

Mardi 17 Mars

Liens à cliquer



Liens à cliquer

8 h 30

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

Fiche 1

13 h 45

Fiche de calcul mental : je révise

Fiche calcul mental 2

9 h 00

9 h 00

Plan de travail 15 jusqu'à l'exercice 14 (avec la fiche d'aide si besoin)

[Plan de travail 15 + fiche aide](#)

14 h 00

Ma classe numérique : se connecter et essayer de réussir au moins 3 exercices

[Mon école](#)

9 h 45

10 h 15

Faire la fiche d'exercices sur le futur (en imprimant ou en recopiant + coloriage magique facultatif)

Le futur (fiche)

Le futur (coloriage)

14 h 30

Fiche de calcul sur la multiplication : effectue les calculs sur la fiche ou sur ton cahier de brouillon pour trouver le mot caché. Envoie le mot trouvé sur class dojo ou par mail.)

Fiche multipli (page 7)

10 h 15

10 h 30

Récréation

15 h 00

15 h 15

Récréation

10 h 30

11 h 15

Informatique : se connecter sur logiciel éducatif et dans la partie CE2 > grammaire > le sujet

[Lien logiciel éducatif](#)

15 h 15

16 h 00

Coloriage magique : remplacer le groupe nominal par un pronom personnel (facultatif)

[Fiche 2 \(page 7\)](#)

11 h 15

11 h 30

Lire le livre Clovis + répondre aux questions (en imprimant ou en écrivant les réponses sur le cahier de brouillon)

Regarde la tapuscrit

16 h 00

16 h 45

Informatique : se connecter sur logiciel éducatif dans la partie ce2 > numération > écrire les nombres en lettres

Lien vers logiciel éducatif



Fiche pour le jeu : écrire les nombres en lettres

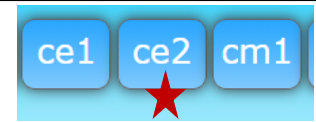
1. Je me rends sur
logiciel éducatif



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

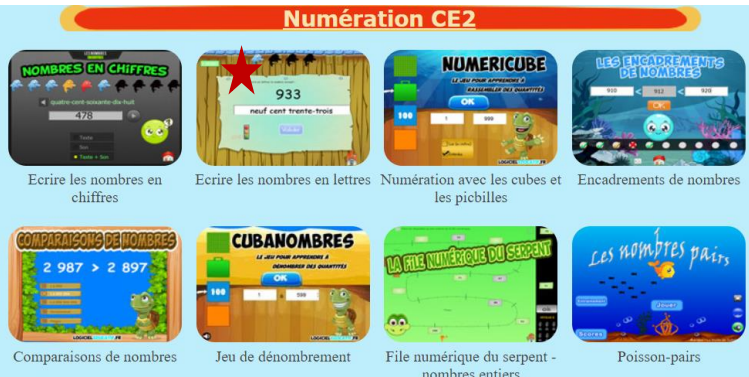


3. Une fois connecté je clique
sur CE2



5. Je choisis le jeu écrire
les nombres en lettres.

4. Ensuite je clique sur
numération.



Je dois ensuite choisir les options du jeu
(la difficulté)

1. Nombres de 1 à 9 999
2. Nombre d'exercices 6 : cela veut dire
que je vais écrire 6 nombres en
lettres

Si je réussis tout, ensuite, je peux
modifier les nombres et aller jusqu'à 999
999.

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.



Fiche pour le jeu : les mots d'usage

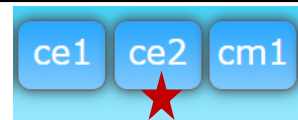
1. Je me rends sur
logiciel éducatif



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



3. Une fois connecté je clique
sur CE2



5. Je choisis le jeu écrire
les nombres en lettres.

4. Ensuite je clique sur
orthographe.



Math : [Calcul](#), [Numération](#), [Problèmes](#), [Géométrie](#).

Français : [Lecture](#), [Conjugaison-Grammaire](#),
[Confusions de sons](#), [Orthographe](#), [Vocabulaire](#).

Je dois ensuite choisir les options du jeu
(la difficulté)

1. Je choisis 10 mots
2. Je laisse CE2 – si je réussis je peux
essayer CM1
3. Je laisse avec chrono
4. Je laisse la vitesse indiquée. Si c'est
trop dur je peux mettre moins vite en
cliquant plus vers la gauche

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

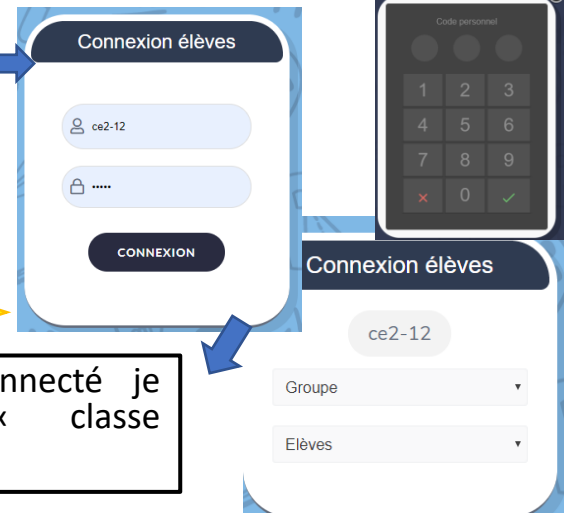
C'est tout de même possible de jouer à tous
les jeux sans être connecté. Les scores ne
seront simplement pas enregistrés.



Fiche pour se connecter à ma classe numérique

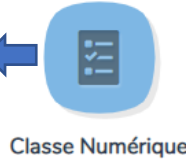
1. Je me rends sur mon école

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



JE TAPÉ CE2-12 (CLASSE DE MONSIEUR GIRARD)
LE MOT DE PASSE EST ELEVE (SANS ACCENT, SANS MAJUSCULE) PUIS JE CHERCHE MON NOM

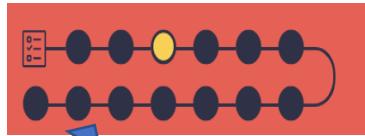
3. Une fois connecté je clique sur « classe numérique »



4. Devant moi apparait le plan de travail maison. Je choisis un exercice cliquant dessus.

Plan de travail maison 1

- Lecture implicite : Où ?
- Identifier les adjectifs dans le GN
- Identifier le verbe
- Phrase négative
- Transformer à la forme négative
- Les types de phrases
- Transformer à la forme négative
- Placer des nombres < 1000 sur une droite graduée en dizaines



8. Je peux aussi revenir à la liste des exercices en cliquant sur la feuille.

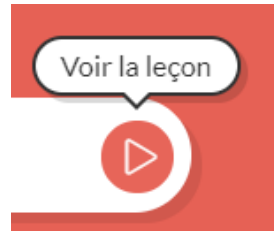
5. Quand j'ai fini un exercice je vérifie que j'ai toutes les étoiles.



6. Si j'ai toutes les étoiles le rond devient jaune.

7. Pour changer d'exercice je clique sur un rond qui n'est pas jaune. (en lisant de quoi va parler cet exercice)

9. Je peux aussi accéder à la leçon si j'en ai besoin en cliquant sur la flèche.



10. Je peux aussi cliquer sur résultat et voir combien d'étoiles j'ai gagné. Je peux aussi voir mon pourcentage de bonnes réponse. Plus on est près de 100 % mieux c'est.



LA LEÇON EST SOUVENT UNE VIDÉO (LA MÊME QUE CELLE DU PORTE-VUE.)

Le maître peut voir mes résultats et ajuster la difficulté ou me proposer un autre plan de travail si je réussis.

Grammaire 98%

SUR LE POUCE LE BOSSEUR FLASH LE SANS FAUTE

1ère étoile 20 étoiles

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

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

Comment se connecter à mon école?

1. JE ME CONNECTE À GOOGLE



2. JE TAPÉ MON ÉCOLE DANS LA BARRE DE RECHERCHE



3. JE CLIQUE SUR LE PREMIER LIEN

Mon école | Plateforme pédagogique pour l'enseignant et ses ...
<https://monecole.fr>
Tout pour l'école primaire : ressources gratuites, outils numériques, jeux éducatifs, ...

Mail pour joindre Mr Girard : maxbarelce2@gmail.com

Mail pour joindre Mme Blelly : alienor.blelly@gmx.fr

Mail pour joindre Mme Ramirez: marie.ramirez@ac-lyon.fr

Connexion élèves

ce2-12

Groupe

Elèves

5. JE CHERCHE MON NOM SANS M'OCCUPER DU GROUPE (JE TAPÉ MON CODE RALLYE LECTURE QUI EST SUR LA CAHIER ORANGE)

Connexion élèves

ce2-12

.....

CONNEXION

4. JE TAPÉ CE2-12 (CLASSE DE MONSIEUR GIRARD)
LE MOT DE PASSE EST ELEVE (SANS ACCENT, SANS MAJUSCULE)

4. JE CLIQUE SUR ÉLÈVE

Elève

6. JE PEUX ENSUITE M'ENTRAÎNER SUR LES DIFFÉRENTS SITES DE L'ÉCRAN. C'EST LE MAÎTRE QUI VA M'INDIQUER QUELS JEUX OU EXERCICES JE DOIS FAIRE. SUR SON ORDINATEUR LE MAÎTRE PEUT VÉRIFIER QUI A JOUÉ.



Rallye Lecture

Mathéros

Mes compétences numériques

Escape Math

google



Lumni



jeux pedago



logiciels éducatifs



Ma classe numérique

Classe de Madame Ramirez

Identifiant : CE2-14

Mot de passe : maxbarel



Classe de Madame Blelly

Identifiant : ce2(13)

Mot de passe : ce2(13)

logiciel éducatif.fr
Le site des jeux éducatifs en ligne

Espace membre

Se connecter S'inscrire

Identifiant :

Mot de passe :

7. MON IDENTIFIANT ET MON MOT DE PASSE SONT SUR LE CAHIER ORANGE (POUCLARD-PRÉNOM ET MOT DE PASSE DE RALLYE LECTURE)

8. IL Y A SIMPLEMENT UN MOT DE PASSE ÉCRIT DANS JEUX PÉDAGO SUR LE CAHIER ORANGE) COMPOSÉ DE LETTRES ET DE CHIFFRES EN MAJUSCULE

JeuxPedago

Code classe/élève

GO