



## 1 | ESCAPE GAME POUR LA MATERNELLE

SANTÉ ET NUTRITION REVUES LUDIQUEMENT



Deux enseignantes de maternelle de l'école primaire de Brières les Scellées ont imaginé créer et mettre en œuvre un escape game pour leurs élèves autour de la thématique de la santé et de la nutrition.

Mené en plusieurs sessions avec des groupes d'une dizaine d'élèves à chaque fois, ce dispositif leur a permis de réinvestir leurs connaissances autour de la thématique mais aussi celles travaillées par le biais des outils numériques régulièrement utilisés dans l'école (TNI, tablettes, bluebots)

Retrouvez l'ensemble des documents utilisés (fichiers ressources, déroulé etc...) pour mener cet Escape-Game + une vidéo de présentation :

> EN LIGNE ICI <

### ■ ESCAPE GAME, KEZAKO ?

**Classique** : En équipe, les participants sont enfermés dans une pièce. Le but est de s'échapper de cette pièce en moins de 45 à 60 minutes. Pour y arriver, ils auront à résoudre des énigmes en cascade, trouver des objets, manipuler des mécanismes, ouvrir des cadenas, découvrir des pièces secrètes, ...

**Pédagogique** : le dispositif est le même, avec en plus l'intention de revenir sur des notions déjà travaillées, ou de nouvelles notions qui seront abordées dans la suite de la formation... Les outils numériques y trouvent très facilement leur place.

## 2 | STARTUP FOR KIDS !

STARTUPS, LABORATOIRE DE RECHERCHE & ECOLES SUR UN MÊME SALON



Cet évènement a été organisé le 1er avril dans les locaux de l'école Centrale /Supélec sur le plateau de Saclay. Les élèves des écoles alentours ont pu participer à de nombreux ateliers. Au programme : des ateliers-découverte innovation, technologie et développement durable, hackathons, initiation au code, conférences et tables rondes... Startups, entreprises, laboratoires de recherche ont proposé aux élèves de tester leurs produits et ces rencontres ont permis un formidable partage de connaissances



### ■ A DECOUVRIR !

**Memoreasy** : utilise le principe de la répétition espacée : plus on réactive l'objet d'apprentissage à des moments précis dans le temps moins on l'oublie. Ce site permet un entraînement à la mémorisation : l'enseignant peut rentrer ses propres listes de mots à faire retenir .

Apprenez pour ne pas oublier  
Petite quiz : Web : la grande majorité grand écartement de temps, dans 4 semaines ça sert à rien.



**Lalilo** est un outil qui propose des exercices différenciés en lecture basés sur l'identification des sons, mots et la compréhension. Plus particulièrement destiné aux élèves de GS, CP et CE1, LALILO est accessible sur les ordinateurs et tablettes. L'enseignant peut créer son groupe classe et proposer des exercices individualisés à ses élèves. Il a ensuite accès à un tableau de bord détaillé qui lui permet de voir leurs résultats.

## 3 | TWITTENRIMES 2019 !

EN MAI, TWITTE CE QU'IL TE PLAÎT



Après vous avoir fait découvrir [la dictée numérique](#), [le numérique au service de l'apprentissage de la poésie](#), expérimenter pour certains d'entre vous [la twictée](#), voici un nouveau concept au service de la création poétique des élèves : le projet d'écriture collaborative autour de la poésie 2.0 Twittenrimes.

### ■ UNE ACTION COLLABORATRICE

Reconduit chaque année depuis 2017, ce projet amène deux classes à travailler de concert autour de la création d'un texte poétique sur un thème commun avec des contraintes linguistiques et une plus-value artistique et numérique .

Ce projet part du principe que l'enseignement de la poésie à l'école doit intégrer la double dimension ludique et technique avec l'acquisition de compétences linguistiques.

## 4 | EVENEMENT !

JOURNEE NATIONALE DU NUMERIQUE EDUCATIF



Le 20 mai, le groupe numérique de l'Essonne vous propose une journée de réflexion autour des usages du numériques de 9H00 à 13H00.

**Au programme :**

Une conférence de Grégoire Borst (professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'université Paris Descartes.)

Deux ateliers sur les thématiques du numérique éducatif viendront compléter cette matinée.

### ■ AU PROGRAMME

"Conférence : apports du numérique éducatif (G. BORST)

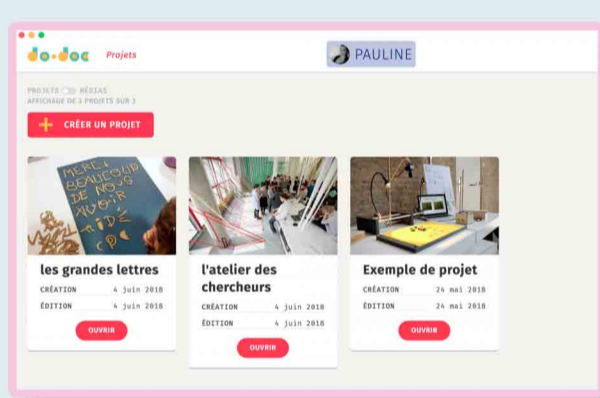
Ateliers :

- « Identifier les leviers permettant aux enseignants de développer des pratiques intégrant le numérique pour enseigner les apprentissages fondamentaux »

- « A l'ère du numérique, identifier les compétences auxquelles l'école doit préparer les élèves »

## 5 | DO-DOC (ATELIER DES CHERCHEURS)

DOCUMENTER ET CREER DES RECITS A PARTIR D'ACTIVITES DE CLASSE



Téléchargeable [ici](#)

Cette application gratuite et libre permet de capturer des médias (photos, vidéos, sons et stop-motion), de les éditer, de les mettre en page et de les publier de façon très intuitive.

Après avoir installé do.doc sur un ordinateur et branché à celui-ci une webcam ou un visualiseur, les élèves peuvent très facilement filmer ou photographier leurs productions.

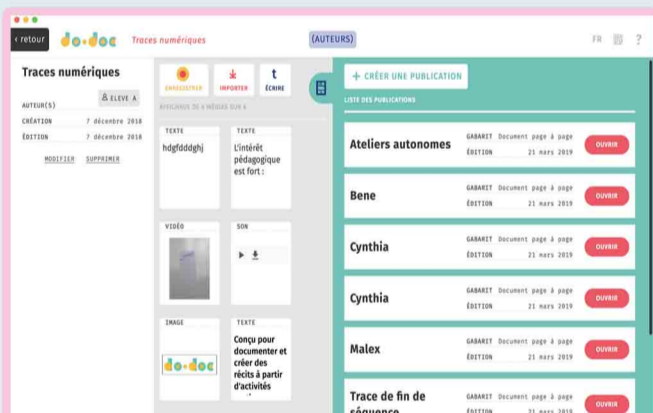
Lors de projets collectifs, les élèves peuvent facilement collaborer sur une même publication partagée. L'enseignant peut suivre l'avancée des projets des élèves comme les créations plastiques ou les projets technologiques.

Le recours à do.doc sera également facilitateur pour la réalisation de capsules vidéos et de documents explicatifs.

### ■ ACCESSIBLE DANS LA CLASSE

Cette interface de consultation et de création de contenus embarque également un serveur : n'importe quel appareil connecté au même réseau wifi que l'ordinateur (smartphone, tablette) pourra accéder à do.doc et à ses contenus. Ainsi, les élèves peuvent conserver les traces de leur travail et y avoir accès en autonomie à partir de l'ordinateur ou de n'importe quel autre appareil connecté.

Plus d'informations [ici](#)



> UNE PETITE DEMO VIDEO ? <

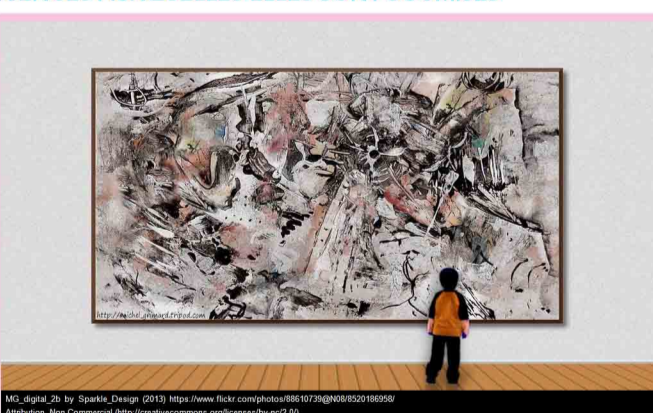
## 6 | DES IMAGES LIBRES DE DROIT

TELECHARGER DES IMAGES TOUT EN RESPECTANT LES LICENCES AUXQUELLES ELLES SONT SOUMISES

Les enseignants et les élèves ont toujours besoin d'images numériques pour des présentations, des articles de sites d'école ou des diaporamas.

Mais même en effectuant une recherche avancée pour trouver des images libres de droit, la plupart des images de votre recherche standard sont protégées par le droit d'auteur.

Alors, comment faire? Pour le savoir, lisez cet article

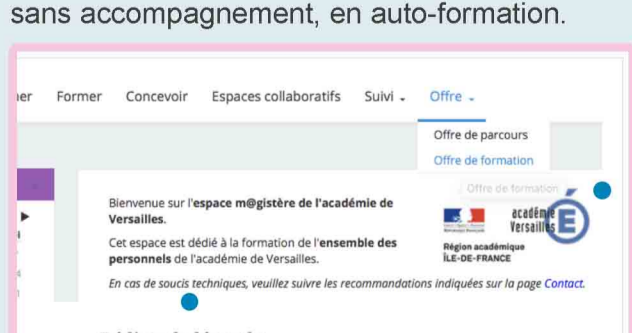


> EN LIGNE ICI <

## 7 | L'AUTO-FORMATION !

UNE ETAPE DANS LE PARCOURS CARRIERE D'UN ENSEIGNANT

La plateforme M@gistère propose à tous les personnels de l'Éducation nationale une offre de formations à distance, accompagnées ou non, en se connectant avec son adresse professionnelle. Un volet de porte-feuille d'offres est consacré à la formation ouverte, c'est-à-dire, sans accompagnement, en auto-formation.



### ■ THEME : LE NUMERIQUE

Vous trouverez de tous les thèmes en auto-formation, et entre autres sur le numérique:

- Enseigner avec des tablettes à l'école primaire : auto formation 3h

- S'initier à la classe inversée : autoformation 4h30

- Programmer avec Scratch : 4h

> EN LIGNE ICI <