



Des portraits à découvrir et faire découvrir à vos élèves
chaque semaine, qui sont-ils ?

Lundi 15 mars 2021



La lettre de la circonscription Charente
Préélémentaire
N° 23
L'équipe de circonscription vous accompagne

I- Direction :

Admission 6e 2021 : procédure Affelnet

Toute la procédure ainsi que les documents constituant les dossiers sont à télécharger sur l'intranet : <https://www.intra.ac-poitiers.fr/mes-rubriques/admission-6e-2021-etablissements-publics-procedure-affelnet-289926.kjsp?RH=1192696847494>

ECOLE INCLUSIVE

Un second article d'une série consacrée à la présentation des différents partenaires de l'école inclusive.

Cette semaine en pièce jointe et à retrouver sur le blog de la circonscription : **Le CMPP**

II- Pédagogie

La semaine des mathématiques, c'est parti ! Episode 3

L'équipe mathématiques de la DSDEN 86 nous partage un outil à expérimenter. Si vous ne connaissez pas encore l'aventure MATHebdo ? C'est le moment de la rejoindre.

L'équipe MATHebdo propose la visite de sa commune « **MATHville** » en compagnie de **Cosinus**, le guide qui fait aimer les mathématiques. C'est une chasse au trésor parsemée de défis mathématiques en tout genre, pour chaque niveau.

Un génially recense les défis pour chaque classe : PS - MS/GS – CP – CE1/CE2 et CM1/CM2. Pas besoin de fiches, tout se passe en ligne.

Le lien vers la [Visite de MATHville](https://tinyurl.com/463r3mwj) ici <https://tinyurl.com/463r3mwj>

Une ambition : délivrer un maximum de diplôme de citoyen d'honneur de MATHville, le diplôme qui fait aimer les Mathématiques pour toute la vie !



Bonne semaine des Mathématiques à tous,

Cogni' classe : A la découverte de notre cerveau

Nous vous invitons à découvrir avec vos élèves le premier épisode « Un cerveau qui apprend »

Bien sûr nous sommes friands de vos partages de pratiques de classes, car convaincus que nous co-construisons cette aventure toutes et tous ensemble.

[Un cerveau qui apprend épisode 1](#)

L'appli du lundi : les escape games en pédagogie



Quel est l'intérêt pédagogique d'un escape game ? Comment s'approprier un escape game de manière simple en classe ? Le jeu d'évasion pédagogique développe l'imagination, la créativité, les relations sociales et peut permettre également la découverte de notions disciplinaires ou l'acquisition ou la consolidation de connaissances.



La ludification, ou *gamification*, est un phénomène qui se répand actuellement. Il s'agit donc de s'appuyer sur les mécanismes de jeux pour les utiliser dans d'autres domaines. L'impact de cette technique fait encore débat parmi les spécialistes en didactique.

Un collectif d'enseignant-e-s a créé un site dédié à cette pratique pédagogique. On y trouve de quoi expérimenter des situations clé-en-main ou concevoir ses propres productions.

Du cycle 1 au lycée, il est donc possible d'y trouver des propositions d'escape games en semi-virtuel (objets réels et énigmes en ligne) ou entièrement en numérique.

Pour la création, le site s'appuie sur différents outils dont Genially (cf Lettre du lundi n° 19). On peut aussi y trouver des extensions à insérer dans ses documents (timer, bloc-note...)

Des collègues de Charente les utilisent déjà. Pour la semaine des maths, des élèves de CM2 en ont également créé (par exemple : réinvestissement de compétences en résolution de problèmes)

Liens

- le site : <https://scafe.enepe.fr/>

- Un exemple d'escape game conçu par des élèves de cycle 3 : <http://blogs16.ac-poitiers.fr/gam16/?p=520>

- Une présentation de jeu d'évasion au cycle 1 : <http://blogs16.ac-poitiers.fr/gam16/?p=520>

Rappel :

- @Circo_pre16 : Compte Twitter de la circonscription Charente Pré Élémentaire (vie des écoles, veille pédagogique, « astuces » numériques...)

- <http://blogs16.ac-poitiers.fr/charente-preelementaire/> : Blog de la circonscription Charente Pré Élémentaire (contacts de l'équipe de circonscription, documents officiels, protocoles sanitaires, ressources disciplinaires, actualités...)

Pour tout conseil d'utilisation des applications présentées dans cette rubrique, n'hésitez pas à contacter votre référent numérique de circonscription : stephane.lastere@ac-poitiers.fr

Des infos et des idées à partager..



L'affiche présente les logos de la République Française, CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) et la Semaine Presse Médias École. Le thème 2021 est « S'informer pour comprendre le monde » avec le hashtag #SPME2021. À gauche, une illustration montre un groupe d'enfants dans un canot nommé 'INFOS' naviguant sur des vagues. À droite, une barre décorative contient des icônes de médias sociaux et d'outils numériques.

Vous voulez faire découvrir l'univers des médias, de la presse et du numérique à vos élèves ? Leur apprendre à discerner, hiérarchiser, identifier les sources ? Les aider à développer leur esprit critique et à devenir des citoyens éclairés ? Préparez avec eux la [Semaine de la presse](https://www.reseau-canope.fr/actualites/actualite/preparez-la-semaine-de-la-presse-et-des-medias-dans-lecoler-avec-vos-eleves.html) <https://www.reseau-canope.fr/actualites/actualite/preparez-la-semaine-de-la-presse-et-des-medias-dans-lecoler-avec-vos-eleves.html>

