pensée  Explorer le monde – les objets  |
| Séance 1 – atelier dirigé30 min - jeudi 7/01 | Compétences : | Objectif : | Matériel |
| Réaliser un assemblage à partir d’un modèleUtiliser un objet numérique : la tablette  |  - savoir utiliser la tablette numérique (allumer la tablette, trouver l’application QR READER | - Tablettes numériques- Feuille de route (6 pièces)- Application *QR READER* |
| Déroulement : | Consigne / Rôle : |
| 1. Présenter la feuille de route 2. Expliquer le fonctionnement de la tablette3. Manipulation de la tablette par les élèves. | 1. « Que voyez-vous sur cette feuille » ?🡪 images des personnages de *Roule Galette*🡪 expliquer à quoi va servir cette fiche2. Fonctionnement de la tablette🡪 mettre la tablette en marche, identifier l’icône de *QR READER*3. Manipulation de la tablette🡪 laisser les élèves utiliser la tablette pour réaliser les puzzles des personnages de *Roule Galette* |
|  |
| Séance 2 – atelier dirigé 30 min - lundi 11/01 | Compétence : | Objectif : | Matériel |
| Réaliser un assemblage à partir d’un modèleUtiliser un objet numérique : la tablette | - réaliser des puzzles de 6 pièces | - Tablettes numériques- Feuille de route (6 pièces)- Application *QR READER* |
| Déroulement : | Consigne / Rôle : |
| 1. Présentation de la séance2. Activité des élèves sur tablettes3. Bilan de la séance | 1. « Vous allez réaliser les puzzles des personnages de *Roule Galette :* qu’allez vous devoir utiliser ? »2. Activité des élèves🡪 Aider les élèves à utiliser les tablettes et à faire les puzzles3. Bilan🡪 Faire un bilan à partir des feuilles de route |
|  |
| Séance 3 - atelier autonome30 min - jeudi 14 | Compétence : | Objectif : | Matériel  |
| Réaliser un assemblage à partir d’un modèleUtiliser un objet numérique : la tablette | - réaliser des puzzles de 6 à 12 pièces | - Tablettes numériques**- Feuille de route (6 pièces)****- Feuille de route (12 pièces)**- Application *QR READER* |
| Déroulement : | Consigne : |
| 1. Présentation de la séance2. Activité des élèves sur tablettes3. Bilan de la séance | 1. « Vous allez réaliser les puzzles des personnages de *Roule Galette. »*2. Activité des élèves🡪 Aider les élèves à utiliser les tablettes et faire les puzzles3. Bilan🡪 Faire un bilan à partir des feuilles de route |
|  |
| Séance 4 – atelier autonome30 min - vendredi 15/01 | Compétence : | Objectif : | Matériel  |
| Réaliser un assemblage à partir d’un modèleUtiliser un objet numérique : la tablette | - réaliser des puzzles de 6 à 12 pièces | - Tablettes numériques**- Feuille de route (6 pièces)****- Feuille de route (12 pièces)**- Application *QR READER* |
| Déroulement : | Consigne : |
| 1. Présentation de la séance2. Activité des élèves sur tablettes3. Bilan de la séance | 1. « Vous allez réaliser les puzzles des personnages de *Roule Galette. »*2. Activité des élèves🡪 Aider les élèves à utiliser les tablettes et faire les puzzles3. Bilan🡪 Faire un bilan à partir des feuilles de route |