

**GRILLE DE MISE EN ŒUVRE D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE AVEC DES USAGES NUMÉRIQUES**

Titre de l'activité :

• Question-clé, fil directeur, problématique :

• Niveau d'utilisation des élèves :

 Débutant  Utilisateur courant  Expert

• Durée de l'activité numérique :

 Quelques minutes  Une séance  Plusieurs séances

• Nature du travail pédagogique de l'élève :

 Recherche  Production  Communication Autres (préciser) :

• Modalité d'utilisation :

 En atelier  En autonomie  En classe entière  
 En groupe  Modalités mixtes

• Pratique numérique de l'élève

 Écoute, capture, traitement ou diffusion de son Exploitation d'outils de visualisation collective (Vidéo projecteur, TBI, Screenmirroring) Saisie, traitement ou diffusion de texte et données chiffrées Simulation Visualisation, capture, traitement ou diffusion d'image

• Lieu de l'activité :

 Au CDI  En atelier  En salle multimédia  
 En salle de classe  Hors établissement**Outils utilisés par l'élève**

• Internet et services en ligne

 Accès à internet  
 Aucun accès Internet nécessaire  
 Catalogue de ressources du CDI  
 Espace pédagogique  
 Espace vie scolaire  
 Labomep  
 Mathenpoche  
 TACIT  
 Folios

• Matériel

 Appareil Photo  Machines à commande numérique  
 Baladeur MP3/MP4  Ordinateur fixe  
 Visualiseur  Ordinateur portable  
 Boîtier de vote  Outils prise de son  
 Calculatrices  Palette graphique  
 Caméra  Scanner 2D ou 3D  
 EXAO  Système de recopie vidéo pour tablettes  
 GPS  Imprimante 3D  
 Smartphone  Instruments de musique  
 Tablette  TBI - TNI - VPI

• Logiciel et application installé sur le poste

• Logiciel ou application sur internet

• Discipline(s) concernée(s)

• Activité transférable :

 à d'autres disciplines  dans la discipline seulement

• Public(s) visé(s) :

**Résumé de l'activité**Le résumé doit comporter une mention du niveau auquel s'adresse la fiche (école, collège ou lycée) ou la mention du dispositif particulier impliqué (AP, Enseignement d'exploration, TPE).  
Mentionnez aussi le thème auquel se rapporte l'activité.

• Compétences visées

• Pièges à éviter (par anticipation)

• Scénario pédagogique