



Collection FORMATICE: Fiche technique

# Utilisation de la BRNE en SVT Cycle 4

## Objectifs visés

Se connecter et utiliser la **Banque de Ressources Numérique Éducative en Sciences – SVT – Cycle 4**.

Rechercher une ressource

Créer/modifier une séance

Créer des parcours personnalisés

Suivre les résultats des élèves

## Description

**Nom de l'outil :** BRNE – Edition Hatier

**Fonctionnalité :** Ressources Numériques

**Niveau informatique :** moyen

**Lieu d'utilisation :** en classe / à la maison

**Disciplines concernées :** SVT

## Matériel nécessaire

**Pour le professeur :**

Un ordinateur connecté à internet pour la recherche de ressources et la création des parcours.

Éventuellement un ordinateur vidéo-projeté pour un travail en classe.

**Pour les élèves au choix :**

Des tablettes en Wifi.

Des ordinateurs connectés

## Préparation en amont

Demander à l'administrateur de l'ENT d'activer un connecteur vers la banque de ressources.

Si l'ENT n'est pas activé dans votre établissement, il faudra créer un compte d'accès direct.

**Remarque :**

*Les étapes décrites dans la partie « mise en œuvre » sont à effectuer de préférence sur un ordinateur plutôt que sur tablette*



## Mise en œuvre

### 1) Accès aux ressources

a) **Se connecter :**

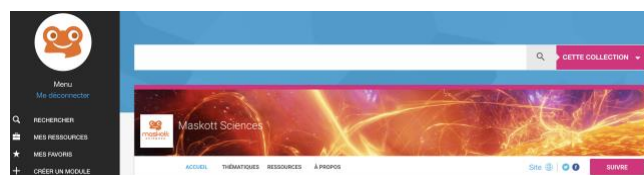


Utilisez l'ENT ou allez sur le site : <https://edu.tactileo.fr/kne/logon>

Cliquer sur « accès enseignant » pour créer un compte. Il faudra entrer le UAI de votre établissement (disponible au secrétariat) et votre mail académique.

Choisir la banque de ressources : « Maskott sciences »

Vous arriverez à cet écran d'accueil :



Sur la gauche, vous avez accès au menu du site.

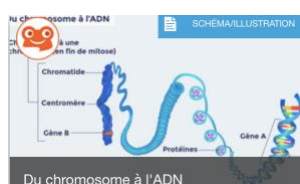


## b) Accéder aux ressources

### Rechercher :

Utiliser la barre de recherche, affiner si besoin avec les filtres niveaux, compétences, types de supports (médias) et thématiques.

Les ressources proposées se présentent sous différents types d'activités :



Des illustrations ou des schémas détaillés et légendés.



Des films documentaires ou d'animation.



Des photos.



Des scénarios pédagogiques ou exercices interactifs directement utilisables en classe.

Une ressource peut être :



visualisée en classe



ajoutée aux favoris pour la retrouver plus tard dans le dossier « Mes Favoris »

## 2) Utilisation avec les élèves

Il y a trois manières pour les élèves d'utiliser cette Banque de Ressources

- L'enseignant projette directement une ressource sélectionnée en classe.
- L'enseignant peut créer une session pour mettre à disposition immédiate des élèves une des ressources choisies.
- L'enseignant crée un parcours personnalisé.

### a) Projeter une ressource

L'enseignant se connecte à la BRNE, et accède rapidement aux ressources qu'il a présélectionnées dans le menu « Favoris ». Il peut les afficher à l'aide d'un vidéo projecteur.

### b) Créer une session

L'enseignant crée une session en cliquant sur le bouton adéquat qui se trouve dans le descriptif d'une ressource.

Dans ce cas, il faut définir une plage horaire de disponibilité de la session.



En validant, vous obtenez un QR Code à transmettre à vos élèves pour qu'ils y accèdent (*voir fiche formatrice sur les QR-Codes*)

### c) Création d'un parcours personnalisé



Plusieurs scénarios « clés en mains » sont proposés. Ce sont les ressources appelées « Module ».



DUPLIQUER

Les « modules » peuvent être dupliqués, on les retrouvera ensuite dans « Mes ressources ».



EDITER

On peut modifier un module, en supprimant ou en ajoutant des contenus (ressource de la BRNE ou extérieure, exercices...).





On peut alors créer un **parcours personnalisé** en sélectionnant plusieurs « Module » et en les réorganisant à notre gré.



CRÉER UNE SESSION

Une fois le parcours créé, vous pouvez le mettre à disposition des élèves en cliquant sur « Créer une session ».

#### d) Résultats & suivi :

Aller dans « tableau de bord » pour accéder aux résultats des élèves.



#### Note :

*Il n'est pas nécessaire de créer des comptes élèves pour accéder aux résultats. Les élèves sont identifiés par les pseudos qu'ils donnent en ouvrant une session que vous avez créée.*

### 3) Accès aux ressources par les élèves

Les élèves peuvent accéder aux ressources de plusieurs manières :

- Via l'ENT depuis l'espace des applications.
- À partir d'un navigateur internet, vous dirigez les élèves vers le site : <https://edu.tactileo.fr/go>, où ils devront juste saisir le code à 4 chiffres situés sous le QR-Code obtenu précédemment et donner un pseudo.
- En flashant avec leur tablette un QR-Code disponible sur les parcours : l'enseignant peut imprimer ces QR-codes pour une utilisation en classe et hors la classe ou les afficher à l'aide d'un vidéo-projecteur. (Voir fiche Formatice sur l'utilisation des QR-Code)

### 4) Scénario pédagogique

Le professeur crée plusieurs parcours afin de différencier sa pédagogie. Il donne un parcours à faire en autonomie aux élèves qui maîtrisent une notion et ainsi peut passer plus de temps avec les élèves les plus en difficultés qui auront un parcours plus adapté.

Un parcours peut être créé pour guider les élèves dans une démarche de révision, de remédiation ou d'approfondissement. Ce type de démarche peut être réalisé en dehors de la classe.

**Consultez la fiche *FORMATICE* pédagogique générale sur la BRNE pour découvrir différents usages pédagogiques de ces ressources.**

#### Mots-Clés

BRNE, SVT, Sciences, parcours, ressources, autonomie, différenciation.

#### Pour aller plus loin

Site internet : <https://edu.tactileo.fr>

#### Données personnelles

La création d'un compte est nécessaire pour accéder aux ressources. L'application collecte des données personnelles.

