



## SPÉCIALE "AMBASSADEURS DU NUMÉRIQUE" #ADN91

Cette Newsletter a entièrement été composée à partir d'articles et vidéos produits par les Ambassadeurs Du Numérique de l'Essonne.

Ces professeurs des écoles sont répartis sur tout le territoire, dans tous les niveaux de classe, ils disposent d'un minimum d'un matériel numérique de base (une tablette et un vidéoprojecteur) auquel s'ajoute éventuellement d'autres équipements. C'est cette grande variété qui rend ce retour de pratiques numériques encore plus intéressant !

Nous tenions donc à remercier grandement ceux d'entre eux qui se sont inscrits dans cette newsletter dont le but est bien de rendre compte de la variété de pratiques et d'essayer de les mutualiser.

### ADN ET APPLICATIONS

Avec chacun son matériel, ses affinités, son niveau de classe, les ADN utilisent des applications variées. Découvrez les au travers de ces capsules vidéos "faites maison" de productions d'élèves ou d'élèves en classe...

**SWEETHOME 3D** : présentation d'un travail hybride sur le plan de la classe (le déroulé à voir dans la classe de CP de Julien Bonneau)

**GENIALLY** : comment se servir de Genially pour créer de l'interactivité (tablette ou VPI) dans le cadre d'un atelier de lecture/écriture ? (une vidéo d'Isabelle Laborde)

**CLAVIER MÉTALO** : voici un outil permettant aux élèves de trouver l'orthographe d'un mot en autonomie tout en renforçant leur conscience phonologique (une vidéo de Sébastien Romney)

**LALILO** : connaissez-vous cette application web d'étude du code qui s'adapte au niveau de vos élèves et permet d'avoir un suivi de leurs réussites ? (une vidéo de Charlotte Bertail)

**LALILO** : la même application web d'étude du code utilisée en classe **ULIS** : organisation de classe, abuts, avis ... (une vidéo d'Anaïs Pettavel)

**PINCES ENREGISTREUSES** : un outil d'enregistrement sonore ultra-simple utilisé dans un escape game ! Autre outil : **lockee**, pour créer des codes numériques (une vidéo de Catherine de Sousa)

**BOOKCREATOR** : un exemple d'utilisation de cet outil de création de livres multimédias dans le cadre d'ateliers autonomes de phonologie (une vidéo de Julie Guillemain)

**TBI, TABLETTE & ORAL** : En petite section utiliser les outils numériques pour travailler le langage d'évocation dans le cadre d'activités menées lors de la SOP (semaine olympique et paralympique). Toutes les explications en fin de capsule... (une vidéo de Nathalie Cortade)

**GREENSCREEN** : découvrez une application permettant de générer des fonds fictifs sur les vidéos de vos élèves : théâtre, poésie, webTV... (présentée et tutorisée par François Carrez)

**PRATIQUES NUMÉRIQUES** : que faire tout simplement avec un visualiseur, un vidéoprojecteur, une tablette ? Quelques pistes ici... (une vidéo de Loïc Brizard)

**ESCAPE GAME & DECLENCHEUR DE LANGAGE** : les situations de jeu tel que l'escape game sont très favorables aux interactions entre élèves. Retrouvez sur cette capsule toutes les bonnes raisons de se lancer dans un tel dispositif. (une capsule d'Annabelle Lecadet)

**KAHOT** : une application pour créer facilement des quiz interactifs (une mise en situation dans la classe de CE1 d'Erwann Drouard)

trois pistes à explorer, présentées par Marina Thieyre  
 ⊕ **MUR SONORE** : une utilisation du mur sonore en phonologie  
 ⊕ **BOOKCREATOR** : un livre numérique autour des châteaux forts !  
 ⊕ **CLASSE NUMÉRIQUE** : une présentation de l'outil classenumerique pour créer des plans de travail individuels

**STOPMOTION & POESIE** : Pour les 150 ans de la mort du poète Paul Fort, la classe de Cm1 a choisi de traduire le poème "la ronde autour du monde" en différentes langues et d'en faire un film d'animation, un beau projet interdisciplinaire (une capsule vidéo d'Anne Rouault)

**EXPOSES NUMÉRIQUES** : découvrez à quoi ressemble un exposé numérique sur les crustacés et réalisé avec **Explain Everything** par les élèves de la classe (une capsule d'Eric Peytavy ou plutôt de ses élèves...)

**QUIVER** : et pourquoi ne pas tester une application de dessin en réalité augmentée (une capsule vidéo proposée par Malika Derouet)

**SPEED APPLI** : 22 applications utilisées en classe par cette ADN et présentées en courtes infographies très parlantes (**multimaths, orthophore, quizziniere, ...**) ! (une vidéo réalisée à partir des infographies d'Audrey Seigneurin)

**DEFI TABLES** : une présentation de l'utilisation de l'application Défi tables. (une capsule vidéo de Valérie Gaudin)

**ANKI** : dans cette classe, on se sert d'Anki, application d'aide à la mémorisation basée sur la répétition espacée et la mémorisation active. (une capsule in situ de Vincent Pendino)

**IPAD** : une vidéo comprenant une série de tutoriels sur la prise en main de tablettes Ipad et de l'application EnClasse (une capsule vidéo de Sébastien Lemoussu)

### ADN & ACTIONS DÉPARTEMENTALES

Les actions départementales sont l'occasion de s'exercer, d'essayer, avec des supports créés par des groupes départementaux. Voici quelques retours autour de Lundi?L'info!, Cod'Essonne, Délivré Moi, Etwinning Robot Quest ...

**TOUCHCAST & WEBTV** : cette vidéo est réalisée par les élèves de CM2 dans le cadre du concours **Délivrémoi** organisé par le groupe MDL, avec l'application Touchcast ! (une capsule de Charlotte Cabos)

**Etwinning Robot Quest** : partant de la plateforme Etwinning, découvrez ce challenge robotique inter-classes directement en situation en classe ! (une capsule vidéo de Jeremy Roucou)

**STOPMOTION** : dans le cadre de l'action **Non au harcèlement**, voici un stop motion réalisé en papier découpé avec l'application **StopMotionStudio** (un joli projet porteur de message d'Isabelle Jaillard)

**LUNDI ? L'INFO !** : un retour fort enjoué de la classe de CM1 sur leur année passée à travailler l'E.M.I. avec Lundi?L'info! (une capsule de Valérie Brunet-Manquat)

**CLASSE MEDIAS** : Préparation et tournage de journal télévisé dans le cadre de la participation au dispositif **Classe Medi@s** avec l'application Touchcast (une capsule "compte-rendu" d'Alexandre Pichon)

### ADN ET PROGRAMMATION

Robotique et programmation sont de belles occasions de travailler le raisonnement logique, la résolution de problème, le travail de groupe etc... Retrouvez ici quelques retours d'ADN sur des projets variés :

**CONCOURS ALGOREA** : faisant suite au concours castor, ce concours en scratch est visible dans cette capsule et rend compte des défis du concours ! (une présentation vidéo de Gaëlle Bellanger)

**MICRO:BIT** : une vidéo donnant à voir diverses pratiques numériques, dont une de programmation en blocs avec l'application **micro:bit** (une capsule vidéo pleine de pistes à suivre de Yoann Marsegan)

**DASH & BBOT** : l'indémontable bluebot et son grand cousin Dash à voir ici en séance de classe ! (une vidéo de Fabienne Carron)

**BLUEBOT & ECRIT** : une courte vidéo rendant compte de la possibilité d'utiliser ce petit robot au service d'autres domaines d'apprentissages tel que l'écrit... (une capsule vidéo de Nathalie Jeanin réalisée très aisément avec **Inshot**)

**OZOBOT** : le petit robot ozobot passe son permis vélo, un projet interdisciplinaire à tester absolument ! (une vidéo récapitulative de Bruno Hulin)

**ATELIERS DE CODAGE** : un **powtoon** pour vous montrer un fonctionnement en atelier autour du codage (avec entre autres **lightbot**, **mousebot**, etc) (une capsule vidéo d'Estelle Trillaud)

### FOCUS SUR COD'ESSONNE



150 classes participantes, dont certains des ADN, cela méritait de profiter de cette Newsletter pour remercier tous les élèves et enseignants ayant pris part à ce défi !

Voici le retour de deux ADN sur ce challenge.

**BBOT** : visionnez ici les différentes étapes de préparation au défi, réalisées dans cette classe de CP (une vidéo d'Audrey Ouel)

**BBOT EN CLASSE** : au travers de cette capsule, l'enseignante donne la parole aux élèves et explicite les différents apprentissages utiles à ce défi ! (une capsule vidéo de Caroline Brun)

Profitez-en aussi pour aller visionner les réponses en vidéo aux trois défis de cette année !



### RESTONS CONNECTÉS



nous suivre sur Twitter > @EN\_num\_91  
 notre site ressources > www.ressources91.ac-versailles.fr  
 pour vous inscrire > groupernumerique91@ac-versailles.fr