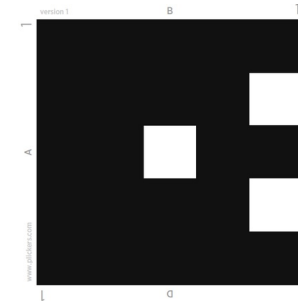


Bienvenue !

Servez vous à boire,
signez la feuille d'émargement et
récupérez la "flashcard" à votre prénom.



Mercredi 18 Septembre

Formation VPI débutants

- 1- Plickers
- 2- Les écrans nos élèves et moi
- 3- Un TNI, pour quoi faire ?
- 4- Les ressources
- 5- Le logiciel
- 6- Au boulot !

Présentation avec le logiciel openBoard

1- Plickers



Plickers est une application multiplateforme permettant d'interroger simultanément et individuellement à une même question de type fermé ou sondage tous les élèves d'une classe en utilisant de simples étiquettes en papier ou carton et une tablette/smartphone connecté. Le traitement des réponses est instantané.

2- Les écrans, mes élèves et moi

Quel écran pour quel âge ?

Quelques règles pour le gestion des écrans :

- Éviter d'exposer l'enfant à un écran avant 3 ans.
- Respecter l'âge recommandé par le fabricant.
- Privilégier les contenus éducatifs et adaptés à l'âge de l'enfant.
- Prévoir des temps de repos et privilégier les activités physiques et sociales.
- Ne pas utiliser les écrans dans les chambres à coucher.
- Ne pas laisser l'enfant seul avec un écran.
- Privilégier les contenus adaptés à l'âge de l'enfant.
- Privilégier les contenus éducatifs et adaptés à l'âge de l'enfant.

Source : CEA, Médias en famille et en école. HOPTOYS.FR

Apprivoiser les écrans et grandir

3 - 6 - 9 - 12

Avant 3 ans : L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels.

De 3 à 6 ans : L'enfant a besoin de découvrir les repères sensoriels et moteurs.

De 6 à 9 ans : L'enfant a besoin de découvrir les règles du monde social.

De 9 à 12 ans : L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde familial.

Après 12 ans : L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux.

44. *Fait inspiré des recherches de S. B. et L. L., comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. © Sergio Tassinari 3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir. E.C. 2015*

À tout âge, choisissons ensemble les programmes, limitons le temps d'écran, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu ou fait, encourageons leurs créations.

3 - 6 - 9 - 12, des écrans adaptés à chaque âge

Avant 3 ans : Avant 3 ans, l'enfant est en pleine phase de développement. Il explore le monde à travers ses sens et ses actions.

De 3 à 6 ans : De 3 à 6 ans, l'enfant développe sa capacité à apprendre et à résoudre des problèmes.

De 6 à 9 ans : De 6 à 9 ans, l'enfant développe sa capacité à apprendre et à résoudre des problèmes.

De 9 à 12 ans : De 9 à 12 ans, l'enfant développe sa capacité à apprendre et à résoudre des problèmes.

Après 12 ans : Après 12 ans, l'enfant développe sa capacité à apprendre et à résoudre des problèmes.

Diffusons cette affiche. Nous ne modifierons notre relation aux écrans que tous ensemble.

UN ENFANT... UN ECRAN

De 9 à 12 ans

De 6 à 9 ans

De 3 à 6 ans

Avant 3 ans

10 CONSEILS POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES selon les neurosciences

- Mieux vaut réparer peu sur la durée que beaucoup en un court laps de temps.
- Alterner l'acquisition de connaissances et le test répété de celles-ci.
- Eviter la double tâche !
- Compter sur le sommeil !
- Diversifier les approches sensorielles pour faciliter l'intégration et la mémorisation des informations.
- Donner des retours d'information concrets sur le processus d'apprentissage et la résolution de problèmes en utilisant l'erreur.
- Considérer l'ERREUR comme un élément essentiel du processus d'apprentissage.
- ATTENTION : Éviter le stress !
- Eviter le stress !
- Favoriser l'apprentissage par le jeu !

IMPORTANT : Construire un environnement adéquat
Structuré - Riche - Exigeant - Bienveillant - Tolérant de l'erreur

WWW.HOPTOYS.FR

3- Un TNI ?

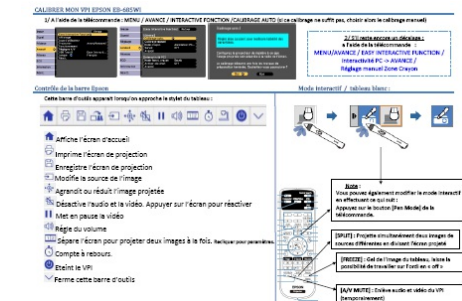
VPI



TBI



- Prix
- Ordre allumage
- Salles dédiées
- Prolongement de mon ordinateur
- Outil enseignant ET élève (stats)
- Fiches techniques / infographies



3- Un TNI ?



2 positions



3- Un TNI, pour quoi faire ?

Sans installation ni formation

Visionner un
film

Faire une
photocopie en
couleur illimitée
pour toute la classe

utiliser un manuel
numérique

Ré-utiliser mes
documents numérique
et les annoter

Faire une recherche
sur le web
(attention aux droits d'auteur)

Instaurer un rituel
(météo / ski / image mystère...)

4- Les ressources

EXERCISEURS : utiles comme
tutoriels pour une utilisation en fond de classe ou salle info

- ✕ Calcul@tice
- ✕ Pepit.be
- ✕ LogicielEducatif.fr
- ✕ English for school
- ✕ Scratch

SITES WEB "de chez nous"

- ✕ Eduthèque
- ✕ Les fondamentaux
- ✕ Musique prim



Mathéros



Rallye lecture



Petit bureau



Escape Game



Jeux éducatifs



Le blog



Mon B2i



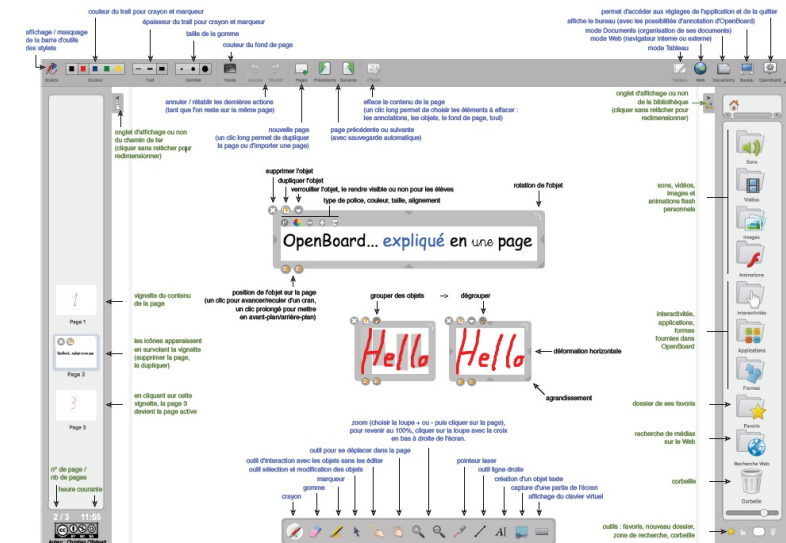
Classe numérique

5- Le logiciel



- Pourquoi faire un logiciel ?
- Pourquoi celui-ci ?
- Le télécharger
- Retrouver mes fichiers quand ça n'est pas moi qui range
- Présentation

- + Modes (tableau/web/documents/bureau)
- + Palettes d'outils
- + Navigation dans les pages (chemin de fer)
- + Les "dossiers" Openboard" dans *mes documents*
- + La bibliothèque

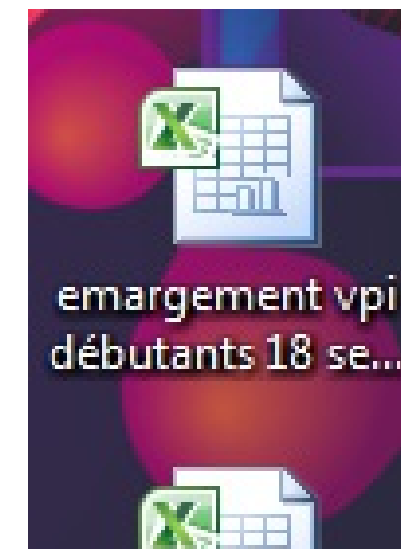
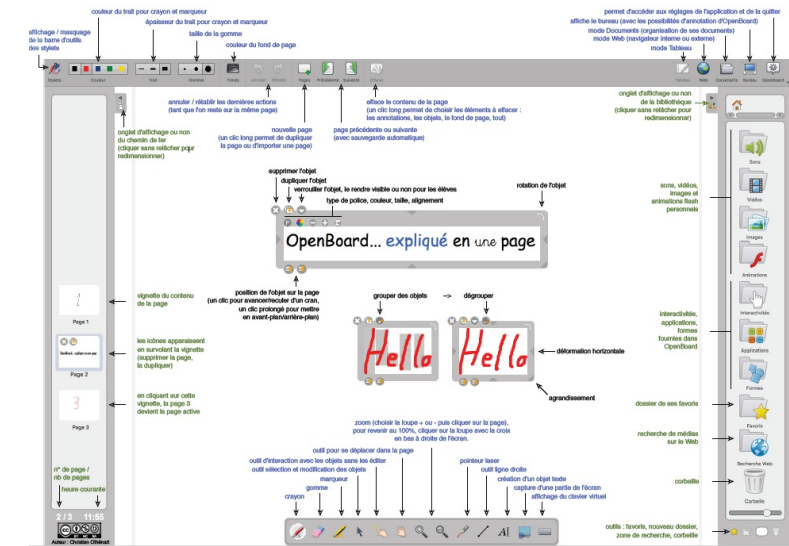


5- Le logiciel



- Pourquoi faire un logiciel ?
- Pourquoi celui-ci ?
- Le télécharger
- Retrouver mes fichiers quand ça n'est pas moi qui range
- Présentation

- + Modes (tableau/web/documents/bureau)
- + Palettes d'outils
- + Navigation dans les pages (chemin de fer)
- + Les "dossiers" Openboard" dans *mes documents*
- + La bibliothèque



6- Au boulot !

Par 2, préparer un paperboard pour venir le présenter

Dessiner un objet / animal avec ses étiquettes légendes à replacer

Utiliser un fond de page à petits carreaux pour tracer un carré

Annoter une page de manuel de maths

Travailler sur les rîmes d'une poésie (Bonus : en ne dévoilant la poésie que ligne par ligne)

Compléter un texte à trous sur les homonymes avec étiquettes

Préparer un schéma de l'axe de rotation de la terre + une vidéo des fondamentaux dans la bibliothèque

Faire un rituel de la date/météo en LVE

Ordonner des images séquentielles sur la germination

Jouer au memory des polyèdres

SALLE D'ATTENTE RESSOURCES A VOIR

- ✕ Plickers
- ✕ Calcul@tice
- ✕ Pepit.be
- ✕ LogicielEducatif.fr
- ✕ English for school
- ✕ Scratch
- ✕ Eduthèque
- ✕ Les fondamentaux
- ✕ Musique prim
- ✕ Mon école.fr