

# Formation numérique

thème : le nombre en maternelle

## lieu,date :

- ✓ Collège Beauregard, salle informatique
- ✓ jeudi 5 avril
- ✓ 1 h 30, de 17 h à 18 h 30

## Objectif(s) de la formation :

A l'issue de la formation, les enseignants seront capables de :

- x utiliser l'outil draw de la suite libreoffice pour concevoir, modifier un jeu de cartes à pinces
- x rechercher et insérer des images de différents formats
- x télécharger et installer une police de caractères
- x élaborer une série de cartes de difficulté progressive en jouant sur les variables didactiques

## activité(s), tâche(s) :

1. création d'une maquette au format A4 comprenant 1 ou 2 jeu de cartes à pinces
  - ◆ télécharger puis installer la police pictomoustache permettant d'utiliser la représentation du nombre suivante : 🐾 🐾
  - ◆ ouvrir le logiciel draw
  - ◆ afficher la grille et insérer un repère
  - ◆ dupliquer un cadre, modifier sa couleur, son épaisseur, sa taille
  - ◆ insérer une couche visible ou pas selon que l'on veut une carte auto-corrective
  - ◆ insérer un tableau, le paramétrer puis le dupliquer
  - ◆ insérer, dupliquer une forme, modifier sa couleur
  - ◆ sélectionner plusieurs éléments puis les aligner, les grouper...
2. rechercher, enregistrer des images de différents formats
  - ◆ rappel de la notion « libre de droit »
  - ◆ explorer, découvrir des sites qui proposent des images libres de droit
  - ◆ différents formats possibles : icône, clipart, photo, jpeg, png
  - ◆ création d'image avec tuxpaint

3. insérer, dupliquer les images téléchargées
  - ◆ insérer via la technique du glisser-déposer
  - ◆ dupliquer une image
4. dupliquer une page, la modifier
  - ◆ créer d'autres cartes en dupliquant et modifiant une page maquette
  - ◆ enregistrer son travail au format modifiable (.odg)
  - ◆ exporter son travail au format .pdf
  - ◆ partager, mutualiser son travail au format .pdf
    - ✓ sur un padlet, mur collaboratif
    - ✓ un dossier partagé sur le drive goggle
    - ✓ l'espace de circonscription : le blog
    - ✓ entre vous via ces outils ou bien votre messagerie
5. La deuxième partie de l'animation : 1 h 30
  - ◆ elle se déroule à distance
  - ◆ dans votre école ou pas
  - ◆ elle sera consacrée à produire d'autres cartes à pincés puis à imprimer, plastifier vos jeux pour une utilisation en classe.
  - ◆ Une vidéo courte (3 min) serait intéressante pour montrer comment les élèves les utilisent en autonomie, ce qu'ils en disent...que répondent-ils à la question : Explique moi ce que tu dois faire ?
  - ◆ Une photo de votre matériel : fiches, pincés, boîtes...