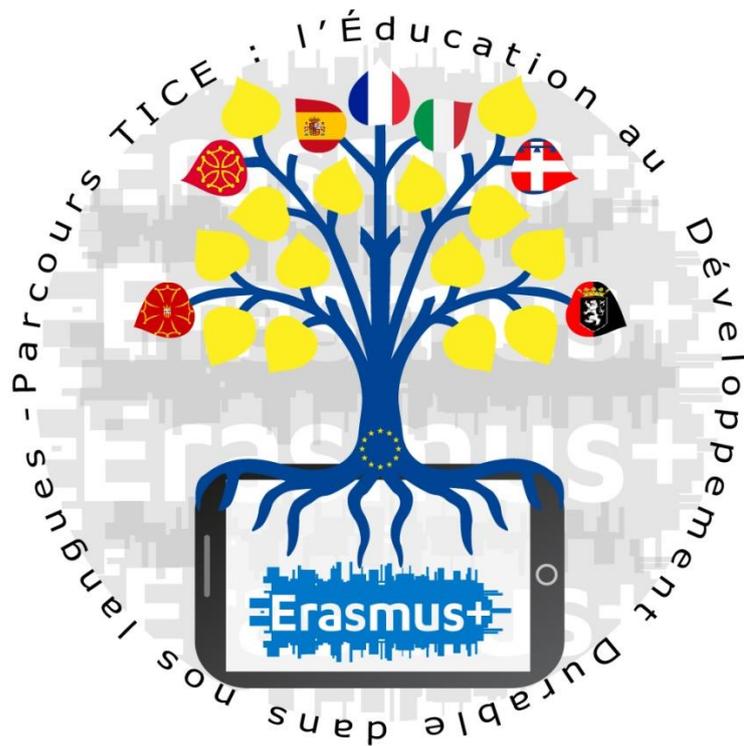


« Des jeux numériques au service d'un parcours bi-plurilingue d'Éducation au Développement Durable »



Évaluation en numérique cycle 1

Nom et prénom de l'élève :-----

Classe -----

Etablissement :-----

Pays :-----

Année scolaire :-----

Objectif : Reconnaître l'environnement numérique

Tâche : L'élève entoure l'objet numérique demandé, au fur et à mesure.

Remarque : si un objet numérique n'a pas été utilisé, ne pas l'évaluer.

Date de passation :

Exercice 1 : Entoure en rouge l'ordinateur, en bleu l'appareil photographique, en vert le dictaphone, en jaune le téléphone numérique et en rose la tablette.

Enròda en roge l'ordinador, en blau l'aparelh fotografic, en verd lo dictafòn, en jaune lo telefonet numeric e en ròse la tauleta.



Utiliser des objets numériques

Objectif : Reconnaître un objet par son utilisation en classe

Tâche : L'élève entoure l'objet numérique utilisé en classe pour enregistrer, puis l'objet numérique utilisé en classe pour photographier. Plusieurs réponses sont possibles

Date de passation :

Exercice 2 :

2.A. Entoure l'objet numérique que nous avons utilisé pour prendre des photographies

Enròda l'objèct numeric qu'utilizèrem per prene de fotografias.



2.B. Entoure l'objet numérique que nous avons utilisé pour enregistrer la voix.

Enròda l'objèct numeric qu'utilizèrem per enregistrar la votz.



Utiliser des objets numériques

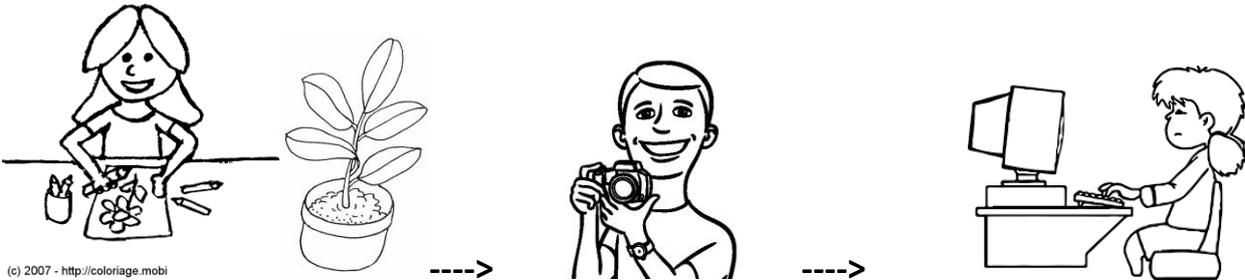
Objectif : Comprendre l'utilisation des objets numériques dans le processus de création.

Tâche : L'élève regarde les suites de trois images et écoute les énoncés. Il barre la suite qui ne correspond pas à l'utilisation logique de l'appareil photo puis de l'ordinateur.

Date de passation :

Exercice 3 : Un enfant explique comment un jeu numérique a été créé. Il y a deux suites d'images. Ecoute les deux explications. **Barre** l'explication fausse.

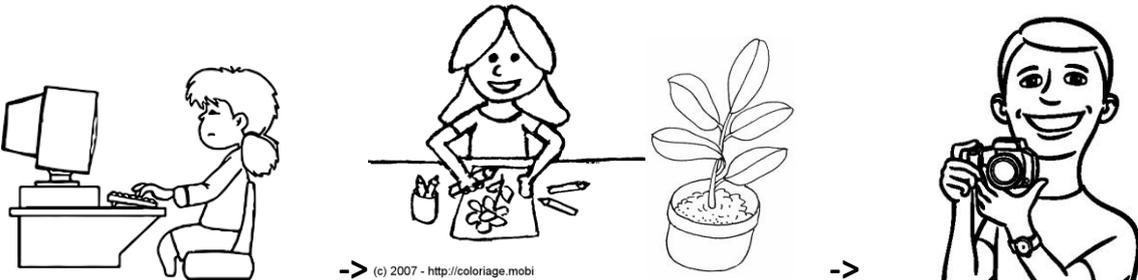
Un enfant explica cossí un jòc numeric es estat creat. I a doas rengas d'imatges. Escota las explicacions. Barra l'explicacion falsa.



(c) 2007 - <http://coloriage.mobi>

La peinture et la plante réelle sont photographiées, puis la photo est enregistrée dans l'ordinateur pour créer le jeu.

La pintura e la planta reala son fotografiadas, puèi lo fòto es enregistrada dins l'ordinador per crear lo jòc.



(c) 2007 - <http://coloriage.mobi>

La plante réelle et la peinture sont créées à l'ordinateur puis photographiées. Le jeu est dans l'appareil photo.

La pintura e la planta reala son creadas a l'ordinador, puèi fotografiadas. Lo jòc es dins l'aparelh fòto.

Fiche récapitulative des évaluations

Nom et prénom de l'élève : -----

Classe : -----

Période de passation : début fin d'année scolaire

* Reporter les réponses de l'élève en entourant le code obtenu :

1 : réussite / 9 : encore des erreurs / 0 : absence de réponse

	Codage réussite	remarques
Exercice 1 : Reconnaître l'environnement numérique	1 / 9 / 0	
Exercice 2 Reconnaître un outil par son utilisation	1 / 9 / 0	
Exercice 3 Comprendre l'utilisation d'outils dans le processus de création	1 / 9 / 0	

Cette évaluation sert à renseigner l'item 1 du tableau qui suit. Les items de 2 à 9 sont à compléter avec l'élève en fonction des observations faites en situation de classe. Ne rien entourer si l'item n'a pas été travaillé.

Utiliser les outils numériques

1.	Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'environnement informatique que j'utilise à l'école et je sais à quoi ils servent.	1	9	0
2.	Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique : PC, tablette, ...	1	9	0
3.	Je sais utiliser la souris.	1	9	0
4.	Je sais lancer et quitter un logiciel ou une application.	1	9	0
5.	Je sais produire et modifier un texte à l'ordinateur ou à la tablette.	1	9	0
6.	Je sais saisir les caractères en minuscules ou en majuscules à l'ordinateur ou à la tablette.	1	9	0
7.	Je sais produire une image avec un appareil photo ou une tablette.	1	9	0
8.	Je sais produire un son avec un dictaphone ou une tablette ou un ordinateur.	1	9	0
9.	Je sais créer un document avec un texte et une image ou un son avec une tablette ou un ordinateur. .	1	9	0