

Animation Classe mobile Curie-Diderot

Objectif :

Utiliser la classe mobile : aspect technique et pédagogique.

Compétences :

- Etre capable de créer et partager un document ou une activité interactive sur classe mobile
- Etre capable d'utiliser des ressources externes : les choisir à bon escient, les mettre en place, les évaluer.
- Etre capable d'organiser sa classe avec une classe mobile.

Déroulement :

1. Présentation du groupe et compétence supposée de chacun 15'

Rappel de la nécessité de travailler avec ces outils-là :

- Nécessité citoyenne : compétences numériques indispensables pour le futur de nos élèves en dehors des utilisations « narcissiques » (réseaux sociaux, blog perso)
- Nécessité institutionnelle : le B2i, les compétences professionnelles du prof d'école.
- Nécessité culturelle : l'école ne peut passer à côté de ces outils dans lesquels « baignent » les élèves depuis leur plus jeune âge.

Des potentialités évidentes :

- Auto-apprentissage
- Autonomie
- Ressources pléthoriques « bibliothèque mondiale »
- Ouverture sur le monde

2. Les possibilités de base : 30'

a. Les ressources propres

- Se connecter avec différents mots de passe : administrateur, enseignant, élève, avec des droits différents suivant le « nœud » d'accès.
- Accéder aux dossiers de l'école (tout le monde), aux dossiers de sa classe.
- Partager un document, tout près ou à créer.

b. Les ressources externes :

- Quelques exemples :
 - [Les jeux de lulu](#) (maternelle)
 - [La bibliothèque virtuelle en mathématiques](#) : la soustraction (cycle 2)
 - [Un travail sur les inférence ici](#) et [un autre là](#)

3. L'organisation pédagogique 30'

Quelques exemples :

- [Vidéo ac-nice](#) : organiser sa classe. Prendre des notes sur les différents types d'organisation, sur les aides à l'autonomie proposée par l'enseignant.
- Un exemple local : vidéo « [la classe mobile à Eclaron](#) ».
- La gestion du groupe : le logiciel de supervision.
- Le suivi : penser à l'évaluation (fiche de suivi) sur des parcours progressifs et programmés. Exemple de Martine et Laurence.

PAUSE

4. Un niveau supérieur : fabriquer ses propres ressources interactives. 30'

Quelques exemples : didapages, hot potatoes, Eclipse cross word... :

- mots croisés Virginie : <http://xxi.ac-reims.fr/ec-diderot-st-dizier/presentfuturmotscroises.html>
- grammaire ce1 : <http://xxi.ac-reims.fr/ec-diderot-st-dizier/PSD/index.php?act=voircours&cours=gramm>
- sons ce1 : http://xxi.ac-reims.fr/ien_st_dizier/HotPotatoes/son-k.htm
- Les ressources multimédias : enregistrement audio et vidéo (audacity, webcam) ([vidéo Biesles](#)), des logiciels de montage : photorécit, windows movies maker.

5. S'essayer 45':

Reprendre une des activités en autonomie, par deux, en fonction d'une mission confiée par les formateurs.

- [Ecrire et partager un petit texte.](#)
- [Retrouver un site, rédiger une fiche d'accompagnement.](#)
- [S'enregistrer avec audacity](#), avec une webcam
- [Créer un montage photo avec Photorécit](#)
- [Fabriquer un QCM avec hot potatoes](#)
- ...