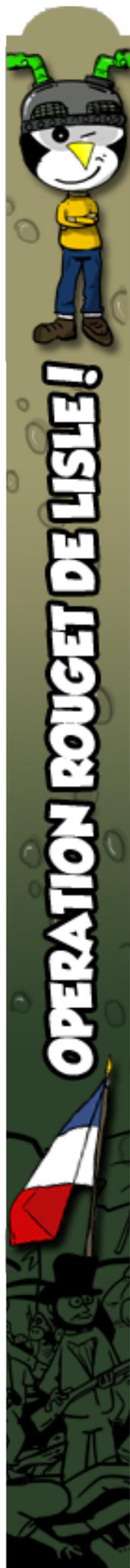


OPERATION ROUGET DE LISLE ! LE GUIDE PÉDAGOGIQUE





En cette nouvelle année scolaire, l'équipe TICE 45 vous propose un nouveau 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^e.

Attention, en 2016, les CE2 faisaient partis du cycle 3. Ils ont donc deux possibilités. Ils peuvent réaliser les activités du cycle 2 ou les activités spécifiques des CE2 dans l'ancien cycle 3 (cf le tableau des compétences travaillées).

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)

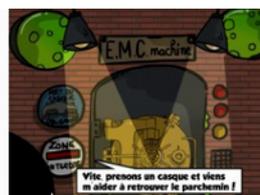
Alerte info !

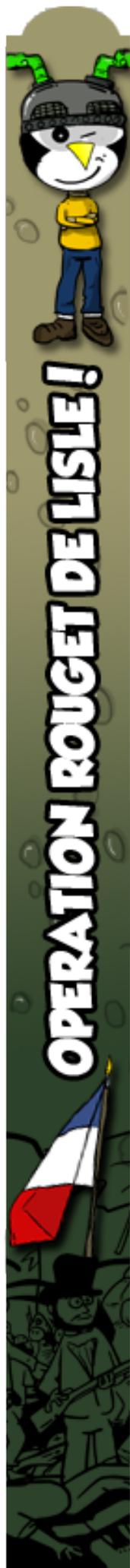
Les autorités françaises ont signalé la disparition inquiétante du manuscrit original de la Marseillaise.

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 **novembre 2019 à mai 2020**.

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.





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 **numériques** et les différents tutoriels mis à votre disposition (à télécharger sur la page « Découverte »)

Défiweb « La Marseillaise » - Epreuves C2

Compétences travaillées et numérique



Salle	Activités	Niveau	Intitulé THEODULE	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses	
Le parlement européen	1 L'élève doit écrire les lettres correspondants aux droits des enfants	CP CE1 CE2	Les droits des enfants 	Discipline	EMC : Connaître quelques principes et valeurs fondateurs d'une société démocratique. Objet d'enseignement : Les droits et les devoirs de l'enfant et de l'élève.	Faire correspondre les lettres des phrases aux dessins	Réponses de gauche à droite et de haut en bas : _ , A, C, D, E, G, B, _ , F
				Socle	Respecter les autres et les règles de la vie collective. Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles.		
				Numérique	1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).		
	2 L'élève doit écouter des définitions orales et les associer à l'image correspondante.	CP CE1 CE2	Bonjour ! 	Discipline	<u>Découverte du monde</u> : Explorer le monde : L'espace : Découvrir d'autres milieux. 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		
				Numérique	Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types. 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).	Indiquer le nombre de clics pour résoudre le memory	Nombre de clics inférieur à 20
				Discipline	<u>Explorer le monde</u> : L'espace : Découvrir d'autres milieux. Favoriser une première découverte du pays et des cultures pour ouvrir les élèves à la diversité du monde.		
				Socle	Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays.		
				Numérique	Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types. 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).		
	3 L'élève doit résoudre 3 énigmes en indiquant pour chacune le nombre d'étoiles trouvées	CP CE1 CE2	La tête dans les étoiles 	Discipline	<u>Découverte du monde</u> : Explorer le monde : L'espace : Découvrir d'autres milieux. Favoriser une première découverte du pays et des cultures pour ouvrir les élèves à la diversité du monde. Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Indiquer la réponse dans la case de saisie	1) 6 2) 4 3) 3
				Socle	Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française (élargissement au drapeau européen)		
				Numérique	Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types. 1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).	Indiquer la réponse dans la case de saisie	1) 20 2) 8 3) 14
4 L'élève doit classer en deux colonnes des pictogrammes/ ou des étiquettes	CP CE1 CE2	Rien ne va plus ! 	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 learningapps	RESPECT Sont aussi acceptés : Respect respect	
			Socle	Respecter les autres et les règles de la vie collective. Échanger, questionner, justifier un point de vue.			

				Numérique	1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).		
Stade de football	5 L'élève doit classer en 3 colonnes des pictogrammes ou des étiquettes	CP	Il ? Elle ? Nous ?	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 learningapps	EGALITE
		CE1 / CE2		Socle	- Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles.		
				Numérique	1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).		
	6 L'élève doit trouver les règles à adopter lorsque l'on se déplace dans la rue	CP	Prudence !	Discipline	EMC : S'impliquer progressivement dans la vie collective à différents niveaux. Objet d'enseignement : Le secours à autrui, sens du discernement, en lien avec le dispositif et l'attestation « apprendre à porter secours ».	Indiquer la réponse en la choisissant dans le menu déroulant	- Phrase 1 : attaché - Phrase 2 : au milieu du trottoir - phrase 3 : vert
		CE1 CE2		Socle	Respecter les règles de la vie collective.		
					Numérique	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
Tableau « la liberté guidant le peuple »	7 L'élève doit retrouver la devise française	CP CE1 CE2	Tricolore 	Discipline	EMC : Connaître les valeurs et reconnaître les symboles de la République française.	Replacer les lettres (CP) ou syllabes (CE1 / CE2) sur le fronton de la mairie pour reconstituer la devise de la République française	Liberté Égalité Fraternité
				Socle	Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française, la devise, le drapeau tricolore.		
				Numérique	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.		
	8 L'élève doit retrouver les symboles de la république française	CP CE1 CE2	Trouve Marianne ! 	Discipline	E.M.C. : Connaître les valeurs et reconnaître les symboles de la République française.	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
				Socle	Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française, la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».		
				Numérique	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.		
	9 L'élève doit associer la musique avec la photo qui lui correspond.	CP CE1 CE2	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 Sont aussi acceptés : 14 JUILLET 14 Juillet
				Socle	Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française, la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».		
				Numérique	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.		
EMC Machine	10	CP	Tricolore !	Discipline	EMC : Reconnaître les symboles de la	Assembler le puzzle	

Défiweb « La Marseillaise » - Cycle 3

Compétences travaillées et numérique



Salle	Activités	Niveau	Intitulé THEODULE	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses	
Le parlement européen	1 L'élève doit comprendre une vidéo pour pouvoir répondre à un QCM	CE2 CM1 CM2 6°	Traité de Rome 	Discipline	Histoire : Le XXème siècle et notre époque : la construction européenne (1957 : traité de Rome).	Cases à cocher (boutons radio)	1- Le 25 mars 1957. 2- 6 3 – France, Allemagne, la Belgique, l'Italie, le Luxembourg, les Pays-Bas. 4 – La paix entre une partie des pays européens. Le marché commun entre les pays signataires.
				Socle	Culture humaniste Avoir des repères historiques : les grands traits de l'histoire de la construction européenne.		
				Numérique	4) s'informer, se documenter. -Lire un document numérique. L'élève sait consulter des documents numériques de plusieurs types (documentation, manuel numérique, livre électronique, podcast, etc.)		
	2 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 CM1 CM2 6°	La famille Europe s'agrandit ! 	Discipline	Géographie : - 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. - Utiliser la légende d'une carte.	Indiquer les réponses par le biais du menu déroulant.	1951 2004 1986 1995
				Socle	Lire et utiliser différents langages : textes, cartes, croquis, graphiques, chronologie, iconographie.		
				Numérique	3) Créer, produire, traiter, exploiter des données.		
	3 L'élève doit lire un graphique pour y trouver les informations demandées.	CE2 CM1 CM2 6°	Par ici la monnaie ! 	Discipline	Mathématiques : Utiliser un tableau ou un graphique en vue d'un traitement de données.	Saisie dans des cases.	Allemagne – l'Allemagne 60 Faux-FAUX-faux Allemagne – l'Allemagne 60 la France-France
				Socle	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.		
				Numérique	3) Créer, produire, traiter, exploiter des données.		
	4 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 CM1 CM2 6°	Tout un symbole... 	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 e	Images retenues : drapeau européen ; 9ème symphonie de Beethoven ; Fête de l'Europe ; parchemin « Unie dans la diversité »
				Socle	Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne (drapeau, hymne...)		
				Numérique	3) Créer, produire, traiter, exploiter des données - Produire et modifier un document numérique 4) s'informer, se documenter Lire un document numérique ; Chercher des informations par voie électronique 5) Communiquer, échanger - Échanger avec les technologies de l'information et de la communication		
Stade de football	5 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 CM1 CM2 6°	Une douce symphonie 	Discipline	EMC : Identifier et comprendre l'importance des valeurs, des textes fondateurs, des symboles de la République française et de l'Union européenne.	Indiquer les réponses en ordonnant des informations. Recopier le code obtenu en retour	Egalité
				Socle	Reconnaître et comprendre les symboles de la république française et de l'Union Européenne.		
				Numérique	3. Créer, produire, traiter, exploiter des données : Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail. Il sait regrouper dans un même document, texte, images et son.		

6	L'élève doit lire une brochure sur les jeux olympiques pour y trouver les informations demandées.	CE2 CM1 CM2 6°	Faites vos jeux ! 	Discipline	EMC : Respecter autrui et accepter les différences.	Cases à cocher (QCM)	- L'initiateur des jeux olympiques modernes - L'union des cinq continents - Plus vite, plus haut, plus fort - L'important n'est pas de gagner, mais surtout de participer et de progresser ; Les peuples bâtissent un monde meilleur ; Je me respecte et respecte les autres, ainsi que les règles.
				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.		
				Numérique	4) S'informer se documenter -Lire un document numérique. L'élève sait consulter des documents numériques de plusieurs types (documentation, manuel numérique, livre électronique, podcast, etc.)		
7	L'élève doit lire deux textes et un graphique pour pouvoir remplir un tableau de données sur certaines différences hommes/femmes qui subsistent.	CE2	Tous égaux ? 	Discipline	Mathématiques : utiliser un tableau ou un graphique en vue d'un traitement de données 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. Pour aller plus loin avec les élèves de ta classe, tu peux lire le document « vers l'égalité réelle entre les Femmes et les Hommes et effectuer une comparaison entre les années 2016 et 2019. (fichiers accessibles sur la page de réussite de l'activité)	12 000 2 500 7 15 668 000 200
				Socle	- Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques. - Respecter tous les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des femmes et des hommes.		3 500 3 000 2 500 7 15 668 000 200 100
		6°	Numérique	3) Créer, produire, traiter, exploiter des données. 4) S'informer, se documenter ; lire un document numérique.	12 000 3 500 3 000 2 500 7 15 8 668 000 200 100 1 971		
8	L'élève doit trouver un mot intrus dans une grille de Mots-mêlés.	CE2 CM1 CM2 6°	La même flamme ! 	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). EMC : respecter autrui et accepter les différences.	L'élève peut directement barrer les mots sur la grille (VPI), copier l'image et l'insérer dans un logiciel d'image ou un traitement texte / de dessin et barrer les mots. Un mot ne sera pas barré. Le saisir dans la zone de saisie pour valider.	FLAMME
				Socle	Avoir un comportement responsable.		
				Numérique	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	CE2 CM1 CM2 6°	L'art de la liberté 	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 Texte B – image 3 Texte C – image 5 Texte D – image 1 + image du parchemin
				Socle	Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne.		
				Numérique	3) Créer, produire, traiter, exploiter des données ; produire un document numérique comportant texte, images, son. Utiliser l'outil informatique pour représenter un travail. Il sait regrouper dans un même document du texte, des images et du son.		

	<p>10</p> <p>L'élève doit adopter une attitude critique face aux résultats obtenus lors d'une recherche internet et apprécier la pertinence des sites. Cette activité doit être un point de départ ou l'aboutissement d'un travail en classe sur l'attitude responsable à adopter face à internet.</p>	<p>CE2 CM1 CM2 6e</p>	<p>Les Symboles</p> 	<p>Discipline</p> <p>EMC : Comprendre le sens des symboles de la République Française.</p>	<p>Indiquer les réponses en cochant les cases et par le biais des menus déroulants.</p>	<p>Pour les cases à cocher : primabord. www.publicsenat.fr</p> <p>Non, je choisis en priorité un site éducatif, informatif ou institutionnel,</p> <p>j'alerte immédiatement un adulte.</p> <p>Pour les menus déroulants : Drapeau, devise, hymne, Marianne, coq, fête nationale</p>
				<p>Socle</p> <p>Reconnaître les symboles de la république et de l'Union Européenne. .</p>		
				<p>Numérique</p> <p>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. 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, ...) Chercher des informations par voie électronique.</p>		
	<p>11</p> <p>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.</p>	<p>CE2 CM1 CM2 6e</p>	<p>Qu'avez-vous à déclarer ?</p> 	<p>Discipline</p> <p>EMC: Principales règles de politesse et de civilité, respect d'autrui Contraintes de la vie collective : liens entre liberté personnelle et contraintes de la vie sociale. Identifier et comprendre l'importance des valeurs, des textes fondateurs, des symboles de la République française et de l'Union européenne.</p>	<p>Indiquer les réponses dans les cases de saisie</p>	<p>naissent libres égaux liberté autrui Loi/loi contraint.</p>
				<p>Socle</p> <p>- Respecter les règles de la vie collective. - Coopérer avec un ou plusieurs camarades. - Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons. - Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application.</p>		
				<p>Numérique</p> <p>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.).</p>		
EMC Machine	<p>12</p> <p>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...).</p>	<p>CE2</p>	<p>La Marseillaise libérée</p> 	<p>Discipline</p> <p>EMC : Se sentir membre d'une collectivité.</p>	<p>Indiquer les réponses par le biais des menus déroulants et recopier le code obtenu en retour.</p>	<p>Pour les menus déroulants : tyrannie ; entraves ; esclavage ; enchaînées ; despotes ; tyrans</p> <p>Code final : Colombe</p>
		<p>CM1 CM2</p>		<p>Socle</p> <p>Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne</p>		<p>Pour les menus déroulants : tyrannie ; esclaves ; entraves ; enchaînées ; tyrans ; despotes ; Liberté ; Liberté</p> <p>Code final : Colombe</p>
		<p>6e</p>		<p>Numérique</p> <p>S'informer, se documenter</p>		<p>Pour les menus déroulants : tyrannie ; esclaves ; entraves ; esclavage ; enchaînées ; despotes ; tyrans ; despotes ; Liberté ; Liberté</p> <p>Code final : Colombe</p>
EMC Machine	<p>13</p> <p>L'élève doit reconstituer le parchemin de la Marseillaise avec les morceaux retrouvés..</p>	<p>CE2 CM1 CM2 6e</p>	<p>Tricolore !</p> 	<p>Discipline</p> <p>EMC : Reconnaître les symboles de la République française. (la Marseillaise)</p>	<p>Assembler le puzzle puis cliquer sur le bouton « Vérifier ».</p> <p>Apparition de l'image finale en cas de succès du Défiweb.</p>	
				<p>Socle</p> <p>Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française</p>		
				<p>Numérique</p> <p>1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser).</p>		

					Lire un document numérique, consulter des documents numériques de plusieurs types.		
<i>Epreuve facultative 1</i> <i>le mur de la Marseillaise</i>	Facultatif #1 Enregistrer la marseillaise avec sa classe.	CE2 CM1 CM2 6°		Discipline	EMC : Reconnaître les symboles de la République française. (la marseillaise) <i>Pratiques artistiques</i> : Education musicale : pratique vocale	Enregistrer à l'aide du logiciel Audacity (PC) ou un enregistreur numérique autre(zoom...) Envoyer sa production de classe pour la faire apparaître sur le mur de la Marseillaise.	<i>Facultatif</i>
				Socle	<i>Reconnaître les symboles de la République</i>		
				Numérique	1) S'approprier un environnement informatique de travail. Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques (cliquer, glisser). 3) Créer, produire, traiter, exploiter des données		
<i>Epreuve facultative 2</i> <i>Les symboles et valeurs</i>	Facultatif #2 <i>L'élève doit retrouver les mots associés à chaque catégorie pour découvrir l'image (La Marseillaise) cachée sous le puzzle. Il réinvestit les notions majeures vues lors du défiweb.</i>	CE2 CM1 CM2 6°	<i>Allons enfants...</i>	Discipline	EMC : comprendre le sens des symboles de la République et de l'Union européenne.	Cliquez sur une catégorie autour du puzzle. Ensuite, retrouvez tous les mots associés à cette catégorie et cliquez dessus. Fais de même pour chaque catégorie.	Les symboles de l'Europe : Le traité de Rome, le drapeau européen, l'Euro, l'Hymne à la joie ; Les valeurs de l'Olympisme : Les 5 anneaux, la flamme, la colombe, le respect ; Les symboles de la République : Liberté, égalité, fraternité, Marianne. Code final : EMC
				Socle	Reconnaître les symboles de la République et de l'Union européenne.		
				Numérique	1) S'approprier un environnement informatique de travail.		