



# RETOUR ET VALORISATION D'EXPERIENCE

## Organisation de la continuité pédagogique

# Tout cycle

Démarche pédagogique : enseignement hybride?


Contact : équipe de circonscription Baugé

### 1. Découverte (temps asynchrone)


Découverte d'une nouvelle notion à travers des **Cahiers multimédia** dans e-primo (= ressources créées ou disponibles sur Internet, accessibles à tout moment dans l'ENT)











→ **A partir d'un plan de travail quotidien**, chaque élève se connecte à son espace numérique de travail et prend connaissance des ressources mises à disposition (autant de fois qu'il le souhaite).



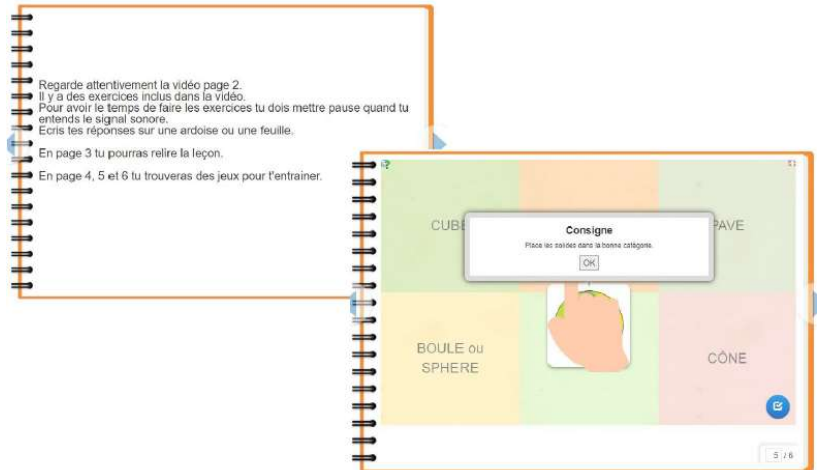
### La classe à distance – lundi 30 mars



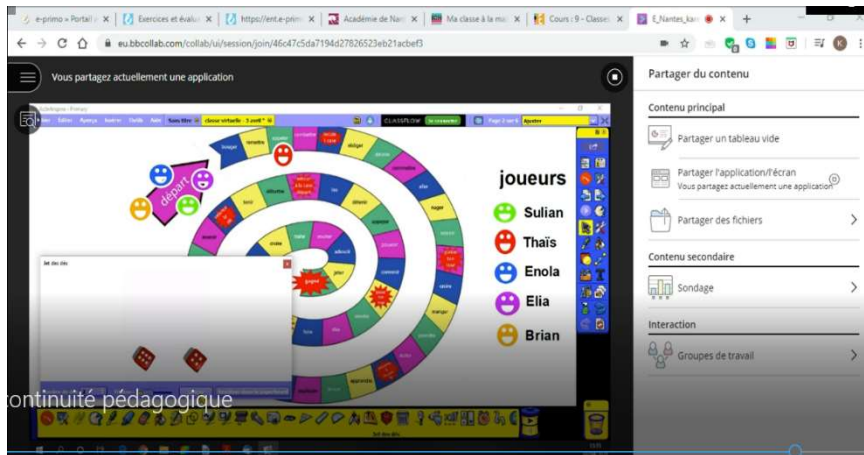
<p><b>EPS :</b></p> <p>Avant de commencer à travailler, un petit peu d'exercice physique pour être en forme</p>		
<p><b>Jogging d'écriture</b></p>		<p>Jogging d'écriture lundi 30 mars Modifié le 28/03/2020</p>
<p><b>Découverte de l'œuvre de la semaine</b></p>		
<p><b>Dictée flash</b></p>		<p>Dictée flash 30 mars Modifié le 29/03/2020</p>
<p><b>Conjugaison</b></p>		<p>Entraîne-toi sur l'imparfait</p> <p>Imparfait - 30 mars Modifié le 29/03/2020</p>
<p><b>Copie déplacée</b></p>	<p>Tu as l'habitude de faire cet exercice à l'école. Le texte à copier se trouve sur l'ordinateur, la tablette ou le téléphone. Dans une autre pièce mets un cahier ou une feuille avec deux stylos pour changer de couleur à chaque déplacement. Les règles te les fournis. A toi de jouer, tu dois copier tout le texte. Quand tu as fini, prends ton travail en photo et envoie le moi.</p>	
<p><b>Calcul mental</b></p>		

## 2. Appropriation (temps asynchrone) e-primo

À la suite de ce temps de découverte, les élèves font des exercices dans e-primo dans l'application **Exercices et évaluations** pour une première évaluation de la compréhension et de l'appropriation de la notion étudiée. Analyse des résultats des élèves à partir des feedbacks de l'application afin de constituer des groupes pour les classes virtuelles.



## 3. Structuration, ancrage des apprentissages (à distance, temps synchrone en petits groupes)



Programmation de **classes virtuelles du CNED** avec les groupes constitués lors de la phase d'appropriation : explicitation et institutionnalisation des connaissances à travers les échanges et le jeu par exemple (jeu de l'oie sur l'imparfait / figure 1).

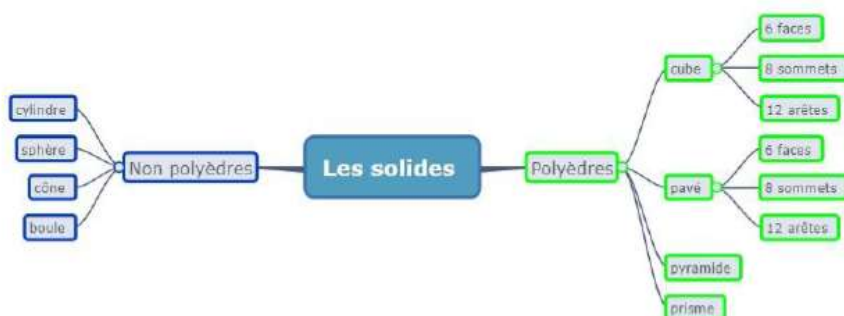
La classe virtuelle permet d'accompagner les élèves dans la structuration du savoir.

Classe virtuelle avec un petit groupe d'élèves, jeu de l'oie sur l'imparfait grâce au partage d'écran / figure 1

Exemple : étape réalisée en classe virtuelle pendant le confinement

# Appropriation en classe

Retour sur ce qui a été fait à la maison – Brainstorming / carte mentale




#### 4. Consolidation (temps asynchrone)

A travers des exercices proposés dans le plan de travail, les élèves consolident leurs connaissances sur [LearningApps](#) (sans feedback pour le PE)



ou avec l'application [Exercices et évaluations](#) sur E-primo (avec feedbacks) :

Entraîne-toi sur l'imparfait



Exercices et évaluations

→

L'imparfait - 30 mars  
Modifié le 29/03/2020

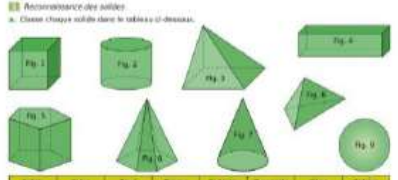
Exemple :

## Consolidation : à la maison

**Géométrie**

Réalise les exercices directement sur ton plan de travail.

**1. Associe chaque solide dans le tableau ci-dessous.**



Solide	Cube	Prisme	Pyramide	Cône	Sphère
Fig. 1					
Fig. 2					
Fig. 3					
Fig. 4					
Fig. 5					
Fig. 6					
Fig. 7					
Fig. 8					
Fig. 9					

**2. Complète le tableau ci-dessous.**

Polyèdre	Nombre de sommets	Nombre d'arêtes	Nombre de faces	Nature des faces
Cube			6	carre
Prisme				
Pyramide à base carrée				
Tétraèdre				

4) Retrouve le nom de ces trois polyèdres. - (3 points)



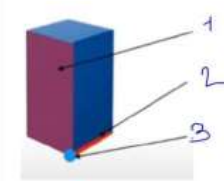
1                      2                      3

solide1

solide2

solide3

5) Retrouve le vocabulaire des solides. - 0 point(s)



Le numéro 1 représente une

Le numéro 2 représente une

Le numéro 3 représente un