

# FIL à l'école Bouton



## Côté enseignantes

Formation sous format de pédagogie de projet pour 6 enseignantes et la directrice de l'école.

Après un point théorique sur la pédagogie de projet, le RGPD et le CRCN, l'équipe a décidé d'un thème "les JO à l'école Bouton" pour le projet du jour : créer un pdf interactif à destination des parents, renvoyant vers 3 articles de formats différents.

## A distance

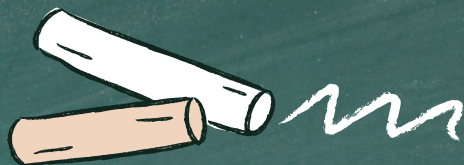
Elles complèteront leur formation à distance sur m@gistere pour approfondir les sujets abordés, enrichir leur utilisation des tablettes, retrouver les supports de la journée...

## Les productions

Au cours de la journée, les enseignantes ont produit en binôme 3 formes du même article: un texte enrichi de liens hypertextes, un assemblage photo/texte/audio et une vidéo.

Elles ont ensuite assemblé les articles des différents binômes dans un document canva, en intégrant les liens vers les différents articles hébergés par leur soin sur Nuage.

Les voir ici →



## Les outils présentés

- Book Creator
- Appareil photo  
Dictaphone
- Portail Apps:  
nuage, portailTubes
- Canva
- Edu QR

...

## Côté élèves

Tous les niveaux étaient concernés. Les élèves ont réalisé différentes activités comme :

- Mise en voix et enregistrements de poèmes
- Programmation sur Scratch Junior
- Découverte du journalisme avec Classe Investigation Junior, action du GN91
- Escape game de mathématiques
- Tautogrammes avec Oulipo
- Défis Esprits critiques, une action groupe numérique 91
- Cod'Essonne, une action du groupe numérique 91, et robotique avec BlueBot



### Focus sur les activités réalisées en CP

Les élèves de la classe de CP ont commencé la journée en découvrant la robotique et la programmation de déplacements à l'aide des bluebots et des challenges Cod'Essonne sur le thème de l'EDD.

L'après-midi, ils se sont servi des tablettes pour découvrir le pixel art sur l'application gratuite PixelDraw. Cliquez pour apercevoir leurs productions de fêtes.



### Et après?

Des ateliers numériques personnalisés auprès de l'ensemble de l'équipe enseignante sur les besoins qui n'ont pas pu être couverts sur place :

- Programmation et scratch junior
- Utilisation du mdm des tablettes
- Sélection d'applications et leur utilisation