

S'insérer dans un monde numérique : citoyenneté numérique

À partir du CE2

Cette période de confinement impose une utilisation accrue du numérique. Peut-être est-ce l'occasion de s'interroger sur les questions de droits d'auteurs et de licence ?

Est-ce que je peux me servir librement sur Internet et partager avec mes amis tout ce que je souhaite ?

1. Visionne ces vidéos puis réponds aux questions (sur une feuille ou sur un ordinateur) :

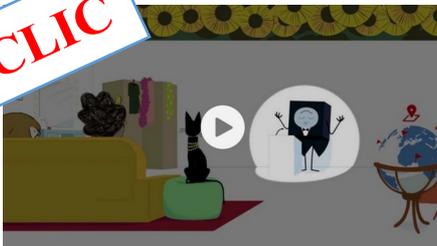


CLIC



- Pourquoi Mitzi et Noah peuvent envoyer leur photo ?
- Quel est le problème avec la musique ?
- A quoi dois-tu faire attention quand tu diffuses une photo, une vidéo ou de la musique ?

CLIC



- Pourquoi le chat n'est pas content quand il voit sa photo ?
- Comment un inconnu peut publier une photo de toi ?
- Que dit la loi ?

2. Illustre les réponses à tes questions en choisissant trois images libres de droits sur ce site:

<https://pixabay.com/fr/>

3. Si tu en as la possibilité, envoie ta production à ton enseignant.

Tu pourras réutiliser ce site pour chercher des images et les publier dans d'autres activités.

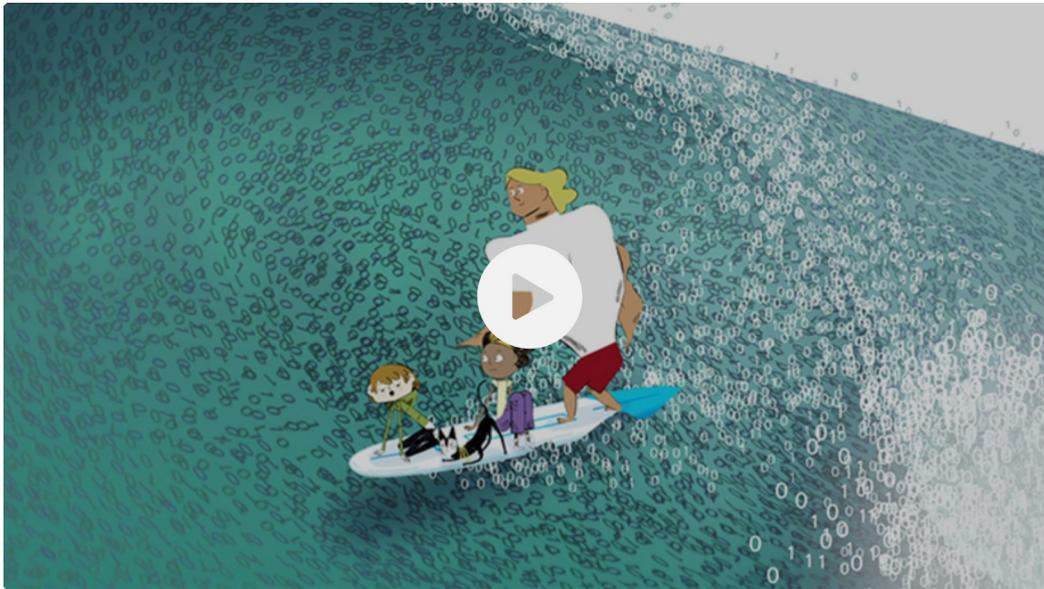
Liens vers les deux vidéos ci-dessus :

<https://www.lumni.fr/video/les-licences-libres-et-gratuites>

<https://www.lumni.fr/video/publier>

S'insérer dans un monde numérique : initiation à la programmation

On entend souvent parler du monde numérique, mais qu'est-ce que c'est ?

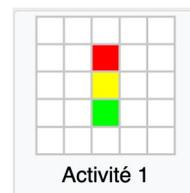


Et moi, est-ce que je peux coder ?

Pour les cycles 3 (CM1 -CM2) :

Activités pixel art : <https://declercq-c.univ-nantes.io/PixelArt3/>

→ Activités à réaliser dans l'ordre des propositions



Pour les Cycles 1 (GS) et 2 (CP-CE1-CE2) :

Coder les déplacements d'une abeille :

<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/beebot/>

- Activité Babybot pour les GS

- Défi 30 fleurs pour les CP-CE1

