

# Dossier pédagogique

## Défiweb 2020/2021 - Français

### «Le manoir de Théo Bousсенard»



La mission numérique de la DSDEN45 propose un nouveau Défiweb, réalisé par les ERUN, CPC et CPD du Loiret.

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

Basé sur les compétences de Français, celui-ci est constitué de 6 activités pour les cycles 2 et 3, les ULIS-école, les ULIS-collège et les SEGPA.

**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 texte, logiciels de dessin, de photo, de son, navigateur Internet et messagerie électronique).**

# Sommaire

1. Préambule
2. La trame de l'histoire
3. Le tableau de bord
4. Les activités
5. Conseils avant de participer
6. Activités et Compétences C2
7. Activités et Compétences C3
8. Crédits



## Préambule

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

Il est ouvert de novembre 2020 à juin 2021. 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, ULIS-collège et SEGPA), les enseignants auront l'opportunité d'inscrire leurs élèves dans les épreuves qui correspondent à leurs connaissances.

Après votre inscription, à votre première connexion, vous accéderez à l'activité d'entrée. Lorsque cette activité sera réussie, le manoir apparaîtra et les activités suivantes seront débloquées.

Pour chaque activité réussie, vous obtiendrez une médaille.

En visitant les pièces du manoir, vous aurez également l'occasion de trouver des morceaux de maquette.

Sur la page d'accueil, le lien vers les instructions pour construire la maquette du manoir changera de couleur au fur et à mesure de vos découvertes.

De même, les médailles obtenues et les pièces visitées se coloreront.

En vous inscrivant, vous vous engagez à respecter la « netiquette ». Chaque courriel doit :

- être courtois
- être respectueux
- indiquer son sujet dans son en-tête
- commencer par une formule de salutation
- se conclure par une signature

# La trame de l'histoire

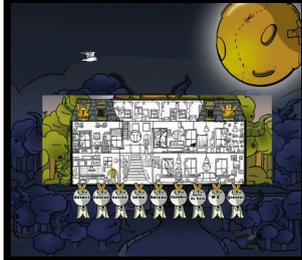
L'écoute de la bande annonce dessinée permet d'impulser une dynamique autour du Défiweb. Sa vidéoprojection est souhaitée.

Ce teaser apparaît à la première connexion et accessible ensuite sur la page d'accueil ou par le menu Présentation/Le teaser :

	<p>Il était une fois... Le manoir d'un illustre auteur du XIX<sup>e</sup> siècle : Théo Bousсенard.</p>
	<p>La critique populaire n'aura hélas retenu que bien peu de chose de cet écrivain pourtant très talentueux.</p>
	<p>Mais lui... Vous le reconnaissez ? C'est Théodule, notre héros. Il vient justement d'hériter de la demeure de son grand-oncle Théo Bousсенard. Quelle joie !</p>
	<p>Mais il n'est pas au bout de ses surprises... La nuit, de drôles de choses se produisent.</p>
	<p>La légende raconte que l'ancêtre réapparaît pour écrire inlassablement le chef-d'œuvre quasiment terminé qu'il s'apprêtait à dévoiler au monde entier.</p>



C'était sans compter la malédiction des Groupmfs : de farceux petits êtres qui mirent à mal son projet d'écriture en subtilisant et en cachant aux 4 coins du manoir l'essentiel des pages de l'ouvrage.



Avec ta classe, retrouve les pages du livre...



...puis finalise l'œuvre de Théo Bousсенard pour que son talent soit enfin reconnu.



Alors...Cap ?

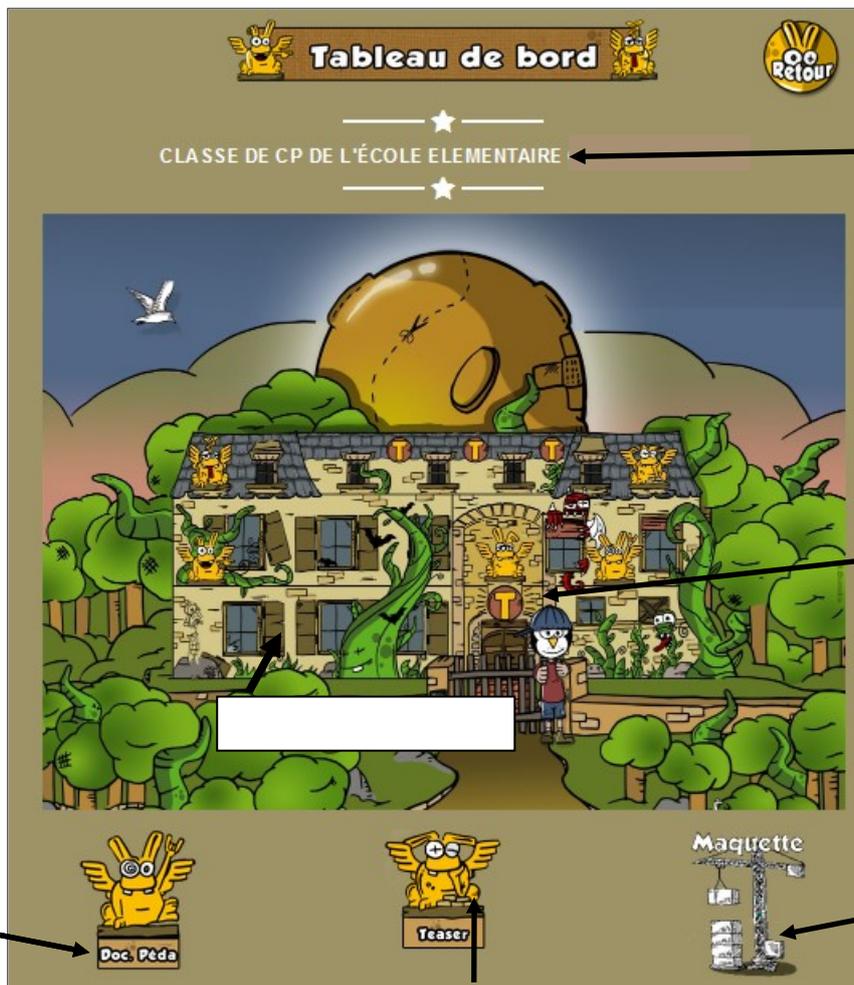
## Le tableau de bord



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

Certaines pièces du manoir vous proposent des activités. Pour chaque activité réussie, la médaille de l'activité changera de couleur. Vous trouverez également un morceau de maquette dans chaque pièce du manoir.

Pour accéder aux activités, il faut cliquer sur les pièces du manoir.



Nom de la classe et de l'école connectée

Accéder au manoir de Théo Bousсенard

Téléchargement de la documentation pédagogique

Instructions de construction de la maquette du manoir

Visualiser le teaser dessiné du défiweb



État de l'avancement de la découverte du manoir.

État de l'avancement des activités réussies.

# Les activités



Vous pourrez accéder au manoir de Théo Bousenard lorsque l'activité d'entrée sera réussie.



Certaines pièces contiennent des activités et des morceaux de maquette. D'autres pièces ne contiennent que des morceaux de maquette. L'accès aux activités se découvre par le passage de la souris sur les éléments de la pièce, puis en cliquant dessus.



: lien vers une activité



: lien vers un morceau de maquette





Dans le grenier, l'activité finale sera réalisable en cliquant sur les éléments en rouge (5 pour le Cycle 3 et 3 pour le Cycle 2).

Les activités s'effectuent en majorité en ligne. Pour d'autres, les élèves doivent les télécharger (fichiers à compléter) et peuvent travailler « hors connexion » dans la salle informatique ou sur un ordinateur en fond de classe, voire même sur papier. La validation des activités se fait, soit par envoi d'un courriel, soit en inscrivant un mot-code directement sur la page de l'activité, soit en déposant un fichier directement sur le site du Défiweb.

**Merci de n'envoyer qu'un seul fichier par classe pour l'activité nécessitant l'envoi de courriels (maquette reconstituée).**



maquette finale après assemblage des différents éléments

Selon les activités, les logos suivants vous permettent, par simple clic, de télécharger des documents :



LibreOffice Document Writer	Fichier PDF	LibreOffice Classeur Calc	Fichier son
-----------------------------	-------------	---------------------------	-------------

Afin de réaliser les activités sans problèmes, il est conseillé de télécharger les fichiers et de les enregistrer sur l'ordinateur. Cela évitera les problèmes de fichiers en « lecture seule » qui ne sont modifiables que si l'on autorise leur édition.

En bas des pages activités, un bouton "Retour" vous permet de revenir sur la page du manoir ou sur la page d'accueil.



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



Quand toutes les médailles seront récupérées, l'accès au grenier sera ouvert.

Dans le grenier, vous trouverez les derniers morceaux de la maquette et vous pourrez réaliser l'activité finale.

Il faudra remettre des morceaux de texte dans l'ordre, écrire la suite de l'histoire de Théo Bousсенard et l'envoyer à Théodule.

Lorsque le texte final aura été envoyé, vous aurez fini le Défiweb et vous serez chaleureusement félicités.



## Conseils avant de participer au défiweb 45

Le Défiweb suppose une inscription unique de classe. Les 6 activités doivent être validées pour qu'il soit entièrement réalisé. Le défi peut cependant être effectué partiellement, sans ordre particulier dans les activités et au rythme souhaité par votre classe jusqu'à juin.

### Organisation pédagogique

Nous vous conseillons une vidéoprojection du teaser de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité.

De la même façon, il est intéressant de projeter les différentes activités avant de les réaliser. L'attention conjointe favorisera l'implication des élèves. Vous pouvez également nommer des élèves qui devront découvrir l'activité du jour, puis la présenter à l'ensemble de la classe.

L'activité peut être testée par des petits groupes puis faire l'objet d'une mise en commun collective. Le travail collaboratif est ainsi nécessaire afin de trouver une réponse unique de classe qui sera communiquée à Théodule dans les champs adéquats. Ce travail collaboratif favorise le développement des compétences personnelles de chacun. La mixité du niveau des groupes doit permettre à chacun d'améliorer ses compétences en Français ou avec l'outil numérique.



Les élèves les plus à l'aise avec l'outil numérique peuvent être mis à contribution pour aider les moins aguerris. La nomination de « tuteurs numériques » doit permettre d'aider les autres élèves lors de blocages techniques (saisie avec le clavier, utilisation de la souris, ouverture d'un navigateur, d'un logiciel ou d'un fichier...). L'ensemble de ces opérations aura cependant été abordé au préalable avec l'enseignant de classe.

Les activités peuvent également être réalisées sur des temps d'APC ou lors d'ateliers dirigés de classe.

En plus des activités, vous obtiendrez des morceaux de maquette dans chaque pièce qui vous permettront de construire le manoir de Théo Bousсенard.

### **Organisation technique**

Vérifiez que les ordinateurs utilisés par les élèves sont protégés par le proxy académique (filtre académique). En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de votre circonscription.

Vérifiez que vos logiciels sont bien à jour. Les fichiers sont optimisés pour être utilisés avec la suite gratuite **LibreOffice 6**. Cela vous évitera des problèmes de compatibilité. Vous aurez également besoin du logiciel **Photofiltre**, ainsi que d'un lecteur pdf (**Acrobat Reader** par exemple) et d'un logiciel de lecture audio et vidéo (**VLC** par exemple).

Il vous faut une adresse électronique unique et propre à la classe inscrite. Les adresses mails académiques sont à privilégier. Cette adresse sera utilisée tout au long du Défiweb, y compris pour l'envoi de documents. L'ensemble des envois se fait à l'adresse : [defiweb45@ac-orleans-tours.fr](mailto:defiweb45@ac-orleans-tours.fr) (boite mail de Théodule... tenue par les ERUN).



Dans toute correspondance, pour un traitement rapide, rappelez le nom de votre école, votre classe et l'identifiant de connexion (indiqué lors de la confirmation d'inscription et envoyé par courriel). N'oubliez pas la nétiquette (règle de bonne rédaction des courriels : indiquer le sujet dans l'en-tête, commencer par une formule de salutation, être courtois, respecter l'autre et s'exprimer correctement, conclure par une formule de fin et la signature de l'expéditeur).



**Votre ERUN de circonscription est à votre disposition afin de vous aider. Pour les collègues les moins aguerris avec l'outil numérique en classe, il peut également co-intervenir à vos côtés en début d'utilisation.**

## Défiweb 2020/2021 – Le manoir de Théo Bousсенard

### Activités et Compétences C2



Activités	Niveau	Pièce du manoir	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses
1  Les élèves écoutent des textes et observent les plans des manoirs. Ils doivent associer chaque texte au plan correspondant. Ils utilisent ensuite le fichier Libreoffice Calc qui sert de révélateur de code.  Les élèves lisent des textes et observent les plans des manoirs. Ils doivent associer chaque texte au plan correspondant. Ils utilisent ensuite le fichier Libreoffice Calc qui sert de révélateur de code.	CP	Devant le manoir (activité d'entrée)	Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Comprendre un texte descriptif lu par un adulte	Écrire un code lettre.	Y
	CE1		Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Utiliser un logiciel de lecture audio - Découvrir et utiliser un outil numérique : le tableur		
	CE2		Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Lire seul et comprendre un texte descriptif	Écrire un code lettre.	Y
			Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Utiliser un logiciel de lecture audio - Découvrir et utiliser un outil numérique : le tableur		
2  Six mots sont à lire. Ils sont écrits avec des polices différentes. Il faut ensuite les replacer dans un poème lacunaire (lu à haute voix) en s'aidant du sens et des indices morphosyntaxiques.  Six mots sont à lire. Ils sont écrits avec des polices différentes. Il faut ensuite les replacer dans un poème lacunaire en s'aidant du sens et des indices morphosyntaxiques.	CP	Salon	Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Comprendre un texte littéraire en complétant un texte lacunaire	Réussir une learningapps et écrire un mot code	CHAPITRE
	CE1		Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Savoir rechercher une information sur Internet - Savoir utiliser une application en ligne		
	CE2		Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Comprendre un texte littéraire en complétant un texte lacunaire	Réussir une learningapps et écrire un mot code	CHAPITRE
			Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Savoir rechercher une information sur Internet - Savoir utiliser une application en ligne		
3  L'élève répond à un questionnaire biographique.	CP	Bureau	Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Répondre à un questionnaire en cherchant des informations sur Internet	Ecrire un mot code.	Panthéon
	CE1		Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Savoir rechercher une information sur Internet - Savoir enregistrer une image et la retrouver - Identifier un personnage à partir de sa photo - Copier/Coller une sélection à partir d'un texte		
	CE2		Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine : - Enrichir sa culture personnelle en découvrant un personnage célèbre		

4	L'élève complète une grille de mots croisés. Certaines lettres apparaissent dans des cases vertes. Ces lettres servent à trouver le mot mystère et à accéder à la deuxième activité. L'élève doit associer des images et des mots pour trouver un mot code.	CP	Chambre	Domaine 1	Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française : - Enrichir son vocabulaire - Enrichir la dénomination par un mot précis	Ecrire le mot mystère pour accéder à la 2 <sup>e</sup> activité.	HABITATION
		CE1		Domaine 2	Les méthodes et outils pour apprendre / Littérature numérique: - Se repérer dans un quadrillage - Glisser, déplacer la souris - Saisir des mots en utilisant 2 casses		
	CE2	Domaine 1		Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française : - Enrichir son vocabulaire - Enrichir la dénomination par un mot précis	Ecrire le mot mystère pour accéder à la 2 <sup>e</sup> activité.	HABITATION	
		Domaine 2		Les méthodes et outils pour apprendre / Littérature numérique: - Se repérer dans un quadrillage - Glisser, déplacer la souris - Saisir des mots en utilisant 2 casses			Réussir une Learningapps et écrire un mot code en minuscules et en majuscules.
5	Les élèves écoutent le texte : Qui a volé les muffins ? Ils doivent ensuite répondre aux questions de lecture. Lorsque toutes les réponses sont complétées et correctes, ils obtiennent un mot code.	CP	Cuisine	Domaine 1	Les langages pour penser et communiquer : - Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. - Comprendre un texte et contrôler sa compréhension. - Lire et repérer des informations sur un support numérique	Ecrire un mot code	MUFFINS
		CE1		Domaine 2	Méthodes et outils pour apprendre : - Développer des documents à contenu majoritairement textuel. - Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.		
6	Les élèves découvrent 3 morceaux de parchemin. Ils peuvent télécharger ces fichiers en faisant un clic droit et un copier/coller ces morceaux de parchemins dans LibreOffice Draw (ou Photofiltre) pour reconstituer le texte et découvrir le début de l'histoire de Théo Bousсенard. Ils doivent ensuite écrire la suite de l'histoire.	CP	Grenier	Domaine 1	Les langages pour penser et communiquer : - S'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit - S'exprimer à l'écrit pour raconter et décrire - Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques - Employer un vocabulaire juste et précis	Reconstituer le début de l'histoire grâce aux morceaux téléchargés puis écrire une suite.	Une suite à l'histoire est écrite par la classe ( <b>et validée par l'enseignant</b> ).
		CE1		Domaine 2	Les méthodes et outils pour apprendre - Savoir utiliser un logiciel de traitement de texte pour écrire - Savoir télécharger un fichier et l'enregistrer dans un répertoire donné - Savoir utiliser un logiciel de retouche d'image pour déplacer, modifier, pivoter des images		
		CE2				Fichier <b>pdf, docx ou odt</b> déposé sur le site.  Transférer <b>une seule production</b> pour la classe.	

**Défiweb 2020/2021 – Le manoir de Théo Bousсенard**

**Activités et Compétences C3**



Activités	Niveau	Pièce du manoir	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses
1 Les élèves lisent des textes et observent les plans des manoirs. Ils doivent associer chaque texte au plan correspondant. Ils utilisent ensuite le fichier Libreoffice Calc qui sert de révélateur de code.	CM1	Devant le manoir (activité d'entrée)	Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Comprendre un texte descriptif lu par un adulte	Écrire un code chiffre.	4
	CM2 6 <sup>e</sup>		Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Utiliser un logiciel de lecture audio - Découvrir et utiliser un outil numérique : le tableur		
2 Les élèves doivent séparer des poèmes qui ont été enchâssés. Ils doivent remettre les poèmes dans l'ordre et trouver les noms de leurs auteurs en faisant une recherche sur Internet.	CM1	Salon	Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Comprendre un texte littéraire - Identifier son auteur grâce à des indices	Réussir une learningapps et trouver 2 mots codes.	Cadou  Vian
	CM2 6 <sup>e</sup>		Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Savoir rechercher une information sur Internet - Savoir utiliser une application en ligne		
3 L'élève clique sur l'image et l'enregistre dans un répertoire. Il identifie Maurice Genevoix grâce à une recherche Internet. La saisie de Maurice Genevoix révèle le mot <b>BIOGRAPHIE</b> . Le mot biographie permet d'ouvrir le questionnaire. L'élève répond ensuite au questionnaire biographique.	CM1	Bureau	Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer : - Répondre à un questionnaire en cherchant des informations sur Internet	Ecrire un mot code	Panthéon
	CM2		Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : - Savoir rechercher sur Internet - Savoir enregistrer une image et la retrouver - Copier/Coller une sélection à partir d'un texte		
	6 <sup>e</sup>		Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine : - Enrichir sa culture personnelle en découvrant un personnage célèbre		
4 L'élève complète une grille de mots croisés. Certaines lettres apparaissent dans des cases vertes. Ces lettres servent à trouver le mot mystère et à accéder à la deuxième activité.  L'élève doit associer des images et des mots pour trouver un mot code.	CM1	Chambre	Domaine 1 Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française : - Enrichir son vocabulaire - Enrichir la dénomination par un mot précis - S'appuyer sur le repérage du radical ou la dérivation pour comprendre le sens précis d'un mot	Ecrire le mot mystère pour accéder à la 2 <sup>e</sup> activité.	HABITATION  MANOIR
	CM2 6 <sup>e</sup>		Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre / Littérature numérique: - Se repérer dans un quadrillage - Glisser, déplacer la souris - Saisir des mots en utilisant une casse donnée		

5	Les élèves lisent le texte de la lettre jaunie.	CM1	Cuisine	Domaine 1	Les langages pour penser et communiquer : - Repérer des informations explicites (lieux, repères temporels, actions,...). - Développer sa connaissance du patrimoine local (écrivain local).	Ecrire un mot code	POISSONS
	Ils doivent ensuite répondre aux questions de lecture.	CM2		Domaine 2	Méthodes et outils pour apprendre : - Lire et repérer des informations sur un support numérique - Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche - Développer des documents à contenu majoritairement textuel. - Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte		
	Lorsque toutes les réponses sont complétées et correctes, ils obtiennent un mot code.	6 <sup>e</sup>					
6	Les élèves découvrent 5 morceaux de parchemin. Ils peuvent télécharger ces fichiers en faisant un clic droit et un copier/coller ces morceaux de parchemins dans LibreOffice Draw (ou Photofiltre) pour reconstituer le texte et découvrir le début de l'histoire de Théo Bousсенard. Ils doivent ensuite écrire la suite de l'histoire.	CP CE1 CE2	Grenier	Domaine 1	Des langages pour penser et communiquer : - S'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit - S'exprimer à l'écrit pour raconter et décrire - Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques - Employer un vocabulaire juste et précis	Reconstituer le début de l'histoire grâce aux morceaux téléchargés puis écrire une suite.	Une suite à l'histoire est écrite par la classe <b>(et validée par l'enseignant)</b> .  Fichier <b>pdf, docx ou odt</b> déposé sur le site.  Transférer <b>une seule production</b> pour la classe.
				Domaine 2	Les méthodes et outils pour apprendre - Savoir utiliser un logiciel de traitement de texte pour écrire - Savoir télécharger un fichier et l'enregistrer dans un répertoire donné - Savoir utiliser un logiciel de retouche d'image pour déplacer, modifier, pivoter des images	Transférer la production choisie par la classe, au format pdf, docx ou odt, sur le site du défiweb.	

# Crédits

## Réalisation DSDEN du Loiret Mission Numérique



### Direction de projet



Dominique Pichard, I.E.N. en charge de la mission Numérique

### Infographie / Gameplay / Coordination



Benjamin Chatelin

### Web Développement / Conception / Coordination



Claude Baccon - Renaud Halin

### Conception pédagogique / Equipe ERUN



Claude Baccon



David Beton



Fabienne Bizouerne



Benjamin Chatelin



Dominique Fracelli



Renaud Halin



Frédéric Louail



Sylvain Reguigne



Alix Robichon



Stanislas Rollin



Jeremy Ruelle



Contact: [defiweb45@ac-orleans-tours.fr](mailto:defiweb45@ac-orleans-tours.fr)  
tous droits réservés – Octobre 2020