

## Pour commencer avec l'ENT : s'authentifier et découvrir le journal du jour

**Projet** : démarrer avec l'ENT [en s'authentifia](#)nt pour découvrir le journal du jour



### Situation Matérielle :

Situation matérielle de base : pas de solution de vidéo-projection, un seul ordinateur ou une tablette.

*(Si une situation de vidéo projection existe, les activités peuvent être menées avec l'ensemble de la classe).*

**Classe** : primaire

### Les nécessaires :

- Juridique : respecter [le cadre réglementaire](#) de la mise en place de l'ENT proposer [une charte élève](#) (version PDF)
- Numérique : un ordinateur ou une tablette en classe est le minimum requis
- Affichage : les enfants connaissent ou disposent de leurs identifiants de connexion

### Les aides utiles

En bref : [se connecter](#)

### Situation proposée : ritualiser la lecture du journal

- Déroulement des activités

En amont, le maître a présenté un journal dans sa version papier et a expliqué que tous les matins, un ou plusieurs des élèves, devront lire une partie du journal.

Attention, préciser que chacun devra lire sur son espace dans l'ENT.

C'est cette contrainte qui permettra de valider la compétence relative à l'authentification.

- × **Temps 1 : entrée dans l'activité :**
  - En classe entière présenter le rituel : tous les matins un élève ou plusieurs élèves liront l'article du jour, les histoires drôles ou les devinettes.
  - Illustrer avec un binôme.
- × **Temps 2 : s'entraîner:**
  - En classe entière. Reprendre l'activité plusieurs jours soit en changeant d'acteurs, soit en ayant toujours un élève relais entre les deux binômes.
  - En autonomie avec uniquement un binôme pendant que les autres sont sur d'autres rituels journaliers.
- × **Temps 3 : évaluer**
  - Vérifier si l'élève est bien en train de lire sur son espace. Il connaît donc ses codes ou a su les retrouver

### Compétences abordées en liaison avec le B2i école :

#### **S'approprier un environnement informatique de travail**

Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques : un élève sait se connecter au réseau de l'école ; il sait gérer et protéger ses moyens d'authentification (identifiant et mot de passe ou autre authentifiant).