



# NUMERIQUE 49

Usages pédagogiques  
du numérique à l'école

le bulletin de  
l'équipe numérique  
du 49

  
**ACADÉMIE  
DE NANTES**  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de Maine-et-Loire

N°6 - JANVIER 2024

## ACTUALITÉS NUMÉRIQUES



### L'IDÉE PROJET

CYCLE 1

CYCLE 2

CYCLE 3

### L'ESPACE PÉDAGOGIQUE DU 1ER DEGRÉ



### DES RESSOURCES DANS TOUS LES DOMAINES !



L'**espace pédagogique** du 1er degré propose de nombreuses ressources. Un clic sur un domaine donnera accès aux ressources correspondantes.

La recherche est facilitée grâce à un menu proposant un **filtre par compétences, niveaux**, par **mots-clés**,... Pour le numérique, vous pourrez par exemple trouver :



**Organiser ses  
ressources sur e-primo  
avec le Wiki**



J'ai peigné la girafe

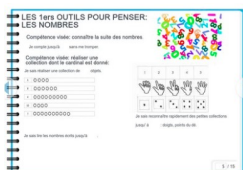
**Défi écriture poétique  
« du papier au clavier »**



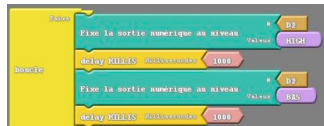
**Elaborer un cahier  
de vie sur e-primo**



**Dix mois un poème**



**Elaborer un cahier de  
réussite sur e-primo**



**Créez vos objets animés :  
entre programmation et  
électronique**



**Ecrit court et écrit  
long avec e-primo**



**En forme pour 2024 :  
un escape game**

### Migration imminente de la messagerie professionnelle



Le changement de Webmail académique que nous vous annonçons dans la **newsletter n°4** a quelques mois de retard mais ne saurait tarder. Une communication académique paraîtra bientôt pour préciser **les instructions et conseils** liés à cette migration. L'équipe numérique 49 s'en fera le relais dès que possible et restera disponible pour vous accompagner.



Retrouvez les anciens numéros  
de la newsletter en cliquant ici



# ON VOUS RÉPOND

Comment réaliser un sondage auprès des parents ?



**Evento** est un outil institutionnel permettant d'**organiser des sondages**.



Que ce soit pour **planifier les rencontres parents/enseignants**, **connaître les disponibilités** de certains lors de sorties scolaires, ou encore **déterminer un horaire pour une réunion**, Evento simplifie l'organisation.

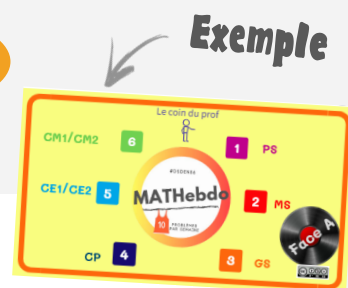
Ici, un **tutoriel** pour organiser les rencontres parents/enseignant.



## DES OUTILS À DÉCOUVRIR...



**MATHebdo** est une action menée dans le département de la Vienne dont l'objectif est de **proposer des problèmes aux élèves de chaque classe** afin qu'ils puissent avoir rencontré tout au long de leur parcours les différents problèmes et les stratégies associées. Ainsi, **10 problèmes de la PS au CM2** sont proposés chaque semaine. On y trouvera par exemple des situations en arithmétique, en géométrie, en logique, des problèmes de recherche ou d'entraînement ainsi que des photos-problèmes. À noter qu'il sera possible d'**intégrer le Genially dans e-primo** (blog, cahier multimédia,...) si vous le souhaitez. N'hésitez pas à contacter votre ERUN si besoin.



**Pour manipuler des fichiers PDF** : vous souhaitez **fusionner**, **fractionner**, **extraire des pages**, **faire pivoter** et **mélangez** vos fichiers PDF ? Plusieurs sites internet permettent de faire ces manipulations en ligne mais il est préférable d'utiliser des solutions à installer sur votre ordinateur. Ainsi, **vous savez où sont stockées vos données** et **vous pouvez utiliser l'outil** même **hors connexion**.

**PDFsam Basic** est un **logiciel gratuit et opensource**.

**Tuto en ligne**



**PDF24 creator** est une autre **solution gratuite**.

**Tuto vidéo**



Retrouvez votre ERUN et ses coordonnées en cliquant sur l'image





# UN ESCAPE GAME MATHÉMATIQUES !

CYCLE 2

CYCLE 3



Commencez par  
lire le document  
d'accompagnement



Découvrez l'**Escape Game Team Anjou 2024**, créé par l'équipe de circonscription d'Angers-Nord-Loire avec des professeurs des écoles en « constellation mathématiques ».

Le jeu propose **quatre parcours différents** (deux pour le cycle 2 et deux pour le cycle 3), sollicitant des **compétences en numération, calcul, grandeurs, mesures et géométrie**. Pour chaque parcours, quatre degrés de difficulté sont proposés, ce qui permet une **différenciation** selon les profils d'élèves.



Pensez-y ! Cet escape game peut être **intégré dans e-primo** (cahier multimédia, blog,...). Les élèves pourront ainsi y avoir accès en restant dans l'ENT.

Tuto vidéo



## COMPÉTENCES

- ☒ Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés.
- ☒ S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses.
- ☒ Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.
- ☒ Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.
- ☒ Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations.
- ☒ Lire et repérer des informations sur un support numérique
- ☒ Utiliser des fonctions simples de traitement de texte
- ☒ Evoluer dans un environnement numérique