






# MISES EN SITUATION



Exemples d'activités et / ou  
coursés d'orientation

- Situations 1 et 2 : à partir du cycle 1
  - Situation 3 : cycles 2 et 3
  - Situation 4 : cycle 3
- 



# COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Les compétences numériques du  
CRCN développées chez les élèves  
pour ces 4 situations.



MISES EN  
SITUATION

EXEMPLES  
D'ACTIVITES / COURSES  
D'ORIENTATION



# À PARTIR DU CYCLE 1

- **SITUATION 1 :**

Chercher l'endroit où la photo a été prise et prendre la même photo avec la tablette.

- **SITUATION 2 : “Je pose, tu trouves.”**

Un binôme prend une photo avec la tablette, l'autre binôme doit aller prendre la même photo.

Une tablette pour 2 : trouver l'emplacement de la photo prise par un autre binôme.

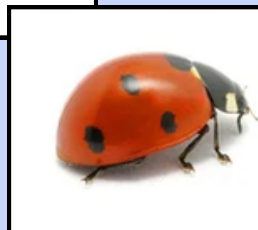


# CYCLES 2 ET 3

- **SITUATION 3 :**

Indiquer sur le plan (téléchargé dans la tablette) où se situent les insectes : tracer/placer un triangle vert pour le point de départ et un cercle rouge pour chaque insecte trouvé.

**Variables :** donner le nombre d'insectes à trouver en tout / donner un nombre minimum à trouver / limiter la durée / etc.



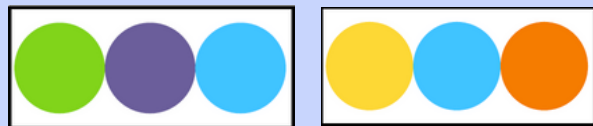
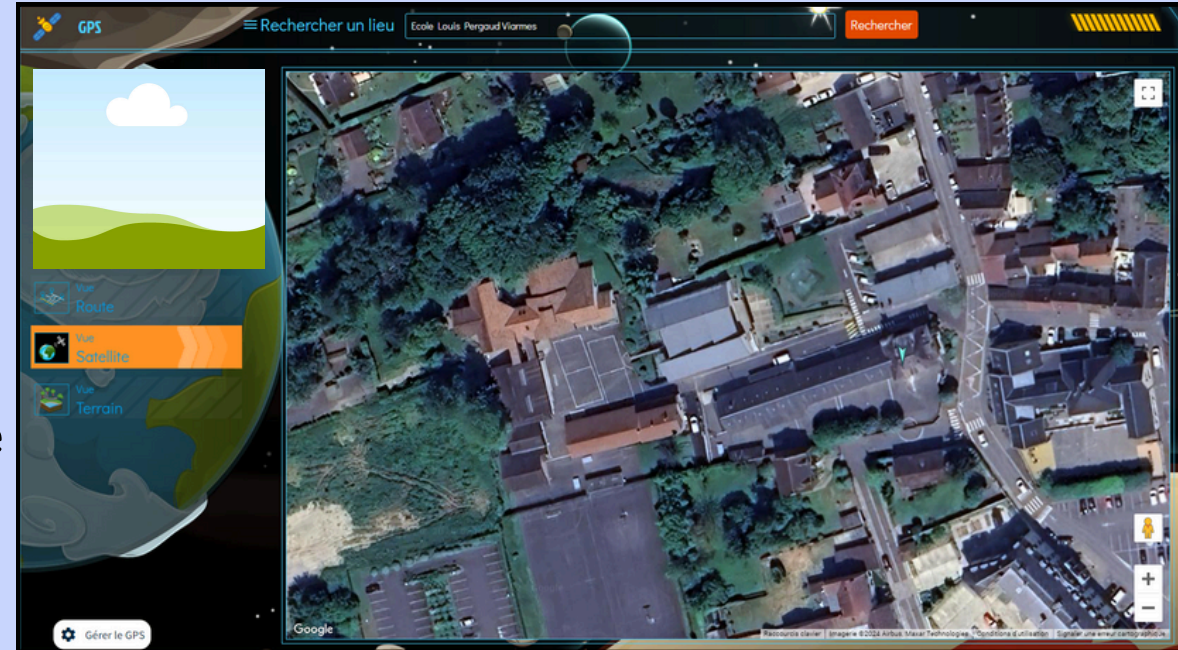
# CYCLE 3

- **SITUATION 4 : Où sont les bonnes balises ?**

Les élèves ont imprimé un plan / une vue satellite depuis l'application GPS de Beneylu.

Sur celui-ci, l'enseignant indiquera le point de départ et les différentes balises.

**BUT** : trouver les 3 bonnes balises le plus vite possible et indiquer à l'enseignant les mots que vous avez entendus en les remettant dans l'ordre des couleurs (cf bandes de papier distribuées aux groupes).



COMPETENCES

TRAVAILLEES

DU CRCN POUR  
CES 4 SITUATIONS



# CRCN : référentiel des élèves (et du citoyen)

## 1. Information et données

- **1.1** Mener une recherche et une veille d'information
- **1.2** Gérer des données
- **1.3** Traiter des données

## 2. Communication et collaboration

- **2.1** Interagir
- **2.2** Partager et publier
- **2.3** Collaborer
- **2.4** S'insérer dans le monde numérique

## 3. Création de contenus

- **3.1** Développer des documents textuels
- **3.2** Développer des documents multimédia
- **3.3** Adapter les documents à leur finalité
- **3.4** Programmer

## 4. Protection et sécurité

- **4.1** Sécuriser l'environnement numérique
- **4.2** Protéger les données personnelles et la vie privée
- **4.3** Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

## 5. Environnement numérique

- **5.1** Résoudre des problèmes techniques
- **5.2** Evoluer dans un environnement numérique

## SITUATION 1

- 1 tablette pour 2

chaque binôme dispose d'une image

**BUT** : Je vais chercher l'endroit où a été prise la photo, je prends la photo et la ramène au professeur qui peut vérifier.

## SITUATION 2

- 1 tablette pour 2, par groupe de 4

**BUT** : 2 élèves vont prendre une photo, les 2 autres doivent aller prendre la même photo et comparer le résultat.

## SITUATION 3

- 1 tablette pour 2

**BUT** : Indiquer sur le plan (téléchargé dans la tablette) où se situent les insectes, placer un triangle pour le point de départ et un cercle pour chaque insecte trouvé.

## COMPÉTENCES DU CrCN

### INFORMATIONS ET DONNÉES (1)

- 1.1 - Mener une recherche et/ou une veille d'information (lire et repérer des informations sur un support numérique)
- 1.2 - Gérer des données (sauvegarder des fichiers dans la tablette et les retrouver)

### CREATION DE CONTENUS (3)

- 3.2 - Développer des documents multimédia (produire et enregistrer une image)

### ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE (5)

- 5.1 - Résoudre des problèmes techniques (simples : utilisation de l'application photo)
- 5.2 - Evoluer dans un environnement numérique (utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique et retrouver des ressources)

# SITUATION 4

- 1 plan imprimé
- En binôme ou en groupes de 4 maximum
- Pinces enregistrées de couleurs différentes



Les élèves ont imprimé un plan / une vue satellite depuis l'application GPS de Beneylu.

Sur celui-ci, l'enseignant indiquera le point de départ et les différentes balises.

**BUT** : Trouver les 3 bonnes balises le plus vite possible et indiquer à l'enseignant les mots entendus en les remettant dans l'ordre des couleurs (cf bande de papier).

# COMPÉTENCES DU CrCN

## INFORMATIONS ET DONNES (1)

- 1.1 - Mener une recherche et/ou une veille d'information (lire et repérer des informations sur un support numérique)
- 1.2 - Gérer des données (sauvegarder des fichiers dans la tablette et les retrouver)

## CREATION DE CONTENUS (3)

- 3.2 - Développer des documents multimédia (produire une image et l'imprimer)
- 3.3 - Adapter les documents à leur finalité

## ENVIRONNEMENT NUMERIQUE (5)

- 5.1 - Résoudre des problèmes techniques simples (résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel : périphérique -imprimante)
- 5.2 - Evoluer dans un environnement numérique (se connecter à un environnement numérique – retrouver des ressources dans un environnement numérique – imprimer une image)

MERCI DE VOTRE  
ATTENTION

