

Le CAHIER DU NAGEUR NUMERIQUE - IEN MIONS

Sommaire

1	Présentation du mode d'utilisation du cahier du nageur numérique	26	Cocher des déplacements réussis (1)
2	Mode d'utilisation (2)	27	Déplacer la grenouille sur des projets de déplacements (1)
3	Présentation de l'élève, de l'enseignant, De la piscine et de la classe	28	Cocher des déplacements réussis (2)
4	Page titre 1 ^{ère} partie	29	Déplacer la grenouille sur des projets de déplacements (2)
5	Poisson à colorier	30	Cocher d'immersions réussies (1)
6	Sac de piscine à compléter : déplacer une étiquette et écrire	31	Déplacer la grenouille sur des projets d'immersions (1)
7	Les éléments dans le sac de piscine à cocher	32	Cocher d'immersions réussies (2)
8	Les règles de sécurité : j'ai le droit Déplacer des vignettes images	33	Déplacer la grenouille sur des projets d'immersions (2)
9	Les règles de sécurité : je n'ai pas le droit Déplacer des vignettes images	34	Tracer un parcours dans le bassin aménagé
10	Chronologie des différents espaces de la piscine : ordonner et déplacer des images	35	Page d'outils de tracé du parcours
11	Chronologie du déshabillage : ordonner et déplacer des images	36	Choisir une phrase légende pour une entrée dans l'eau réussie (1)
12	Dans le vestiaire : rangé ou pas ? Cocher	37	Choisir une phrase légende pour une entrée dans l'eau réussie (2)
13	Mon ressenti à la piscine : je lis ou j'écoute, et je coche	38	Choisir une phrase légende pour un déplacement réussi (1)
14	Légender des objets de la piscine (1) : Déplacer des vignettes image et écrire	39	Choisir une phrase légende pour un déplacement réussi (2)
15	Légender des objets de la piscine (2) : Déplacer des vignettes image et écrire	40	Choisir une phrase légende pour une immersion réussie (1)
16	L'équipe des maîtres-nageurs de la piscine : survoler et cliquer (Sauf SSO)	41	Choisir une phrase légende pour une immersion réussie (2)
17	Page titre 2 ^{ème} partie	42	Bilan : smiley sourire ou boudeur
18	L'aménagement de bassin à légender	43	Page titre 3 ^{ème} partie
19	Reconnaître et cocher des entrées dans l'eau	44	Le jeu des 7 erreurs (1) : barrer les comportements interdits
20	Reconnaître et cocher des déplacements	45	Le jeu des 7 erreurs (2) : vérifier
21	Reconnaître et cocher des immersions	46	Devinettes : déplacer des images
22	Cocher des entrées dans l'eau réussies (1)	47	Dessin libre
23	Déplacer la grenouille sur des projets d'entrées dans l'eau (1)	48	Puzzle photo
24	Cocher des entrées dans l'eau réussies (2)	49	Quel ressenti ? Colorier parmi les propositions
25	Déplacer la grenouille sur des projets d'entrées dans l'eau (2)	50	Page de remerciements