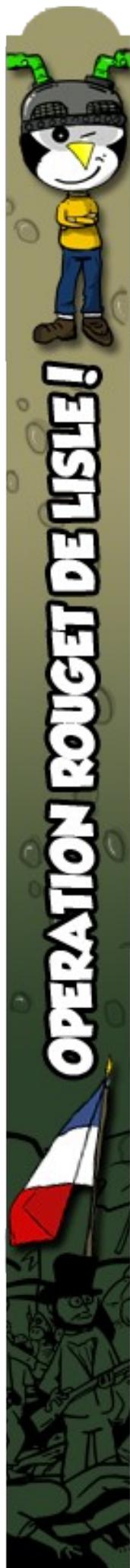


# OPERATION ROUGET DE LISLE ! LE GUIDE PÉDAGOGIQUE



Images : Benjamin Couvreur / Programmes.com, Stéphane Buis / Christiane Couvreur, sous la direction de Frédéric Joly / ICFE



En cette nouvelle année scolaire, l'équipe TICE 45 vous propose un huitième défiweb.

Il est disponible à l'adresse <http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr>

Celui-ci est constitué de 3 espaces thématiques (3 failles temporelles) correspondant à 10 activités pour le cycle 2, 13 activités pour le cycle 3 et les 6<sup>e</sup>.

Il est cette année centré sur la discipline scolaire de **l'Education Morale et Civique**.

Au-delà de la résolution des énigmes, l'objectif est de favoriser l'utilisation de l'outil informatique à travers différents logiciels et applications (traitement de textes, logiciels de dessin, de photos, de sons, Internet et la messagerie électronique...)

En vous inscrivant, vous vous engagez à respecter la « netiquette » qui indique que chaque courriel doit :

- être courtois et respecter l'autre
- indiquer son sujet dans son entête
- commencer par une formule de salutation
- s'exprimer correctement
- se conclure par une signature.

## La trame de l'histoire

(La lecture du préambule dessiné disponible en format PDF permet à la classe une implication conjointe importante à l'efficacité du Défiweb)

### Alerte info !

Les autorités françaises ont signalé la disparition inquiétante du manuscrit original de la Marseillaise.

Théodule est appelé à la rescousse pour contrer Jet Rotule, l'auteur de ces méfaits. Epris de vengeance (voir « Le rectangle des Bermudas Défiweb2014 »), il a endormi le gardien, subtilisé le parchemin, puis s'est emparé de l'EMC machine, une invention top secrète du gouvernement Français pour voyager dans des failles temporelles.

Par un mystérieux maléfice, Jet Rotule a dispersé le parchemin, et jeté un sort pour les transformer en objets.

Aide Théodule à résoudre les énigmes pour récupérer les morceaux de la marseillaise et reconstituer le précieux parchemin dans une ultime épreuve !





## Mode d'emploi

Le Défi Web s'adapte au rythme de travail de votre classe sur l'année scolaire.

Le défi sera ouvert de janvier à mai 2016.

Cependant, il convient de respecter une fréquence de recherche adaptée.

Certaines activités proposées sont déclinées par niveaux dans chaque cycle.

Pour les élèves à profil particulier (ULIS école et collège, SEGPA...) les enseignants auront l'opportunité d'inscrire leurs élèves dans les épreuves qui correspondent à leurs connaissances.

Trois liens sur la page d'accueil, vous permettent d'accéder aux 3 failles (le parlement européen, un stade de foot, le tableau « la liberté guidant le peuple »). Dans chacune, des liens représentés par des objets conduisent aux activités.



faille\_europe



faille\_marianne



faille\_sport

Les activités s'effectuent en majorité en ligne. Pour d'autres, les enfants doivent télécharger les activités (fichiers à compléter) et peuvent travailler « hors connexion » dans la salle informatique ou sur un ordinateur en fond de classe, voire même sur papier. Une fois la réponse trouvée, elle est envoyée à Théodule soit par courriel soit en l'inscrivant sur le site.

*Pour les inscriptions hors Loiret, un lien est affiché sur le tableau de bord (cycle 3) pour que l'enseignant puisse valider les réponses des élèves.*

**Un tableau de bord** du défiweb, affiché sur les pages, vous permet de suivre la progression des activités réussies par les élèves.

Pour chaque activité réussie, l'icône correspondante apparaît en couleur dans le tableau de bord.

Au fil de la réussite des activités, les morceaux de parchemin apparaîtront. Lorsqu'ils seront tous présents, l'activité finale sera accessible. Il sera alors possible d'assembler les morceaux du puzzle pour reconstituer le parchemin, et faire apparaître le code de réussite au Défiweb 2016.



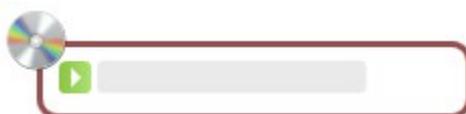


Dans les différentes salles, cliquer sur le logo « Défiweb45 » en haut à droite permet de revenir à la page d'accueil.

Sur les pages des activités et des salles, un bouton "Retour" vous permet de revenir à la page précédente.



Le logo suivant : vous indique que les élèves ont la possibilité d'écouter la consigne.



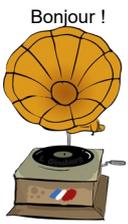
**Merci de n'envoyer qu'un seul fichier par classe pour les activités nécessitant l'envoi de courriels.**

## **Conseils avant de participer à ce défi :**

- Vérifier que les ordinateurs utilisés par les élèves sont protégés par le proxy académique. (filtre académique) En cas de doute, prendre contact avec le Conseiller Au Numérique de la circonscription (voir tutoriel).
- Avoir ou créer une adresse électronique unique et propre à la classe inscrite afin de communiquer certains résultats au cours du défi (voir tutoriel). Cette adresse sera utilisée tout au long du défiweb, y compris pour l'envoi de documents.
- Voir la grille des compétences B2I et les différents tutoriels mis à votre disposition (à télécharger sur la page « Découverte »)

**Défiweb 2016 - Epreuves C2**  
**Compétences travaillées et B2i**



| Salle   | Activités  | Niveau  | Intitulé THEODULE   | Compétences   | Mode de validation des activités  | Réponses  |   |
|---|--|---|---|---|---|---|---|
| Le parlement européen   | 1<br>L'élève doit cocher les dessins ou sélectionner les phrases qui correspondent aux droits de enfants | GS  | Les droits des enfants<br>     | Discipline  | EMC : Connaître quelques principes et valeurs fondateurs d'une société démocratique.<br>Objet d'enseignement : Les droits et les devoirs de l'enfant et de l'élève.   | Cases à cocher  | (De gauche à droite et de haut en bas) .<br>Cases : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 |
|   |  | CP/ CE1   |   | Socle   | Respecter les autres et les règles de la vie collective.<br>Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles.  | Ecrire les lettres  | (De gauche à droite et de haut en bas) .<br>Phrases :                   |
|   |  |   |   | B2i   | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.  |   |   |
|   | 2<br>L'élève doit écouter des définitions orales et les associer à l'image correspondante.               | GS<br>CP  |   | Discipline  | Découverte du monde : Explorer le monde : L'espace : Découvrir d'autres milieux.<br>Favoriser une première découverte du pays et des cultures pour ouvrir les élèves à la diversité du monde.   | Indiquer le nombre de clics pour résoudre le memory                             | Nombre de clics inférieur à 40  |
|   |  |   |   | Socle   | Distinguer le passé récent du passé plus éloigné  |   |   |
|   |  |   |   | B2i   | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.  |   |   |
|   |  | CE1   | Bonjour !<br>                | Discipline  | Explorer le monde : L'espace : Découvrir d'autres milieux.<br>Favoriser une première découverte du pays et des cultures pour ouvrir les élèves à la diversité du monde.   | Indiquer le nombre de clics pour résoudre le memory                             | Nombre de clics inférieur à 20  |
|   |  |   |   | Socle   | Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays.  |   |   |
|   |  |   |   | B2i   | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.  |   |   |
|   | 3<br>L'élève doit écouter des définitions orales et les associer à l'image correspondante.               | GS  | La tête dans les étoiles<br> | Discipline  | Découverte du monde : Explorer le monde : L'espace : Découvrir d'autres milieux.<br>Favoriser une première découverte du pays et des cultures pour ouvrir les élèves à la diversité du monde.<br>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée ; utiliser les nombres ; quantifier une collection supérieur à 10 | Dans la file numérique, cliquer (bouton radio) sous le nombre d'étoiles trouvé. | 12  |
|   |  |   |   | Socle   | Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française (élargissement au drapeau européen)   |   |   |
|   |  |   |   | B2i   | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.  |   |   |
| 3<br>L'élève doit résoudre 3 énigmes en indiquant pour chacune le nombre d'étoiles trouvées | CP   | La tête dans les étoiles<br> | Discipline  | Découverte du monde : Explorer le monde : L'espace : Découvrir d'autres milieux.<br>Favoriser une première découverte du pays et des cultures pour ouvrir les élèves à la diversité du monde.<br>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul | Indiquer la réponse dans la case de saisie  | 1) 4<br>2) 6<br>3) 3  |   |
|   | CE1  |   | Socle   | Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française (élargissement  |   |   | Indiquer la réponse dans la case de                                     |

|                   |  |           |  |            |   |  |  |
|-------------------|--|-----------|--|------------|---|--|--|
|                   |  |           |  |            | au drapeau européen)  |  |  |
|                   |  |           |  | B2i        | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser). Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.                                   | saisie   | 2) 8<br>3) 14  |
| Stade de football | 4<br>L'élève doit classer en deux colonnes des pictogrammes/ ou des étiquettes     | GS<br>CP  | Rien ne va plus !<br>   | Discipline | Apprendre à coopérer. Initiation aux règles de la coopération. Accepter le partage des tâches dans des situations de recherche, de coopération (EPS). Coopérer, Exercer des rôles différents, complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. | Recopier le code donné par l'application learning apps   | RESPECT<br><br>Sont aussi acceptés : Respect respect   |
|                   |  | CE1       |  | Socle      | Respecter les autres et les règles de la vie collective. Échanger, questionner, justifier un point de vue.  |  |  |
|                   |  |           |  | B2i        | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser). Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.                                   |  |  |
|                   | 5<br>L'élève doit classer en 3 colonnes des pictogrammes ou des étiquettes         | GS<br>CP  | Il ? Elle ? Nous ?<br> | Discipline | EMC : Connaître quelques principes et valeurs fondateurs d'une société démocratique. Objet d'enseignement : L'égalité de droit entre les femmes et les hommes.  | Recopier le code donné par l'application learning apps   | EGALITE  |
|                   |  | CE1       |  | Socle      | - Respecter les autres et les règles de la vie collective.<br>- Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles.  |  |  |
|                   |  |           |  | B2i        | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser). Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.                                   |  |  |
|                   | 6<br>L'élève doit trouver les règles à adopter lorsque l'on se déplace dans la rue | GS        | Prudence<br>          | Discipline | EMC : S'impliquer progressivement dans la vie collective à différents niveaux. <u>Objet d'enseignement</u> : Le secours à autrui, sens du discernement, en lien avec le dispositif et l'attestation « apprendre à porter secours ».   | Indiquer la réponse en la cochant  | - attaché,<br>- milieu du trottoir,<br>- vert  |
|                   |  | CP        |  | Socle      | Respecter les règles de la vie collective.  | Indiquer la réponse en la choisissant dans le menu déroulant   | - Phrase 1 : attaché<br>- Phrase 2 : au milieu du trottoir<br>- phrase 3 : vert  |
|                   |  | CE1       |  | B2i        | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser). Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.                                   | Indiquer la réponse en la choisissant dans le menu déroulant   | - Phrase 1 : Dans le car je m'assois et je m'attache<br>- Phrase 2 : Dans la rue je roule à droite<br>- Phrase 3 : J'attends qu'il n'y ait plus de véhicule qui roule sur la route avant d'aller chercher mon ballon |
|                   | 7<br>L'élève doit retrouver les couleurs du drapeau français                       | GS        |  | Discipline | EMC : Connaître les valeurs et reconnaître les symboles de la République française.   | Colorier le drapeau français avec à l'aide de la charade puis réécrire les couleurs dans l'ordre en s'aidant des étiquettes.   | Bleu,<br>Blanc,<br>Rouge   |
|                   |  | CP<br>CE1 | Tricolore  | Socle      | Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française, la devise, le drapeau tricolore.   | Replacer les lettres (CP) ou syllabes (CE1) sur le fronton de la mairie pour reconstituer la devise de la République française | Liberté<br>Égalité<br>Fraternité   |
|                   |  |           |  | B2i        | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer,  |  |  |

|   |  |                 |  |                 |  |   |   |   |
|---|--|-----------------|--|-----------------|--|---|---|---|
|   |  |                 |                    |                 | glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.  |   |   |   |
| Tableau « la liberté guidant le peuple »      | 8<br>L'élève doit retrouver les symboles de la république française                          | GS              | Trouve Marianne !  | Discipline      | E.M.C. : Connaître les valeurs et reconnaître les symboles de la République française.   | Cocher les symboles de la république française.   | Le drapeau, la Marianne, l'hymne français                                     |   |
|   |  | CP<br>CE1       |                   | Socle           | Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française, la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».   | Cocher les Mariannes vues dans la vidéo   | Deux Mariannes à cocher : (de gauche à droite et de haut en bas) : n°1 et n°3 |   |
|   |  |                 |  | B2i             | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.   |   |   |   |
|   | 9<br>L'élève doit associer la musique avec la photo qui lui correspond.                      | GS<br>CP<br>CE1 |                   | C'est la fête ! | Discipline   | EMC : Reconnaître les symboles de la République française. (fête nationale)   | Recopier le code donné par l'application learning apps.                       | 14 juillet<br>Sont aussi acceptés :<br>14 JUILLET<br>14 Juillet |
|   |  |                 |  |                 | Socle  | Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française, la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».  |   |   |
|   |  |                 |  |                 | B2i  | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.                  |   |   |
| EMC Machine                                   | 10<br>L'élève doit reconstituer le parchemin de la Marseillaise avec les morceaux retrouvés. | GS<br>CP<br>CE1 | Tricolore !<br> | Discipline      | EMC : Reconnaître les symboles de la République française. (la Marseillaise)   | Assembler le puzzle puis cliquer sur le bouton « Vérifier ».<br><br>Apparition de l'image finale en cas de succès du Défiweb 2016.  |   |   |
|   |  |                 |  | Socle           | Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française  |   |   |   |
|   |  |                 |  | B2i             | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.   |   |   |   |
| Epreuve facultative le mur de la Marseillaise | Facultatif<br>Enregistrer une partie de la marseillaise avec sa classe.                      | GS<br>CP<br>CE1 |  | Discipline      | EMC : Reconnaître les symboles de la République française. (la marseillaise)<br><u>Enseignement Artistique</u> : Interpréter un chant avec expressivité, Mobiliser son corps pour interpréter.   | Enregistrer à l'aide du logiciel Audacity (PC) ou un enregistreur numérique autre (zoom...)<br>Envoyer sa production de classe à <a href="mailto:defiweb45@ac-orleans-tours.fr">defiweb45@ac-orleans-tours.fr</a> pour la faire apparaître sur le mur de la Marseillaise. | Facultatif  |   |
|   |  |                 |  | Socle           | Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française  |   |   |   |
|   |  |                 |  | B2i             | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.<br>3) Créer, produire, traiter, exploiter des données |   |   |   |

## Défiweb 2016 - Cycle 3

### Compétences travaillées et B2I



| Salle                 | Activités  | Niveau                    | Intitulé THEODULE  | Compétences  |   | Mode de validation des activités  | Réponses  |
|-----------------------|--|---------------------------|--|--|---|---|---|
| Le parlement européen | 1<br>L'élève doit comprendre une vidéo pour pouvoir répondre à un QCM  | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6e   | Traité de Rome<br>                  | Discipline   | Histoire : Le XXème siècle et notre époque : la construction européenne (1957 : traité de Rome).  | Cases à cocher (boutons radio)  | 1- Le 26 mars 1957.<br>2- 6<br>3 – France, Allemagne, la Belgique, l'Italie, le Luxembourg, les Pays-Bas.<br>4 – La paix entre une partie des pays européens.<br>Le marché commun entre les pays signataires. |
|                       |  |                           |  | Socle  | Culture humaniste<br>Avoir des repères historiques : les grands traits de l'histoire de la construction européenne.   |   |   |
|                       |  |                           |  | B2i  | 4) s'informer, se documenter.<br>-Lire un document numérique. L'élève sait consulter des documents numériques de plusieurs types (documentation, manuel numérique, livre électronique, podcast, etc.)                                   |   |   |
|                       | 2<br>L'élève doit lire une carte représentant l'Europe avec des codes couleurs indiquant la date d'adhésion de chaque pays. Les réponses seront sélectionnées dans des menus déroulants.                       | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6e   | La famille Europe s'agrandit !<br> | Discipline   | Géographie :<br>- S'orienter sur une carte, localiser des lieux les uns par rapport aux autres, utiliser un plan ou une carte pour repérer un itinéraire, prélever des informations sur la carte.<br>- Utiliser la légende d'une carte. | Indiquer les réponses par le biais du menu déroulant.   | 1981, 2004, 1986, 1995  |
|                       |  |                           |  | Socle  | Lire et utiliser différents langages : textes, cartes, croquis, graphiques, chronologie, iconographie.  |   |   |
|                       |  |                           |  | B2i  | 3) Créer, produire, traiter, exploiter des données.   |   |   |
|                       | 3<br>L'élève doit lire un graphique pour y trouver les informations demandées.   | CE2                       | Par ici la monnaie !<br>          | Discipline   | Mathématiques : Utiliser un tableau ou un graphique en vue d'un traitement de données.  | Saisie dans des cases.  | Allemagne – l'Allemagne<br>60<br>Faux-FAUX-faux   |
|                       |  |                           |  | Socle  | Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.  |   |   |
|                       |  | CM1<br>CM2<br>6e          | B2i  | 3) Créer, produire, traiter, exploiter des données.  | Allemagne – l'Allemagne<br>60<br>la France-France   |   |   |
|                       | 4<br>L'élève doit télécharger un document Word ou LibreOffice pour le lire, le modifier, afin de le renvoyer en pièce jointe par courriel (et en apportant des réponses dans le corps de texte [pour les CM]). | CE2                       | Tout un symbole...<br>            | Discipline   | Education morale et civique : comprendre le sens des symboles de la République et de l'Union européenne.  | Envoi d'un courriel avec le fichier modifié en pièce jointe et réponse attendues dans le corps de texte | Images retenues :<br>drapeau européen ;<br>9ème symphonie de Beethoven ;<br>Fête de l'Europe ;<br>parchemin « Unie dans la diversité »  |
|                       |  |                           |  | Socle  | Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne (drapeau, hymne...)  |   |   |
|                       |  | CM1<br>CM2<br>6ème        | B2i  | 3) Créer, produire, traiter, exploiter des données<br>- Produire et modifier un document numérique<br>4) s'informer, se documenter<br>Lire un document numérique ; Chercher des informations par voie électronique<br>5) Communiquer, échanger<br>- Échanger avec les technologies de l'information et de la communication | Images retenues :<br>drapeau européen ;<br>9ème symphonie de Beethoven ;<br>Fête de l'Europe ;<br>parchemin « Unie dans la diversité »<br><br>numéros des textes attendus :<br>2 ; 4 ; 5 ; 7  |   |   |
| Stade de football     | 5<br>L'élève doit rassembler sous le nom de chaque pays, son drapeau et son hymne (trois pays pour les CE2 et cinq pays pour les CM1/CM2/6ème)   | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6ème | Une douce symphonie<br>           | Discipline   | EMC : Identifier et comprendre l'importance des valeurs, des textes fondateurs, des symboles de la République française et de l'Union européenne.   | Application « Learning apps » : ordonner des informations   | hymne   |
|                       |  |                           |  | Socle  | Reconnaître et comprendre les symboles de la république française et de l'Union Européenne.   |   |   |
|                       |  |                           |  | B2i  | 3. Créer, produire, traiter, exploiter des données :<br>Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail. Il sait regrouper dans un même document, texte, images et son.   |   |   |
|                       | 6<br>L'élève doit rassembler sous le nom de chaque pays, son drapeau et son hymne (trois pays pour les CE2 et cinq pays pour les CM1/CM2/6ème)   | CE2<br>CM1<br>CM2         | Faites vos jeux !<br>             | Discipline   | EMC : Respecter autrui et accepter les différences.   | Cases à cocher (QCM)  | - L'initiateur des jeux olympiques modernes   |

|  |   |                           |   |   |   |  |  |
|--|---|---------------------------|---|---|---|--|--|
|  | L'élève doit lire une brochure sur les jeux olympiques pour y trouver les informations demandées.   | 6e                        |     | Socle   | Connaitre les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose.   |  | - L'union des cinq continents<br>- Plus vite, plus haut, plus fort<br>- L'important n'est pas de gagner, mais surtout de participer et de progresser ;<br>Les peuples bâtissent un monde meilleur ; Je me respecte et respecte les autres, ainsi que les règles.       |
|  | 7<br>L'élève doit lire deux textes et un graphique pour pouvoir remplir un tableau de données sur certaines différences hommes/femmes qui subsistent.   | CE2                       |    | Discipline  | Mathématiques : utiliser un tableau ou un graphique en vue d'un traitement de données<br><br>Education morale et civique : respecter tous les autres et notamment appliquer les principes d'égalité des femmes et des hommes ; prendre conscience et débattre des inégalités encore constatées. | Indiquer les réponses dans les cases de saisie puis recopier le code obtenu en retour. | 12 000<br>2 500<br>7<br>15<br>668 000<br>200<br><br>Code « Egalité »   |
| CM1<br>CM2                               |   | Socle                     |   | - Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.<br>- Respecter tous les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des femmes et des hommes.   | 3 500<br>3 000<br>2 500<br>7<br>15<br>668 000<br>200<br>100<br><br>Code « Egalité »   |  |  |
| 6ème                                     |   | B2i                       |   | 3) Créer, produire, traiter, exploiter des données.<br><br>4) S'informer, se documenter ; lire un document numérique.   | 12 000<br>3 500<br>3 000<br>2 500<br>7<br>15<br>8<br>668 000<br>200<br>100<br>1 971<br><br>Code « Egalité »   |  |  |
|  | 8<br>L'élève doit trouver un mot intrus dans une grille de Mots-mêlés.  | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6ème |  | Discipline  | EPS : éduquer à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).<br><br>EMC : respecter autrui et accepter les différences.  | Un mot ne sera pas barré. Le saisir dans la zone de saisie pour valider.               | FLAMME   |
| Socle                                    |   |                           |   | Avoir un comportement responsable.  |   |  |  |
| B2i                                      |   |                           |   | 3) Créer, produire, traiter, exploiter des données ; utiliser l'outil informatique pour présenter un travail : l'élève sait utiliser les fonctions d'un logiciel pour mettre en forme un document numérique. Il sait imprimer un document, mais ne le fait que si nécessaire. |   |  |  |
| Tableau « la liberté guidant le peuple » | 9<br>L'élève doit produire un document rassemblant des textes et des images pour l'envoyer par courriel.  | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6ème |  | Discipline  | EMC : identifier et comprendre l'importance des valeurs, des textes fondateurs, des symboles de la République française et de l'Union européenne.   | Envoi de la réponse par courriel   | Texte A – image 6<br>Texte B – image 3<br>Texte C – image 5<br>Texte D – image 1<br><br>+<br>image du parchemin  |
|  |   |                           |   | Socle   | Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne.   |  |  |
|  |   |                           |   | B2i   | 3) Créer, produire, traiter, exploiter des données ; produire un document numérique comportant texte, images, son.<br>Utiliser l'outil informatique pour représenter un travail. Il sait regrouper dans un même document du texte, des images et du son.  |  |  |
|  | 10<br>L'élève doit adopter une attitude critique face aux résultats obtenus lors d'une recherche internet et apprécier la pertinence des sites.<br>Cette activité doit être un point de départ ou | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6e   |  | Discipline  | EMC : Comprendre le sens des symboles de la République Française.   | Indiquer les réponses en cochant les cases et par le biais des menus déroulants.       | Pour les cases à cocher : <a href="http://www.LCP.fr">www.LCP.fr</a> , <a href="http://www.publicsenat.fr">www.publicsenat.fr</a> .<br>Non, je choisis en priorité un site éducatif, informatif ou institutionnel, j'alerte immédiatement un adulte.<br>Pour les menus |
| Socle                                    |   |                           |   | Reconnaître les symboles de la république et de l'Union Européenne. .   |   |  |  |
| B2i                                      |   |                           |   | 2) Adopter une attitude responsable : prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter   |   |  |  |

|  |  |                           |  |                            |   |  |   |
|--|--|---------------------------|--|----------------------------|---|--|---|
|  | l'aboutissement d'un travail en classe sur l'attitude responsable à adopter face à internet.   |                           |  |                            | une attitude critique face aux résultats obtenus.<br>4) S'informer, se documenter : découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet. L'élève sait apprécier la pertinence des sites ou documents proposés (moteur de recherche, annuaire, ...)<br>Chercher des informations par voie électronique.  |  | déroulants :<br>Drapeau, devis, hymne, Marianne, coq, fête nationale  |
|  | <b>11</b><br>L'élève doit trouver la déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789, soit en version papier soit en version numérique. Ensuite, il complète le texte à trous proposé.   | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6e   | Qu'avez-vous à déclarer ?<br> | Discipline<br>Socle<br>B2i | EMC: Principales règles de politesse et de civilité, respect d'autrui<br>Contraintes de la vie collective : liens entre liberté personnelle et contraintes de la vie sociale.<br>Identifier et comprendre l'importance des valeurs, des textes fondateurs, des symboles de la République française et de l'Union européenne.<br>- Respecter les règles de la vie collective.<br>- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.<br>- Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons.<br>- Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application.<br>4) S'informer, se documenter : découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet. Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet. L'élève sait confronter entre elles les informations trouvées, qu'elles proviennent de l'internet ou d'autres sources (publications « papier », livres en BCD, etc.). | Indiquer les réponses dans les cases de saisie   | naissent, libres, égaux, liberté, autrui, Loi/loi, contraint.   |
|  | <b>12</b><br>Cette activité doit attirer l'attention de l'élève sur le fait que la Marseillaise ne se résume pas à un simple couplet et un refrain chantés lors des matches de football. Le chant comporte un grand nombre de couplets souvent ignorés du grand public. Pour compléter le texte à trous de la Marseillaise, l'élève devra se procurer le texte original sur le média de son choix : documents affichés dans la classe ou l'école, encyclopédie, livres d'histoire, internet...). | CE2<br>CM1<br>CM2<br>6ème | La Marseillaise libérée<br> | Discipline<br>Socle<br>B2i | EMC : Se sentir membre d'une collectivité.<br>Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne<br>S'informer, se documenter   | Indiquer les réponses par le biais des menus déroulants et recopier le code obtenu en retour.                                  | Pour les menus déroulants :<br>tyrannie ; entraves ; esclavage ; enchaînées ; despotes ; tyrans<br>Code final : Colombe<br>Pour les menus déroulants :<br>tyrannie ; esclaves ; entraves ; enchaînées ; tyrans ; despotes ; Liberté ; Liberté<br>Code final : Colombe<br>Pour les menus déroulants :<br>6ème : tyrannie ; esclaves ; entraves ; esclavage ; enchaînées ; despotes ; tyrans ; despotes ; Liberté ; Liberté<br>Code final : Colombe |
| EMC<br>Machine                                     | <b>13</b><br>L'élève doit reconstituer le parchemin de la Marseillaise avec les morceaux retrouvés..   | Cycle 3<br>6ème           | Tricolore !<br>             | Discipline<br>Socle<br>B2i | EMC : Reconnaître les symboles de la République française. (la Marseillaise)<br>Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française<br>1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser). Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.  | Assembler le puzzle puis cliquer sur le bouton « Vérifier ».<br>Apparition de l'image finale en cas de succès du Défiweb 2016. |   |
| Epreuve facultative 1<br>le mur de la Marseillaise | <b>Facultatif #1</b><br>Enregistrer la marseillaise avec sa classe.  | Cycle 3<br>6ème           |  | Discipline<br>Socle        | EMC : Reconnaître les symboles de la République française. (la marseillaise)<br>Pratiques artistiques : Education musicale : pratique vocale<br>Reconnaître les symboles de la République   | Enregistrer à l'aide du logiciel Audacity (PC) ou un enregistreur numérique  | Facultatif  |

|  |  |  |  |     |  |   |  |
|--|--|--|--|-----|--|---|--|
|  |  |  |  | B2i | 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).<br>3) Créer, produire, traiter, exploiter des données | autre(zoom...)<br>Envoyer sa production de classe pour la faire |  |
|--|--|--|--|-----|--|---|--|