

Dossier pédagogique

Défiweb 2024/2025

Loup y es-tu ?



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

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

Basé sur les compétences en Maths, en Français et sur le CRCN (Cadre de Référence des Compétences Numériques), celui-ci est constitué de 2 mini-défis, un en mathématiques et un en français, comprenant chacun 3 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, navigateur Internet et messagerie électronique).

Sommaire

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



Préambule

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

Il est ouvert de début octobre 2024 à juin 2025. 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

Lors de l'inscription, vous choisissez le mini défi mathématiques ou français. Une fois ce défi terminé, vous aurez la possibilité de continuer en réalisant l'autre défi.

Après votre connexion, vous accédez à l'espace feu de camp. Une activité se cache dans cet espace, les deux autres activités se trouvent sur les pages 'Cabane de la sorcière' et 'Marais de la pleine lune'.



Accès aux 2 autres pages



Page marais de la pleine lune

Page cabane de la sorcière

Pour chaque activité réussie, un loup se colore sur la page 'Feu de camp'.



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

En Français, les élèves doivent obligatoirement commencer par l'activité qui se trouve sur la page 'Feu de camp'. Une fois réalisée, les deux autres activités seront accessibles.

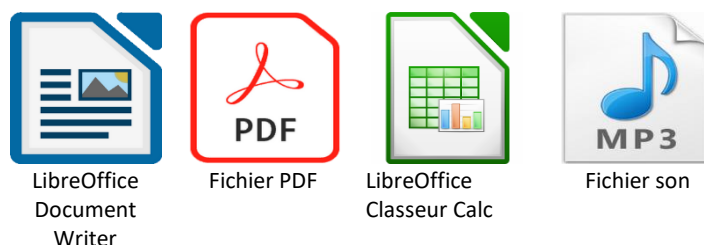
Les logiciels nécessaires

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.



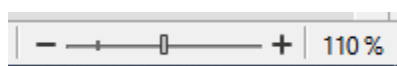
Les documents d'activités

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 de la forêt du loup.

Conseils avant de participer au défiweb 45

Le Défiweb suppose une inscription unique de classe. Les 3 activités doivent être validées pour qu'il soit entièrement réalisé. Le défi peut cependant être effectué partiellement, sans ordre particulier dans les 3 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 Théo- dule 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 mathématiques, en français 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 (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.





Niveau	Activité		Domaines et compétences	Exemples de modalité pédagogique	Réponses	
CP	Activité 1 : Compréhension					
		Socle commun / Domaines	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Participer à des échanges dans des situations diverses. Construire le lexique.	Visualisation d'une vidéo en groupe classe. Vocabulaire à travailler en groupe classe.	Réponse du Learning apps : canis lupus Mots à saisir sur la page de l'activité : loup, louve, louveteau.	
		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique			
	Activité 2 : Fluence					
	Partie A	Socle commun / Domaines	Français : - Identifier les mots de manière aisée. - Pratiquer différentes formes de lecture. - Lire à haute-voix.	Domaine 5 : Environnement numérique Evoluer dans un environnement numérique	Visualisation d'une vidéo en groupe classe. Activité learning apps : au choix de l'enseignant.	Réponse du Learning apps : meute Mot-code à saisir sur la page de l'activité pour accéder à la partie B.
		CRCN				
	Partie B	Socle commun / Domaines	Français : - Identifier les mots de manière aisée. - Pratiquer différentes formes de lecture. - Lire à haute-voix.	Domaine 5 : Environnement numérique Evoluer dans un environnement numérique	A partir d'un document, lecture de pseudo-mots à remettre à chaque étage. Choisir le mot lu à chaque étage. Au choix de l'enseignant	Choisir le mot lu (liste déroulante).
		CRCN				
Activité 3 : Lexique						
Partie A Associer chaque proposition à sa catégorie	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer Employer un vocabulaire juste et précis. Être capable de catégoriser les mots.	Domaine 3 : Création de contenu. Traiter des données par glisser / déposer	La vidéo documentaire (TV clairière) peut aider à conduire cette activité. Activité à réaliser en plénière. Cette catégorisation permet d'aborder le vocabulaire en sollicitant les noms, les adjectifs et les verbes . Justifier le choix d'une catégorie en	Réponse du Learning apps : loup gris Mot-code à saisir sur la page de l'activité pour accéder à la partie B	
	CRCN					

				tenant compte du sens du mot et de la syntaxe de la phrase. Exemple Dans la Catégorie Le loup est un animal... Plusieurs solutions peuvent s'envisager au niveau du sens mais syntaxiquement SEUL un adjectif qualificatif convient.	
	Partie B Identifier le processus de dérivation d'un nom et saisir le substantif correspondant au verbe ou inversement	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer. Ecouter pour comprendre les messages oraux. Employer un vocabulaire juste et précis. Être capable de repérer et d'opérer des dérivations simples et générer des familles de mots par dérivation de mots.	Au choix de l'enseignant.	Réponses à saisir sur la page de l'activité : un hurlement un grognement japper gémir aboyer
		CRCN	Domaine 2 : Communication et Collaboration. Publier des contenus en ligne Domaine 3 : Création de contenu. Utiliser les fonctions simples d'un traitement de textes.		
	Partie C Ecouter un fichier audio et transcrire la phrase entendue	Socle commun / Domaines	Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Ecouter pour comprendre les messages oraux. Mobiliser les correspondances graphophonologiques. Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.	Au choix de l'enseignant. S'assurer que les élèves aient connaissance des correspondances graphèmes-phonèmes pour cette phrase.	Ecrire au clavier une phrase dictée : La louve est un animal carnivore.
		CRCN	Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne. Domaine 3 : Création de contenu. Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.		
CE1	Activité 1 : Compréhension				
	Partie A	Socle commun / Domaines	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Participer à des échanges dans des situations diverses. Construire le lexique.	Visualisation d'une vidéo en groupe classe. Vocabulaire à travailler en groupe classe.	Réponse du Learning apps : canis lupus Mots à saisir sur la page de l'activité : loup, louve, louveteau.

		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique		
	Partie B Répondre à des questions en relation avec une vidéo	Socle commun / Domaines	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Participer à des échanges dans des situations diverses. Construire le lexique.	Activité à faire avec le groupe classe	Réponses à saisir, cocher, et sélectionner en ligne : canidés désert, forêt , toundra et prairie. (Validation à partir de 3 réponses). Il leur permet de se protéger du froid. crocs
		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique		
Activité 2 : Fluence					
	Partie A Lecture de pseudo mot à remettre à chaque étage.	Socle commun / Domaines	Etablir les correspondances graphophonologiques ; combinatoire (produire des syllabes simples et complexes)	Au choix de l'enseignant	Saisir les mots lus

	<p>Partie B Lire et retrouver la phrase correcte.</p>	<p>Socle commun / Domaines</p>	<p>Savoir décoder et comprendre un texte.</p>	<p>Bien lire ce qui est inscrit sur l'écran avant de cliquer sur la suite. A deux, par équipe et validation groupe classe.</p> <p>Attention : il n'est possible de revoir la phrase écrite qu'une seule fois. Elle s'affiche 8 secondes et il est ensuite impossible de la revoir.</p>	<p>Choisir la bonne réponse parmi les 3 proposées. Phrase 1 : Le louveteau joue dans la clairière. Réponse A Phrase 2 : Dans la forêt, le loup gris cherche une proie. Réponse C Phrase 3 : Ce jeune loup de 2 ans défie le chef de la meute. Réponse B</p> <p>Réponse à saisir sur la page d'activité : ACB</p>	
	<p>Activité 3 : Lexique</p>					
	<p>Partie A Associer chaque proposition à sa catégorie</p>	<p>Socle commun</p>	<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer Employer un vocabulaire juste et précis. Être capable de catégoriser les mots.</p>	<p>La vidéo documentaire (TV clairière) peut aider à conduire cette activité. Activité à réaliser en plénière. Cette catégorisation permet d'aborder le vocabulaire en sollicitant les noms, les adjectifs et les verbes. Justifier le choix d'une catégorie en tenant compte du sens du mot et de la syntaxe de la phrase. Exemple Dans la Catégorie Le loup est un animal... Plusieurs solutions peuvent s'envisager au niveau du sens mais syntaxiquement SEUL un adjectif qualificatif convient.</p>	<p>Réponse du Learning apps : loup gris Mot code à saisir sur la page de l'activité pour accéder à la partie B</p>	
		<p>CRCN</p>	<p>Domaine 3 : Création de contenu. Traiter des données par glisser / déposer</p>			
<p>Partie B Identifier le processus de dérivation d'un nom et saisir le substantif correspondant au verbe ou inversement</p>	<p>Socle commun / Domaines</p>	<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer. Ecouter pour comprendre les messages oraux. Employer un vocabulaire juste et précis. Être capable de repérer et d'opérer des dérivations simples et générer des familles de mots par dérivation de mots.</p>	<p>Au choix de l'enseignant.</p>	<p>Réponses à saisir sur la page de l'activité :</p> <p>un hurlement un grognement japper gémir aboyer une morsure une domination défier</p>		
	<p>CRCN</p>	<p>Domaine 2 : Communication et Collaboration. Publier des contenus en ligne Domaine 3 : Création de contenu. Utiliser les fonctions simples d'un traitement de textes.</p>				

	Partie C Ecouter un fichier audio et transcrire la phrase entendue	Socle commun / Domaines	Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Ecouter pour comprendre les messages oraux. Mobiliser les correspondances graphophonologiques. Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.	Au choix de l'enseignant.	Ecrire au clavier une phrase dictée : Le loup et la louve sont des animaux carnivores.
		CRCN	Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne. Domaine 3 : Création de contenu. Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.		
CE2	Activité 1 : Compréhension				
	Partie A	Socle commun / Domaines	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Participer à des échanges dans des situations diverses. Construire le lexique.	Visualisation d'une vidéo en groupe classe. Vocabulaire à travailler en groupe classe.	Réponse du Learning apps : canis lupus Mots à saisir sur la page de l'activité : loup, louve, louveteau.
		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique		
	Partie B Répondre à des questions en relation avec une vidéo	Socle commun / Domaines	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Participer à des échanges dans des situations diverses. Construire le lexique.	Activité à faire avec le groupe classe.	Réponses à saisir, cocher, et sélectionner en ligne : canidés désert, forêt, toundra et prairie. (Validation à partir de 3 réponses). Il leur permet de se protéger du froid. crocs Le loup le plus fort. hurle.
CRCN		Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique			
Partie C Remettre dans l'ordre chronologique la vie d'un loup à partir d'une vidéo	Socle commun / Domaines	Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Participer à des échanges dans des situations diverses. Construire le lexique.		Learning apps : remettre dans l'ordre des étapes de la vie des loups. Gestation des louveteaux. Naissance d'une portée.	

		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique		Premiers repas de viande. Découverte du territoire. Premières chasses. Départ de la meute. Vie de loup adulte. Réponse : carnivore
Activité 2 : Fluence					
Partie A Lire et retrouver la phrase correcte.		Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive.	Bien lire ce qui est inscrit sur l'écran avant de cliquer sur la suite. A deux, par équipe et validation groupe classe. Attention : il n'est possible de revoir la phrase écrite qu'une seule fois. Elle s'affiche 8 secondes et il est ensuite impossible de la revoir.	Choisir la bonne réponse parmi les 3 proposées. Phrase 1 : Un jour, un loup qui avait très bien mangé, décida de faire une promenade dans les bois. Réponse C Phrase 2 : Il rencontra un lapin de garenne. « Qui est le plus fort ! » demanda le loup. Réponse A Phrase 3 : « Le plus fort ! C'est vous, maître loup. C'est absolument et sans aucun doute certain ! » répondit le lapin. Réponse B Réponse à saisir sur la page de l'activité : CAB
		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique		
Partie B Choisir l'émotion transmise par la phrase (s'aider du sens de la phrase et de la ponctuation)		Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive.	Au choix de l'enseignant	Phrase 1 : Affolé A Phrase 2 : Conseil E Phrase 3 : Etonné H Phrase 4 : Enervé L Réponse à saisir sur la page de l'activité : AEHL
		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique		

Partie C : Choisir la bonne intonation pour lire une phrase pour la rendre compréhensible	Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive.	Donner les phrases écrites par groupe, binôme, avant de le faire sur la page du défi collectivement. S'entraîner, faire ses choix avant correction collective.	3 phrases proposées. Réponse sur la page de l'activité pour chaque phrase.
	CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Utiliser les fonctions élémentaires d'un environnement numérique		
Activité 3 : Lexique				
Partie A Associer chaque proposition à sa catégorie	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer Employer un vocabulaire juste et précis. Être capable de catégoriser les mots.	La vidéo documentaire (TV clairière) peut aider à conduire cette activité. Activité à réaliser en plénière. Cette catégorisation permet d'aborder le vocabulaire en sollicitant les noms, les adjectifs et les verbes . Justifier le choix d'une catégorie en tenant compte du sens du mot et de la syntaxe de la phrase. Exemple Dans la Catégorie Le loup est un animal... Plusieurs solutions peuvent s'envisager au niveau du sens mais syntaxiquement SEUL un adjectif qualificatif convient.	Réponse du Learning apps : loup gris Mot code à saisir sur la page de l'activité pour accéder à la partie B
	CRCN	Domaine 3 : Création de contenu. Traiter des données par glisser / déposer		
Partie B Identifier le processus de dérivation d'un nom et saisir le substantif correspondant au verbe ou inversement	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer. Ecouter pour comprendre les messages oraux. Employer un vocabulaire juste et précis. Être capable de repérer et d'opérer des dérivations simples et générer des familles de mots par dérivation de mots.	Au choix de l'enseignant.	Réponses à saisir sur la page de l'activité : un hurlement un grognement japper gémir aboyer une morsure une domination défier
	CRCN	Domaine 2 : Communication et Collaboration. Publier des contenus en ligne Domaine 3 : Création de contenu. Utiliser les fonctions simples d'un traitement de textes.		

	Partie C : Ecouter un fichier audio et transcrire la phrase entendue.	Socle commun / Domaines	Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Ecouter pour comprendre les messages oraux. Mobiliser les correspondances graphophonologiques. Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.	Au choix de l'enseignant.	Saisir la phrase entendue sur la page de l'activité : Le loup et la louve sont des animaux carnivores et grégaires, ils vivent en meute.
		CRCN	Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne. Domaine 3 : Création de contenu. Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.		
CM1	Activité 1 : Compréhension				
	Répondre à des questions à partir d'un site Vikidia	Socle commun / Domaines	Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome. Être capable de mettre en relation différentes informations.	L'enseignant au préalable regarde les 6 questions. Sur la page Vikidia, par petits groupes, les élèves cherchent les réponses aux questions et les notent sur leur cahier. Validation par le groupe classe (verbalisation, argumentation, ...).	Répondre à des questions. Chaque réponse donne une lettre (6) à remettre dans l'ordre pour former le mot canidé . Saisir le mot sur la page du défi.
		CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques. Mener un recherche internet à partir d'une image.	Sur le site du défi, un groupe note la lettre trouvée. Par petits groupes, il faut chercher le mot obtenu avec les 6 lettres. Validation par le groupe classe.	
	Activité 2 : Fluence				
Partie A : Comprendre que l'intonation donne du sens à la lecture et à la compréhension d'une phrase.	Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive. Lire avec fluidité	L'enseignant effectue un exercice en amont avec quelques phrases montrant que l'intonation peut changer le sens d'une phrase. Ensuite, s'entraîner avec les phrases proposées dans l'activité puis se mettre d'accord pour valider chaque phrase. Activité à faire en petits groupes / groupe classe.	3 phrases. On accède à la suivante quand la première est validée, et ainsi de suite.	

	CRCN	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Produire ou numériser une image ou un son Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte		
Partie B : Comprendre que l'intonation donne du sens à la lecture et à la compréhension d'un texte. Création d'un document multimédia	Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive. Lire avec fluidité	Au choix de l'enseignant.	Créer un document multimédia, l'enregistrer en PDF et l'envoyer à defiweb45@ac-orleans-tours.fr
	CRCN	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Produire ou numériser une image ou un son Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte		
Activité 3 : Lexique				
Partie A : Prendre connaissance des catégories. Associer chaque proposition à sa catégorie	Socle commun / Domaines	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Employer un vocabulaire juste et précis. Etre capable de catégoriser les mots du champ lexical du LOUP.	La vidéo documentaire (TV clairière) peut aider à conduire cette activité. Activité à réaliser en plénière. Cette catégorisation permet d'aborder le vocabulaire en sollicitant les noms , les adjectifs et les verbes . Justifier le choix d'une catégorie en tenant compte sens du mot et de la syntaxe de la phrase. Exemple Dans la Catégorie Le loup est un animal... Plusieurs solutions peuvent s'envisager au niveau du sens mais syntaxiquement SEUL un adjectif qualificatif convient.	Réponse du Learning apps : loup gris Mot-code à saisir sur la page de l'activité pour accéder à la partie B
	CRCN	Domaine 3 : Création de contenu Traiter des données par glisser/déposer.		

	Partie B : Signification des expressions avec le mot loup	Socle commun / Domaines	Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Employer un vocabulaire juste et précis. Mobiliser ses connaissances pour comprendre l'idée principale d'une expression. S'assurer de sa compréhension en utilisant un dictionnaire en ligne.	Reprendre toutes les expressions avec le mot loup. Les donner aux élèves et, par groupe, leur demander la signification (version affiche et post-it à placer à côté de la phrase). Jeu : utiliser l'expression dans une phrase pour montrer qu'elle est comprise.	Sélectionner dans le menu déroulant l'idée qui se rapporte à la bonne expression. Aller au-devant du danger. Etre affamé. Etre silencieux. Etre célèbre. Le crépuscule. Semer la pagaille. Lancer une fausse alerte. Avoir de l'ambition.
		CRCN	Domaine 3 : Création de contenu. Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche.	Validation : au choix de l'enseignant.	
	Partie C : Copier/coller le texte phrase par phrase. Puis, transposer chacune d'elles à l'imparfait.	Socle commun / Domaines	Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.	Expliciter le mot transposer s'il n'est pas utilisé en grammaire. Au choix de l'enseignant : seul, groupes, classe, avec le texte à transposer à l'imparfait.	Activité à faire sur le site du défi.
		CRCN	Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne. Domaine 3 : Création de contenu Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.	Validation par le groupe classe et saisie en ligne par un élève.	
CM2	Activité 1 : Compréhension				
	Répondre à des questions à partir d'un site Vikidia	Socle commun / Domaines	Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome. Être capable de mettre en relation différentes informations.	L'enseignant au préalable regarde les 6 questions. Sur la page Vikidia, par petits groupes, les élèves cherchent les réponses aux questions et les notent sur leur cahier. Validation par le groupe classe (verbalisation, argumentation, ...). Sur le site du défi, un groupe note la lettre	Répondre à des questions. Chaque réponse donne une lettre (6) à remettre dans l'ordre pour former le mot canidé . Saisir le mot sur la page du défi.

	CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques. Mener un recherche internet à partir d'une image.	trouvée. Par petits groupes, il faut chercher le mot obtenu avec les 6 lettres. Validation par le groupe classe.	
Activité 2 : Fluence				
Partie A : Comprendre que l'intonation donne du sens à la lecture et à la compréhension d'une phrase.	Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive. Lire avec fluidité	L'enseignant effectue un exercice en amont avec quelques phrases montrant que l'intonation peut changer le sens d'une phrase. Ensuite, s'entraîner avec les phrases proposées dans l'activité puis se mettre d'accord pour valider chaque phrase. Au choix de l'enseignant : Activité à faire en petits groupes / groupe classe.	3 phrases. On accède à la suivante quand la première est validée, et ainsi de suite.
	CRCN	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Produire ou numériser une image ou un son Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.		
Partie B : Comprendre que l'intonation donne du sens à la lecture et à la compréhension d'un texte. Création d'un document multimédia	Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive. Lire avec fluidité	Au choix de l'enseignant.	Créer un document multimédia, l'enregistrer en PDF et l'envoyer à defiweb45@ac-orleans-tours.fr
	CRCN	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Produire ou numériser une image ou un son Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.		
Activité 3 : Lexique				
Partie A : Prendre connaissance des catégories. Associer chaque proposition à sa catégorie	Socle commun / Domaines	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Employer un vocabulaire juste et précis. Etre capable de catégoriser les mots du champ lexical du LOUP.	La vidéo documentaire (TV clairière) peut aider à conduire cette activité. Activité à réaliser en plénière. Cette catégorisation permet d'aborder le vocabulaire en sollicitant les noms , les adjectifs et les verbes . Justifier le choix d'une catégorie en	Réponse du Learning apps : loup gris Mot code à saisir sur la page de l'activité pour accéder à la partie B

		CRCN	<p>Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne.</p> <p>Domaine 3 : Création de contenu Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.</p>	<p>tenant compte sens du mot et de la syntaxe de la phrase.</p> <p>Exemple</p> <p>Dans la Catégorie Le loup est un animal...</p> <p>Plusieurs solutions peuvent s'envisager au niveau du sens mais syntaxiquement SEUL un adjectif qualificatif convient.</p>	
	Partie B : Signification des expressions avec le mot loup	Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Employer un vocabulaire juste et précis.</p> <p>Mobiliser ses connaissances pour comprendre l'idée principale d'une expression. S'assurer de sa compréhension en utilisant un dictionnaire en ligne.</p>	<p>Reprendre toutes les expressions avec le mot loup. Les donner aux élèves et, par groupe, leur demander la signification (version affiche et post-it à placer à côté de la phrase).</p> <p>Jeu : utiliser l'expression dans une phrase pour montrer qu'elle est comprise.</p> <p>Validation : au choix de l'enseignant.</p>	<p>Sélectionner dans le menu déroulant l'idée qui se rapporte à la bonne expression.</p> <p>Aller au-devant du danger.</p> <p>Etre affamé.</p> <p>Etre silencieux.</p> <p>Etre célèbre.</p> <p>Le crépuscule.</p> <p>Semer la pagaille.</p> <p>Lancer une fausse alerte.</p> <p>Avoir de l'ambition.</p>
		CRCN	<p>Domaine 3 : Création de contenu.</p> <p>Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche.</p>		
Partie C : Copier/coller le texte phrase par phrase. Puis, transposer chacune d'elles à l'imparfait.	Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 les langages pour penser et communiquer.</p> <p>Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.</p>	<p>Expliciter le mot transposer s'il n'est pas utilisé en grammaire.</p> <p>Au choix de l'enseignant : seul, groupes, classe, avec le texte à transposer à l'imparfait.</p> <p>Validation par le groupe classe et saisie en ligne par un élève.</p>	<p>Activité à faire sur le site du défi : En cas d'erreur la phrase incorrecte s'affiche.</p>	
	CRCN	<p>Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne.</p> <p>Domaine 3 : Création de contenu Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.</p>			
Geme	Activité 1 : Compréhension				
	Répondre à des questions à partir d'un site Vikidia	Socle commun / Domaines	<p>Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.</p> <p>Être capable de mettre en relation différentes informations.</p>	<p>L'enseignant au préalable regarde les 6 questions. Sur la page Vikidia, par petits groupes, les élèves cherchent les réponses aux questions et les notent sur leur cahier.</p> <p>Validation par le groupe classe (verbalisation, argumentation, ...).</p>	<p>Répondre à des questions. Chaque réponse donne une lettre (6) à remettre dans l'ordre pour former le mot canidé.</p> <p>Saisir le mot sur la page du défi.</p>

	CRCN	Lire et repérer des informations sur support numérique Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques. Mener un recherche internet à partir d'une image.	Sur le site du défi, un groupe note la lettre trouvée. Par petits groupes, il faut chercher le mot obtenu avec les 6 lettres. Validation par le groupe classe.	
Activité 2 : Fluence				
Partie A : Comprendre que l'intonation donne du sens à la lecture et à la compréhension d'une phrase.	Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive. Lire avec fluidité	L'enseignant effectue un exercice en amont avec quelques phrases montrant que l'intonation peut changer le sens d'une phrase. Ensuite s'entraîner avec les phrases proposées dans l'activité puis se mettre d'accord pour valider chaque phrase. Au choix de l'enseignant : Activité à faire en petits groupes / groupe classe.	3 phrases. On accède à la suivante quand la première est validée, et ainsi de suite.
	CRCN	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Produire ou numériser une image ou un son Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte		
Partie B : Comprendre que l'intonation donne du sens à la lecture et à la compréhension d'un texte. Création d'un document multimédia	Socle commun / Domaines	Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte Montrer sa compréhension par une lecture expressive. Lire avec fluidité	Au choix de l'enseignant.	Créer un document multimédia, l'enregistrer en PDF et l'envoyer à defiweb45@ac-orleans-tours.fr
	CRCN	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Produire ou numériser une image ou un son Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.		
Activité 3 : Lexique				
Partie A : Prendre connaissance des catégories. Associer chaque proposition	Socle commun / Domaines	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer Employer un vocabulaire juste et précis. Etre capable de catégoriser les mots du champ lexical du LOUP.	La vidéo documentaire (TV clarière) peut aider à conduire cette activité. Activité à réaliser en plénière. Cette catégorisation permet d'aborder le vocabulaire en sollicitant les noms, les adjectifs	Réponse du Learning apps : loup gris Mot code à saisir sur la page de l'activité pour accéder à la partie B

	à sa catégorie	CRCN	<p>Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne.</p> <p>Domaine 3 : Création de contenu Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.</p>	<p>et les verbes. Justifier le choix d'une catégorie en tenant compte sens du mot et de la syntaxe de la phrase.</p> <p>Exemple Dans la Catégorie Le loup est un animal... Plusieurs solutions peuvent s'envisager au niveau du sens mais syntaxiquement SEUL un adjectif qualificatif convient.</p>	
Partie B : Signification des expressions avec le mot loup		Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Employer un vocabulaire juste et précis. Mobiliser ses connaissances pour comprendre l'idée principale d'une expression. S'assurer de sa compréhension en utilisant un dictionnaire en ligne.</p>	<p>Reprendre toutes les expressions avec le mot loup. Les donner aux élèves et, par groupe, leur demander la signification (version affiche et post-it à placer à côté de la phrase).</p> <p>Jeu : utiliser l'expression dans une phrase pour montrer qu'elle est comprise.</p> <p>Validation : au choix de l'enseignant.</p>	Sélectionner dans le menu déroulant le mot qui se rapporte à la bonne expression.
		CRCN	<p>Domaine 3 : Création de contenu. Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche.</p>		
Partie C : Copier/coller le texte phrase par phrase. Puis, transposer chacune d'elles à l'imparfait.		Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 les langages pour penser et communiquer. Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.</p>	<p>Expliciter le mot transposer s'il n'est pas utilisé en grammaire.</p> <p>Au choix de l'enseignant : seul, groupes, classe, avec le texte à transposer à l'imparfait.</p> <p>Validation par le groupe classe et saisie en ligne par un élève.</p>	Activité à faire sur le site du défi : En cas d'erreur la phrase incorrecte s'affiche.
		CRCN	<p>Domaine 2 : Communication et collaboration Publier des contenus en ligne.</p> <p>Domaine 3 : Création de contenu Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.</p>		



Tous niveau x	Partie A : pour accéder aux activités détaillées ci-dessous, des activités de déblocage sont proposées. Les élèves doivent placer un nombre sur une droite graduée. L'activité comporte 3 exercices pour chaque niveau. A la fin de l'activité, les élèves doivent trouver le nombre mystère et le saisir sur le site du défi, pour accéder aux parties B des activités. Exemple de modalité pédagogique : Activité à faire en individuel ou par binôme puis validation par le groupe classe avant de saisir la réponse sur le site du défi.				
Niveau	Activité		Domaines et compétences	Exemples de modalité pédagogique	Réponses
CP	Activité 4 : Codage				
	Partie B : Coder le déplacement du Loup Garou.	Socle commun / Domaines	Socle commun : D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Vidéo à voir avec le groupe classe pour comprendre le déplacement du loup garou. Pour les 3 parcours : au choix de l'enseignant.	Parcours 1 : 9 Parcours 2 : 1 Parcours 3 : 15 Nombre à saisir sur la page du défi : 25
			Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.). Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.		
		CRCN	D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage		
Activité 5 : Résolution de problèmes					
	Partie B : Résoudre un problème en faisant des essais.	Socle commun / Domaines	Socle commun Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre - Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus Mathématiques : S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en ma-	Par binôme, chercher la solution. Faire des points étapes avec le groupe classe et reprendre la recherche de la solution.	Le fichier pdf comporte : <ul style="list-style-type: none"> des images, dans le cadre de recherche. la phrase de résolution : <i>Il y a 2 moutons et 3 poules.</i> Envoyer un seul document pour la classe à defiweb@ac-orleans-tours.fr en respectant la netiquette.

		<p>nipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur. <p>Questionner le monde :</p> <p>Mobiliser des outils numériques (socle 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples 		
	CRCN	<p>Domaine 2 : Communication et collaboration</p> <p>Compétence 2,1 : Interagir</p> <p>Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer</p> <p>Domaine 3 : Création de contenus</p> <p>Compétence 3.1 Développer des documents textuels</p> <p>Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte pour produire un document associant texte et image</p>		
Activité 6 : Calculs / Tableur				
Partie B : Compléter un tableur et effectuer des calculs	Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne.</p> <p>Mobiliser des outils numériques</p> <p>Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives</p> <p>Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme.</p> <p>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.</p>	<p>Découverte de l'activité en classe. L'enseignant lit les consignes.</p> <p>Pour éviter les allers-retours entre les fenêtres du défi et du tableur, il est conseillé de faire noter aux élèves les prix et quantités sur une ardoise ou un cahier, comme précisé dans les consignes.</p> <p>L'activité peut se réaliser en groupes de deux ou trois élèves. Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la recherche de la solution.</p>	<p>Le mot code (miam) apparaît si le tableur est bien rempli.</p> <p>Le saisir sur la page du défi.</p>
	CRCN	<p>Domaine 1 : Informations et données</p> <p>1.2 Je sais gérer des données</p> <p>1.3 Je sais traiter des données</p>		

	<p>Partie C : Sélectionner les pièces et billets nécessaires pour obtenir le montant exact</p>	<p>Socle commun / Domaines</p>	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne. Mobiliser des outils numériques Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme.</p> <p>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.</p>		<p>Nombre-code à calculer et saisir sur la page du défi : 40 (la somme de 14 et 26).</p>
	Activité 4 : Codage				
CE1	<p>Partie B : Coder le déplacement du Loup Garou.</p>	<p>Socle commun / Domaines</p>	<p>Socle commun : D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.). Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.</p>	<p>Vidéo à voir avec le groupe classe pour comprendre le déplacement du loup garou.</p> <p>Pour les 3 parcours : au choix de l'enseignant.</p>	<p>Parcours 1 : 25 Parcours 2 : 139 Parcours 3 : 107 (22 instructions)</p> <p>Nombre à saisir sur la page du défi : 271</p>
		<p>CRCN</p>	<p>D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage</p>		

Activité 5 : Résolution de problèmes

Partie B :
Résoudre un problème en faisant des essais.

Socle commun / Domaines

Socle commun
Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre
- Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus

Mathématiques :
S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.

- Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

Questionner le monde :

Mobiliser des outils numériques (socle 2)

- Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples.

CRCN

Domaine 2 : Communication et collaboration

Compétence 2,1 : Interagir

Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer

Domaine 3 : Création de contenus

Compétence 3.1 Développer des documents textuels

Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte pour produire un document associant texte et image.

Par binôme, chercher la solution.

Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la recherche de la solution.

Le fichier pdf comporte :

- des images, dans le cadre de recherche.
- la phrase de résolution : *Il y a 8 moutons et 6 poules.*

Envoyer un seul document pour la classe à defiweb@ac-orleans-tours.fr en respectant la netiquette.

Activité 6 : Tableur				
Partie B Compléter un tableur et effectuer des calculs	Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne. Mobiliser des outils numériques</p> <p>Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives</p> <p>Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme.</p> <p>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.</p>	<p>Découverte de l'activité en classe. L'enseignant lit les consignes. Pour éviter les allers-retours entre les fenêtres du défi et du tableur, il est conseillé de faire noter aux élèves les prix et quantités sur une ardoise ou un cahier, comme précisé dans les consignes.</p> <p>L'activité peut se réaliser en groupes de deux ou trois élèves. Des points d'étape peuvent être introduits pour vérifier la progression de l'activité.</p>	<p>Le mot code (miam) apparaît si le tableur est bien rempli.</p> <p>Le saisir sur la page du défi.</p> <p>Saisie du montant de la monnaie rendue : 18 €.</p>
	CRCN	<p>Domaine 1 : Informations et données</p> <p>Je sais gérer des données</p> <p>Je sais traiter des données</p>		
Partie C : Sélectionner les pièces et billets nécessaires pour obtenir le montant exact	Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>Résoudre des problèmes issus de la vie quotidien. Mobiliser des outils numériques</p> <p>Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives</p> <p>Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme.</p> <p>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.</p>		<p>Saisir sur la page du défi le nombre-code : 90 (différence de 118 et 28).</p>
	CRCN	<p>Domaine 1 : Informations et données</p> <p>Je sais gérer des données</p> <p>Je sais traiter des données</p>		

Activité 4 : Codage					
	Partie B : Coder le déplacement du Loup Garou.	Socle commun / Domaines	Socle commun : D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.). Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.	Vidéo à voir avec le groupe classe pour comprendre le déplacement du loup garou. Pour les 3 parcours : au choix de l'enseignant.	Parcours 1 : 7 Parcours 2 : 6 (22 instructions) Parcours 3 : 10 (28 instructions) Saisir sur la page du défi le nombre-code : 420 (7X6X10)
		CRCN	D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage		
CE2 Activité 5 : Résolution de problèmes					
	Partie B : Résoudre un problème en faisant des essais.	Socle commun / Domaines	Socle commun Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre - Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus Mathématiques : S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur. Questionner le monde : Mobiliser des outils numériques (socle 2) - Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples	Par binôme, chercher la solution. Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la recherche de la solution.	Le fichier pdf comporte les étiquettes dans le cadre de recherche. Il doit y avoir 12 tenues différentes. Envoyer un seul document pour la classe à defiweb@ac-orleans-tours.fr en respectant la nétiquette.

		CRCN	<p>Domaine 2 : Communication et collaboration Compétence 2,1 : Interagir Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer</p> <p>Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.1 Développer des documents textuels Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte pour produire un document associant texte et image</p>		
Activité 6 : Tableur					
Partie B Compléter un tableur et effectuer des calculs		Socle commun / Domaines	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne. Mobiliser des outils numériques Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme.</p> <p>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.</p>	<p>Découverte de l'activité en classe. L'enseignant lit les consignes. Pour éviter les allers-retours entre les fenêtres du défi et du tableur, il est conseillé de faire noter aux élèves les prix et quantités sur une ardoise ou un cahier, comme précisé dans les consignes.</p> <p>L'activité peut se réaliser en groupes de deux ou trois élèves. Des points d'étape peuvent être introduits pour vérifier la progression de l'activité.</p>	<p>Le mot-code miam apparaît si le tableur est bien renseigné. Le saisir sur la page du défi.</p> <p>Saisie du montant de la monnaie rendue : 3 € et 10 c.</p>
		CRCN	<p>Domaine 1 : Informations et données Je sais gérer des données Je sais traiter des données</p>		

	Partie C : Sélectionner les pièces et billets nécessaires pour obtenir le montant exact	Socle commun / Domaines Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne. Mobiliser des outils numériques Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme. Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.	Découverte de l'activité en classe. L'enseignant lit les consignes. Pour éviter les allers-retours entre les fenêtres du défi et du tableur, il est conseillé de faire noter aux élèves les prix et quantités sur une ardoise ou un cahier, comme précisé dans les consignes. L'activité peut se réaliser en groupes de deux ou trois élèves. Des points d'étape peuvent être introduits pour vérifier la progression de l'activité.	Nombre-code à saisir sur la page du défi : 480 (le produit de 6 et de 80)
		CRCN Domaine 1 : Informations et données Je sais gérer des données Je sais traiter des données		
CM1	Activité 4 : Codage			
	Partie B : Répondre à une devinette : trouver une figure en la reproduisant sur Scratch	Socle commun / Domaines Socle commun : D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.	Vidéos à voir avec le groupe classe. Reproduire la figure pour voir comment fonctionne Scratch par binôme. Validation de la réponse par le groupe classe.	Saisir la réponse sur le site de défi : un carré
CRCN D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage				

	Partie C : Reproduire une figure en créant le programme (Scratch)	Socle commun / Domaines	Socle commun : D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.		
		CRCN	D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage		

Vidéos à voir avec le groupe classe.

Reproduire la figure dans Scratch par binôme.

Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la programmation de la figure.

Validation par le groupe classe du programme à envoyer.

Envoyer un seul fichier (programme) pour la classe à <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/SJYy49sLX3Epizc> en respectant la nétiquette.

Activité 5 : Résolution de problèmes

<p>Partie B : Résoudre un problème en faisant des essais.</p>	<p>Socle commun / Domaines</p> <p>Socle Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre - Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus</p> <p>Mathématiques S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.</p> <p>Questionner le monde : Mobiliser des outils numériques (socle 2) - Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples</p>	<p>Par binôme, chercher la solution.</p> <p>Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la recherche de la solution.</p>	<p>Le fichier pdf comporte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - plusieurs photos de recherche dans le cadre Recherche - la (ou les) phrase(s) réponse(s) : <p>La 1ère coquille contient 17 œufs. La 2e contient 15 œufs. La 3e contient 13 œufs. La 4e contient 11 œufs. La 5e contient 4 œufs.</p> <p>Envoyer un seul fichier (programme) pour la classe à de-fiweb@ac-orleans-tours.fr en respectant la netiquette.</p>
	<p>CRCN</p> <p>Domaine 2 : Communication et collaboration Compétence 2,1 : Interagir Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer</p> <p>Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.1 Développer des documents textuels Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte pour produire un document associant texte et image</p> <p>Compétence 3,2 Développer des documents multimédias. Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques</p>		

Activité 6 : Tableur

Partie B
Compléter un tableur et saisir une formule de calcul

Socle commun / Domaines

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer
Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne
Mobiliser des outils numériques
Problèmes impliquant des grandeurs (durée et distance)
Déterminer un instant à partir de la connaissance d'un instant et d'une durée
Calculer une durée écoulée entre deux instants donnés.
Résoudre un problème relevant de la proportionnalité

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.

CRCN

Domaine 1 : Informations et données
Je sais gérer des données
Je sais traiter des données

Partie C :
Ajouter une colonne, saisir une formule de calcul et effectuer un classement

Socle commun / Domaines

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer
Résoudre des problèmes issus de la vie quotidien.
Mobiliser des outils numériques
Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives
Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme.

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.

CRCN

Domaine 1 : Informations et données
Je sais gérer des données
Je sais traiter des données

Découverte de l'activité et lecture des consignes.
La prise de note (ardoise ou cahier) est nécessaire afin de calculer les durées. L'activité peut se réaliser en groupes de deux ou trois élèves. Des points d'étape peuvent être introduits pour vérifier la progression de l'activité. Par exemple, les tutoriels peuvent être présentés en groupe classe au fur et à mesure de l'avancée.

L'activité peut être menée sur deux séances : une première consacrée aux calculs des heures de départ des personnages et la seconde au travail sur le tableur.

Le mot-code **Loup_G@rou** apparaît si le tableur est bien renseigné.
Saisir ce mot-code pour ouvrir le deuxième tableur.

Le mot-code **champion** apparaît si le tableur est bien renseigné.

Saisir sur la page du défi le mot-code et répondre aux questions.

Réponses :

champion

260

Escargot Garou

Activité 4 : Codage					
CM2	Partie B : Répondre à une devinette : trouver une figure en la reproduisant sur Scratch	Socle commun / Domaines	<p>Socle commun :</p> <p>D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.</p>	<p>Vidéos à voir avec le groupe classe.</p> <p>Reproduire la figure pour voir comment fonctionne Scratch par binôme.</p> <p>Validation de la réponse par le groupe classe.</p>	<p>Saisir la réponse sur le site du défi : un rectangle</p>
		CRCN	<p>D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage</p>		
	Partie C : Reproduire une figure en créant le programme (Scratch)	Socle commun / Domaines	<p>Socle commun :</p> <p>D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.</p>	<p>Vidéos à voir avec le groupe classe.</p> <p>Reproduire la figure dans Scratch par binôme. Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la programmation de la figure.</p> <p>Validation par le groupe classe du programme à envoyer.</p> <p>Cette activité peut être menée dans le cadre d'une liaison CM2-6ème.</p>	<p>Envoyer un seul fichier (programme) pour la classe à https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/SJYy49sLX3Fpizc en respectant la nétiquette.</p>
		CRCN	<p>D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage</p>		

Activité 5 : Résolution de problèmes

Partie B : Résoudre un problème en faisant des essais.	Socle commun	Socle Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre - Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus Mathématiques S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur. Questionner le monde : Mobiliser des outils numériques (socle 2) - Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples	Par binôme, chercher la solution. Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la recherche de la solution.	Le fichier pdf comporte : - plusieurs photos de recherche dans le cadre Recherche - la (ou les) phrase(s) réponse(s) : La 1ère coquille contient 27 œufs. La 2e contient 25 œufs. La 3e contient 18 œufs. La 4e contient 16 œufs. La 5e contient 14 œufs. Envoyer un seul fichier (programme) pour la classe à defiweb@ac-orleans-tours.fr en respectant la netiquette.
	CRCN	Domaine 2 : Communication et collaboration Compétence 2,1 : Interagir Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.1 Développer des documents textuels Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte pour produire un document associant texte et image Compétence 3,2 Développer des documents multimédias Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques		

Activité 3 : Tableur

Partie B Compléter un tableur et saisir une formule de calcul	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne Mobiliser des outils numériques Problèmes impliquant des grandeurs (durée et distance) Déterminer un instant à partir de la connaissance d'un instant et d'une durée Calculer une durée écoulée entre deux instants donnés. Résoudre un problème relevant de la proportionnalité Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.	Découverte de l'activité et lecture des consignes. La prise de note (ardoise ou cahier) est nécessaire afin de calculer les durées. L'activité peut se réaliser en groupes de deux ou trois élèves. Des points d'étape peuvent être introduits pour vérifier la progression de l'activité. Par exemple, les tutoriels peuvent être présentés en groupe classe au fur et à mesure de l'avancée.	Le mot-code Loup_G@rou apparaît si le tableur est bien renseigné. Saisir ce mot-code pour ouvrir le deuxième tableur.
	CRCN	Domaine 1 : Informations et données Je sais gérer des données Je sais traiter des données		
Partie C : Ajouter une colonne, saisir une formule de calcul et effectuer un classement. Répondre à des questions	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Résoudre des problèmes issus de la vie quotidien. Mobiliser des outils numériques Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme. Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.	L'activité peut être menée sur trois séances : <ul style="list-style-type: none"> • une première consacrée aux calculs des heures de départ des personnages, • une deuxième au travail sur le tableur, • et une troisième sur la lecture d'histogrammes et la réponse aux questions. 	Le mot-code victoire apparaît si le tableur est bien renseigné. Saisir sur la page du défi le mot-code et répondre aux questions. Réponses : victoire Loup Garou Chat Garou Lapin Garou Oiseau Garou
	CRCN	Domaine 1 : Informations et données Je sais gérer des données Je sais traiter des données		

Activité 4 : Codage

Partie B : Répondre à une devinette : trouver une figure en la reproduisant sur Scratch	Socle commun / Domaines Socle commun : D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.	Vidéos à voir avec le groupe classe. Reproduire la figure pour voir comment fonctionne Scratch par binôme. Validation de la réponse par le groupe classe. Cette activité peut être menée dans le cadre d'une liaison CM2-6ème.	Saisir la réponse sur le site du défi : un demi-cercle
	CRCN D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage		
Partie C : Reproduire une figure en créant le programme (Scratch)	Socle commun / Domaines Socle commun : D1 Les langages pour penser et communiquer D2 Les méthodes et outils pour apprendre D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques Programmes : Espace et géométrie : Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.	Vidéos à voir avec le groupe classe. Reproduire la figure dans Scratch par binôme. Faire des points d'étape avec le groupe classe et reprendre la programmation de la figure. Validation par le groupe classe du programme à envoyer.	Envoyer un seul fichier (programme) pour la classe à https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/SJYy49sLX3Epizc en respectant la netiquette.
	CRCN D3 : Création de contenus : 3.4 : je sais programmer. Je sais déplacer un personnage		

Activité 5 : Résolution de problèmes

Partie B : Résoudre un problème en faisant des essais.	Socle commun	Socle Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre - Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus Mathématiques S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur. Questionner le monde : Mobiliser des outils numériques (socle 2) - Découvrir des outils numériques pour communiquer, rechercher et restituer des informations simples		Le fichier pdf comporte : - plusieurs photos de recherche dans le cadre Recherche - la (ou les) phrase(s) réponse(s) : La 1ère coquille contient 27 œufs. La 2e contient 25 œufs. La 3e contient 18 œufs. La 4e contient 16 œufs. La 5e contient 14 œufs. Envoyer un seul fichier (programme) pour la classe à de-fiweb@ac-orleans-tours.fr en respectant la netiquette.
	CRCN	Domaine 2 : Communication et collaboration Compétence 2,1 : Interagir Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.1 Développer des documents textuels Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte pour produire un document associant texte et image Compétence 3,2 Développer des documents multimédias Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques		

Activité 6 : Tableur

Partie B Compléter un tableur et saisir une formule de calcul	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne Mobiliser des outils numériques Problèmes impliquant des grandeurs (durée et distance) Déterminer un instant à partir de la connaissance d'un instant et d'une durée Calculer une durée écoulée entre deux instants donnés. Résoudre un problème relevant de la proportionnalité Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.	Découverte de l'activité et lecture des consignes. La prise de note (ardoise ou cahier) est nécessaire afin de calculer les durées. L'activité peut se réaliser en groupes de deux ou trois élèves. Des points d'étape peuvent être introduits pour vérifier la progression de l'activité. Par exemple, les tutoriels peuvent être présentés en groupe classe au fur et à mesure de l'avancée.	Le mot-code Loup_G@rou apparaît si le tableur est bien renseigné. Saisir ce mot-code pour ouvrir le deuxième tableur.
	CRCN	Domaine 1 : Informations et données Je sais gérer des données Je sais traiter des données		
Partie C : Ajouter une colonne, saisir une formule de calcul et effectuer un classement. Répondre à des questions	Socle commun / Domaines	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Résoudre des problèmes issus de la vie quotidien. Mobiliser des outils numériques Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives Utiliser le lexique spécifique associé au prix : rendre la monnaie, billets, pièces, somme. Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Résoudre des problèmes élémentaires impliquant des prix.	L'activité peut être menée sur trois séances : <ul style="list-style-type: none"> • une première consacrée aux calculs des heures de départ des personnages, • une deuxième au travail sur le tableur, • et une troisième sur la lecture d'histogrammes et la réponse aux questions. 	Le mot-code victoire apparaît si le tableur est bien renseigné. Saisir sur la page du défi le mot-code et répondre aux questions. Réponses : victoire Loup Garou Chat Garou Lapin Garou Oiseau Garou.
	CRCN	Domaine 1 : Informations et données Je sais gérer des données Je sais traiter des données		

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



Nicole Ternoir



Mélanie Adamczyk



Valérie Lavolé



Christelle Angot



Hélène Soncourt Le Ny



Laurianne Coin

Contact : defiweb45@ac-orleans-tours.fr
tous droits réservés – Octobre 2024

Documentation Défiweb 45 Loup y es-tu ? 2024/2025