



# UE2-3 : Culture Numérique - 2h

---

- **Objectifs du module :**
  - être capable d'identifier les pratiques numériques adaptées aux situations d'apprentissages des élèves ;
  - avoir connaissance des outils numériques à la disposition du professeur et des élèves ainsi que de leurs avantages et inconvénients ;
  - tester un outil numérique au service des apprentissages des élèves.



Brainstorming sur vos représentations quant aux pratiques numériques dans l'enseignement.



# Des réflexions personnelles

<https://www.dane.ac-versailles.fr/comprendre/de-la-didactique-des-usages-numeriques#>

## 2) Par groupe de 2 ou 3, chercher un outil répondant à une activité choisie, le tester pour en faire une analyse.



<p>Titre de l'exerciceur : <b>Vue d'en bas, vue d'en haut</b></p> <p>Lien d'accès : <a href="http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/associat/asPlanA1.htm">http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/associat/asPlanA1.htm</a></p>	
	<p><b>Discipline :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Explorer le monde (structuration de l'espace)</li></ul> <p><b>Niveau de classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Moyenne et grande section de maternelle</li></ul> <p><b>Pré-requis :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Travail en EPS dans la salle de motricité sur le repérage spatial</li></ul>
<p>Description générale de l'exerciceur :</p> <p>Objectif : <b>se repérer spatialement</b></p> <p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Etre capable de passer d'une vue horizontale à une vue verticale</b></li><li>- <b>Utiliser le lexique spatial à bon escient (dessus, sous, dessous, sur, à côté de, devant, derrière...)</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le logiciel est utilisé à deux sur le seul ordinateur de la classe, par rotation des binômes sur la semaine (atelier autonome)</li><li>- Ce travail fait suite à un travail en « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » réalisé en salle de motricité (exemple : parcours d'orientation)</li><li>- L'objectif est de <b>réinvestir</b> le lexique de repérage spatial en communiquant à son binôme la justification de l'association « vue d'en bas/vue d'en haut »</li><li>- Le logiciel permet de valider ou d'invalider la proposition d'un des membres du binôme</li><li>- Les deux élèves changent de rôle à chaque bonne association (un émetteur de proposition/ un valideur)</li></ul>
<p><b>Intérêts pédagogiques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-invite l'élève à réinvestir des compétences de repérage spatial travaillées avec le corps dans la salle de jeu</li><li>-oblige à la transposition 2D/3D (passage à l'abstraction)</li><li>-mobilise le lexique spécifique lié au repérage spatial (derrière, devant, dessous...)</li><li>-différencier en jouant sur la variable didactique « nombre d'objets à positionner » : maison, chien, arbre, Lulu... (deux niveaux dans le logiciel)</li></ul>	
<p><b>Limites du logiciel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Il peut être difficile pour un élève de passer de la situation vécue par le corps à une représentation dessinée de cette situation : solution possible pour faciliter ce glissement vers l'abstraction = travail préalable sur des maquettes en carton en atelier semi-dirigé (maquette reprenant les éléments du logiciel : maison, chien, arbre, Lulu)</li></ul>	<p><b>Prolongement possible :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-évaluation sommative à partir du logiciel en atelier dirigé : la maîtresse valide les compétences en jeu si l'élève réussit 3 associations.</li></ul>

<https://padlet.com/fcdulourd/fwsxst8tkwgv>

### 3) Une restitution collective pour partager les outils repérés, leurs objectifs, leurs avantages et inconvénients ...



Groupe 1

Groupe 2

Groupe 3

Groupe 4

Groupe 5

Groupe 6

Groupe 7

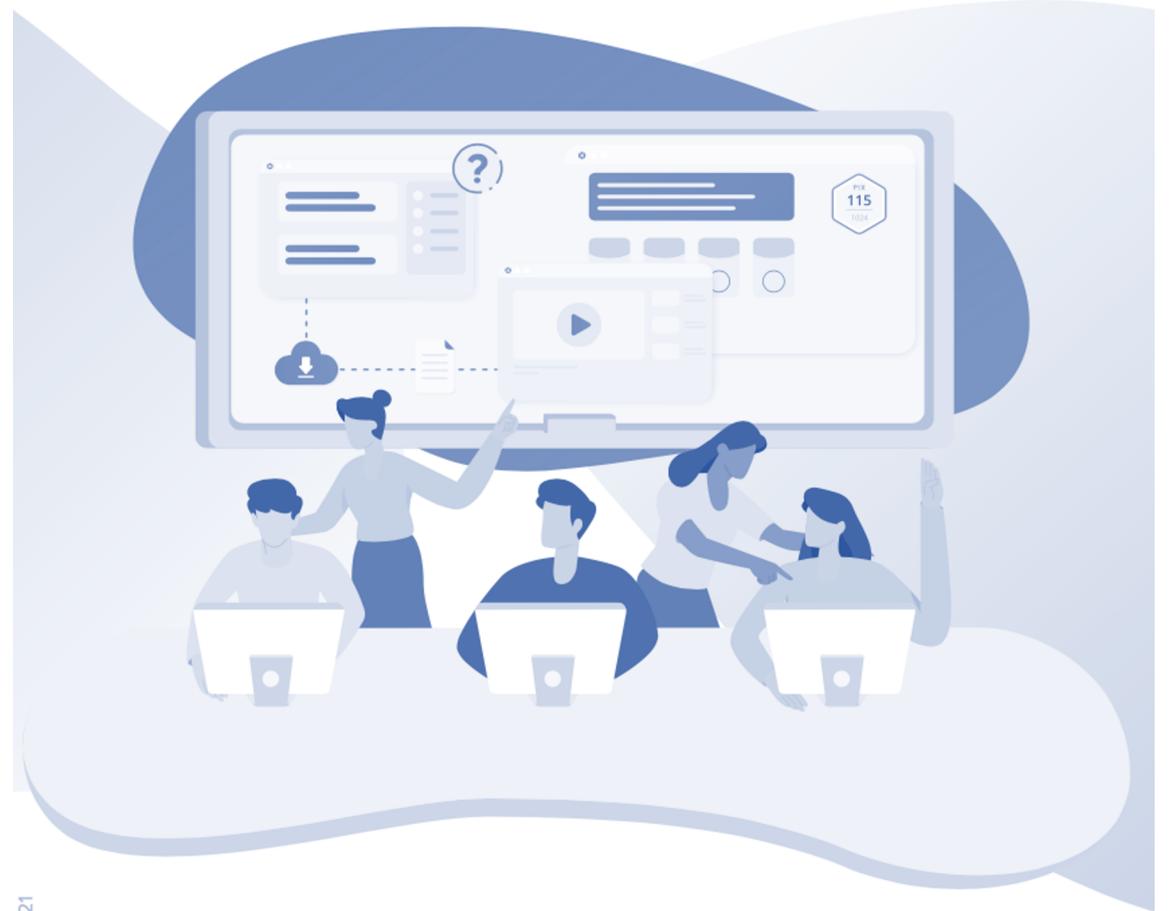




# UE2-4 : Culture Numérique - 6h

---

- Conception d'une ressource d'apprentissage et présentation de la ressource dans son contexte d'apprentissage
- Critères d'évaluation (/20 pts) :
- -la ressource est adaptée aux niveaux des élèves (5 pts)
- -avoir repéré les compétences pluridisciplinaires et numériques travaillées avec la ressource (5 pts)
- -le scénario pédagogique avec la ressource est cohérent (5 pts)
- -la ressource est claire et ergonomique (5 pts)



Notion abordée :

Niveau et cycle :

Éléments du référentiel abordé :

Les prérequis :

Organisation spatiale de la classe :

Organisation pédagogique des élèves :

(classe entière, groupe, ...)

Scénario pédagogique envisagé :

positionnement de votre proposition dans une progression planifiée

Image symbolisant  
la notion abordée

**Concept Théorique Associé**

Ce que vous devez savoir sur le sujet

**Situation réelle dans laquelle  
on retrouve la notion**

(image ou vidéo avec lien)

**Exerciseur potentiel associé à  
la notion** (lien)

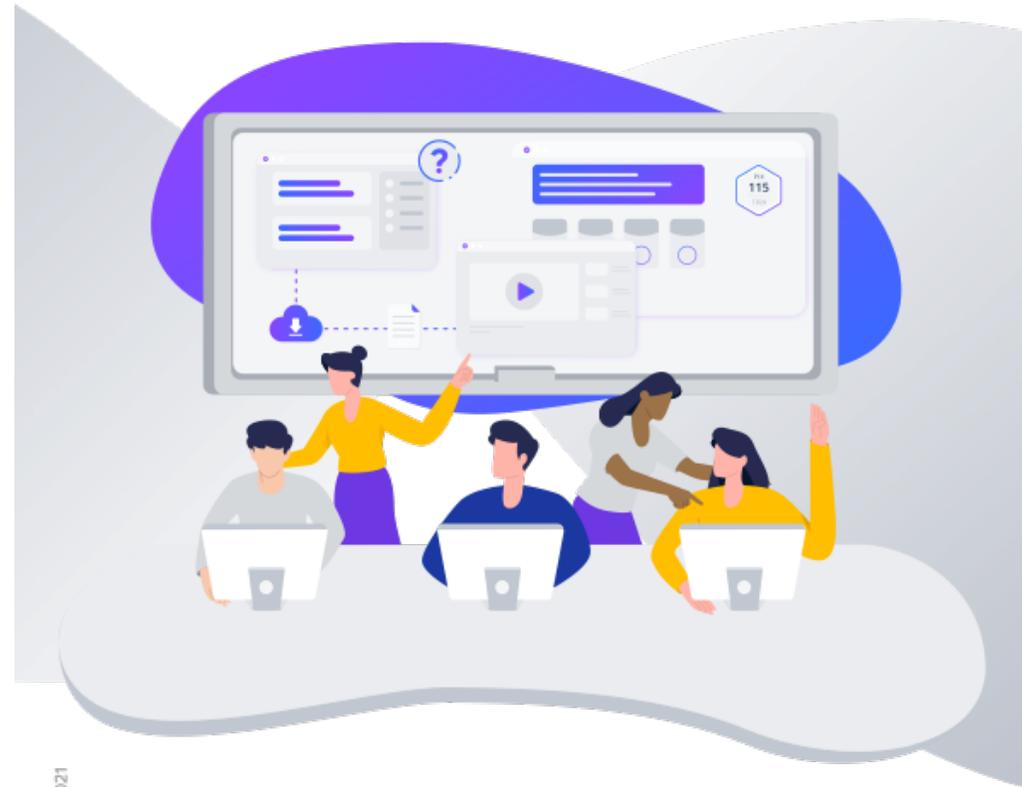
En une phrase : description de ce que fait votre proposition, l'objectif visé et la compétence travaillée.

La certification PIX-Edu sera possible et proposée.



## CRCN Édu

Référentiel de compétences numériques  
des métiers de l'enseignement,  
de l'éducation et de la formation



Version 1.0 - Septembre 2021

