

PROJETS NUMÉRIQUES PÉDAGOGIQUES EN ISÈRE 2024-2025

Des projets clés en main mettant en œuvre les compétences numériques au service des apprentissages.



C3

Géoméscatch

Période 2-3 : Du 6/11 au 22/12

Les élèves de cycle 3 découvrent la programmation dans l'environnement Scratch pour dessiner des figures géométriques originales, notamment des flocons de neige.

C2

GéométiCe

Période 3-4 : Du 06/01 au 21/02

Les élèves observent des figures géométriques et produisent des éléments d'un paysage (constitués de formes simples) qu'ils décrivent par écrit avec une syntaxe appropriée afin de créer le jeu "GéométiCe".



C1

Des bulles d'émotion

Période 3-4 : Du 10/03 au 24/05

Un projet qui croise la BD et les émotions. Les élèves acquièrent le vocabulaire des émotions et découvrent le langage de la BD en construisant un petit strip de BD de 3 vignettes.

C3

Cities cartoon!

Période 5 : Du 29/04 au 14/06

Les élèves découvrent des monuments anglophones célèbres et produisent une planche de BD en anglais, dans laquelle un personnage et son compère animal partent à la recherche d'un trésor.



<https://numerisere.web.ac-grenoble.fr/>

Numérisère.



NUMERISERE



<https://dgxy.link/collab2425>



Ce que les élèves vont apprendre PROGRAMMES ET CRCN*

*Cadre de référence des compétence numériques

Émotion et Bande dessinée

C1



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer.
- S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
- Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.

CRCN Domaine 3 : Création de contenus

- Produire une image et /ou du son



C2

Géométrie numérique

Géométrie

- Situer un objet par rapport à soi ou par rapport à un autre objet.
- Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets (devant, derrière, entre, à gauche de, à droite de, sur, sous, dessus, dessous, au-dessus de, au-dessous de).
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
- Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs

CRCN Domaine 5 : Environnement numérique

- Se connecter et utiliser les fonctionnalités élémentaire d'un environnement numérique.
- Tracer des figures géométriques avec différents outils (dont des outils numériques).

Géométrie et programmation

C3



Géométrie

- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire des figures

Sciences et technologie

- Appliquer les principe de l'algorithmique et de la programmation par blocs pour écrire ou comprendre un code simple

CRCN Domaine 3 : Création de contenus, programmer

- Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.
- Réaliser un programme simple.



C3

Anglais et Bande dessinée

Anglais

- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet l'environnement concret
- Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

CRCN

Domaine 2 Partager et publier

- Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée.

Domaine 3 : Création de contenus, développer des documents multimédia

- Produire une image et /ou du son



<https://numerisere.web.ac-grenoble.fr/>



NUMERISERE



<https://dgxy.link/collab2425>