

# NUMÉRIK

la newsletter de l'actualité numérique

NOVEMBRE 2022 | VOLUME NO. 10

Directrice de la Publication : Karine Aïssou - IEN Mission Numérique

Rédactrice en chef : Cécile Roung - CPD Numérique

Maquette & Rédaction : Christophe Salomé - Erun

## Sommaire

- La semaine du code en maternelle
- Du côté de Prim à Bord
- Astuces raccourci clavier
- Rondissimo App Puzzle
- En Bref... Digirecord, Dis-moi, Salut l'info



## Semaine du Code en Maternelle

Les élèves de l'école Maternelle du Careï, à Menton, ont pu jouer le jeu de la semaine du code début octobre au travers d'ateliers tournants mis en place dans leur salle de motricité.

La volonté de l'équipe enseignante était de proposer des activités ludiques sans écran.

4 ateliers décrochés attendaient les enfants dans leur salle de motricité :



### Le robot idiot

Se déplacer sur un quadrillage en respectant des instructions



### Les robots Thymio

Manipuler pour comprendre les comportements programmés



### Jeu du sandwich

Empiler les tranches comme sur le modèle



### Le train électrique

Anticiper et modifier le trajet avec les aiguillages

Le dynamisme de l'équipe, la disponibilité des parents d'élèves et l'intervention de l'ERUN ont permis de mettre en place plusieurs créneaux chaque matin. Chaque classe a pu profiter 2 fois du dispositif de 45 minutes dans la semaine.

L'objectif de ces ateliers tournants n'était pas de faire créer immédiatement du code aux enfants, mais de leur permettre de développer la logique, le rapport cause-conséquence, l'anticipation des événements, le découpage d'actions longues en actions plus petites, le langage comme moyen de synthétiser les actions... Toutes les compétences nécessaires à la programmation.

Le **matériel** utilisé restera en prêt dans l'école le temps nécessaire pour que les classes puissent le réinvestir tout au long de l'année.



La Semaine du Code  
quèsaco ?

La Semaine du Code sur  
**EDUSCOL**

La CodeWeek ou Semaine européenne du code est une initiative citoyenne soutenue par la Commission européenne qui encourage l'apprentissage de la programmation informatique.

Chaque année, la CodeWeek offre aux participants de tous âges la possibilité de faire leurs premiers pas vers le codage ou d'approfondir leurs connaissances dans ce domaine en les réunissant pour apprendre à se servir de la programmation comme outil de création.

# En bref...



Quizinière permet aux enseignants et aux formateurs de créer et de partager des exercices en ligne en toute simplicité. Textes à trous, QCM, dessins, enregistrements audio ou vidéo, ... les possibilités sont nombreuses.

Quizinière est gratuit et respecte la protection des données personnelles.



## Scribe - CEMEA un transcripteur Audio/Vidéo en Texte

L'objectif de ce programme en ligne est de fournir un outil simple et rapide pour permettre de récupérer un texte et l'utiliser comme version numérique. Ceci peut être pratique pour retransmettre rapidement des audios par écrit, par exemple. Il vous suffit de vous enregistrer en train de les lire à haute voix, puis d'envoyer votre fichier audio pour qu'il soit transcrit au format texte.



## Podcast

### Xavier Fontanges Créateur des BIN's

Dans cette interview Xavier Fontanges revient sur la création des Brigades d'Interventions Numériques (**BIN's**) dans le département des Yvelines. Cette modalité de formation a fait son apparition cette année dans les Alpes maritimes et rencontre un succès certain tant auprès des élèves qu'auprès des enseignants formés.



## Du côté de Prim à Bord L'attention, comment ça marche ?

De la découverte de l'attention aux mécanismes de la distraction, en passant par le rôle des neurones et la notion de tâches complexes, la série des Fondamentaux « L'attention, comment ça marche ? » entend, de manière drôle et ludique, expliciter le procédé d'attention aux enfants des cycles 2 et 3 pour les aider à rester concentrés.

**Lien d'accès à la ressource**



## Jeu de simulation sur les fractions

Avec l'aide de ce simulateur, les fractions sont abordées de façon très concrètes à partir d'objets et de représentations permettant de leur donner du sens. Incontournable pour introduire les fractions en classe, notamment en vidéoprojection. Le simulateur propose une introduction aux fractions, des jeux et un labo pour effectuer des manipulations.



**Accès au simulateur**



## Bookinou au service du langage

Bookinou est une conteuse, sur laquelle les enseignants peuvent enregistrer une histoire audio. Elle a été expérimentée au cycle 1 à l'école de Saint-Martin du Var. Les enseignantes ont été séduites par cet outil permettant de relire une histoire racontée en classe. Simple d'utilisation pour les enfants comme pour les enseignants, Bookinou permet de mettre en place un atelier autonome, de renforcer l'apprentissage du vocabulaire, de se familiariser avec les livres, de constituer une bibliothèque de classe, et même pourquoi pas de créer du lien avec les parents! Bref, il peut s'adapter à vos pratiques pédagogiques et mérite d'être testé!



Bookinou sur Prim à Bord  
**Émeline Martinsse Gatti**,  
Erun Carros 3 Vallées