

NUMÉRIK

la newsletter de l'actualité numérique

JUIN 2023 | VOLUME NO. 15

Directrice de la Publication : **Stéphanie Mestre - IEN Mission Numérique**

Rédactrice en chef : Cécile Roung - CPD Numérique

Maquette & Rédaction : Christophe Salomé - Erun

Sommaire

- Mashup Table ou Box
- Du côté de Prim à Bord
- ChatGPT : Prompts de profs
- Jeu d'évasion CM2
- En Bref... P2IA
- Podcast : Musée d'Orsay
- Le coin du cycle 1



La Table #MASHUP : Un outil intuitif pour travailler l'image, le son et le montage sans contraintes

La table **MashUp** est un outil vidéo intuitif, ludique et collaboratif pour s'initier simplement au montage vidéo. Elle permet de monter des images et des sons tirés de diverses sources. On copie, colle, découpe, mixe, assemble... pour créer une nouvelle œuvre.

Une créativité instinctive qui favorise l'usage avant la technique

L'ensemble des actions s'effectue par manipulation d'objets tangibles représentés par des cartes qui peuvent être analysées par la table. Les élèves manipulent ainsi des cartes d'extraits de films, des cartes de sons et de bruitages et des cartes d'action (monter, sauver, enregistrer des sons, ...)

Des objectifs multiples en cohérence avec les programmes

Les projets MashUp permettent de travailler :

- en EMI autour des langages média image et son.
- en numérique au service de la création multimédia et de la compréhension d'histoires.
- en EMC en permettant d'exercer un jugement critique par rapport aux images en comprenant qu'elles procèdent d'une construction de sens.

La grande force de ce dispositif est d'offrir la possibilité d'un travail collaboratif qui rompt avec l'image du monteur solitaire face à son écran. La table est livrée avec un corpus d'images et de sons mais il est possible de créer ses propres corpus.



[Télécharger
la plaquette](#)



[Accès au site
Mashup](#)

Pour aller plus loin, voici une liste de banques de médias libres de droits :

- [Archive.org](#)
- [Incompetech](#)
- [Openverse](#)
- [Pexels](#)
- [The Free Music Archive](#)
- [Beatoven.ai](#)
- [Mixkit](#)
- [FreeSound.org](#)
- [Looperman](#)

En bref...

Partenariat d'Innovation et Intelligence Artificielle (P2IA)

Développer et proposer des services d'assistance et de recommandations s'appuyant sur l'intelligence artificielle à destination des enseignants de l'école primaire du cycle 2 afin de mieux accompagner les élèves dans les apprentissages des savoirs fondamentaux du français et des mathématiques.



ChatGPT pour créer des exercices

Depuis le lancement de ChatGPT pour le grand public fin 2022, les possibilités de l'Intelligence Artificielle (IA) sont plus tangibles. Il est désormais évident que l'IA aura un impact sur de nombreux secteurs, dont celui de l'éducation. Voici des exemples de requêtes (Prompts) pour enseignants.



Accès à l'article



Comprendre en vidéo



Les promenades imaginaires du musée d'Orsay



Le célèbre musée parisien a eu l'idée originale de donner vie à ses illustres peintures à travers des chroniques enfantines.

En route pour le XIXe avec les Promenades imaginaires au musée d'Orsay. L'auteure Béatrice Fontanel a choisi ces tableaux au musée pour imaginer les histoires que l'on peut écouter au musée devant le tableau, ou à la maison les yeux fermés. En route pour un voyage dans le temps...



Du côté de Prim à Bord

TuxBlocs pour travailler la numération

Tuxblocs est un logiciel qui permet de représenter les milliers, centaines, dizaines et unités sous formes de blocs de base, et d'effectuer des conversions entre colonnes et des manipulations collectives. Il ne s'agit pas d'un exerciceur autonome pour l'élève mais d'une ressource à utiliser au vidéoprojecteur. C'est un outil avec de nombreuses fonctions qui permettent à l'enseignant d'animer une séance de numération.

Lien d'accès à la ressource www.tuxblocs.com

Le dernier train : un escape game autour des fractions pour le CM2

Dans quelques jours, vous direz au revoir à vos élèves de CM2. Et si c'était l'occasion de leur proposer de se tester en mathématiques sur le thème des fractions ?

La mission numérique 78 propose ce jeu d'évasion dans lequel la réussite des élèves dépendra de leur sens de l'observation et de déduction. Il devront calculer, réfléchir et décider pour mettre le moins de temps possible afin d'arrêter **Bad Buet**.



Le coin du cycle 1

Programmer avec Scratch

par Stéphanie Bellanger, PEMF au Cannet

Scratch junior est une application gratuite qui permet de coder et de programmer des histoires sur tablette.

Les élèves, dès le cycle 1, vont apprendre à résoudre des problèmes mathématiques, exercer leur logique, se déplacer sur un quadrillage, compter, coopérer et développer leur créativité. Très intuitive, les élèves placent ensemble des blocs de programmation afin de permettre à leurs personnages créés de se déplacer, danser, parler, chanter et sauter. Les élèves peuvent s'enregistrer et prêter leur voix aux diverses créations. Il est également possible d'intégrer des images/photos/sons/texte pour créer de belles histoires.

Le but ici est de démontrer que c'est l'élève qui donne des ordres à la machine.



Ressources téléchargeables



Défis à relever



Utilisation en classe de GS