

La souris d'école

TUIC au primaire dans le Jura

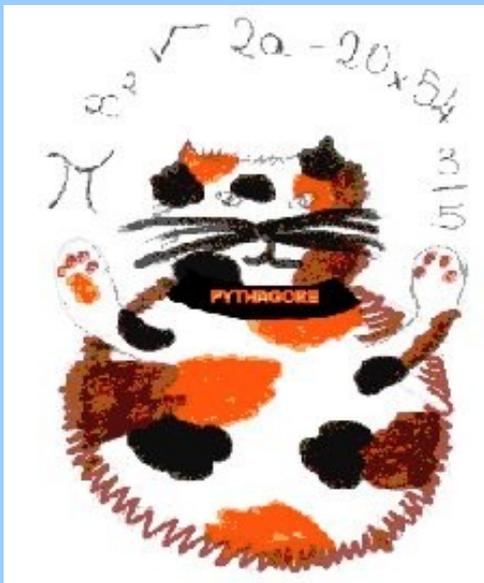
N°6 avril 2009

Témoignages

Géographie CM :
Découvrir son milieu
grâce aux TUIC

En classe

Découvrez les atouts
du Matou Matheux



Une trace écrite :
la copie d'écran

Gros plan sur...

Le web 2,0, qu'est-ce que c'est ?

*Ma classe
prend la mer :
Régates
virtuelles
sur internet...*



L'édito

La fréquence de parution de notre journal du Web « la souris d'école » est désormais régulière. L'équipe de rédaction veille à ce que les articles publiés ne soient ni redondants avec les numéros antérieurs ni trop savants, au sens où le destinataire devrait être spécialiste plutôt que généraliste.

Pour mémoire, le but de cette publication est d'inciter chaque lecteur à explorer des domaines d'application de l'informatique conformes à l'esprit du B2i, déjà expérimentés avec succès dans quelques classes mais méconnus du plus grand nombre. L'article que vous allez découvrir dans ce numéro sur les régates virtuelles en est une parfaite illustration.

Les interrogations de l'équipe de rédaction portent actuellement sur le choix des articles à publier dans les prochains numéros afin qu'ils répondent à vos attentes, à vos besoins et constituent des vecteurs de développement des TICE dans vos classes.

Pour tenter d'y répondre nous vous proposons de remplir un questionnaire qui nous permettra de dresser un premier bilan d'étape de cette publication. Le dépouillement des réponses nous indiquera s'il faut poursuivre notre parution dans le même esprit que pour les numéros déjà publiés ou s'il faut infléchir la ligne éditoriale qu'on s'était fixée jusqu'alors. Votre point de vue est donc important pour nous déterminer en connaissance de cause.

Comme pour toute enquête de ce type, le questionnaire contient des demandes d'informations d'ordre quantitatif ou qualitatif qui se veulent avant tout utiles pour atteindre le but visé. Pour des raisons pratiques, le support de l'enquête n'est pas inclus dans les pages qui suivent mais fait l'objet d'un envoi séparé permettant un retour rapide par voie électronique. Il faut donc chercher le questionnaire hors journal.

A l'heure où des crédits importants vont être débloqués pour créer des écoles numériques rurales sur tout le territoire, il serait bon que vous soyez nombreux à percevoir ce journal comme un outil pédagogique permettant d'associer TICE et programmes, transversalité des TICE et piliers du socle commun, TICE au service de la réussite scolaire des élèves du primaire.

Alors soyez nombreux à répondre à l'enquête d'une part et à valoriser l'utilisation quotidienne de l'informatique dans vos classes d'autre part.

L'IEN chargé des TICE

Pierre Benoit

Découvrir son milieu grâce aux TUIC

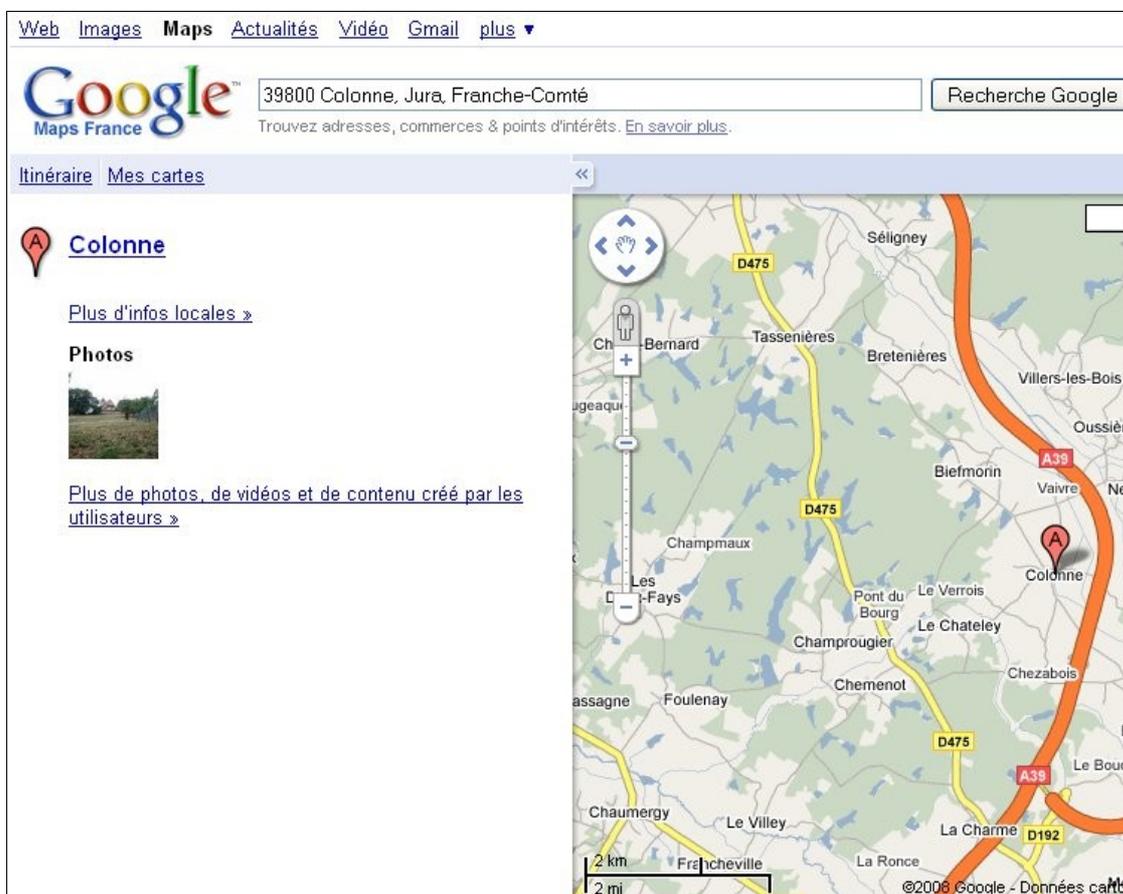
À l'école de Colonne, Christel Fagot s'appuie sur les ressources en ligne de Google maps pour enrichir la découverte de leur cadre de vie par ses élèves de CM. Un exemple d'exploitation réussie des potentialités du web 2.0...

Des situations de départ variées...

Les occasions de s'interroger sur son milieu de vie ne manquent pas à l'école : un projet patrimoine, la découverte des communes du RPI ou la découverte de son village (sa ville), une randonnée à vélo, une recherche sur les limites administratives de la commune, un travail sur les échelles, une étude de paysage...

Les TUIC permettent de compléter des entrées pédagogiques plus traditionnelles. Mme Fagot articule sa séquence en trois parties :

- découvrir l'interface du site internet Google maps
- utiliser Google maps pour trouver des réponses à des situations locales concrètes
- utiliser Google maps pour découvrir un autre type de paysages



3 séances de découverte de son milieu de vie

Séance 1 : Découvrir le logiciel

Les élèves reçoivent une copie d'écran et nomment tout ce qu'ils voient. Ils sont invités à nommer de façon claire les parties importantes du document (Barre d'adresse, zone de recherche, quelques boutons etc...), à s'intéresser plus particulièrement à la carte. Qu'est-ce que ce document ? A quoi sert-il et quand s'en sert-on ? etc...

Faire observer les différentes zones de la carte. Faire émettre des hypothèses sur leurs fonctions. Par groupe de 2, sur la fin de la séance ou pendant la semaine, les élèves devront découvrir les fonctions « boutons de navigation ». (Proposer à cet effet une copie d'écran sur laquelle ces boutons auront été isolés ou mis en valeur).

Séance 2 : Utiliser le logiciel

Faire le bilan des recherches des élèves. Relever tous les trucs et astuces découverts (double-clic pour zoomer, cliquer / déplacer par exemple). Rechercher les différences entre les onglets plan, satellite et relief. Quelle « icône » change à chaque fois que l'on zoome et comment cela fonctionne-t-il ? (échelle)

Que peut-on faire avec ce type de logiciel ?

Partir à la découverte de sa commune : laisser les élèves manipuler le logiciel librement, se déplacer vers leur lieu d'habitation, reconnaître les habitations etc...

Suivre un parcours, son chemin pour venir à l'école.

Séance 3 : Découvrir un autre type de paysage (urbain par exemple)

Grâce à la barre d'adresse, se rendre dans la grande ville la plus proche. Comparer le bâti, l'environnement général.

Faire des recherches sur plusieurs types de paysages français voire européens ou mondiaux afin de caractériser chacun d'eux. (Rester dans une découverte).

Utiliser le vocabulaire géographique de base en particulier celui des échelles.

Apprendre aux élèves comment faire une copie d'écran et leur demander de copier « leur village » à différentes échelles.



A découvrir également : Géoportail ; photos et cartes de l'IGN

<http://www.geoportail.fr/>

(à voir notamment pour les possibilités de superposition des cartes et photos)

Derrière une appellation mystérieuse se cache un internet dont l'interactivité est améliorée, et dans lequel la contribution des utilisateurs est augmentée via des bases de données en ligne. Découvrons à travers quelques exemples de quoi il s'agit exactement.

Google maps est une des applications les plus connues du web 2.0 : Ce site internet permet d'accéder à d'énormes banques de données géographiques puisque cartes et photos satellites sont mises en relation et disponibles à différentes échelles.

L'aspect contributif, développé plus récemment, consiste à permettre aux internautes qui le souhaitent la publication de photographies personnelles, en liaison avec les points de la carte où ces photos ont été prises.

Qui fournit ces données ?

Les données accessibles sont fournies par des internautes, à titre personnel. Il n'existe aucune garantie particulière sur la qualité ou la pertinence des photos mises à la disposition des utilisateurs, mais on est rarement déçu.

Quelle est leur validité ?

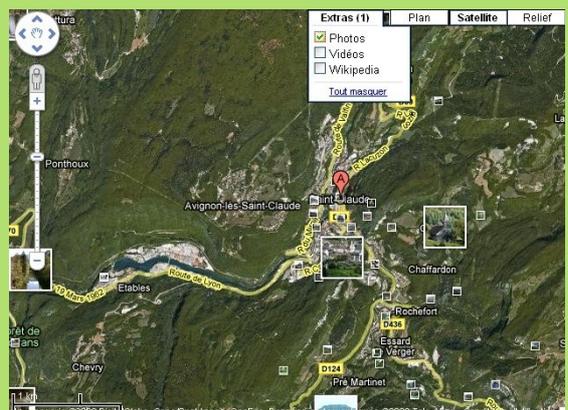
Il peut arriver qu'une photo soit mal localisée, mais dans la quasi totalité des cas, son emplacement est bon et son intérêt réel.

Les données liées aux cartes ne se limitent pas aux photos : des vidéos et des articles de l'encyclopédie Wikipédia sont également pointés. Cette encyclopédie contributive (les articles sont écrits et régulés par les internautes) dont le principe est parfois contesté, apporte un complément d'information utile. Pour vous forger une opinion, pourquoi ne pas tester Google maps sur une région qui vous est familière...?

<http://maps.google.fr>



L'interface de Google Maps présente un bouton blanc « Extras »...



Le menu déroulant correspondant donne accès à des photos, des vidéos ou des articles documentaires...



... facilement accessibles.

Travailler sur écran transforme nos habitudes : nous rédigeons, lisons ou sauvegardons des documents sans obligatoirement les imprimer. La trace écrite conserve pourtant son importance, reflet concret, palpable, du travail d'un élève.

Imprimer un texte ou une page web est une compétence bien maîtrisée maintenant. Mais que faire lorsqu'on souhaite imprimer le travail effectué dans un logiciel qui ne donne pas la possibilité d'imprimer ? La copie d'écran va nous tirer d'affaire, voici comment procéder...

Copie d'écran simple en deux étapes

Touche "Impr écran"



1. Tout d'abord, il faut « photographier » l'écran lorsqu'on souhaite conserver ce qui s'y affiche. Cela se réalise en appuyant sur la touche « Impr écran » sur le clavier.



2. Ensuite, utiliser le menu *Édition/Coller* de votre traitement de texte ou de votre logiciel de dessin pour récupérer cette capture d'écran. Il ne reste qu'à sauvegarder le document, éventuellement annoté, pour conserver une trace du travail effectué. Simple, non ?

Copie d'une partie de l'écran en deux étapes



1. Actionner la touche « Impr écran » puis démarrer un logiciel de dessin, par exemple Paint accessible par : « Démarrer/tous les programmes/Accessoires/Paint » pour récupérer l'image via le menu « *Édition/Coller* ».



2. Dans Paint, utiliser l'outil « *Sélection* » (rectangle pointillé) pour tracer un cadre autour de la partie de l'image qu'on souhaite conserver.



3. Dans Paint, utiliser le menu « *Édition/copier vers...* » pour sauver l'image cadrée par l'outil *Sélection* dans le dossier de votre choix.

Facile, n'est-ce pas ? À vous de jouer maintenant...

Accéder au site :

<http://matoumatheux.ac-rennes.fr>

Navigateur Firefox conseillé en cas de difficulté dans la création des parcours personnalisés

L'Académie de Rennes a développé puis mis en ligne sur Internet une banque d'exercices de mathématiques particulièrement intéressants, que ce soit par leur qualité globale, par les niveaux de scolarisation concernés, ou par la possibilité de créer des parcours personnalisés. Petite visite guidée du site « Matou matheux »...

Un survol à la souris sur « Le Matou Matheux ouvre le menu du site.

Un clic sur l'onglet d'un niveau donne accès aux activités correspondantes.

Un parcours est une succession d'exercices que vous déterminez à votre guise pour répondre à des besoins ciblés.

LE MATOU MATHEUX CP-CE1 CE2-CM1 CM2 SEGPA1 SEGPA2 6 5 4 3 2 1er 2e 3e 4e 5e Dictionnaire

menu prof "Parcours perso."

Foire aux questions
Animations
L'histoire des maths
Travaux d'élèves
Espace enseignants
Le développement durable
Pour les classes du collège
eTwinning project

Télécharger ce site
À propos de ce site
Liens et référencement
Contact
Le fil RSS

5^e
4^e
3^e
2^{nde}

Si le chat n'apparaît pas, télécharger Flash Player.

Calcul mental
Géométrie mentale

Suivre le parcours n°

Comment créer des parcours ?

Foire aux questions
Dictionnaire
Animations
Histoire des maths
Jeux
Travaux d'élèves
Espace enseignants
Le développement durable
Pour les classes du collège
eTwinning project

Pour fonctionner, Le Matou Matheux nécessite la présence sur votre ordinateur du logiciel « Flash ». Si le logiciel n'est pas présent, cliquer sur le lien pour le télécharger ;

Décocher la case facultative ... Barre d'outils Google gratuite (facultatif)

Puis lancer le téléchargement et installer le logiciel en suivant les instructions à l'écran.

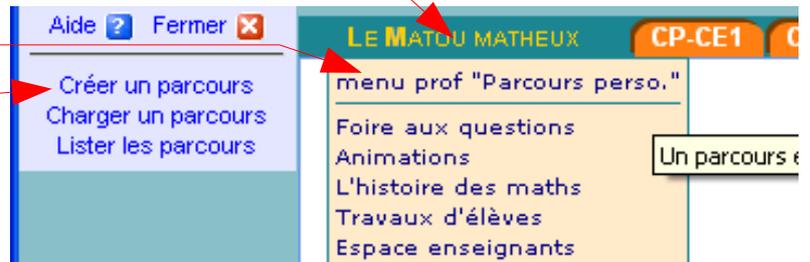
Accepter et installer dès maintenant

Comment faire pour créer un parcours personnalisé ?

1. Dans le site web
<http://matoumatheux.ac-rennes.fr>
survoler à la souris « Le Matou matheux »

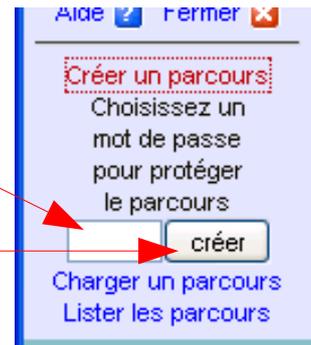
2. Cliquer « Menu prof. Parcours perso »

3. Cliquer « Créer un parcours »



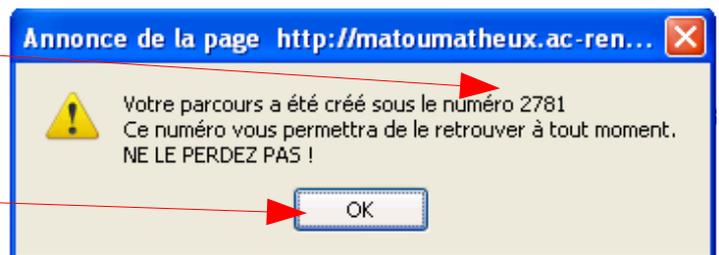
4. Écrire un mot de passe dans la case blanche (et se souvenir de ce mot de passe qui permettra de modifier le parcours ultérieurement)

5. Cliquer sur le bouton « Créer »



6. Noter le numéro du parcours

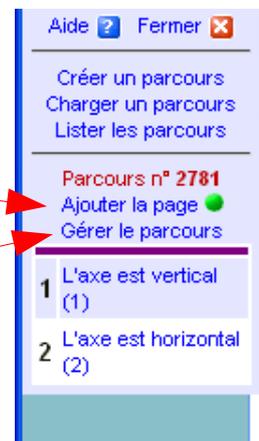
7. Confirmer la création en cliquant sur le bouton « OK »



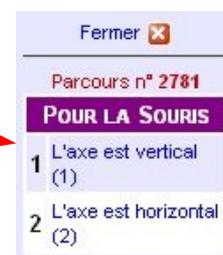
8. Cliquer sur « Ajouter la page » pour inclure l'activité affichée à l'écran dans le parcours personnalisé

9. Le lien « Gérer le parcours » permet de modifier l'ordre des activités, d'en supprimer, et de donner un titre au parcours (pour plus de commodité).

Un parcours est effacé après 15 mois d'inutilisation.



10. L'élève inscrit le numéro du parcours indiqué par l'enseignant, puis clique sur la flèche blanche pour afficher la liste des activités prévues pour lui.

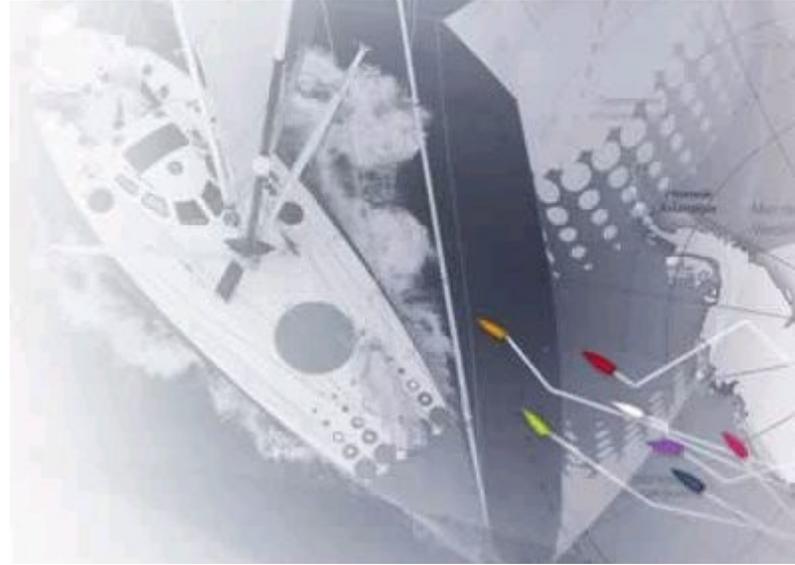
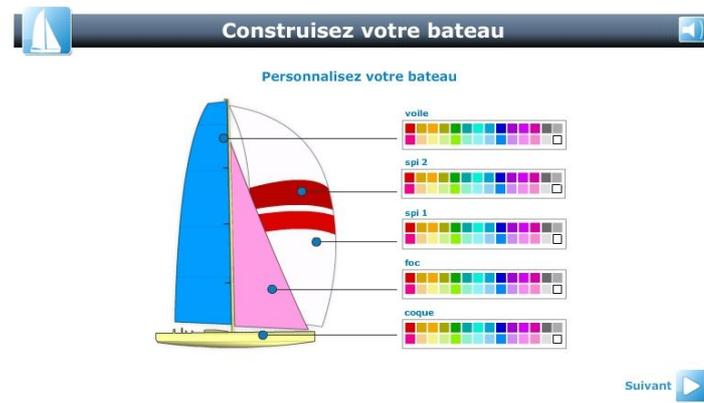


Parallèlement au départ du Vendée Globe, son double virtuel a pris son envol sur le site internet virtualregatta.com. Ce qui de prime abord pourrait apparaître comme un simple jeu en ligne de plus s'avère un outil pédagogique particulièrement passionnant...

Virtualregatta, comment ça marche ?

Le site virtualregatta organise une course virtuelle à la voile dans laquelle, une ou plusieurs fois par jour, le joueur modifie le cap et la voilure de son bateau, en fonction de la force et de la direction des vents, mais aussi des prévisions météo. Précision importante qui donne tout son sel au jeu : virtualregatta utilise les cartes météo réelles !

Plusieurs classes se sont lancées dans l'aventure à l'automne, pour un tour du monde de plus de 3 mois. Bien entendu, rien à voir avec les meilleurs joueurs, authentiques marins, qui passent plusieurs heures par jour à étudier les prévisions météo de la NASA pour établir leur stratégie ! A l'école, il s'agira plutôt de conjuguer de façon originale et motivante l'utilisation des TUIC, l'acquisition de compétences mathématiques, géographiques, et relationnelles.



En effet, un seul bateau pour toute la classe impose de faire un choix commun. C'est l'occasion d'argumenter pour étayer son point de vue, chiffres à l'appui...

Une classe de CM1, participante au Vendée Globe virtuel, évoque les notions abordées à travers leur participation au jeu : « *les continents et océans, les points cardinaux et la boussole, les lignes imaginaires, latitude, longitude, l'air, le vent, la météo, le vocabulaire de la voile, les allures du vent, les volcans, les grands navigateurs... et tant d'autres choses encore en lecture, géométrie ou arts plastiques* ».

Choisissez votre métrique

- Je suis terrien
parlez moi en kilomètres (Km/h)
- Je suis marin
parlez moi en milles nautiques (Nds)

D'autres courses à la voile ont suivi le Vendée Globe virtuel, comme la Course croisière EDHEC (à partir du 1er avril). On parle aussi de transats, de la Route du Rhum 2010...

Tenterez-vous l'aventure ?

Site internet : <http://www.virtualregatta.com>