

# LETTRE DÉPARTEMENTALE

# 3

## RESTITUTION FUNE-IT

Le Forum des Usages du Numérique Educatif, de l'Innovation et des Territoires s'est déroulé au Parc des expositions de Vesoul le 13 février 2019.

Co-organisé en partenariat avec le Réseau Canopé, les services du rectorat (Division de la formation, Délégation académique pour le numérique éducatif de l'académie de Besançon, Pôle académique de recherche, de développement, d'innovation et d'expérimentation), l'École supérieure du professorat et de l'éducation de Franche-Comté et le Conseil départemental de la Haute-Saône, le Fune-IT a accueilli 1200 enseignants du premier et du second degré.

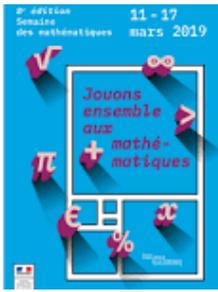
Ce temps fort de la formation continue a permis de questionner les pratiques pédagogiques dans les territoires ruraux intégrant usages numériques et démarches innovantes. Le salon des éditeurs et des fournisseurs, le « village connecté », les conférences des chercheurs, comme les 50 ateliers de présentation d'usages pédagogiques et éducatifs numériques visaient à favoriser les échanges et partager les retours d'expériences.

Une grande partie des ressources sont désormais disponibles à la page dédiée du site internet : <http://funeit.ac-besancon.fr/restitution-fune-it-2019/>

<p><b>Ressources 1er degré</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Différencier une dictée</li> </ul> <p>Veuillez trouver la présentation de l'atelier "Différencier une dictée". Ce retour d'expérience avait pour but de vous présenter des ateliers de différenciations pédagogiques avec le numérique. C'était le cas de la dictée différenciée qui utilisait les lecteurs mp3.</p>  <p>Veuillez trouver ci-joint la vidéo : Mise en situation en classe d'une dictée différenciée et d'ateliers de travail selon les besoins de chacun.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escape Game à l'école</li> </ul> 	<p><b>Ressources 2nd degré</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Atelier Escape Game :</li> </ul> <p>Retrouvez le support de l'atelier qui a permis de présenter le concept d'Escape Game pédagogique.</p> <p>Un escape game pédagogique est un moyen pour faire apprendre autrement et inciter les élèves à collaborer pour résoudre des énigmes et développer des compétences disciplinaires et sociales. Vous retrouverez dans cette présentation des ressources vous permettant de construire votre propre escape game ou d'utiliser des jeux déjà publiés.</p> <p>Présentation FUNE IT Atelier Escape Game -</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Atelier un jeu d'évasion numérique :</li> </ul> <p>Cet atelier avait pour thème les jeux d'évasion numérique, il visait à donner de bonnes pratiques dans la manière de les concevoir et de mettre en évidence leur intérêt pédagogique.</p> <p>Deux escape games ont servi d'illustration : la casa de cartón inspirée de la culture arabe de Hefes et Al Andalus qui évoque Les sept sages de présence musulmane en Espagne, de 711 à 1492.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Atelier Réalité Virtuelle (RV), réalité augmentée (RA) et réalité mixte (RM)</li> </ul> <p>Atelier : Réalité virtuelle (RV), réalité augmentée (RA) et réalité mixte (RM) vont entrer dans notre quotidien d'enseignement ?</p> <p>La Réalité augmentée, tout comme la réalité virtuelle ne sont pas des inventions nouvelles, mais elles sont souvent confondues et encore peu utilisées dans l'enseignement.</p>
--	--



# SEMAINE DES MATHS



La semaine des mathématiques s'est déroulée du 11 au 17 mars 2019, autour du thème Jouons ensemble aux mathématiques, elle pointe que le plaisir provoqué par les mathématiques pourrait être un plaisir partagé voire collectif. Le groupe départemental mathématiques a proposé des adaptations de jeux traditionnels : Uno,

Escoba, Jungle Speed, qui ont permis aux élèves de jouer ensemble, d'expérimenter afin de développer le triptyque « manipuler, verbaliser et abstraire ».

171 classes du département étaient inscrites soit 81 écoles et 3740 élèves.

Les épreuves proposées poursuivaient un double objectif :

- > promouvoir le jeu pour faciliter la construction des apprentissages
- > développer le calcul mental du cycle 1 au cycle 3 en s'appuyant sur les décompositions/ recompositions / additives et multiplicatives des nombres



Les objectifs spécifiques de chacun des cycles étaient les suivants :

- > Objectif cycle 1 : Reconnaître rapidement des quantités identiques, associer un nombre à une quantité d'objets (organisés en collection connue ou non)
- > Objectif cycle 2 : Calculer mentalement, élaborer des stratégies de calcul, décomposer, recomposer 10 ou 15
- > Objectif cycle 3 : Décomposer mentalement ou à l'aide de l'écrit le nombre 24 en utilisant l'addition et / ou la soustraction, la multiplication, la division.

Les séances s'appuyaient sur trois jeux traditionnels différents : le Uno pour le cycle 1, l'Escoba pour le cycle 2, le Jungle Speed pour le cycle 3. Les épreuves se sont déroulées sur quatre jours :

- jour 1 : présentation des règles du jeu et découverte
- jour 2 : manipulation et plaisir de jouer
- jour 3 : mise en œuvre d'un défi pour les élèves de cycles 2

et 3, introduction de contraintes supplémentaires pour les élèves de maternelle

- jour 4 : communication des variantes produites par les élèves à toutes les classes participant par le biais d'un padlet.

Les élèves étaient invités au cycle 1 à inventer de nouvelles cartes pièges pour les intégrer dans le jeu UNO. Les élèves de cycles 2 et 3 ont quant à eux proposés des variantes de l'Escoba et du Jungle Speed.

Vous trouverez des exemples de réalisation en vous connectant aux padlets suivants :

<https://padlet.com/groupemath70/semainemaths2019cycle1>

<https://padlet.com/groupemath70/semainemaths2019cycle2>

<https://padlet.com/groupemath70/semainemaths2019cycle3>

Les activités proposées sont disponibles en cliquant sur les liens ci-dessous :

[> Semaine des mathématiques au cycle 1](#)

[Cycle 1 uno cartes jeu GS 5 +à 9](#)

[Cycle 1 uno cartes jeu MS 1 +à 5](#)

[Cycle 1 uno cartes jeu PS 1 +à 3](#)

[> Semaine des mathématiques au cycle 2](#)

[> Semaine des mathématiques au cycle 3](#)

La pratique du calcul est facilitée lorsque celui-ci est aisé, d'où l'importance d'une bonne maîtrise du calcul mental. En proposant une variante de ces jeux traditionnels aux enseignants du département, la Mesure 12 « Automatismes » du rapport Villani-Torossian : « **Développer les automatismes de calcul à tous les âges par des pratiques rituelles (répétition, calculs mental et intelligent, etc.), pour favoriser la mémorisation et libérer l'esprit des élèves en vue de la résolution de problèmes motivants** » est ciblée.



# ESCAPE GAME LVE



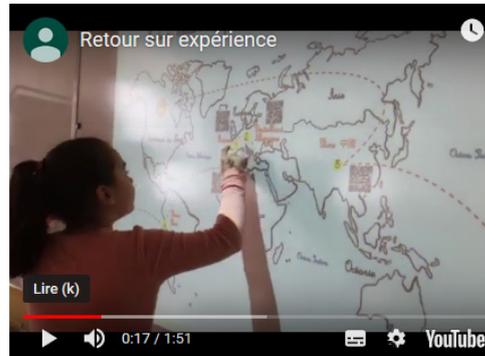
La quatrième édition de la Semaine des Langues se déroulera du lundi 13 au samedi 18 mai 2019. A cette occasion, le groupe départemental LV propose à vos élèves de participer à un Escape Game : « Découvre les langues ».

Vous trouverez [ici](#) le courrier de Mme la DASEN relatif à cette action pédagogique.

Bande-annonce

Et les élèves, qu'en pensent-ils ?

[Le déroulement et les règles du jeu](#)



Semaine des Langues 2019  
**ESCAPE GAME : Découvrons les langues**

Indications pédagogiques et organisationnelles

**Présentation :**  
Il s'agit de résoudre des énigmes dans un temps limité pour ouvrir un coffre contenant un trésor caché.  
Placés dans une position de héros, les élèves sont mis directement en action et vont travailler différemment par le biais du jeu.  
Par groupes de 4 à 6, ils vont être amenés à mobiliser leurs connaissances et à les combiner avec logique en développant leur capacité d'observation.

**Objectifs :**

- Développer des comportements indispensables à l'apprentissage d'une langue vivante étrangère.  
→ Curiosité, écoute, attention, mémorisation, confiance en soi.
- Exercer son oreille aux sonorités d'une nouvelle langue et oser la parler.
- Effectuer un travail sur la langue indissociable de celui de la culture.
- Réaliser des croisements entre enseignements.
- Développer les compétences citoyennes.  
→ Cohésion et entraide au sein de la classe, accroître la motivation.

Inscriptions

[ICI](#) du 1er avril au 10 mai (obligatoire). Sitôt inscrit, vous recevrez sous 48 heures ouvrées tous les documents nécessaires à la mise en oeuvre de cette séquence.

Vous n'êtes pas disponible pendant la semaine des langues mais ce projet vous intéresse ?  
Pas de problème, vous pouvez le mettre en oeuvre d'ici à la fin de l'année scolaire !  
N'hésitez pas à vous inscrire [ICI](#) pour avoir vous aussi tous les documents!

Nous comptons sur votre participation à ce temps fort !

**C'est parti ! Los geht's ! ¡Adelante! Avanti !  
Let's go ! ! لترحل Vamos ! пойдём !**

# FAITES DES SCIENCES

**FAITES DES SCIENCES**

DES PROJETS, DES RESSOURCES  
AU SERVICE DE L'ENSEIGNEMENT DES SCIENCES À L'ÉCOLE

Retour sur cet événement organisé pour la première fois en Haute-Saône et qui a eu lieu du 8 au 14 octobre 2018.

**fête de la Science**

Le groupe départemental sciences a proposé des ateliers « découverte des sciences » dans le domaine de la matière à destination des élèves de grande section.

Sur les plates de Vesoul et Lunz, 14 classes ont participé, 8 d'entre elles (soit 313 élèves) ont été accueillies à Conepè. Les 6 autres classes (soit 120 élèves) ont bénéficié des animations dans leur école.

Sur la plate de Gray, 4 classes (soit 99 élèves) ont été accueillies au collège de Dampierre sur Salon. Les animations seront reconduites au printemps pour 11 classes (soit 248 élèves) et en fin d'année pour 6 classes (122 élèves).

Un questionnaire d'évaluation de l'événement a été mis en place. Les élèves comme la majorité des enseignants ont apprécié les ateliers proposés.

Peu de matériel nécessaire et beaucoup d'apprentissages !

Tout était parfait ! Merci !

Un seul bémol : le manque de personnes pour encadrer les ateliers a contraint les enseignants à animer un ; ce qui les a empêchés de tourner sur chacun d'entre eux.

90% des enseignants estiment que leur venue à la fête de la science aura un impact sur leurs pratiques, notamment par la mise en place plus régulière d'expériences.

Le succès de cet événement encourage le groupe départemental sciences à envisager de le reconduire l'année prochaine en améliorant encore la prise en charge des élèves pour permettre aux enseignants de vivre chacun des ateliers.

Voici enfin le numéro 2 de «Faîtes des sciences» ! ...

Aristote disait que «le commencement de toutes les sciences, c'est l'étonnement de ce que les choses sont.»

Le groupe sciences départemental vous invite, en toute simplicité et en toute modestie, à étonner vos élèves à travers les défis proposés. Pas besoin de beaucoup de matériel et de projets compliqués, lisez et vous verrez !

Bonne lecture à toutes et à tous ! Et... Faîtes des sciences !

[Cycle 1 : Comment percevoir son environnement ?](#)



[Cycle 3 : Qui court le plus vite ?](#)



Cycle 2 : Photographier des animaux...  
[Document enseignant](#)  
[Document élèves](#)



# ÉCOLE QUI CHANTE

Veuillez trouver le dépliant des représentations dans le département de Ecole qui chante . Cliquez dessus pour voir le contenu.



# ÉCOLE EN CHOEUR

Festival « école en chœur » Le 2ème festival « école en chœur » est en préparation. Vous mettez en place un projet choral ? Valorisez le pendant le festival « école en chœur » (en période 5) !



# ESCAPE GAME FOOT À L'ÉCOLE



Retrouvez tous les documents de l'Escape Game créé par l'équipe de circonscription de l'inspection de Luxeuil-les-Bains dans le cadre de l'opération Foot à l'école et de la coupe du monde de football féminin qui aura lieu en France du 7 juin au 7 juillet 2019. Cet escape game fait suite à la production réalisée pour le projet Foot à l'école. Il servira de point de départ à des recherches et des apprentissages autour de la coupe du monde féminin.

Il est proposé actuellement clé en main aux classes de cycle 3 des écoles de la circonscription participant au projet Foot à l'école ; puis il sera mis à disposition des classes de la circonscription intéressées, en période 5. Prendre contact avec Hervé PARIS ou Sandra VALDENNAIRE.

[Documents en téléchargement pour se constituer l'escape game:](#)

