

Des fiches pédagogiques interactives pour utiliser *Mobiclic* en classe

Depuis la rentrée 2010, les fiches pédagogiques sont interactives !

Pourquoi de telles fiches ?

L'informatique à l'école est un véritable enjeu, pas toujours facile à mettre en œuvre dans les classes. Or, le B2i (Brevet informatique et internet)¹ fait partie intégrante des programmes et doit donc être mis en œuvre. *Mobiclic* est un cédérom éducatif qui propose sous une forme ludique des activités variées ainsi que des documentaires interactifs complets et rigoureux abordant les grands thèmes du programme de l'école et du début du collège.

Grâce à ses fiches interactives, *Mobiclic* propose un concept unique où l'élève utilise un cédérom et une fiche « élève » directement sur l'ordinateur (plus de fiche « papier », hormis pour une impression finale éventuelle). Cette fiche veut répondre au double enjeu d'une utilisation informatique multimédia raisonnée mettant en œuvre le B2i au service d'apprentissages ciblés sur les contenus des programmes de l'Éducation nationale.

Comment fonctionnent les fiches pédagogiques de *Mobiclic* ?

Quel que soit le niveau de maîtrise informatique de l'enseignant, en quelques clics, l'élève peut utiliser de manière quasi autonome la fiche interactive.

Principe de fonctionnement des fiches :

- une fiche « élève » interactive, que l'élève utilisera directement sur l'ordinateur (à télécharger par l'enseignant en cliquant sur le lien www.milan-enseignants.com (Espace ressources) ;
- une fiche-guide « enseignant » comprenant : la notion étudiée, les objectifs d'enseignement, les incontournables de la notion, les liens programme-B2i, les modalités d'apprentissage, une progression possible pour la classe.

Une fiche de travail « informatisée » est à la disposition de l'élève, qui sera mis en situation de recherche par un questionnement ciblé. Les procédés multimédias inclus dans la fiche l'accompagneront dans son travail (il existe une dizaine de procédés possibles, tels que des menus déroulants, une aide au moyen d'info-bulles, des « vrais-faux », des vignettes déplaçables, une touche « Recommencer » en cas d'erreur, etc.). À partir d'un questionnaire ciblé, il aura à parcourir directement le cédérom à la recherche des réponses. Il pourra enregistrer ou imprimer le travail accompli pour validation auprès de l'enseignant.

Avantages pour l'enseignant : pratique facilitée de l'informatique et respect des programmes (B2i et disciplinaire) sur une notion particulière à étudier, avec une fiche de préparation « clés en main » ; temps de préparation réduit et contenu du cédérom « sécurisé » pour une recherche documentaire multimédia adaptée à l'âge de l'élève.

Avantage pour l'élève : utilisation d'un support informatique ludique tout en sachant qu'il est en situation d'apprentissage, avec une tâche bien précise à accomplir.

Un « tutoriel » est disponible pour accompagner l'enseignant sur un scénario général d'application (voir « Comment utiliser *Mobiclic* en classe », disponible sur le cédérom, qui comprend les modalités générales d'installation, des conseils et des vidéos de démonstration). La fiche-guide « enseignant » lui donnera les repères pédagogiques nécessaires pour une utilisation « clés en main ».

Conçues par un enseignant pour les enseignants, nous espérons que ces fiches vous satisferont. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques en nous écrivant.

¹ Extrait des programmes du cycle 3 de l'école élémentaire :

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia et de l'internet. Dès l'école primaire, une attitude de responsabilité dans l'utilisation de ces outils interactifs doit être visée. Le programme du cycle des approfondissements est organisé selon cinq domaines déclinés dans les textes réglementaires définissant le B2i : s'approprier un environnement informatique de travail ; adopter une attitude responsable ; créer, produire, traiter, exploiter des données ; s'informer, se documenter ; communiquer, échanger. Les élèves apprennent à maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur [...]. Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.