

Nom prénom de l'auteur(e) de l'article : BOILEAU Valérie

Discipline/dispositif : Technologie

Classe/niveau : Cycle 3

Domaine du socle commun : Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Compétences travaillées : Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information

Objectifs disciplinaires :

Identifier les périphériques de l'ordinateur, reconnaître les périphériques d'entrée et de sortie

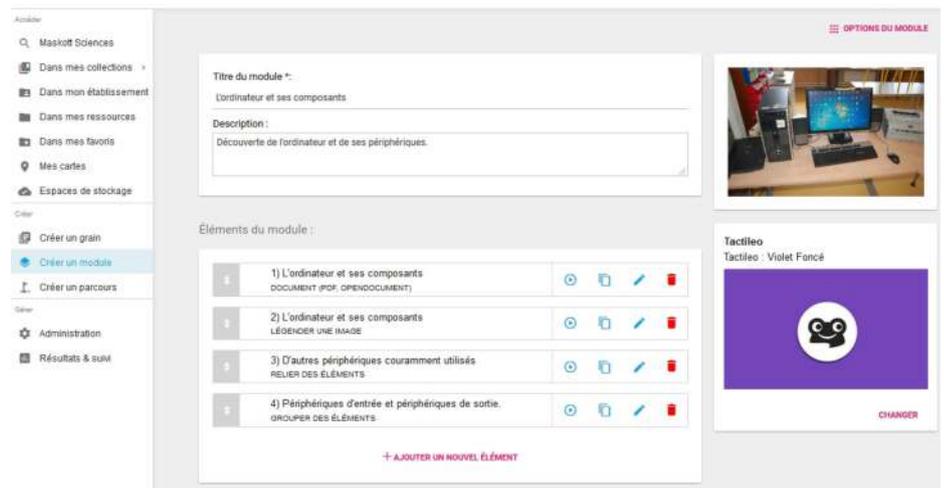
BRNE utilisée : Maskott Sciences cycle 4.

La ressource est accessible via le Médiacentre de l'ENT. Attention, pour permettre aux élèves de cycle 3 d'accéder à la BRNE Maskott Sciences, il est nécessaire de demander au responsable d'affectation GAR d'attribuer la ressource aux classes de 6e.

Nom détaillé du module BRNE créé : « L'ordinateur et ses composants ».

C'est une ressource que j'ai créée dans Maskott à partir de mes documents de travail utilisés avec mes élèves. J'ai intitulé ce module : « L'ordinateur et ses composants »

Pré-requis : Cette activité peut être proposée aux élèves après les cours suivi d'activités d'apprentissage et de structuration de connaissances sur l'ordinateur et ses périphériques. Ce module peut être utilisé pour évaluer les apprenants.



Modalité :

Le module créé peut être proposé en classe dans le cadre d'une activité d'apprentissage ou en activité à la maison.

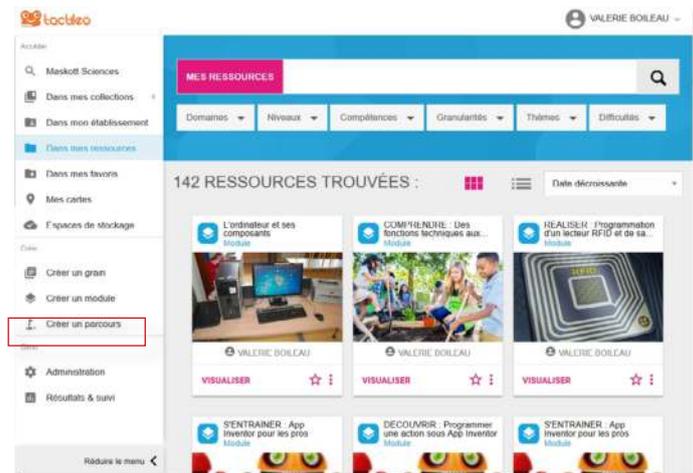
Dans cet article, je vous présenterai la procédure utilisée pour créer un module personnalisé avec la BRNE Maskott.

Ce module comporte à la fois un élément de cours et des exercices interactifs.

Les différentes étapes de la création d'un module dans la BRNE Maskott sciences cycle 4

1. Choisir créer un module

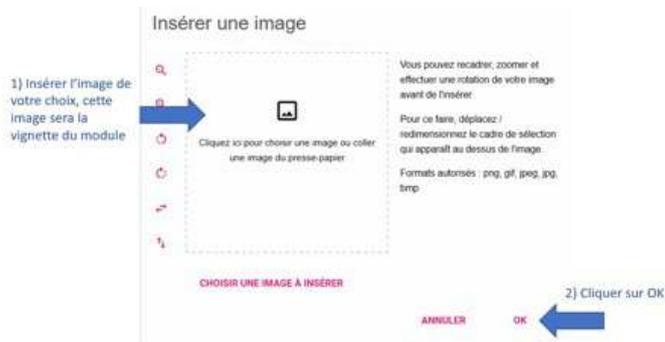
Le titre de ce nouveau module sera « Quel logiciel pour quoi faire ? »



Création du module : remplir les champs requis.

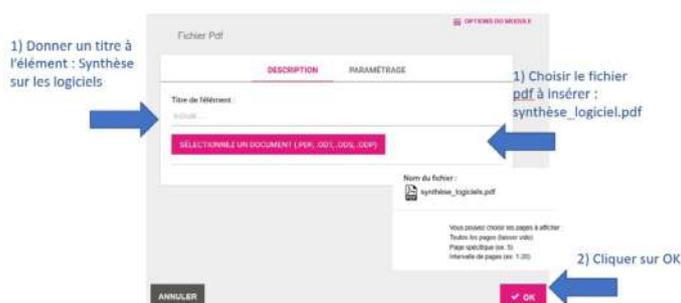


Pour insérer l'image, suivre les instructions : aller chercher l'image là où elle se trouve sur le disque dur de votre ordinateur. Après l'insertion de l'image, cliquer sur ajouter un nouvel élément.
Instructions pour insérer une image (vignette du module)



2. Création du premier élément :

Insertion d'un fichier pdf (par exemple la synthèse vue en cours sur les logiciels)



3. Création d'un deuxième élément :

Associer des logiciels à la tâche qu'ils permettent de faire. Cliquer sur « ajouter un nouvel élément ».

Puis sur, légendé une image.

L'image de fond que vous voyez ici a été créée au préalable avec Photofiltre pour réaliser une grosse image avec plusieurs écrans qui représentent des logiciels.

1) Choisir légendé une image

1) ajouter les étiquettes et les positionner au bon endroit sur l'image

2) Cliquer sur OK

Création d'un troisième élément :

Un exercice qui demande à l'élève d'associer le logiciel qui correspond à la tâche à faire, sous forme de cartes à assembler entre elles.

1) Formuler la consigne

2) Choisir le type d'association souhaité

3) Créer le nombre d'étiquettes nécessaire.

Cliquer sur OK

Voilà ci-dessous à quoi ressemble le module une fois créé, avec ses trois éléments :

Titre du module *:
Quel logiciel pour quoi faire ?

Description :
Module qui permet de faire découvrir aux élèves les principaux logiciels usuels

Éléments du module :

1) Synthèse sur les différents logiciels DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	
2) Associer le logiciel à la tâche à réaliser LÉGENDÉ UNE IMAGE	
3) Quel logiciel pour quoi faire ? RELIER DES ÉLÉMENTS	

+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT

Sélectionnez un thème graphique pour le module

VOIR LES TEMPLATES

Dans les options du module (en haut à droite), vous pouvez le paramétrer.

