



La lettre du référent numérique

124

Circonscription de St Gervais | Pays du Mont-Blanc

[Créer une carte de Noël numérique]

Sur le site AbuEdu, les élèves vont pouvoir créer simplement et rapidement une carte de Noël numérique avec possibilité d'enregistrement.



Réalisez des cartes dès la GS :
- sélectionnez la taille de votre carte ;
- choisissez vos motifs, autant que vous le souhaitez ;
- placez-les sur la carte, changez leurs tailles, faites-les passer au premier plan ;
- supprimez éventuellement des éléments ;
- sauvegardez votre image et imprimez-la !

Créer : <http://bd.abuledu.org/noel/>

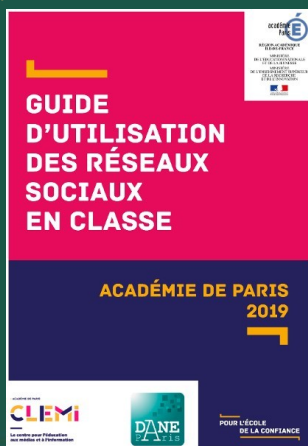
[Guide d'utilisation des réseaux sociaux en classe]

A destination des enseignants qui mettent en œuvre des projets pédagogiques appuyés sur les réseaux sociaux.

Ce guide propose des règles de bon usage numérique pour un comportement éthique, responsable, fiable et sécurisé sur Internet. Son ambition est double :

- aider les enseignants à connaître et maîtriser les étapes nécessaires à la mise en place d'un usage pédagogique d'un ou plusieurs réseaux sociaux ;
- présenter des exemples inspirants d'utilisation pédagogiques des réseaux sociaux en classe.

Lire : https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_1973881/guide-d-utilisation-des-reseaux-sociaux-en-classe



LE [Dossier]

Retour du salon Educatec-tice 2019

Suite à ma visite sur le salon, je vous fais partager quelques coups de cœur glanés au fil des allées... Ces trois nouveautés, parmi tant d'autres ont donc particulièrement retenu mon attention de par leur intérêt pédagogique.



Ma classe GUIDE, pour faire créer par ses élèves des applications mobiles de découverte

Itinéraire sportif, balade historique, observation de la faune et de la flore, découverte d'un écoquartier, visite d'une nouvelle école, d'un monument ou d'une usine, rétrospective d'un voyage scolaire, d'une année de vie de classe ou PEAC (parcours d'éducation artistique et culturelle), exposé scientifique, chasse au trésor, défi mathématique... ce sont autant de sujets et d'occasions de créer, en classe, une application thématique ou un parcours mobile. Découvrir : <http://classetice.fr/spip.php?article118>



E-kids, un support pédagogique numérique pour accompagner les enseignants du primaire à mener des projets entrepreneuriaux

E-kids propose des activités qui permettent à chaque élève de développer son estime de soi et son plein potentiel en vivant une véritable aventure entrepreneuriale. Avec e-kids, tous les élèves sont acteurs du projet et acteurs de leurs apprentissages. E-kids permet de guider les enseignants pour mettre en œuvre de vrais projets dans lesquels les élèves vont être acteurs et vont pouvoir réaliser des actions concrètes dans leur école. Ces actions peuvent être liées au social, à l'environnement, au vivre-ensemble... à chaque classe de décider ! Découvrir : <https://e-kids.fr/>



[Prof74]

Quand les enseignants de notre circonscription partagent...



« Depuis le temps que je me balade en toute impunité sur le web pédagogique à la recherche d'idées nouvelles, de fiches appropriées et de jeux bien pensés... Il m'a semblé opportun de participer à mon tour à cette grande fête du partage. Je me suis demandé ce que je pouvais bien apporter de nouveau à ce grand déballage. Mais en y réfléchissant, il y a une multitude de choses. De ces petites choses qu'il nous a fallu un temps fou à imaginer, concevoir, tester puis changer pour qu'enfin elles nous fassent gagner du temps. Et dieu sait si le temps est la difficulté majeure dans ce métier. A mon tour donc, en toute modestie et comme un juste retour des choses, de vous faire peut-être gagner un peu de temps... »
Lucien, école de Marlioz à Passy

Découvrir : classecm.eklablog.fr/

Lilémø, un jeu d'apprentissage de la lecture

Tellement évident qu'on se demande pourquoi personne n'y avait pensé avant ! Liant numérique et manipulation, il deviendra à mon sens un outil indispensable dans la classe, en complémentarité de toute méthode de lecture. Lilémø est un outil dédié à l'apprentissage de la lecture syllabique et de l'écriture. Il s'appuie sur la curiosité, l'observation de l'enfant pour qu'il découvre progressivement, seul ou en petit groupe, le principe syllabique de la lecture en se focalisant sur l'étape clé du codage. Lilémø opère sur la reconnaissance de cubes et une synthèse vocale qui oralise en sons (phonèmes) la lecture de lettres ou suite de lettres (graphèmes) et les fusionne progressivement. Découvrir : <https://lilylearn.com/nos-jeux/lilemo/>

