



# 120

## La lettre du référent numérique



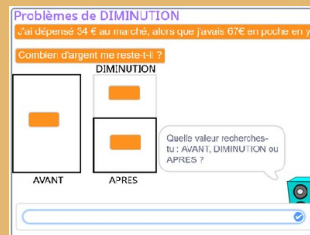
### Circonscription de St Gervais | Pays du Mont-Blanc

#### [Résolution de problèmes]

##### # Un logiciel pour s'entraîner

Développé par Vincent Lobry, PEMF, ce logiciel réalisé sous scratch reprend la démarche que nous avons pu vous présenter lors des différentes animations pédagogiques sur l'enseignement de la résolution de problèmes.

Le logiciel permettra à terme de balayer les 4 types de problèmes proposés dans la typologie. Des aides tutorielles sont proposées à l'élève qui en a besoin afin de le guider tout au long de la résolution et notamment en s'appuyant sur l'outil de modélisation. Le jeu se fait en ligne.



S'entraîner :

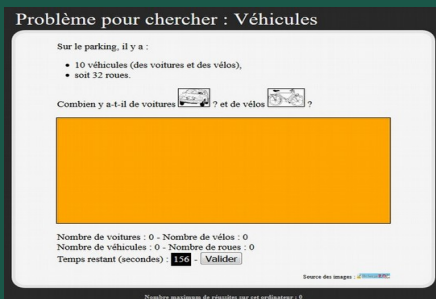
<http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/mathsenvie/spip.php?article207#Le-logiciel-generateur-de-problemes-pour-s-entraîner>

#### [Un problème pour chercher : les véhicules]

##### # Le site des jeux d'évasion pédagogiques et de la gamification

Il s'agit d'une application web permettant d'expérimenter le problème des véhicules : des voitures et des vélos sont stationnés sur un parking. On connaît le nombre de véhicules et le nombre de roues, mais on ne connaît pas le détail. A l'élève de retrouver le nombre de voitures et de vélos.

Le principe : l'élève fait glisser les voitures et/ou les vélos sur le parking et clique sur le bouton "Valider" pour vérifier sa solution. Il a 3 minutes pour résoudre un maximum de problèmes. Possibilité de jouer sans chronomètre.



Résoudre : <http://micetf.fr/vehicules/>

#### [Mathéros]

##### # Pour devenir un super-héros du calcul mental

Pour l'enseignant :

- Progressivité des apprentissages par paliers de compétence.
- Suivi de la progression des élèves et de la classe.
- Personnalisation de la progression de la classe.



Pour l'élève :

- Ludification des apprentissages.
- Propositions de remédiation et apprentissage par la manipulation.
- Apprentissage et entraînement personnalisé en fonction des réussites et difficultés de l'élève.



Chaque compétence suit un processus d'apprentissage et d'entraînement :

- J'apprends : manipulation et mémorisation
- Je m'entraîne : automatisation des compétences
- Je pars en mission : les compétences mises en jeu
- Je valide : attestation des compétences

S'inscrire : <https://matheros.fr/>



#### LE [Dossier]

##### # L'année scolaire 2019/2020, je me lance, j'expérimente...

Si vous souhaitez expérimenter certains usages ou outils (la circonscription dispose de matériel numérique en prêt), cela s'anticipe dès maintenant...

##### J'expérimente un ENT

L'espace numérique de travail répond très généralement à vos problématiques d'école lorsque je peux échanger avec les équipes :

communication avec les parents, cahier de textes numérique, partage de ressources pédagogiques, trace des parcours, autonomie des élèves, plans de travail, publications sécurisées sde photos, classe de découverte ...



Je peux venir participer à conseil des maîtres sur le sujet, vous aider à démarrer et vous accompagner tout au long de l'année...

Deux éditeurs d'ENT (Beneylu, ONE,) ont signé à ce jour une convention avec l'académie de Grenoble, permettant d'intégrer automatiquement les données de vos élèves !



##### Je me lance (mais pas tout seul) dans un Escape Game

Si vous souhaitez vous lancer dans l'aventure au sein d'un collectif d'enseignants, deux formats envisagés :

- co-construction dans le cadre de la commission numérique ;
- co-construction dans le cadre des projets « Heures du Numérique ».

##### Je deviens le correspondant numérique de mon école

Reconduisez votre participation ou si plus personne ne représente votre école, c'est l'occasion de pouvoir échanger, découvrir, concevoir et partager des usages numériques au sein de plusieurs sous-commissions.

##### Je teste une tablette en classe

Deux tablettes sont en prêt pour vos projets. Une seule tablette pour la classe permet déjà de filmer ses élèves en EPS pour travailler les stratégies, prendre conscience de son corps, s'enregistrer pour s'auto-évaluer, réaliser des capsules vidéo pour la classe...

##### Je teste les robots en classe

Deux lots de robots sont en prêt, pour la maternelle (codage de déplacements) et pour l'élémentaire (algorithmes, programmation...). Nous disposons de séquences prêtes à l'emploi pour une mise en œuvre simple dans la classe avec une approche ludique et pluridisciplinaire !

##### J'utilise les outils numériques au service du langage oral

Les pincettes à linge enregistreuses ou le micro MP3, vous connaissez ? Deux outils pour s'enregistrer à tester...

##### Je mets en place des QR Codes pour les élèves et les parents

Enrichir les cahiers des élèves de contenus multimédia, favoriser la communication avec les parents... les usages sont multiples. 5 minutes de prise en main pour de multiples possibilités et gain de temps garanti !

##### Je teste un visualiseur

Avant toute demande d'achat, nous pouvons vous prêter deux types de visualiseurs permettant de projeter tout contenu non numérique sur votre vidéoprojecteur. Le complément indispensable du vidéoprojecteur ou TNI.

##### D'autres propositions ?

Elles seront les bienvenues ! Je reste à votre disposition pour vous aider...



Pour toutes ces propositions, faites-vous connaître d'ici la fin de l'année scolaire afin que tout soit planifié pour vous dès la rentrée et que vous puissiez anticiper au mieux votre aventure numérique ;-)