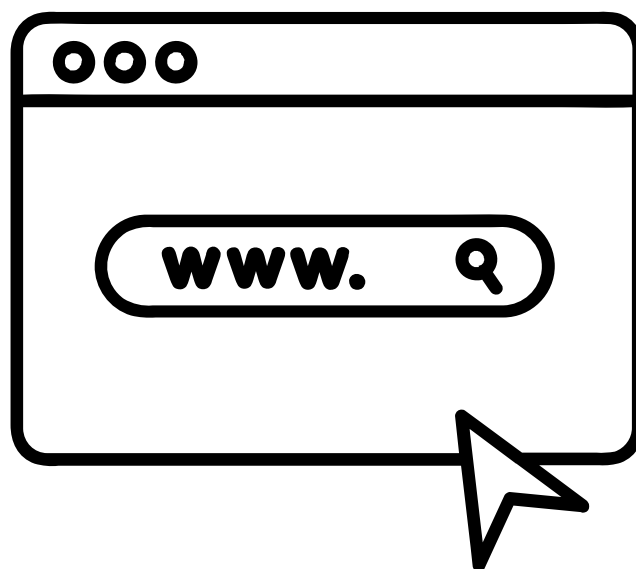


RECHERCHE ET NAVIGATION



CARNET DE L'ENSEIGNANT·E

CodeNPlay



Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Pas de Modification

SOMMAIRE



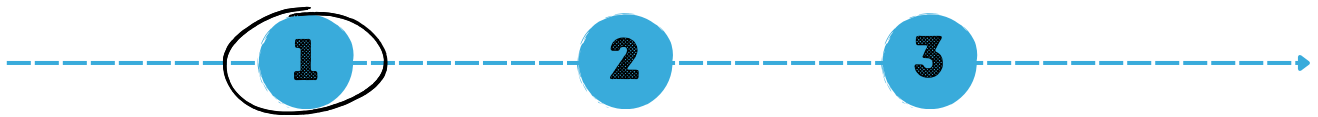
- **Séquence 1** : Naviguer sur un site
 - **Séquence 2** : Utiliser des mots-clés pour faire une recherche
 - **Séquence 3** : Naviguer sur plusieurs sites : rallye web
-
- Boîte à outils (annexes, affiches, matériel)
 - Liste des compétences

LISTE DU MATÉRIEL PAR SÉQUENCE



Nous avons choisi le matériel qui nous semble intéressant et accessible pour effectuer les premiers pas numériques des élèves.

Séquence	Matériel
Séquence 1	• un ordinateur par binôme • une connexion internet
Séquence 2	• le jeu des mots-clés : imprimé et plastifié (dupliquer le jeu pour le nombre d'équipes)
Séquence 3	• un ordinateur par binôme • une connexion internet



NAVIGUER SUR UN SITE

Objectifs :

- Découvrir et comprendre les différents éléments d'un site.
- Repérer et prélever des informations utiles.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir-faire :

- Identifier l'intention de chaque élément d'une page Web.

Matériel :

- un ordinateur/ une tablette par binôme, accès internet

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève 1 : Naviguer sur un site internet

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice :

Proposer aux élèves de découvrir un site internet.

Questionnement	• Montrer la page d'accueil de son navigateur : observer les différents éléments présents sur la page d'accueil du navigateur utilisé : la barre de recherche, actualiser, précédent, suivant, favoris.
Recherche	• Former des binômes • Distribuer la fiche élève et effectuer les 2 premières étapes. - Ouvrir un nouvel onglet du navigateur. - Entrer l'adresse du site proposé: https://www.vinzetlou.net

	• Demander d'observer les différentes parties du site. • Faire remarquer aux élèves que parfois la flèche se transforme en main. De quoi s'agit-il ? --> Il s'agit d'un lien sur lequel on peut cliquer pour accéder à une autre page.
Travail en binôme	• Proposer aux élèves de réaliser les autres étapes de la fiche et de répondre aux questions grâce à la navigation sur le site. • Réaliser une correction collective. • S'il reste du temps, permettre aux élèves de naviguer sur le site et découvrir les autres thématiques abordées
Prolongement	• Choisir un thème à aborder en classe et découvrir les contenus. Il existe de nombreuses activités et parcours exploitables en classe et traitant de différentes compétences pluridisciplinaires.

1

2

3

LA RECHERCHE SUR INTERNET : LES MOTS-CLÉS

Objectifs :

- Savoir utiliser un moteur de recherche.
- Choisir les mots-clés adéquats pour répondre à sa recherche.
- Compléter une fiche d'identité avec les informations trouvées sur internet.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir-faire :

- Déterminer des mots-clés/des combinaisons de mots, des opérateurs adéquats pour effectuer une recherche.
- Utiliser un outil de recherche en s'adaptant à l'environnement spécifique d'utilisation : logiciel, système d'exploitation, Web...

Compétence(s) :

- Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente.

Matériel :

- cartes du jeu des mots-clés.

Préparation avant la séance :

- photocopier, plastifier et découper les cartes du jeu

LE JEU DES MOTS-CLÉS



Ne réponds pas aux questions.
Entoure les mots-clés que tu devrais utiliser dans le moteur de recherche.

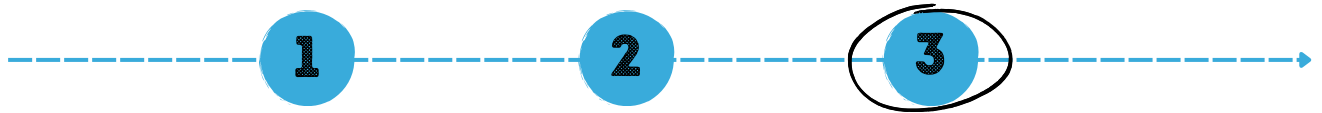
CodeNPlay

Situation mobilisatrice :

Les élèves ont déjà fait des recherches sur internet.

Proposer un jeu en autonomie pour apprendre à trouver les mots-clés adéquats ou les combinaisons de mots lorsqu'on fait une recherche sur internet.

Observation/ questionnement	• Réaliser un exercice collectivement pour trouver les mots-clés pertinents. Exemple de question : Quelle est la capitale du Japon ? • Quels sont les mots que nous devrions choisir pour faire une recherche efficace? Réponse attendue : capitale Japon • Tester les mots-clés sur un moteur de recherche et vérifier la pertinence de la combinaison des mots choisis. Si les élèves éprouvent quelques difficultés, répéter le même exercice avec d'autres questions. 15'
Travail en autonomie	• Travail individuel ou en petits groupes. • Distribuer les cartes de jeux. Bien préciser aux élèves qu'il ne faut pas répondre aux questions. • Laisser les élèves jouer une vingtaine de minutes. • Pour la correction, corriger collectivement ou utiliser le corrigé pour une totale autonomie des élèves. 20'
Prolongement	• Répondre aux questions à l'aide d'un moteur de recherche. • Proposer un défi : en 15 minutes, à combien de questions peux-tu répondre ?



NAVIGUER SUR PLUSIEURS SITES : RALLYE WEB

Objectifs :

- Naviguer sur plusieurs sites pour chercher des informations.
- Repérer et relever les informations utiles.
- Répondre à un questionnaire afin de guider sa réflexion.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir-faire :

- Naviguer entre plusieurs documents, sites, logiciels, applications, onglets.
- Identifier l'intention de chaque élément d'une page Web.

Compétence(s) :

- Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente.

Matériel :

- un ordinateur/ une tablette par binôme, accès internet

Document(s) annexe(s) :

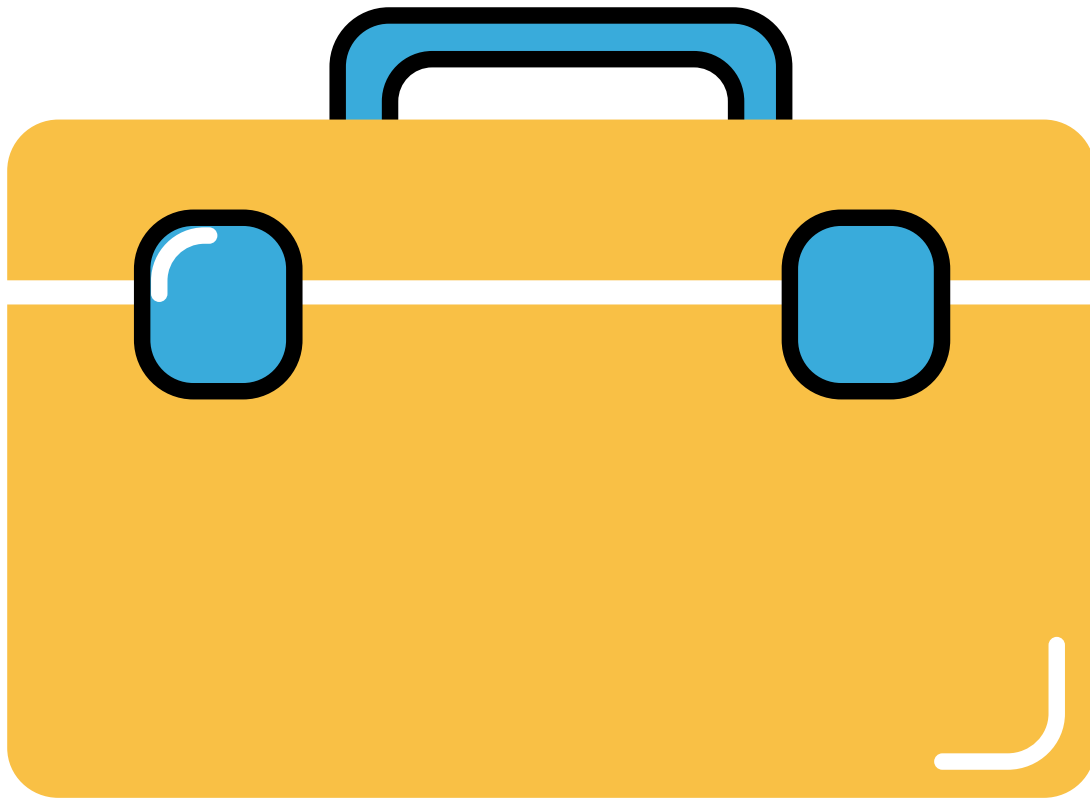
- Fiche élève 2 : Mon premier rallye web

Situation mobilisatrice : Donner un défi aux élèves : Compléter la fiche donnée dans le temps imparti (40 min maximum)	
Mise en route	• Former des binômes. (rappel du rôle de pilote et de copilote) • Allumer les ordinateurs ou les tablettes. • Distribuer la fiche "Mon premier rallye web". • Réaliser les différentes étapes collectivement : - Ouvrir une fenêtre du navigateur. - Demander aux élèves de noter au bon endroit l'adresse du premier site proposé. https://fr.vikidia.org/wiki/Belgique - Faire ouvrir un nouvel onglet pour saisir l'adresse du deuxième site. https://www.monarchie.be/fr <i>Pour ce site, montrer la rubrique destinée aux enfants.</i> (Si nécessaire : Montrer la manipulation et montrer la manière de naviguer entre plusieurs onglets)
Travail de groupe	• Distribuer le questionnaire. • Mettre le timer en route : "Vous avez quarante minutes pour compléter le questionnaire". • Les élèves prennent connaissance de la fiche. (Pour les élèves en difficulté, lire les questions et les consignes afin de vérifier la bonne compréhension des tâches à réaliser) • Les groupes travaillent en autonomie, vérifier si les élèves utilisent bien les sites proposés. • Quand un groupe a terminé, corriger. Si des erreurs sont présentes, demander aux élèves de vérifier et de modifier leurs réponses. <i>Notes :</i> • <i>Il est possible de complexifier l'exercice en demandant aux élèves de remplir directement leur questionnaire sur l'ordinateur.</i> • <i>Si utilisation de tablettes, générer des QR codes pour accéder directement aux sites choisis. (vérifier si tous les élèves sont capables d'utiliser un QR code)</i>
Prolongements	• Proposer un autre rallye sur un thème travaillé en classe. • Créer son propre rallye de manière collaborative en classe.

A la fin des 3 séquences de ce bloc,
les élèves reçoivent le badge navigation.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils



LA BOITE À OUTILS



CodeNPlay

BO6 : BADGES DE COMPÉTENCES

ORDINATEUR

JE SUIS CAPABLE DE :

ALLUMER ET ÉTEINDRE UN ORDINATEUR
UTILISER LA SOURIS
UTILISER LE CLAVIER

TRAITEMENT DE TEXTE

JE SUIS CAPABLE DE :

SAISIR ET ENRICHIR UN TEXTE
ENREGISTRER UN DOCUMENT

RECHERCHE

JE SUIS CAPABLE DE :

EFFECTUER UNE RECHERCHE
DÉTERMINER DES MOTS-CLÉS POUR FAIRE
UNE RECHERCHE

IMAGE

JE SUIS CAPABLE DE :

INSÉRER UNE IMAGE
DUPLIQUER UNE IMAGE
REDIMENSIONNER UNE IMAGE

DESSIN

JE SUIS CAPABLE DE :

UTILISER UN LOGICIEL POUR DESSINER
ENREGISTRER MA PRODUCTION
ANIMER MON DESSIN

CRÉATION

JE SUIS CAPABLE DE :

- DESSINER À L'AIDE D'UN LOGICIEL
- CRÉER UNE ANIMATION
- AJOUTER DU SON À UNE VIDÉO

NAVIGATION

JE SUIS CAPABLE DE :

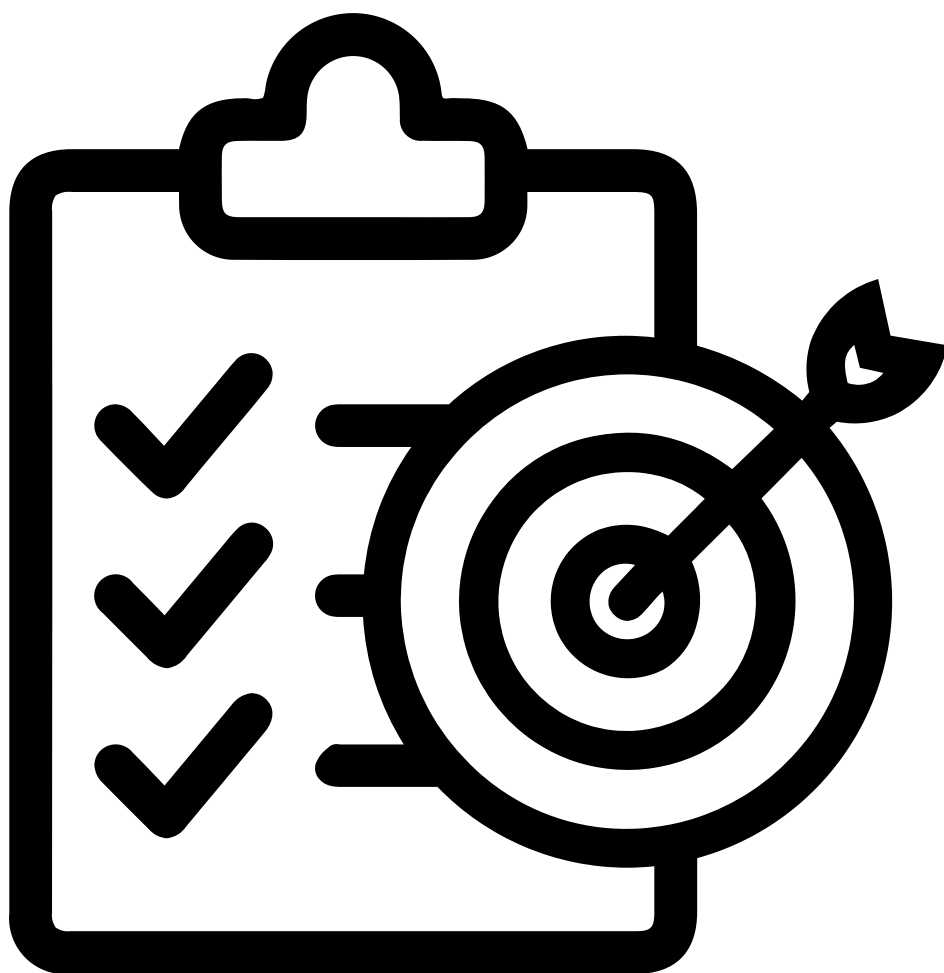
TROUVER DES INFORMATIONS
SUR UN SITE
NAVIGUER SUR PLUSIEURS
SITES POUR TROUVER DES
INFORMATIONS

DOSSIERS ET FICHIERS

JE SUIS CAPABLE DE :

CRÉER ET RENOMMER UN DOSSIER.
SUPPRIMER UN FICHIER OU UN
DOSSIER.
DUPLIQUER UN DOSSIER OU UN FICHIER.

LISTE DES COMPÉTENCES



CodeNPlay

Informations et données

Savoir-faire	
Déterminer des mots-clés/des combinaisons de mots/ des opérateurs adéquats pour effectuer une recherche.	Séquence 2
Utiliser un outil de recherche en s'adaptant à l'environnement spécifique d'utilisation : logiciel*, système d'exploitation, Web...	Séquence 2
Naviguer entre plusieurs documents, sites, logiciels, applications, onglets.	Séquences 1 et 3
Identifier l'intention de chaque élément d'une page Web.	Séquences 1 et 3

Compétences	
Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente.	Séquences 2 et 3



QUI SOMMES-NOUS ?

CodeNPlay est né en 2017 du constat que dans un monde de plus en plus façonné par les technologies numériques, il devient essentiel pour chaque citoyen d'en cerner les enjeux et d'en saisir les opportunités. Quel que soit le secteur de l'emploi, mais aussi dans la vie de tous les jours, aujourd'hui tout est modélisé, quantifié et facilité par des procédés informatiques. Comprendre le fonctionnement des outils numériques, et donc les bases de programmation derrière ceux-ci, devient ainsi crucial à bien des égards : égalité des chances, marché de l'emploi, éthique et citoyenneté

NOTRE MISSION

CodeNPlay s'est donné comme mission de mener la transition numérique dans les écoles primaires en habilitant les enseignant·es à former leurs élèves à la pensée informatique, la robotique et la citoyenneté numérique.

CONTACT



www.codenplay.be



contact@codenplay.be



Cantersteen 12, 1000 Bruxelles





www.codenplay.be

Cantersteen 12

1000 Bruxelles

contact@codenplay.be

L'ordinateur, internet et moi !

2023

Autrice : Trichili Sonia

**Relectures : Fischer Grégoire - Julie Henry et Fanny Boraita
(Digifactory ASBL)**