

Mardi 24 Mars

Liens à cliquer



Liens à cliquer

8 h 30

Exercice du matin sur le cahier de brouillon : voir fiche + dictée de mots 11

Fiche 1

Mots

13 h 45

Je joue à l'application défi table ou au jeu des multiplications sur l'ordinateur

Défi

Jeu ordi

9 h 00

9 h 00

Plan de travail 16 jusqu'à l'exercice 7 (avec la fiche d'aide si besoin)

Plan de travail 16 avec fiche aide



14 h 00

Ma classe numérique : se connecter et réussir au moins 4 exercices du « **plan de travail maison 2** »

Mon école

Ma classe numérique

9 h 45

9 h 45

Le cercle : je regarde toute la fiche et je choisis deux constructions à faire. Quand j'ai fini je me prends en photo avec et je les envoie au maître / à la maitresse sur ClassDojo.

Fiche exercices (7 pages)



14 h 30

J'installe l'application Whisperies sur un téléphone et je suis les instructions de la fiche du travail du 24 Mars (page 2) pour trouver l'histoire du marchand sable. Ensuite après l'avoir écoutée je fais le quizz.

Fiche exposé

Internet

Quizz

10 h 15

10 h 30

Récréation

15 h 00

15 h 15

Récréation

10 h 30

11 h 15

Papertoy (facultatif) Je découpe le personnage en suivant les instructions. Je fais les pliages et je colle.

Fiche à imprimer



15 h 15

16 h 00

Informatique : se connecter sur logiciel éducatif dans la partie ce2 > problèmes > les problèmes de logique 1

Lien vers logiciel éducatif + fiche page suivante

11 h 15

11 h 30

Je lis le texte sur la Finlande et ensuite je réponds aux questions sur le cahier de brouillon

Texte questions



16 h 00

16 h 45

C'est mardi et tu as bien travaillé : lance la vidéo et redessine le château en suivant les instructions, puis prends une photo du résultat et envoie-la sur ClassDojo

Vidéo

Fiche pour écouter une histoire sur whisperies



1. Je télécharge l'application whisperies sur le playstore (avec le téléphone)

2. Je l'installe et je la lance



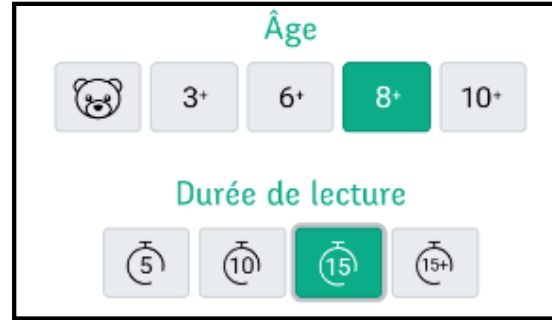
3. Je clique sur rechercher



L'inscription n'est pas obligatoire. Je peux cliquer sur « passer »

4. Ensuite je clique sur 8 ans et plus et sur 15 (min) pour la durée

5. Je choisis la mystérieuse histoire du marchand de sable en cliquant dessus.



Avant de commencer l'histoire il va y avoir une publicité. Quand elle est finie cliquer sur la croix et l'histoire démarre.



Le chargement est indiqué par l'avancement du dragon

Légende

Les petits points en bas indique l'avancé de l'histoire.

Pour changer de page je peux faire glisser ou appuyer sur la flèche



6. Cliquez sur lire animé et attendre le chargement (un peu long)

7. Ensuite l'histoire se lance

8. Quand j'ai bien lu l'histoire je peux aller faire le quizz.



Fiche pour le jeu : Problèmes - les problèmes de logique 1,2,3

1. Je me rends sur
logiciel éducatif



2. Je me connecte
(identifiant et mot de passe
sont sur le cahier orange)



3. Une fois connecté je
clique sur CE2



4. Ensuite je clique sur
problèmes.

Activités pour le CE2

Math : Calcul, Numération, Problèmes, Géométrie.

5. Je le jeu problème
de logique 1 (si je
réussi je peux ensuite
prendre problème de
logique 2...)

Problèmes CE2



Lecture de l'heure



Problèmes de temps



Problèmes de logique junior



Problèmes de logique 1

Je dois ensuite commencer par le problème 1
et remplir le tableau

- ❖ Je lis le problème
- ❖ ensuite je clique sur le tableau. Si c'est
une croix c'est que c'est impossible et si
c'est un rond c'est que c'est la bonne
réponse
- ❖ Quand je pense avoir trouvé je clique sur
ok.
- ❖ La case rangement sert à effacer le
tableau si je pense m'être trompé.

Quand j'ai réussi le premier, je prends le
deuxième.

Parfois, la connexion de l'espace membre ne
fonctionne pas.

C'est tout de même possible de jouer à tous
les jeux sans être connecté. Les scores ne
seront simplement pas enregistrés.

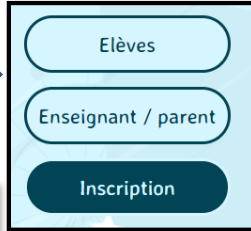
1 Petya aime bien ses élèves.
Magali vend des légumes.
Astrid a horreur des fleurs.

Qui fait quoi ?

	Marchande	Maitresse	Fleuriste	Boulangère
Johanna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Petya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astrid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magali	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fiche pour se connecter à mathéros

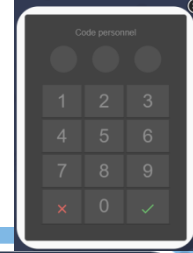
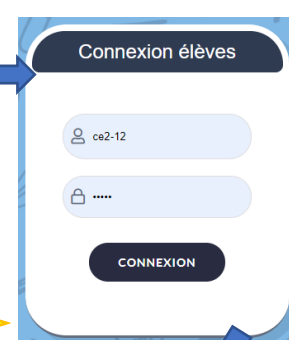
1. Je me rends sur mathéros



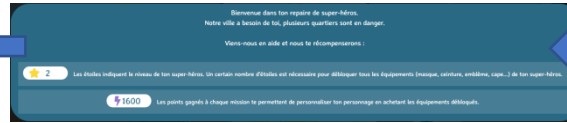
2. Je me connecte (identifiant et mot de passe sont sur le cahier orange car c'est le meme que rallye lecture)

JE TAPE CE2-12 (CLASSE DE MONSIEUR GIRARD)

LE MOT DE PASSE EST ELEVE (SANS ACCENT, SANS MAJUSCULE) PUIS JE CHERCHE MON NOM



4. Je créé mon personnage en pensant à cliquer sur équiper à chaque fois.



3. Une fois connecté je lis les explications du début



6. Je clique sur le héros pour commencer ma mission



5. Je clique sur la carte pour voir les missions de calculs qui m'attendent.



9. Je fais ça pour l'addition puis pour soustraction. Quand un autre quartier est libéré je fais la même chose

8. Je commence par j'apprends. Ce sont des leçons. Ensuite je fais les missions d'entraînement. Enfin je fais la validation.

7. Pour réussir et gagner des étoiles, je dois libérer le quartier.

10. Pour chaque exercice je dois lire attentivement les consignes et demander l'aide d'un adulte si je ne comprends pas.

Quand j'ai libéré un quartier je pense dépenser mes éclairs et pour acheter de nouveaux équipements.



Le maître peut voir mes résultats et ajuster la difficulté ou me donner d'autres quartiers à libérer si je réussis.

Classe de Madame Blelly
Identifiant : ce2(13)
Mot de passe : ce2(13)

Classe de Madame Ramirez
Identifiant : CE2-14
Mot de passe : maxbarel

Fiche pour se connecter à class dojo avec un ordinateur

1. Je me rends sur Class dojo en tapant class dojo dans la barre d'adresse



2. Je clique sur le premier lien.



3. Je clique sur le s'inscrire en tant que parent.



classdojo.com > fr-fr

ClassDojo

S'inscrire en tant que...

- Enseignant
- Parent
- Élève
- Membre de direction de l'établissement

class dojo

5. Je vérifie et je valide que je sois bien le parents de l'élève que l'on m'indique.



Parents

Saisis ton code Ou'est-ce qu'un code ?

par exemple P123456

Check code

Don't have a code?

Connexion OR Inscription

4. Je rentre le code donné par la maîtresse.



7. Les deux onglets les plus importants sont histoire de la classe (qui permet de voir les messages postés par le maître et message (pour envoyer un message au maître)

L'histoire de la classe Messages

Il est également possible de se connecter à Class dojo.

1. Je télécharge class dojo sur le google store et je le lance

2. Je choisis s'inscrire en tant que parents. Et je rentre le code demandé.

3. Je vérifie que je suis bien le parents que l'on peut proposer.

4. Je crée mon compte ou je me connecte si j'ai déjà un compte.

Laitmas B
max barel

Dans la classe de M. Girard

Je suis le parent de Laitmas

Je ne reconnais pas cet élève

6. Je me crée un compte avec mon adresse email et un mot de passe. (si un compte existe déjà il va ensuite me proposer d'utiliser le même.)

Inscription en tant que parent

Vous avez déjà un compte ? [Connectez-vous](#)

Prénom

Nom de famille

Adresse e-mail

Mot de passe

Votre mot de passe doit contenir au moins 8 caractères

Inscription

[Mot de passe oublié ?](#)