

L'UML

Les TUIC et le B2i

cf <http://www.b2i.education.fr>

La compétence 4 du socle:

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Ces techniques font souvent l'objet d'un apprentissage empirique hors de l'école. Il appartient néanmoins à celle-ci de faire acquérir à chaque élève un ensemble de compétences lui permettant de les utiliser de façon réfléchie et plus efficace.

Les élèves doivent maîtriser les bases des techniques de l'information et de la communication

La maîtrise des techniques de l'information et de la communication est développée en termes de capacités dans les textes réglementaires définissant le B2i

En dehors de la réflexion et du soutien à la mise en œuvre des ENR: l'UML peut contribuer à mettre en œuvre les items du B2i (source <http://www.b2i.education.fr>) et plus particulièrement ceux qui suivent dans le cadre de certains projets

En vert les interventions possibles de l'UML. Les autres éléments (noir, rouge, bleu sont issus in extenso du site <http://www.b2i.education.fr>)

Domaine 2 : Adopter une attitude responsable

E.2.2 Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques

L'utilisation d'un blog, d'un journal de classe, d'un site web, les échanges par courriel, forums ou sites collaboratifs sont nécessaires pour vérifier cet item. La déclaration de l'enfant permet de vérifier s'il a compris ce qu'il faut éviter de faire et pourquoi.

L'UML propose d'utiliser le site "Ecran numérique" pour publier des articles ou des commentaires suite à la projection d'un film.

L'animateur peut aider à la création et mise en place d'un site, d'un blog dans le cadre de la charte départementale, pour mettre en œuvre, des écrits, des productions multimédia dans le cadre du projet d'école ou de projets de classe.

Domaine 3 – Créer, produire, traiter, exploiter des données

E.3.1 Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son

« Tout projet d'écriture peut se prolonger par un projet d'édition du texte réalisé. »
(Extrait des programmes)

.....

Quel que soit le type d'activité (dessin, photo, production de texte, enregistrement de sons...), la création d'un document numérique en classe nécessite souvent, au début, la présence du maître (ou d'un adulte) pour aider les élèves à surmonter les difficultés qu'ils rencontrent. La démonstration collective d'une procédure grâce au vidéoprojecteur (ou du TNI) peut être utile.

Quand l'aptitude à créer et à modifier aura été vérifiée pour un élève, on pourra ensuite lui proposer d'aider ses camarades.

L'UML peut accompagner tous projets liés à l'utilisation de logiciels pour créer des documents numériques par exemple : textes et page journal avec open office, documents sonores avec audacity, photos avec photofiltre ou irfanview, récit audio/vidéo avec photorécit, windows movie maker, présentation multimédia avec didapages, etc...

E.3.5 Je sais regrouper dans un même document du texte et des images ou du son.

Il s'agit d'être capable de faire voisiner dans un fichier unique (réalisé avec un logiciel de traitement de texte, ou un logiciel de présentation assistée par ordinateur, par exemple) deux médias différents.

Réaliser un diaporama ou un document multimédia simple avec images et sons pour montrer aux parents une activité menée en classe.

Composer une page de journal pour un concours lié à la presse.

Composer une page illustrée pour présenter le village ou la région à des correspondants ou pour travailler les mesures autour d'une recette de cuisine.

Saisir le texte d'une chanson et y associer son enregistrement pour préparer un spectacle...

Les programmes citent notamment les sciences, les arts visuels, l'écriture à partir de la littérature...

L'UML peut accompagner tous les projets qui mettront en œuvre des pratiques complexes (journal papier ou internet, documents multimédias, etc...)

Domaine 4 – S'informer, se documenter

E.4.1 Je sais utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets

Pour évoluer vers une utilisation de plus en plus efficace de son écran de travail, l'élève doit prendre conscience que plusieurs fenêtres peuvent y être ouvertes simultanément et se recouvrir. On doit ensuite lui montrer comment fermer ou réduire l'une d'elles. Il doit apprendre à faire défiler la page, et à aller à la page suivante. Il faut qu'il sache ce qui se passe lorsqu'il clique sur un lien hypertexte. Il doit savoir interpréter une liste déroulante et y sélectionner une réponse.....

Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.

L'UML propose d'utiliser le site "Ecran numérique", le site "cliclass33", des sites d'écoles à découvrir ou à réaliser dans l'école concernée.

Domaine 5 – Communiquer, échanger

E.5.1 Je sais envoyer et recevoir un message

(Par « message », on entend aussi bien le courrier électronique que la messagerie instantanée ou les forums de discussion, ou la participation un site collaboratif (notamment par l'écriture et la lecture de commentaires).

La participation à un site collaboratif ou un forum se fera sous le contrôle d'un modérateur.

L'UML propose d'accompagner tous les projets mettant en œuvre des activités de correspondance ou d'échange (projets de mutualisation, journal collectif, blog thématique, blog "écran numérique" par exemple)