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 section  Domaines : Structurer sa pensée  Explorer le monde – les objets | | | | |
| Séance 1 – atelier dirigé  30 min - jeudi 7/01 | Compétences : | Objectif : | | Matériel |
| Réaliser un assemblage à partir d’un modèle  Utiliser 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 tablette  3. 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 fiche  2. 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 modèle  Utiliser 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 séance  2. Activité des élèves sur tablettes  3. 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 puzzles  3. Bilan  🡪 Faire un bilan à partir des feuilles de route | | |
|  | | | | |
| Séance 3 - atelier autonome  30 min - jeudi 14 | Compétence : | Objectif : | | Matériel |
| Réaliser un assemblage à partir d’un modèle  Utiliser 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 séance  2. Activité des élèves sur tablettes  3. 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 puzzles  3. Bilan  🡪 Faire un bilan à partir des feuilles de route | |
|  | | | | |
| Séance 4 – atelier autonome  30 min - vendredi 15/01 | Compétence : | Objectif : | | Matériel |
| Réaliser un assemblage à partir d’un modèle  Utiliser 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 séance  2. Activité des élèves sur tablettes  3. 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 puzzles  3. Bilan  🡪 Faire un bilan à partir des feuilles de route | |