

Dossier pédagogique

Défiweb 2023/2024

Destination Paris 2024 !

LA DIRECTION DES SERVICES DÉPARTEMENTAUX DE L'ÉDUCATION NATIONALE DU LOIRET PRÉSENTE



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

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

Basé sur les compétences en sciences et sur le CRCN (Cadre de Référence des Compétences Numériques), 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, tableur, traitement d'images, navigateur Internet et messagerie électronique).

Sommaire

1. **PREAMBULE**
2. **LE DEROULE DES ACTIVITES**
3. **LES LOGICIELS NECESSAIRES**
4. **LES DOCUMENTS D'ACTIVITE**
5. **CONSEILS AVANT DE PARTICIPER**
6. **ACTIVITES ET COMPETENCES C2**
7. **ACTIVITES ET COMPETENCES C3**
8. **CREDITS**



Préambule

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

Il est ouvert de début novembre 2023 à juin 2024. 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.

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

Le déroulé des activités

Après votre inscription, à votre première connexion,

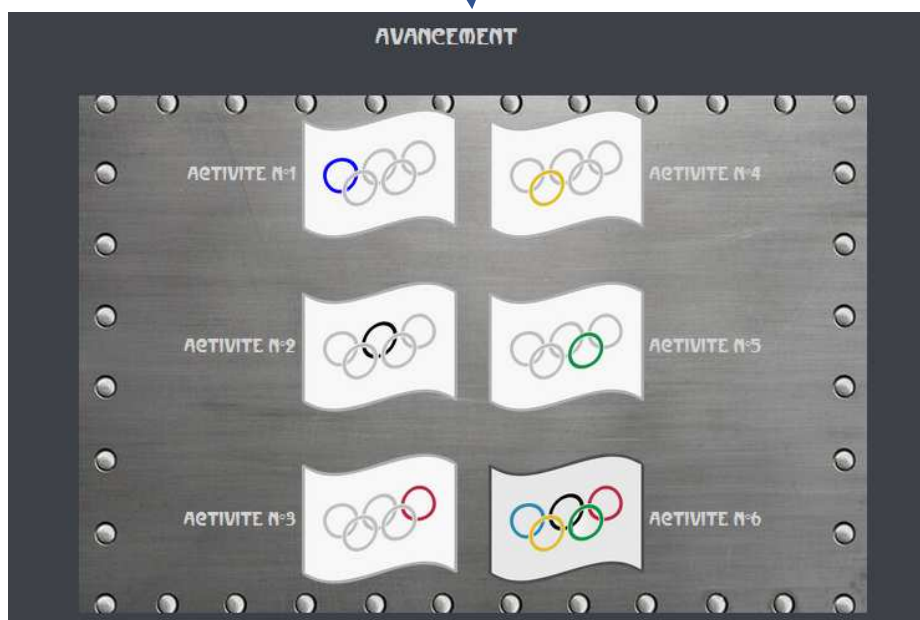


Cliquer sur les lieux des épreuves pour accéder aux différentes activités

Les différents lieux :

- Arena Champs de Mars (activité 1)
- Grand Palais (suite de l'activité 1)
- Place de la Concorde (activité 2)
- Arena Bercy (activité 3)
- Tehaupoo Tahiti (activité 4)
- Marina Marseille (activité 5)
- Champs de Mars Tour Eiffel (activité 6)

Cliquer ici pour accéder à l'avancement du défiweb



Pour chaque activité, un anneau du drapeau olympique se colore à la réussite de l'activité.

Sur chaque lieu d'épreuve, l'accès à l'activité est caché dans l'image. Les élèves doivent chercher où cliquer pour ouvrir l'activité.

Les élèves peuvent réaliser les activités dans l'ordre qu'ils veulent. Seule l'activité 6, qui est l'activité finale, ne sera accessible que lorsque les 5 autres activités auront été réussies.

L'activité finale consiste à imaginer et réaliser le drapeau des Jeux Olympiques de votre classe (dessin, peinture, land-art ... Laissez votre imagination aux commandes).

Votre œuvre créée, photographiez-la et envoyez-la par mail à :

defiweb45@ac-orleans-tours.fr

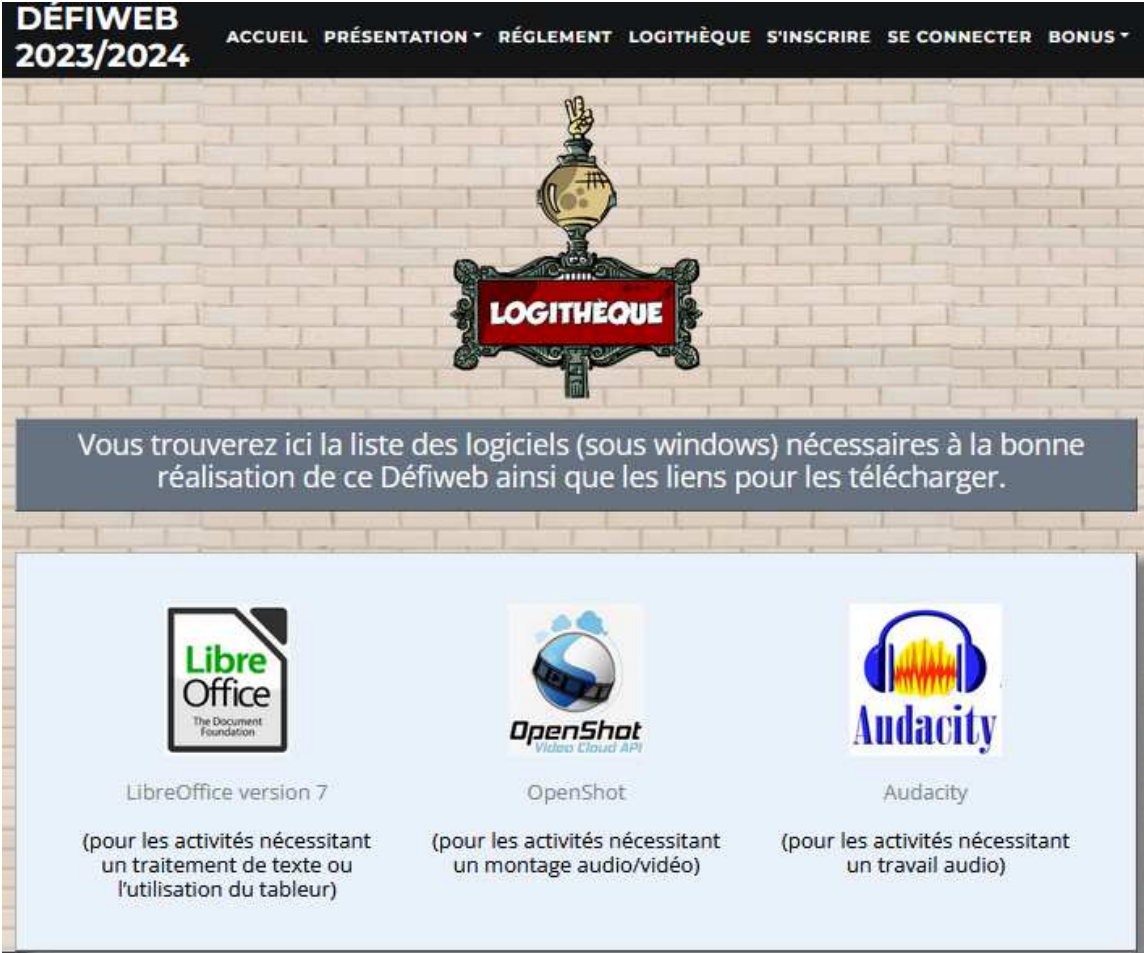
Attention, il ne faudra envoyer qu'une seule photo par classe.

Lieux des activités et leur zone à cliquer pour accéder à l'activité



Les logiciels nécessaires




Pour réaliser les activités de ce défiweb, certains logiciels doivent être présents sur les ordinateurs. Vous pouvez les télécharger et les installer au préalable en vous rendant sur la page Logithèque du Défiweb.



DÉFIWEB 2023/2024 ACCUEIL PRÉSENTATION ▾ RÉGLEMENT LOGITHÈQUE S'INSCRIRE SE CONNECTER BONUS ▾

LOGITHÈQUE

Vous trouverez ici la liste des logiciels (sous windows) nécessaires à la bonne réalisation de ce Défiweb ainsi que les liens pour les télécharger.

 LibreOffice version 7 (pour les activités nécessitant un traitement de texte ou l'utilisation du tableur)	 OpenShot (pour les activités nécessitant un montage audio/vidéo)	 Audacity (pour les activités nécessitant un travail audio)
--	---	---

Les documents d'activité

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



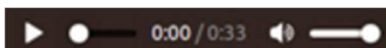
Afin de réaliser les activités sans problèmes, il est conseillé de télécharger les fichiers et de les enregistrer sur l'ordinateur. Cela évitera les problèmes de fichiers en « lecture seule » qui ne sont modifiables que si l'on autorise leur édition.

Pour les activités sur fichiers LibreOffice (Writer ou Calc), vous n'hésitez pas à indiquer à vos élèves qu'ils peuvent bénéficier du zoom du document afin d'optimiser la lecture et le travail sur ces fichiers. Pour cela, il suffit de déplacer le curseur « - + » en bas à droite du document :



En bas des pages des activités, un bouton "Retour" vous permet de revenir sur la page du couloir.

Le logo suivant vous indique que les élèves ont la possibilité d'écouter un fichier audio.



Conseils avant de participer au défiweb 45

Le Défiweb suppose une inscription unique de classe. Les 5 activités ainsi que l'activité finale doivent être validées pour qu'il soit entièrement réalisé. Le défi peut cependant être effectué partiellement, sans ordre particulier dans les 5 activités et au rythme souhaité par votre classe jusqu'à juin.

Organisation pédagogique

Nous vous conseillons une vidéo projection 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 sciences 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.

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 7 (version 5 au minimum)**. Cela vous évitera des problèmes de compatibilité. Vous aurez également besoin des logiciels indiqués dans la partie « **LES LOGICIELS NECESSAIRES** » ainsi que d'un lecteur pdf (**Acrobat Reader** 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 (boîte mail de Théodule... tenue par les ERUN).

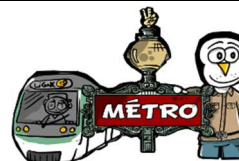


Dans toute correspondance, pour un traitement rapide, rappelez le nom de votre école, votre classe et l'identifiant de connexion (indiqué lors de la confirmation d'inscription et envoyé par courriel). N'oubliez pas la nétiquette (règle de bonne rédaction des courriels : indiquer le sujet dans l'en-tête, 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 2023/2024 – Destination Paris 2024 !
Activités et Compétences C2



Activités	Niveau	Nom	Mode de validation des activités	Réponses			
<p>1</p> <p>Activité 1 : Les élèves doivent associer correctement les hymnes, les capitales et les pays (CP : 4 pays, CE1/CE2 : 6 pays). Les hymnes avec voix sont proposés aux élèves accompagnés du visuel du pays. → recherche documentaire (Internet ou dictionnaire) pour trouver le nom des capitales → Les hymnes sans voix doivent être comparés aux hymnes avec voix pour être associés correctement. → CE2 : <i>Les drapeaux doivent également être associés aux pays.</i></p> <p>Les bonnes associations valident l'activité et permettent d'accéder à la 2^e épreuve.</p> <p>Activité 2 : Les élèves doivent créer l'hymne de leur classe, l'enregistrer et envoyer leur fichier audio mp3 (hymne avec ou sans voix au choix).</p>	<p align="center">CP CE1 CE2</p>	<p>Arena Champs de Mars et Grand Palais</p>	<p>Socle commun / Domaines</p>	<p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Éducation musicale : Écouter, comparer (socle 1.1, 1.4, 1.5) Explorer et imaginer</p> <p>Échanger, partager</p> <p>Questionner le monde : Se situer dans l'espace et dans le temps (socle 5)</p> <p>Mobiliser des outils numériques (socle 2)</p>	<p>- Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus</p> <p>- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences</p> <p>- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores</p> <p>- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences</p> <p>- Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité</p> <p>- Construire des repères spatiaux</p> <p>- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique</p> <p>- Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples</p>	<p align="center">Mode de validation des activités</p> <p><u>Activité 1</u> : saisie des réponses sur la page du Défiweb pour validation et obtention du code pour accéder à l'activité 2</p> <p><u>Activité 2</u> : envoi par mail d'un fichier au format mp3 (un seul fichier par classe)</p>	<p align="center">Réponses</p> <p>CP : Ukraine / C / G / Kiev Etats-Unis / D / J / Washington Italie / B / H / Rome France / A / I / Paris</p> <p>CE1 : Brésil / E / H / Brasilia Japon / F / K / Tokyo Italie / B / I / Rome France / A / J / Paris Etats-Unis / D / L / Washington Ukraine / C / G / Kiev</p> <p>CE2 : Brésil / E / H / Brasilia / Q Japon / F / K / Tokyo / O Italie / B / I / Rome / P France / A / J / Paris / R Etats-Unis / D / L / Washington / M Ukraine / C / G / Kiev / N</p> <p>Mot code à obtenir : étendard</p> <p>Envoi d'un fichier mp3 à l'adresse defiweb45@ac-orleans-tours.fr pour validation par les ERUN.</p>
				<p>CRCN</p>	<p>Compétence 1.1 : Mener une recherche et une veille d'information</p> <p>Compétence 1.2 : Gérer des données</p> <p>Compétence 1.3 : Traiter des données</p> <p>Compétence 3.2 : développer des documents multimédias</p> <p>Compétence 5.2 : évoluer dans un environnement numériques</p>		

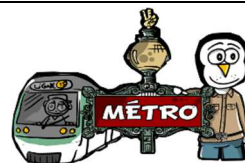
2	<p>1 – Les élèves doivent ouvrir le document Drapeaux_JO_c2_act2_.odt et utiliser des outils de traitement de texte pour le rendre lisible.</p> <p>2 – Ils doivent rendre lisible le document pour répondre à une série de questions et saisir leurs réponses sur la page du Défiweb.</p>	CP / CE1 / CE2	Place de la Concorde	Socle commun	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral, à l'écrit et informatique.</p>	- Saisie des réponses sur la page du Défiweb.	<p>CP/CE1 Réponse 1 : La Grèce ou Grèce Réponse 2 : Pierre de Coubertin Réponse 3 : cinq ou 5 Réponse 4 : jaune et vert ou JAUNE et VERT</p> <p>CE2 Réponse 5 : horizontalement,</p>
					<p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 4 : les systèmes techniques</p>	<p>- Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus.</p> <p>Mobiliser des outils numériques</p> <p>- Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples.</p> <p>Comprendre les fonctions d'un outil numérique.</p>		
				CRCN	<p>Domaine 1 : information et données</p> <p>Domaine 3 : création de contenu</p> <p>Domaine 5 : environnement numérique</p>	<p>- Lire et repérer des informations sur un support numérique</p> <p>-Gestion des données : repérer et révéler des données.</p> <p>- Utilisation d'outils</p> <p>- Utiliser les fonctions simples d'un logiciel de traitement de textes.</p> <p>- Évoluer dans un environnement numérique.</p> <p>- Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique.</p>		

3	Partie 1 : Les élèves doivent identifier les mots de la liste correspondant aux valeurs sportives. Ils les rangent en ordre alphabétique pour les saisir ensuite dans un tableur. Partie 2 : Les élèves associe un mot avec une image évoquant les valeurs sportives	CP / CE1	Arena Bercy	Socle commun	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>-Comprendre le fonctionnement de la langue, construire le lexique</p> <p>-EPS : Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.</p> <p>-Accepter et prendre en compte les différences au sein du groupe.</p> <p>-EMC : Accepter les différences</p> <p>-Respecter les règles communes</p> <p>-Comprendre le rapport entre règles et valeurs.</p>	<p>Pour chaque partie, saisie du code trouvé.</p> <p>(pour ne pas refaire une partie déjà réussie, il est recommandé de garder une trace d'un code trouvé dans le cas où les élèves ne pourraient pas réaliser les 3 parties dans la même séance)</p>	<p>Partie 1 : exemplarité</p> <p>Partie 2 : persévérance</p>
	Partie 1 : les élèves corrigent un texte dans lequel certaines valeurs sportives ont été remplacées par leur contraire Partie 2 : les élèves réalisent un mot croisé	CE2		CRCN	<p>Domaine 1 : information et données</p>	<p>- Domaine 5 : environnement numérique</p> <p>- Évoluer dans un environnement numérique.</p> <p>- Savoir enregistrer et retrouver un document sur son ordinateur</p>		
4	<p>1 – Les élèves reconstituent le carnet de l'épreuve de la marche en associant chaque horloge à affichage digitale avec l'horloge à aiguilles correspondant.</p> <p>2 – Ils peuvent ensuite saisir les données manquantes dans le tableur.</p> <p>3 – Si la saisie est correcte, un mot code apparaît. Et par lecture du graphique reconstitué, ils répondent aux deux questions présentent sur la page d'activité du défiweb.</p>	CP	Tehaupoo Tahiti	Socle commun	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple)</p> <p>- Utiliser différents modes de représentations formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte)</p> <p>- Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées</p> <p>- Résoudre des problèmes impliquant des durées</p>	<p>- Saisie du mot code qui est apparu dans la case rose du tableur.</p> <p>- Saisie de la réponse à chacune des 2 questions</p>	<p>Mot code : olympisme</p> <p>réponse 1 : Massimo Stano (Stano ou Massimo acceptés)</p> <p>réponse 2 : 1</p>
				CRCN	<p>Domaine 1 : information et données</p>	<p>- Utiliser des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples</p> <p>- Découvrir l'utilité d'un tableur</p>		

	<p>1 – Les élèves saisissent dans un tableur des données manquantes (heures) retrouvées soit par lecture directe soit par calcul à partir du document « Carnet d'épreuve ».</p> <p>2 – Si la saisie est correcte, un mot code apparaît. Et par lecture du graphique reconstitué, ils répondent aux deux questions du document « Questions ».</p>	CE1 / CE2		<p>Socle commun</p>	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple)</p> <p>- Utiliser différents modes de représentations formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte)</p> <p>- Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées</p> <p>- Résoudre des problèmes impliquant des durées</p>		<p>Mot code : olympisme</p> <p>Questions CE1</p> <p>réponse 1 : Kristian Blumenfelt (Kristian ou Blumenfelt acceptés) réponse 2 : Matt Proft (Matt ou Proft acceptés) réponse 3 : 130</p> <p>(pour les CE2, les mois sont à saisir en chiffres)</p> <p>Questions CE2</p> <p>réponse 1 : Kristian Blumenfelt (Kristian ou Blumenfelt acceptés) réponse 2 : Bergere ou Duffy réponse 3 : Duffy ou Bergere réponse 4 : 160</p>
5	<p>Activité 1 : Les élèves doivent remettre dans l'ordre 5 images séquentielles d'une activité athlétique.</p> <p>Activité 2 : Les élèves doivent prendre 5 photos montrant les différentes étapes d'une activité athlétique réalisée à l'école. Ils doivent ensuite les insérer dans un doc LibreOffice, écrire un titre et légènder chaque image (CP/CE1) ou écrire une courte description pour chaque image (CE2).</p> <p>Activité 3 (uniquement CE2) : Les élèves visionnent une vidéo présentant une épreuve</p>	CP CE1	Marina Marseille	<p>Socle commun / Domaines</p>	<p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Éducation physique et sportive : S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (socle 2)</p> <p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>- Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus</p> <p>- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser</p> <p>- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs</p>	<p>Activité 1 : saisie du mot code obtenu sur la page du Défiweb pour accéder à l'activité 2</p> <p>Activité 2 : envoi par mail d'un fichier au format pdf (un seul fichier par classe)</p>	<p><u>Ordre chronologique des images séquentielles du saut en longueur :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Présentation 2- Course d'élan 3- Impulsion (sur la planche) 4- Envol 5- Réception <p>Mot code à obtenir : planche</p> <p>Envoi d'un fichier pdf à l'adresse defiweb45@ac-orleans-tours.fr pour validation par les ERUN.</p>

	<p>sportive commentée par des journalistes sportifs. Ils doivent ensuite filmer une épreuve sportive réalisée à l'école et écrire un texte pour commenter cette vidéo, à la manière de journalistes sportifs. Les élèves devront enregistrer l'audio de leur texte écrit et l'intégrer à leur vidéo, en réalisant un montage.</p>	CE2		CRCN	<p>Compétence 3.1 : développer des documents à contenu majoritairement textuel</p> <p>Compétence 3.2 : développer des documents multimédias</p> <p>Compétence 5.2 : évoluer dans un environnement numérique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo - Produire ou numériser une image ou un son - Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique 	<p><u>Activité 3 (uniquement CE2) :</u></p> <p>dépôt d'un fichier au format mp4 (un seul fichier par classe)</p>	<p>Dépôt d'un fichier dans la boîte à document numérique de Théodule en suivant le lien présent sur la page du Défiweb : validation par les ERUN.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Activité finale</p>	<p>1 – Les élèves imaginent et réalisent le drapeau des Jeux Olympiques de leur classe. 2 – Ils la prennent en photo et l'envoient par mail.</p>	CP / CE1 / CE2	Champs de Mars Tour Eiffel	<p>Socle commun</p> <p>CRCN</p>	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Domaine 5 : représentation du monde et de l'activité humaine</p> <p>Domaine 2 : communication et collaboration</p> <p>Eventuellement : Domaine 3 : création de contenu</p>	<p>Expérimenter, produire, créer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. - Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...). - Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes. - Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer - Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne - Savoir envoyer un courriel avec une pièce jointe <ul style="list-style-type: none"> - Travailler une image avec un logiciel spécifique - Redimensionner une image - Insérer un texte sur une image 	<p>Envoi de la photo du drapeau par mail</p>	<p>L'activité sera validée par l'équipe des ERUN à la réception du mail</p>

Défiweb 2022/2023 – Destination Paris 2024 !
Activités et Compétences C3



Activités	Niveau	Nom	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses
<p>1</p> <p>Activité 1 : Les élèves doivent associer correctement les hymnes, les capitales, les drapeaux et les pays. Les hymnes avec voix sont proposés aux élèves accompagnés du visuel du pays. → recherche documentaire (Internet ou dictionnaire) pour trouver le nom des capitales et des compositeurs → Les hymnes sans voix doivent être remis à l'endroit avec Audacity pour ensuite être associés aux bons pays. → utilisation de Google images pour retrouver le nom du pays à partir de son image</p> <p>Les bonnes associations valident l'activité et permettent d'accéder à la 2^e épreuve.</p> <p>Activité 2 : Les élèves doivent créer l'hymne de leur classe, l'enregistrer et envoyer leur fichier audio mp3 (hymne avec ou sans voix au choix).</p>	<p align="center">CM1 / CM2 / 6</p>	<p align="center">Arena Champs de Mars et Grand Palais</p>	<p>Socle commun / Domaines</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Éducation musicale : Explorer, imaginer et créer (socle 1, 5)</p> <p>Histoire et géographie : Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques (socle 1, 2, 5)</p> <p>S'informer dans le monde du numérique (socle 1, 2)</p>	<p>Activité 1 : saisie des réponses sur la page du Défiweb pour validation et obtention du code pour accéder à l'activité 2</p> <p>Activité 2 : envoi par mail d'un fichier au format mp3 (un seul fichier par classe)</p>	<p>Brésil / E / H / Francisco Manuel Da Silva / Q</p> <p>Japon / F / K / Hayashi Hiromori / O</p> <p>Italie / B / I / Michele Novaro / P</p> <p>France / A / J / Ignace Pleyel / R</p> <p>Etats-Unis / D / L / John Stafford Smith / M</p> <p>Ukraine / C / G / Mykhaïlo Vertbysky / N</p> <p align="center">Mot code à obtenir : étendard</p> <p>Envoi d'un fichier mp3 à l'adresse defiweb45@ac-orleans-tours.fr pour validation par les ERUN.</p>
			<p>CRCN</p> <p>Compétence 1.1 : Mener une recherche et une veille d'information</p> <p>Compétence 1.2 : Gérer des données</p> <p>Compétence 1.3 : Traiter des données</p> <p>Compétence 3.2 : développer des documents multimédias</p> <p>Compétence 5.2 : évoluer dans un environnement numériques</p>		

2	<p>1 – Les élèves doivent ouvrir le document Drapeaux_JO_c2_act2_.odt et utiliser des outils de traitement de texte pour le rendre lisible.</p> <p>2 – Ils doivent rendre lisible le document pour répondre à une série de questions et saisir leurs réponses sur la page du Défiweb.</p>	CM1 / CM2 / 6	Place de la Concorde	Socle commun	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral, à l'écrit et informatique.</p>		
					<p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>- Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus.</p>		
					<p>Domaine 4 : les systèmes techniques</p>	<p>Mobiliser des outils numériques</p> <p>- Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples.</p> <p>Comprendre les fonctions d'un outil numérique.</p>		
				CRCN	<p>Domaine 1 : information et données</p>	<p>- Lire et repérer des informations sur un support numérique - Gestion des données : repérer et révéler des données. - Utilisation d'outils - Utiliser les fonctions simples d'un logiciel de traitement de textes. - Évoluer dans un environnement numérique. - Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique.</p>		
					<p>Domaine 3 : création de contenu</p>			
					<p>Domaine 5 : environnement numérique</p>			
							<p>- Saisie des réponses sur la page du Défiweb.</p>	<p>Réponse 1 : La Grèce ou Grèce Réponse 2 : Pierre de Coubertin Réponse 3 : 1914 Réponse 4 : cinq ou 5 Réponse 5 : jaune et vert ou JAUNE et VERT Réponse 6 : horizontalement Réponse 7 : universalité</p>

3	<p>Partie 1 – Les élèves doivent dans un premier temps corriger un texte dans lequel certaines valeurs sportives ont été remplacées par leur contraire.</p> <p>Partie 2 – ils doivent associer un mot, une image et une définition</p>	CM1 / CM2 / 6	Arena Bercy	Socle commun	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>- Comprendre le fonctionnement de la langue, - enrichir le lexique - Connaître les notions de synonymie, antonymie, homonymie, polysémie EPS : Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en compte les différences au sein du groupe. EMC : Accepter les différences Respecter les règles communes Comprendre le rapport entre règles et valeurs.</p>	<p>Pour chaque partie, saisie du code trouvé.</p> <p>(pour ne pas refaire une partie déjà réussie, il est recommandé de garder une trace d'un code trouvé dans le cas où les élèves ne pourraient pas réaliser les 3 parties dans la même séance)</p>	<p>Partie 1 : persévérance ou la persévérance</p> <p>Partie 2 : exemplarité ou l'exemplarité</p>
				CRCN	<p>Domaine 1 : information et données</p>	<p>- Évoluer dans un environnement numérique. - Savoir enregistrer et retrouver un document sur son ordinateur</p>		

4	<p>Etape A 1 – Les élèves insère une colonne dans un tableur puis utilise le copier-coller pour ajouter les prénoms manquant d'athlètes d'un classeur contenant ces prénoms à celui contenant les résultats du lancer de javelot.</p> <p>Etape B 1 – Ils insèrent une ligne au bon endroit (en respectant l'ordre alphabétique) et saisissent les données manquantes. 2 – Ils ajoutent un filtrage automatique et doivent filtrer la colonne des performances par ordre décroissant.</p> <p>Etape C 1 – Les élèves saisissent dans un tableur des données manquantes (heures) retrouvées soit par lecture directe soit par calcul à partir du document « Carnet de course ». 2 – Ils insèrent des colonnes manquantes. Puis ils saisissent les formules permettant de calculer la durée de chaque épreuve du triathlon ainsi que la durée totale. 3 – Par lecture du graphique reconstitué, ils retrouvent le vainqueur du triathlon.</p>	CM1 / CM2 / 6	Tehaupoo Tahiti	Socle commun	<p>Domaine 1 : les langages pour communiquer</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple).</p> <p>- Utiliser différents modes de représentations formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte).</p> <p>- Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées.</p> <p>- Résoudre des problèmes impliquant des durées</p>	Saisie de mots codes à chaque étape + répondre à une question pour l'étape C	Etape A : Beijing Etape B : Londres Etape C : Tokyo / Blumenfelt
	CRCN			<p>Domaine 1 : Information et données</p>	<p>- Savoir utiliser un tableur pour organiser des données (insérer des nouvelles colonnes ou lignes, utiliser le copier-coller d'un classeur à l'autre, ajouter un filtrage)</p> <p>- Savoir qu'un tableur permet de générer des représentations graphiques</p> <p>- Savoir générer des formules simples dans un tableur</p>			

5	<p>Activité 1 : Les élèves doivent remettre dans l'ordre 5 images séquentielles d'une activité athlétique.</p> <p>Activité 2 : Les élèves doivent prendre 5 photos montrant les différentes étapes d'une activité athlétique réalisée à l'école. Ils doivent ensuite les insérer dans un doc LibreOffice, écrire un titre et une courte description pour chaque image.</p> <p>Activité 3 : Les élèves visionnent une vidéo présentant une épreuve sportive commentée par des journalistes sportifs. Ils doivent ensuite filmer une épreuve sportive réalisée à l'école et écrire un texte pour commenter cette vidéo, à la manière de journalistes sportifs. Les élèves devront enregistrer l'audio de leur texte écrit et l'intégrer à leur vidéo, en réalisant un montage.</p>	CM1 / CM2 / 6	Marina Marseille	Socle commun / Domaines	<p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Éducation physique et sportive : S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (socle 2)</p>	<p>- Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus</p> <p>- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres</p>	<p><u>Activité 1 :</u> saisie du mot code obtenu sur la page du Défiweb pour accéder à l'activité 2</p> <p><u>Activité 2 :</u> envoi par mail d'un fichier au format pdf (un seul fichier par classe)</p> <p><u>Activité 3 :</u> dépôt d'un fichier au format mp4 (un seul fichier par classe)</p>	<p>Ordre chronologique des images séquentielles du saut en longueur : Présentation Course d'élan Impulsion (sur la planche) Envol Réception</p> <p>Mot code à obtenir : planche</p> <p>Envoi d'un fichier pdf à l'adresse : defiweb45@ac-orleans-tours.fr pour validation par les ERUN.</p> <p>Dépôt d'un fichier dans la boîte à document numérique de Théodule en suivant le lien présent sur la page du Défiweb : validation par les ERUN.</p>
				CRCN	<p>Compétence 3.1 : développer des documents à contenu majoritairement textuel</p> <p>Compétence 3.2 : développer des documents multimédias</p> <p>Compétence 5.2 : évoluer dans un environnement numérique</p>	<p>- Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo</p> <p>- Produire ou numériser une image ou un son</p> <p>- Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique</p>		

Activité finale	1 – Les élèves imaginent et réalisent le drapeau des Jeux Olympiques de leur classe. 2 – Ils la prennent en photo et l'envoient par mail.	CM1 / CM2 / 6	Champs de Mars Tour Eiffel	Socle commun	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Domaine 5 : représentation du monde et de l'activité humaine</p>	<p>Expérimenter, produire, créer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. - Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...). - Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes. - Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique 	Envoi de la photo du drapeau par mail	L'activité sera validée par l'équipe des ERUN à la réception du mail
				CRCN	<p>Domaine 2 : communication et collaboration</p> <p>Eventuellement : Domaine 3 : création de contenu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer - Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne - Savoir envoyer un courriel avec une pièce jointe - Travailler une image avec un logiciel spécifique - Redimensionner une image - Insérer un texte sur une image 		

Crédits

Réalisation DSDEN du Loiret Mission Numérique



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Loiret



Direction de projet



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

Infographie / Gameplay / Coordination



Benjamin Chatelin C.P.D. Numérique

Web Développement / Conception / Coordination



Claude Baccon - Renaud Halin

Conception pédagogique / Equipe ERUN



Claude Baccon



Benjamin Chatelin



Dominique Fracelli



Renaud Halin



Sylvain Reguigne



Stanislas Rollin



Jérémy Ruelle



Laetitia Baccon

Contact : defiweb45@ac-orleans-tours.fr
tous droits réservés – Novembre 2023

