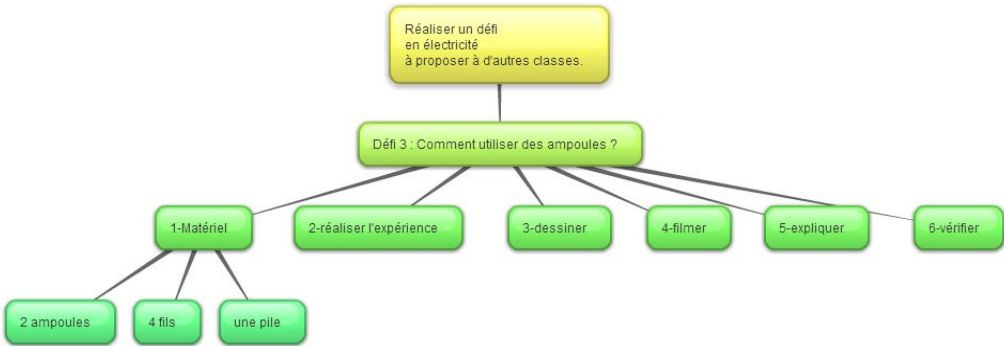


ENSEIGNANT : (Nom, établissement, Académie)	GRESSIER Nadège Ecole primaire de Crézancy Académie d'Amiens
Scénario iTEC choisi :	<ul style="list-style-type: none"> ● Raconter une histoire
Titre de votre séquence :	Défi électricité
Classes concernées : (niveau, nombre d'élèves)	CP/CE1 21 élèves
Résumé en 5 lignes de votre séquence :	<p>Etablir différents questionnements (situations-problèmes) en électricité. Public cible (autre classe). Le public cible devra essayer de répondre aux défis en essayant des solutions virtuelles (à l'aide du TBI, création d'objets interactifs pour réaliser les expériences virtuelles). La réponse apportée sera la preuve en images (vidéos réalisées par les élèves concepteurs des défis)(Validation).</p>
Quelles technologies iTEC comptez-vous utiliser (Moodle, noms des Widgets) ?	<p>Tableau TBI et création d'un paperboard ActivInspire, caméra. Widgets : - six hats large</p>
De quels outils technologiques disposez-vous (classes mobiles, PC, tablettes, TBI, ...) ?	Classe mobile , TBI promethean

Description de la séquence et intégration des activités iTEC :

Activité	description	calendrier	Déroulement envisagé (Si certaines activités ne vous paraissent pas réalisables, expliquez pourquoi)
<input type="checkbox"/> Rêver	<p> 鑄 Conception du projet <ul style="list-style-type: none"> – Présenter le document de conception – Former les groupes – Brainstorming – Organiser, planifier, établir les critères d'évaluation 鑄 Produit : 1 document de conception par groupe 鑄 Widgets : Six hats </p>	<p> Séance1 Séance 2 </p>	<p>On va réaliser un défi en électricité à proposer à d'autres classes. (design brief) Etablir quels sont les défis qu'on peut leur demander de réaliser.</p>
<input type="checkbox"/> Faire	<p> 鑄 Mettre en œuvre le projet de conception 鑄 Création d'un prototype, d'une production 鑄 Produit : réalisation des expériences </p>	<p>Séance 3</p>	<p>Réaliser les expériences permettant de formuler de façon précise les défis et de trouver des solutions.</p>

<input type="checkbox"/> Carte heuristique	<ul style="list-style-type: none"> 🔨 Lister les concepts 🔨 Organiser les idées 🔨 Créer une représentation graphique 🔨 Produit : 1 carte heuristique par groupe 🔨 Widgets : Bubblu.us 	Séance 4	<p>Elle va être développée en plusieurs points :</p> <p>Exemple :</p> 
<input type="checkbox"/> Réfléchir	<ul style="list-style-type: none"> 🔨 Tout au long du projet 🔨 Enregistrer des bilans d'étapes qui serviront à l'évaluation 🔨 Produit : enregistrements audio/vidéo 	Séance 5	<p>Mise en forme des outils nécessaires pour la création du paperboard (pile, ampoule, fils). Réalisation des vidéos « preuve par l'image » par les élèves.</p> <p>Pour le public cible : réaliser des essais tâtonnements.</p>
<input type="checkbox"/> Montrer	<ul style="list-style-type: none"> 🔨 Présenter les productions à un public (séance 6) 🔨 Organiser une rencontre face-à-face : skype (séance 7) 🔨 Produit : séance rencontre avec un public (séance 7) 🔨 Widgets : six hats 	Séance 6 Séance 7	<p>Séance 6 : Montrer et présenter le paperboard, montrer et expliquer les expériences.</p> <p>Widget : six hats</p> <p>Séance 7 : transmettre le projet par une visioconférence (skype)</p>
<input type="checkbox"/> Collaborer	<ul style="list-style-type: none"> 🔨 Tout au long du projet 🔨 Collaborations intra-groupe, inter-groupes et hors classe 🔨 Applications : Skype... et le futur Réseau professionnel des enseignants (Respire) 		<p>Tout au long du processus avec la réalisation de vidéos répondant au défi.</p> <p>Widget : six hats pour établir et proposer les différents rôles tout au long du projet.</p>