

Pour commencer avec l'ENT

Utiliser la personnalisation du tableau

Projet : démarrer avec l'ENT-le tableau d'affichage.

Classe : de la maternelle au CM2

Les nécessaires :

- Juridique : respecter [le cadre réglementaire](#) de la mise en place de l'ENT
- Numérique : 1 ordinateur ou une tablette en classe est le minimum requis.
- Affichage : les enfants connaissent ou disposent de leurs identifiants de connexion

Compétences abordées en liaison avec le B2i école :

Attention plus le niveau de mise en œuvre s'élève, plus le nombre de compétences mises en jeu et évaluables sera important. [En bref...](#)

Situations proposées : niveau 1 : les rituels

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

- **Déroulement des activités**

En amont, le maître place l'emploi du temps au tableau.

Pour cela, [il personnalise son tableau d'affichage.](#)

- × **Temps1 : entrée dans l'activité :**

- en classe entière présenter le rituel : tous les matins un élève recopiera, ou liera les informations portées sur le tableau.
- Illustrer avec un binôme.

- × **Temps2 : s'entraîner:**

- × En classe entière. Reprendre l'activité plusieurs jours soit en changeant d'acteurs, soit en ayant toujours un élève relai entre les deux binômes.
- × En autonomie avec uniquement un binôme pendant que les autres sont sur d'autres rituels journaliers.

- × **Temps 3 : évaluer**

Compétences abordées en liaison avec le B2i école :

Niveau 1 :

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).

- **Variantes :**

- adapter la copie ou la lecture à l'âge des élèves : un mot, une phrase, une devinette, un mot en langue étrangère, un vrai- faux.

-différencier, en ne donnant cette consigne qu'à certains élèves. Un élève est désigné pour le groupe ayant une activité différente, en proposant une poésie à recopier, faire un atelier copie autour d'un ou plusieurs ordinateurs...

☞ Situations proposées : niveau 2 : Rituels et jeux

Pas de solution de vidéo-projection, un seul ordinateur ou tablette.

- **Déroulement des activités**

En amont, le maître place l'emploi du temps au tableau.

- × **Temps1 : entrée dans l'activité :**

- En classe entière présenter le rituel : tous les matins un binôme recopiera, ou liera les informations portées sur le tableau.
- Tous les jours à un moment défini par le maître un élève ou un binôme viendra saisir les informations pour le lendemain. Dans ce cas, l'espace est déjà ouvert par l'enseignant. (problème de codes)
- Illustrer les actions avec un élève pour la lecture, et un pour l'écriture.

- × **Temps2 : s'entraîner:**

- × Reprendre ces activités plusieurs jours à la suite soit en changeant d'acteurs, soit en ayant toujours un élève relai entre les deux binômes.
- × En autonomie avec uniquement un binôme pendant que les autres sont sur d'autres rituels journaliers.

- × **Temps 3 : évaluer**

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).

2. Adopter une attitude responsable

Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus

L'élève connaît et respecte les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de son école.

Il respecte les autres dans le cadre de la communication électronique et de la publication en ligne (propos injurieux, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte).

3. Créer, produire, traiter, exploiter des données

L'élève sait produire et modifier un texte, une image ou un son.

Il connaît et respecte les règles de typographie (accentuation des majuscules, signes de ponctuation,

- **Variantes :**

-devinettes proposées par les élèves, phrases, mots du jour. L'écriture de la proposition suppose toujours que l'espace classe soit ouvert avant.

En conclusion, un vidéoprojecteur déploie les possibilités d'actions. En classe entière la lecture peut alors être collective, les jeux peuvent permettre l'intervention de tous les élèves. Il peut aussi favoriser au contraire une différenciation, un petit groupe travaillant autour du travail projeté.

A votre imagination pédagogique !