

EIDOS64

Le forum des pratiques numériques pour l'éducation

14^e édition
2022

Numérique
responsable

Education

Quel
équilibre ?

Mercredi 19 janvier 2022



PLUS DE PROJETS,
PLUS ENGAGÉS
JEUNESSE

A05 COMMUNIQUER ET COLLABORER VIA L'ENT : UN EXEMPLE M@THS EN VIE

Mercredi 19 janvier 2022

En visioconférence

A05 Communiquer et collaborer via l'ENT : un exemple m@ths en vie

Bienvenue à tous !

Pour vous présenter merci d'indiquer dans le chat (sur une même ligne) :
votre nom/prénom, niveau de classe, j'utilise / je n'utilise pas l'ENT

Pour prendre la parole, afficher sa vidéo, participer...

Activer le micro
Couper le micro

Allumer la webcam
Eteindre la webcam

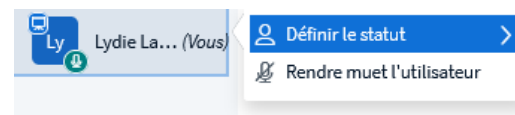


Quitter
Rejoindre l'audio

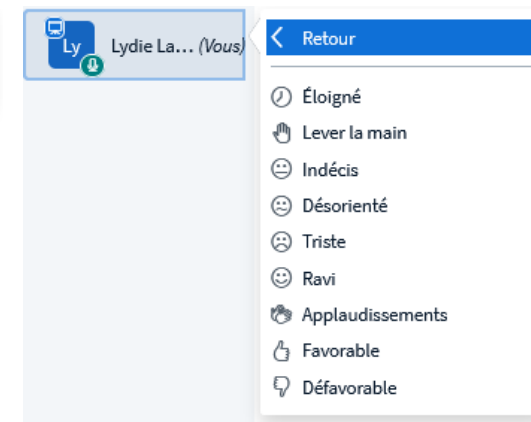
Partager votre écran
(le modérateur doit
vous avoir autorisé à
utiliser cette option)

Pour lever la main, changer de statut

1. Cliquer sur votre nom
2. Définir le statut



3. Choisir votre statut



Objectifs de l'atelier

« **Communiquer et collaborer via l'ENT : un exemple m@ths en vie** »



- Prendre en main l'ENT ALIENOR
 - Blog
 - Médiathèque

- Découvrir le dispositif m@ths-en-vie

- Découvrir le CRCN
Cadre de
Références des
Compétences
Numériques

Programme de l'atelier



Accueil

14h00 Introduction

14h15 – 14h45 Prise en main de l'ENT (30 min)

14h45 – 15h00 Synthèse

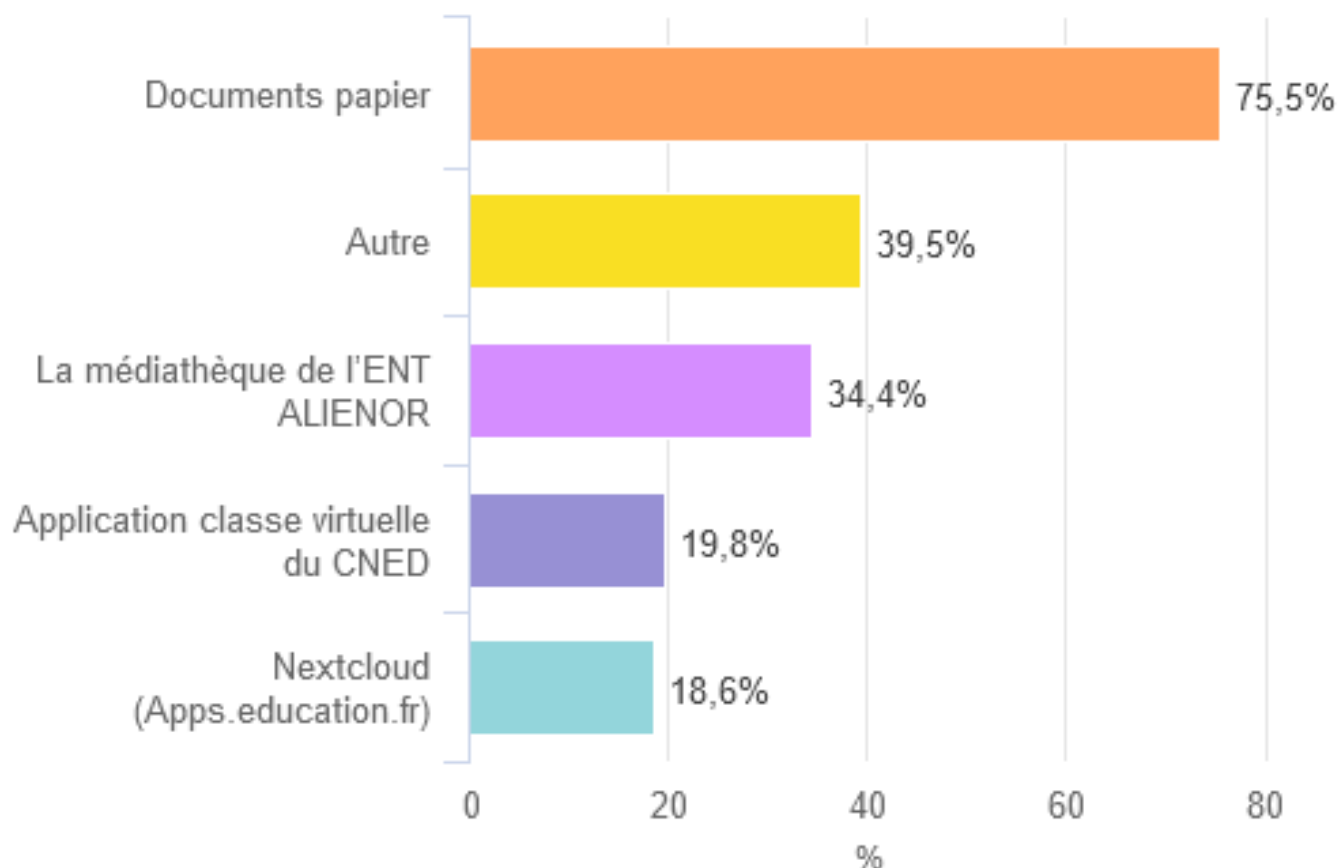
Clôture

Pourquoi utiliser l'ENT ?

- Utiliser un outil institutionnel respectant le RGPD
- Acquérir des compétences numériques définies par le CRCN
- Assurer la continuité pédagogique

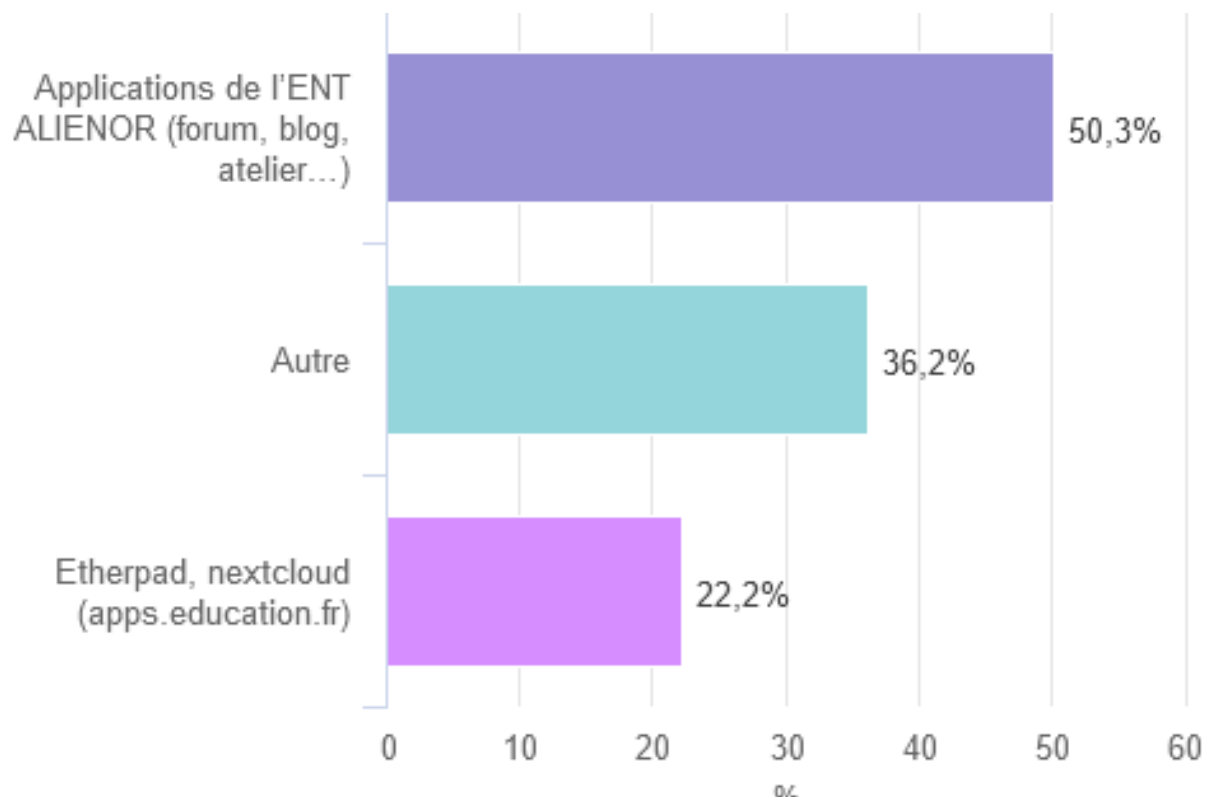
Mise en place de la continuité pédagogique dans les PA

Choix des outils qui permettront de partager des documents, des ressources et des activités avec les élèves



Mise en place de la continuité pédagogique dans les PA

Choix des outils qui permettront de proposer aux élèves des outils pour créer seuls ou en collaboration des documents textuels ou multimédia

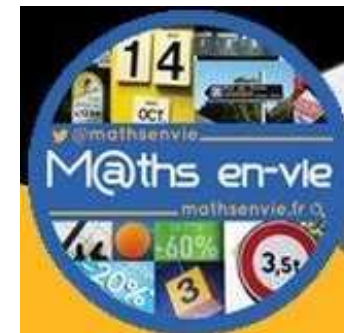


Que permet l'ENT ?

- Communiquer avec les élèves et leur famille
(messagerie, cahier de texte, cahier de liaison, blog...)
- Mettre des ressources à disposition des élèves (médiathèque)
- Collaborer en s'appuyant sur des projets comme celui
d'aujourd'hui : m@ths-en-vie

M@ths-en-vie, qu'est-ce-que c'est ?

➤ Ancrer les mathématiques au réel = SENS



➤ Travailler la résolution de problème par le biais de photos



Mise en situation (30 min)

- Niveau 1 : Produire un article "photo problème" dans le blog.
- Niveau 2 : Résolution du photo-problème proposé
- Niveau 3 : compléter l'article avec un enregistrement audio ou vidéo expliquant la procédure de résolution

NIVEAU 1 : **Produire un article "photo problème" dans le blog.**

Dans le blog de la classe, écrire un article en utilisant une photo de la médiathèque. Donner un titre à l'article (Problème + nom ou prénom).

Une fois la photo jointe, elle apparaît sur l'article.

Écrire la (les) question(s) du problème, les données étant déjà contenues dans la photo il n'y a pas d'énoncé explicatif.

Pour finir, donner le statut « Article publié » et « Enregistrer l'article ».

Votre problème est prêt à être résolu.

NIVEAU 2 : **Résolution du photo-problème proposé.**

Sur feuille, proposer une solution et la procédure de résolution, photographier et déposer dans la Médiathèque.

Écrire un nouvel article et lui donner un titre (ex : Problème prénom Procédure).

Joindre votre photo depuis la Médiathèque.

Pour finir, donner le statut « Article publié » et « Enregistrer l'article ».

De la même façon, proposer une procédure de résolution à un problème posté par un autre participant.

NIVEAU 3 :

compléter l'article avec un enregistrement audio ou vidéo expliquant la procédure de résolution.

*Pour expliciter votre procédure sous forme **vidéo**, il suffit de filmer avec le téléphone, importer la vidéo créée dans la Médiathèque et procéder comme pour une photo afin de l'insérer à l'article de blog.*

*Il est possible de proposer une résolution **audio** en utilisant l'application « Atelier » et la fonction « Micro » pour enregistrer sa voix. L'enregistrement est alors stocké dans la Médiathèque, « Mon espace personnel » et « Mes productions ».*

Si vous êtes arrivés au bout des trois étapes, vous êtes expert de l'ENT !

Mise en situation (30 min)

- Niveau 1 : Produire un article "photo problème" dans le blog.

Salle principale (cliquer sur FERMER)

- Niveau 2 : Résolution du photo-problème proposé

Réunion 2

- Niveau 3 : compléter l'article avec un enregistrement audio ou vidéo expliquant la procédure de résolution

Réunion 1

A05 Communiquer et collaborer via l'ENT : un exemple m@ths en vie



Pour préparer la mise en situation vous pouvez ouvrir un nouvel onglet et vous connecter à ALIENOR : <https://alienor64.ac-bordeaux.fr/>

avec vos identifiants ARENA

ou


vos compte invité :

Cliquer sur ARENA
 Connexion enseignant
 Saisissez vos identifiants ARENA

Cliquer sur identifiant
 Saisissez votre identifiant
 Ajouter votre mot de passe

Synthèse : que reprenez-vous de cet atelier ?

Synthèse : quelles compétences du Cadre de Référence des Compétences Numériques avez-vous travaillées ?

 INFORMATION ET DONNÉES	 COMMUNICATION ET COLLABORATION	 CRÉATION DE CONTENUS	 PROTECTION ET SÉCURITÉ	 ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
<input type="checkbox"/> mener une recherche et une veille d'information	<input type="checkbox"/> interagir	<input type="checkbox"/> développer des documents textuels	<input type="checkbox"/> sécuriser l'environnement numérique	<input type="checkbox"/> résoudre des problèmes techniques
<input type="checkbox"/> gérer des données	<input type="checkbox"/> partager et publier	<input type="checkbox"/> développer des documents multimédias	<input type="checkbox"/> protéger les données personnelles et la vie privée	<input type="checkbox"/> évoluer dans un environnement numérique
<input type="checkbox"/> traiter des données	<input type="checkbox"/> collaborer	<input type="checkbox"/> adapter les documents à leur finalité	<input type="checkbox"/> protéger la santé, le bien-être et l'environnement	
	<input type="checkbox"/> s'insérer dans le monde numérique	<input type="checkbox"/> programmer		