

Retrouvez l'actualité du numérique dans notre département, et ailleurs...

## LIVRES NUMERIQUES & PROJETS PEDAGOGIQUES

### - Créer des livres ou des cahiers de vie numériques -

Passer du papier au numérique permet de travailler des compétences d'écriture et du b21 tout en disposant de visuels en couleur et de médias plus variés (photos, vidéos, ...).

Pour vos projets (*journal scolaire, compte-rendu de visite pédagogique, recueil de chants, adaptation de roman, cahier de vie en maternelle, ...*), il existe plusieurs solutions :

- Des solutions en ligne telles que [Madmagz](#) ou [Calaméo](#) (option de base gratuite).
- Des solutions intégrées aux ENT telles que celle proposée par [One](#) (inscription gratuite pour une classe).
- Des solutions telles que [Didapage](#) licence offerte par la DSDEN ( [inscriptions ici](#)) ou [mescahiers.eu](#)
- Des solutions «tablettes» avec [Bookcreator](#) par exemple.

## PROJET QR CODE

### - Le QR Code entre en classe -

Le QR Code est un code barre qui permet, via le portable ou la tablette, d'accéder à des contenus en ligne.

Les usages en classe peuvent être nombreux :

*présentation de travaux numériques, création de jeux de piste, guide pour portes ouvertes ou exposition...*



[retrouvez sur R91 un exemple d'utilisation du QRCode en classe](#)

## RESSOURCES



### - TINY TAP -

Vous disposez de tablettes (Android, Ipad, ...) ? Voici une **application** permettant de créer (ou faire créer) des jeux éducatifs (loto, puzzle, quizz) et de tester ceux déjà créés.

[Plus de renseignements](#)

## SAVOIRS

### - Ecole & société numérique -

Retrouvez ici l'intervention du Recteur Monteil, chargé d'une mission interministérielle sur l'éducation dans la société numérique.

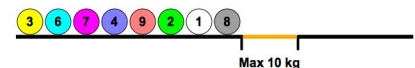


## JEUX DE LOGIQUE



### CASTOR INFORMATIQUE

### - Codage : des situations problèmes-



Vos élèves sauraient-ils, en changeant l'ordre des bûches, les faire passer sur ce pont qui ne supporte que 10 kg ? Entraînez-les dans ce concours ouvert jusqu'au 24 novembre 2015 (ouvert aux CM1/CM2, 45 minutes, 18 questions ludiques pour aborder le codage).

[Inscrire sa classe au concours](#)

ABONNEZ VOUS !