



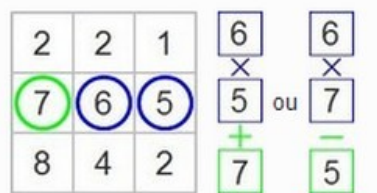
La lettre du référent numérique

098

Circonscription de St Gervais | Pays du Mont-Blanc

[TRIO]

TRIO, un jeu original pour réviser ses tables et faire du calcul mental



Principe du jeu: trouver trois nombres alignés dont le résultat de la multiplication de deux d'entre eux (en bleu) augmenté ou diminué du troisième (en vert) soit égal à la cible (en rouge) préalablement tirée au sort (ci-contre: le trio a bien atteint sa cible car $(6 \times 5) + 7 = 37$ mais il y en a d'autres: $(4 \times 8) + 5$ ou $(8 \times 5) - 3$...)

Ou comment réviser ses tables et travailler en calcul mental. Les différents paramétrages permettront d'adapter le jeu et de le complexifier pour les plus forts. À tester d'urgence!

Jouer : http://www.acamus.net/index.php?option=com_content&view=article&id=305&catid=41&Itemid=219

[jigsawplanet]

Générer et faire des puzzles en ligne

Des centaines de modèles disponibles!

La manipulation des pièces se fait avec facilité. Le clic droit permet de les faire pivoter, l'assemblage ou désassemblage sont très intuitifs.

Rien de plus simple :

- Importer une image
 - Lui donner un nom
 - Choisir le nombre de pièces, de 4 à 300
 - Choisir la forme des pièces
 - Réaliser éventuellement une rotation de son image
 - Donner un ou des mots clés pour retrouver votre puzzle dans la banque
- Il ne reste plus qu'à jouer! Créez vos puzzles ou utilisez la banque existante.



Jouez, créez : <http://www.jigsawplanet.com/>

[Edumoov]

Travailler avec un cahier journal numérique

L'application "Cahier Journal" a été conçue pour faciliter et automatiser une partie des tâches de préparation quotidiennes de la classe.

En s'appuyant sur votre emploi du temps, le système vous permet de renseigner chaque semaine votre cahier journal.

- Concevez votre emploi du temps : programmez vos plages horaires et vos séquences, personnalisez vos semaines, vos journées et la structure de vos cours.

- Remplissez votre semainier et vos journées grâce à votre emploi du temps. Créez, modifiez et déplacez vos séances.

- Insérez automatiquement les fiches de préparation de votre choix.

- Accédez en permanence à vos fichiers et vos préparations sans clé USB.

- Liez tous vos fichiers joints à votre cahier journal.

- Accédez à votre cahier journal en ligne depuis n'importe quel appareil connecté.

- Sélectionnez les compétences des programmes et insérez-les automatiquement.

- Imprimez votre cahier et votre emploi du temps.

Pour en savoir plus et découvrir cet outil (payant) : <https://www.edumoov.com/pages/cahier-journal-numerique>

LE [Dossier]

Des outils numériques au service de l'enseignement de l'oral

Ce que disent les programmes

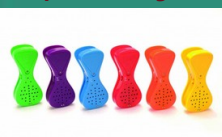
Cycle 1 : À l'école maternelle l'élève « [...] doit acquérir un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre. » « La manipulation de la langue permet aux enfants de s'approprier les règles qui régissent la structure de la phrase, d'acquérir du vocabulaire dans des séquences spécifiques avec l'aide de l'enseignant. »

Cycle 2 : Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes au travers de l'enregistrement et de l'écoute ou visionnement de sa propre prestation ou d'autres prestations.

Cycle 3 : Le langage oral étant caractérisé par sa volatilité, le recours aux enregistrements numériques (audio ou vidéo) est conseillé pour permettre aux élèves un retour sur leur production ou une nouvelle écoute dans le cas d'une situation de compréhension orale.

Les outils numériques vont donc se révéler forts utiles pour s'enregistrer, s'écouter, avoir un retour réflexif sur sa production orale, se corriger, s'évaluer... dans le but de s'améliorer. Vous trouverez ci-dessous une sélection d'outils qui peuvent vous y aider.

Les pinces à linge enregistreuses



Ces six pinces de couleurs vives permettent d'enregistrer un message de 10 secondes maximum puis d'écouter le message enregistré. Les enfants peuvent enregistrer leur propre message puis les clipser dans la classe.

Un aimant sur le dos de la pince permet de les fixer sur différentes surfaces pendant que des dessins, images... seront clipsés dans la pince.

Le mur sonore interactif

Placez des cartes, des objets ou dessins dans les poches, puis enregistrez un second message relatif à l'objet placé. Cette ressource est facile à utiliser pour les enfants et les enseignants.

Les enregistrements sont effectués en appuyant simplement sur le bouton vert de la poche et l'enregistrement se situe dans la boîte noire en haut. Un interrupteur simple vous permettra alors d'écouter le message en appuyant sur le bouton vert.

Vous pouvez enregistrer plusieurs séquences.



La barre enregistrable

Créez des histoires parlantes, des horaires de classe, des jeux de Questions/Réponses sur cette barre enregistrable.

Les enfants ou les enseignants peuvent placer leurs propres images ou mots, puis enregistrer un message d'une durée maxi de 10 secondes par espace. Suffit d'appuyer pour lire le message.



Les micros enregistreurs MP3

Outils maître et élève, afin de créer des situations de langage permettant à l'élève de s'enregistrer et surtout de pouvoir s'écouter directement. Ces micros permettent de générer et récupérer un fichier mp3.



En prêt sur la circonscription

Pinces à linge enregistreuses et micros MP3

