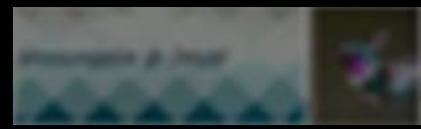


The logo features the lowercase letters 'mdu' in a cursive, handwritten style. The 'm' and 'd' are pink, while the 'u' is teal. A trail of small teal squares follows the top curve of the 'u', suggesting digital data or movement. The entire logo is set against a light purple circular background with a white border.

mdu

Mercredi du Numérique



Pour quoi ?

Comment ?

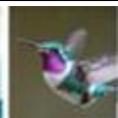
Outils

Vos retours

Bienvenue au Mercredi du Numérique



LA DIGITALE
Le numérique éducatif libre et responsable



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

Quel intérêt ?

Développer le sens
de l'observation de
vos élèves

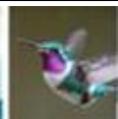
Favoriser la
communication et
l'organisation au sein
d'un groupe

Utiliser
l'intelligence
collective

Motiver les
élèves grâce à
l'aspect ludique

Faire travailler
leur logique

Débloquer
certains élèves
non scripteurs
face à leurs copies



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

Escape game et Socle commun

DOMAINE 1

LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER :

comprendre et s'exprimer en utilisant quatre types de langage.

- Langue française orale et écrite
- Langue vivante étrangère ou régionale
- Langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Langages des arts et du corps

DOMAINE 2

LES METHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE :

Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors.

- Organisation du travail personnel
- Coopération et réalisation de projets
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
- Outils numériques pour échanger et communiquer

DOMAINE 3

LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN :

Transmettre les valeurs fondamentales et les principes inscrits dans la constitution.

- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- La règle et le droit
- Réflexion et discernement
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

DOMAINE 4

LES SYSTEMES NATURELS ET LES SYSTEMES TECHNIQUES :

Donner à l'élève les fondements de la culture mathématiques, scientifique et technologique.

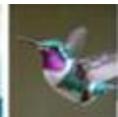
- Démarches scientifiques
- Conception, création, réalisation
- Responsabilités individuelles et collectives

DOMAINE 5

LES REPRESENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITE HUMAINE :

Développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique.

- L'espace et le temps
- Organisations et représentations du monde
- Invention, élaboration, production



Pour quoi ?

Comment ?

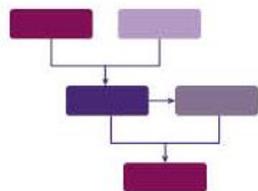
Outils

Vos retours

Créer son escape game



Objectif
et contenu



Enigmes :
principe, solution,
imbrication



Tester,
rectifier

1

2

3

4

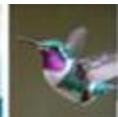
5



Début et fin
du scénario



Réaliser les aides
et indices associés



Pour quoi ?

Comment ?

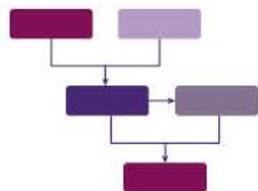
Outils

Vos retours

Créer son escape game



Objectif
et contenu



Enigmes :
principe, solution,
imbrication



Tester,
rectifier

1

2

3

4

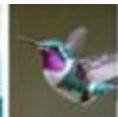
5



Début et fin
du scénario



Réaliser les aides
et indices associés



Quel type d'évaluation ?

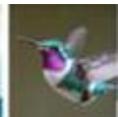
Quel domaine évaluer ?

Quelles compétences évaluées ?



Objectif
et contenu

1



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

Quel type d'évaluation ?

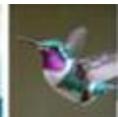
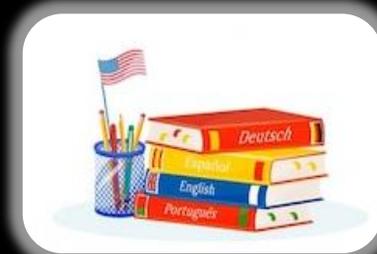
Quel domaine évaluer ?

Quelles compétences évaluées ?



Objectif
et contenu

1



Pour quoi ?

Comment ?

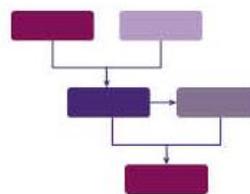
Outils

Vos retours

Typologie d'énigmes

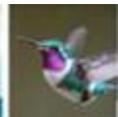
Validation des réponses

Traces



Enigmes :
principe, solution,
imbrication

3



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

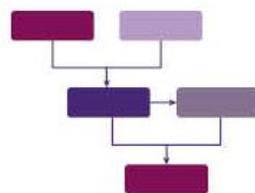
Vos retours



Typologie d'énigmes

Validation des réponses

Traces



Enigmes :
principe, solution,
imbrication

3



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

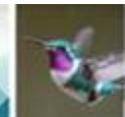
Vos retours



LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable

LearningApps.org



Pour quoi ?

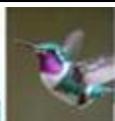
Comment ?

Outils

Vos retours



LA DIGITALE
—
Le numérique éducatif libre et responsable



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours



Outils Scape

des outils spécialement
pour les Escape Game
codeur tryphasé, roue
César, TXL, ...

LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours



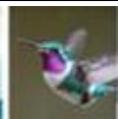
Outils Scape

des outils spécialement
pour les Escape Game :
codeur tryphasé, roue de
César, TXL, ...

Digitools des outils
pour la classe tel que Roue
de la fortune, Tirage au
sort, Chronomètre, Compte
à rebours, Coffre fort, ...

LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

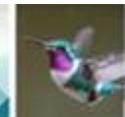


LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable



LearningApps.org



Pour quoi ?

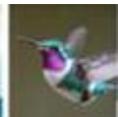
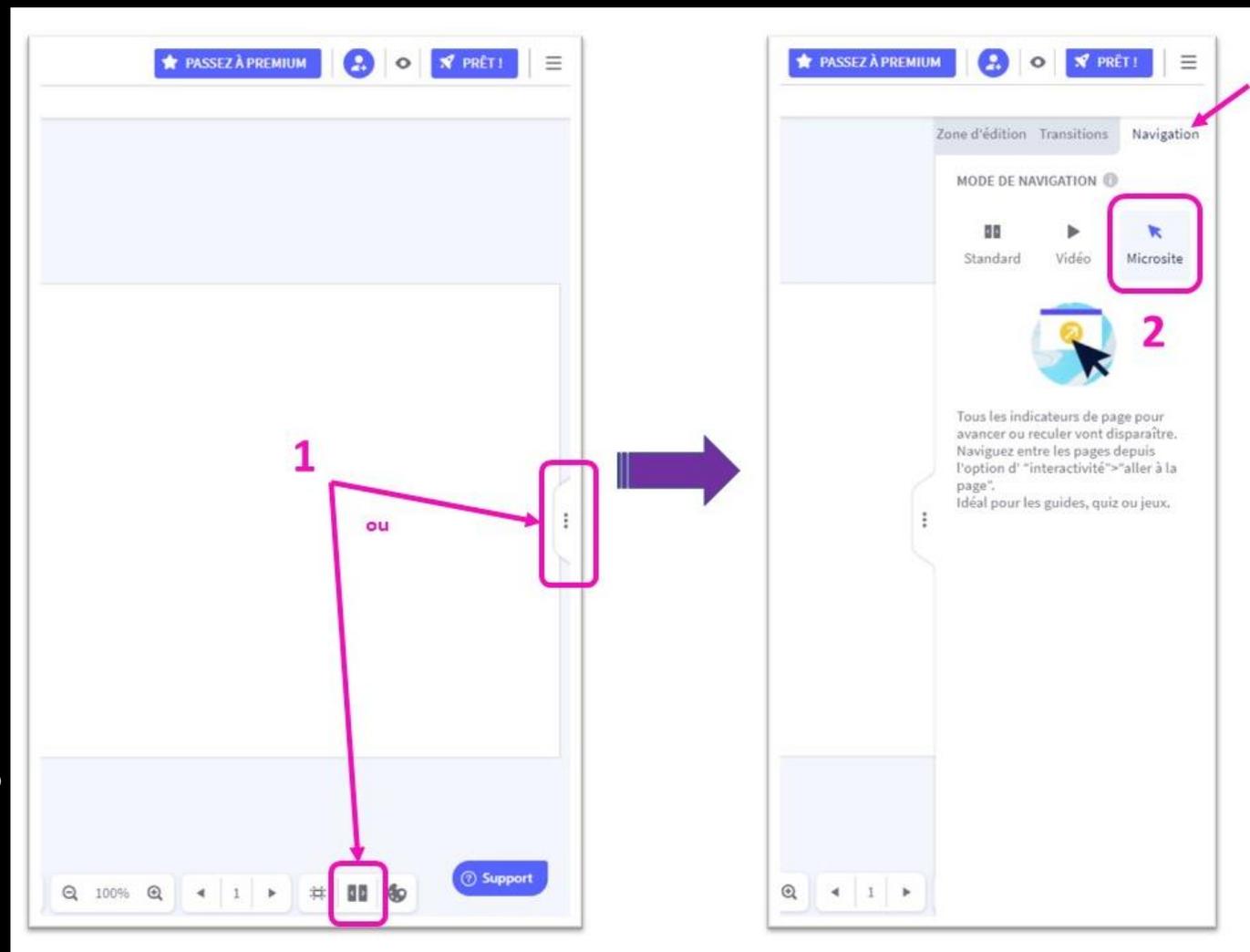
Comment ?

Outils

Vos retours



- Paramétrer la navigation
- Cacher des objets, des indices
- Glisser, dessiner, rendre secret
- Jouer avec le timing
- Intégrer des ressources externes



Pour quoi ?

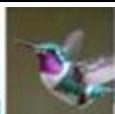
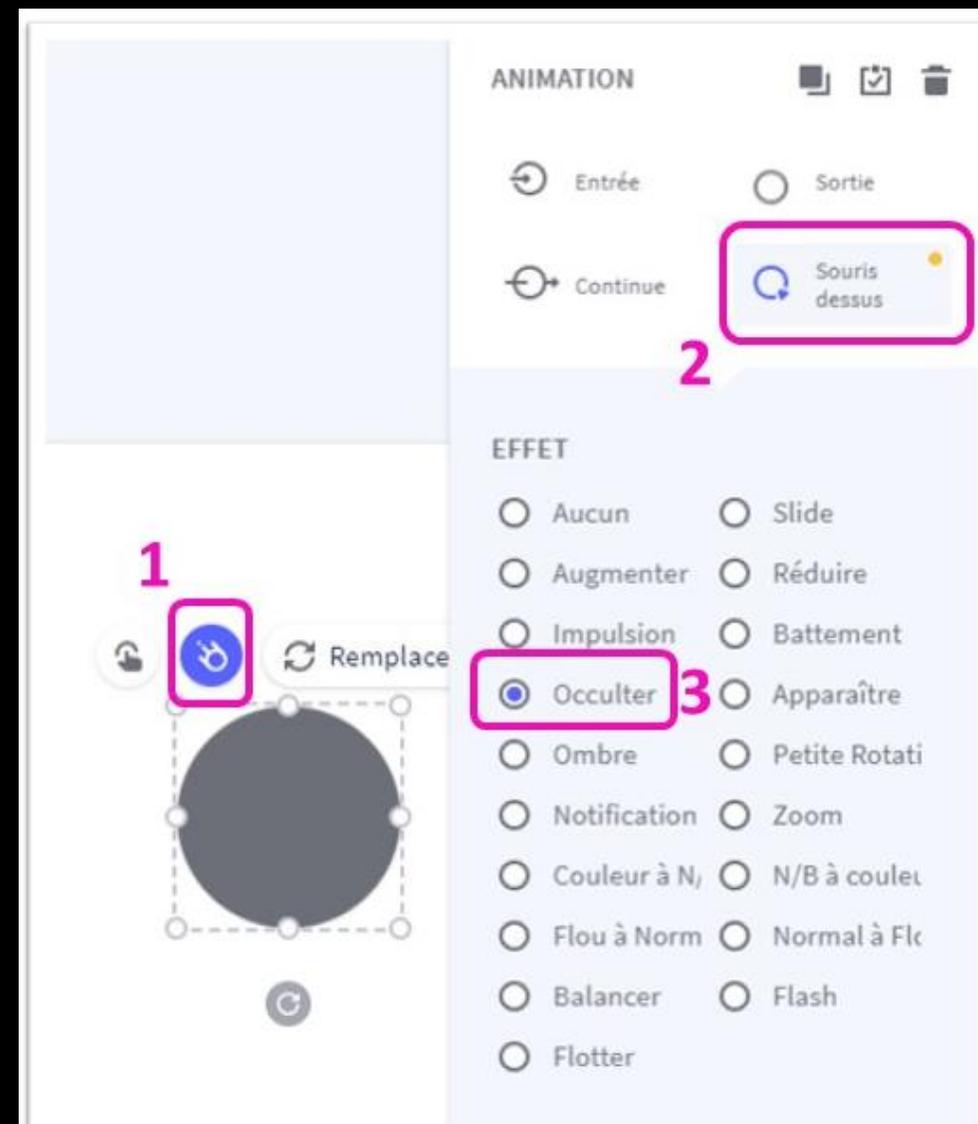
Comment ?

Outils

Vos retours



- Paramétrer la navigation
- **Cacher des objets, des indices**
- Glisser, dessiner, rendre secret
- Jouer avec le timing
- Intégrer des ressources externes



Pour quoi ?

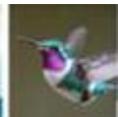
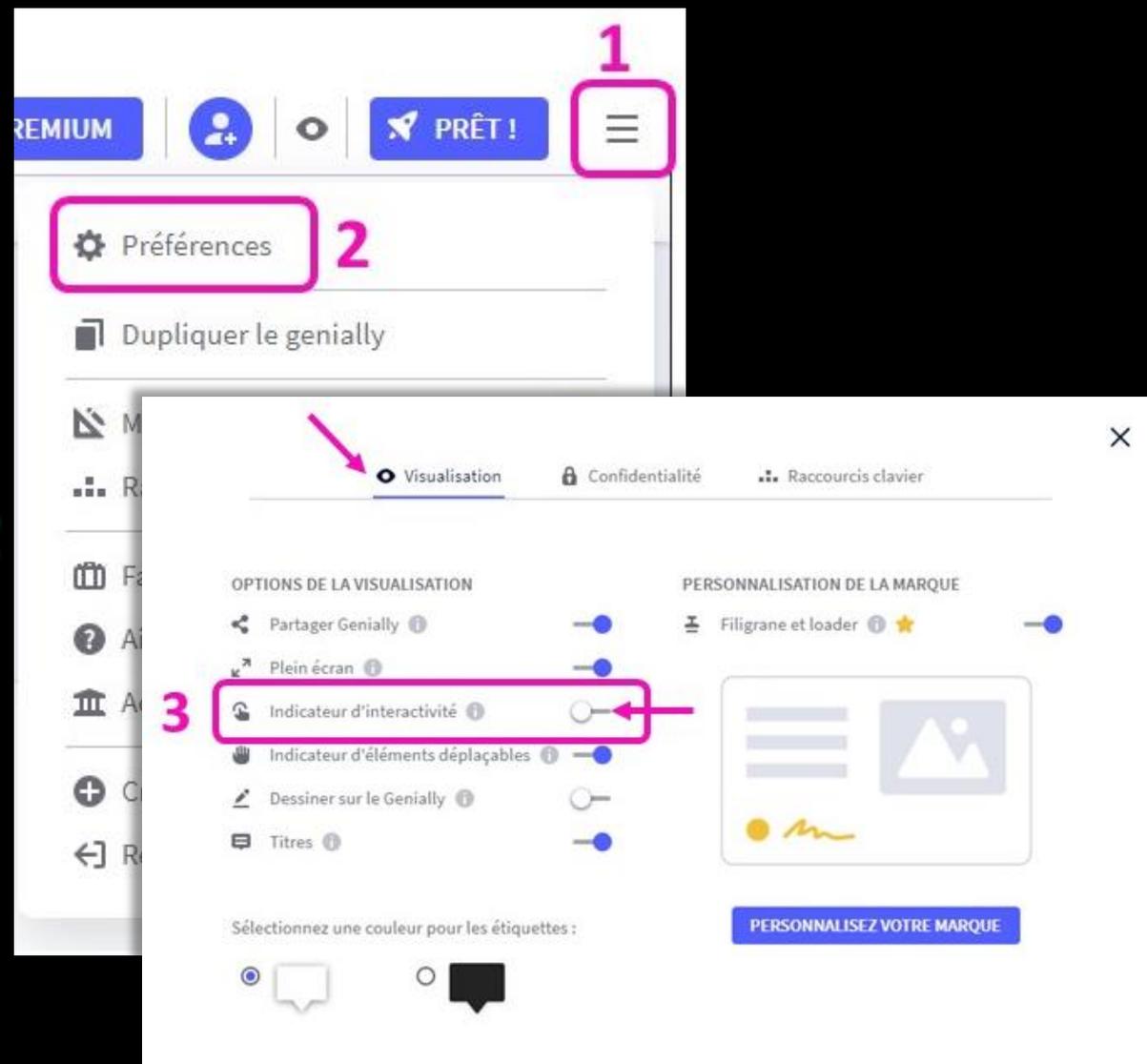
Comment ?

Outils

Vos retours



- Paramétrer la navigation
- Cacher des objets, des indices
- **Glisser, dessiner, rendre secret**
- Jouer avec le timing
- Intégrer des ressources externes



Pour quoi ?

Comment ?

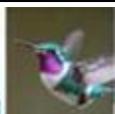
Outils

Vos retours



- Paramétrer la navigation
- Cacher des objets, des indices
- Glisser, dessiner, rendre secret
- **Jouer avec le timing**
- Intégrer des ressources externes

The screenshot shows the Genially interface for editing an animation. On the left, a dark grey circle is being edited, with a play button icon (1) and a 'Remplacer' button (2) visible. The right panel shows the 'ANIMATION' settings, with the 'Entrée' (Entry) option selected (3). Below it, the 'DIRECTION' panel shows the 'Apparaître' (Appear) effect selected. The 'EFFET' (Effect) panel shows 'Apparaître' selected. The 'DÉBUT (sec.)' (Start (sec.)) panel shows a value of 30. The 'VITESSE' (Speed) panel shows a speed of 30. The 'ANIMATION' panel also shows 'Sortie' (Exit), 'Continue', and 'Souris dessus' (Mouse over) options.



Pour quoi ?

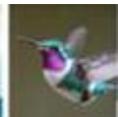
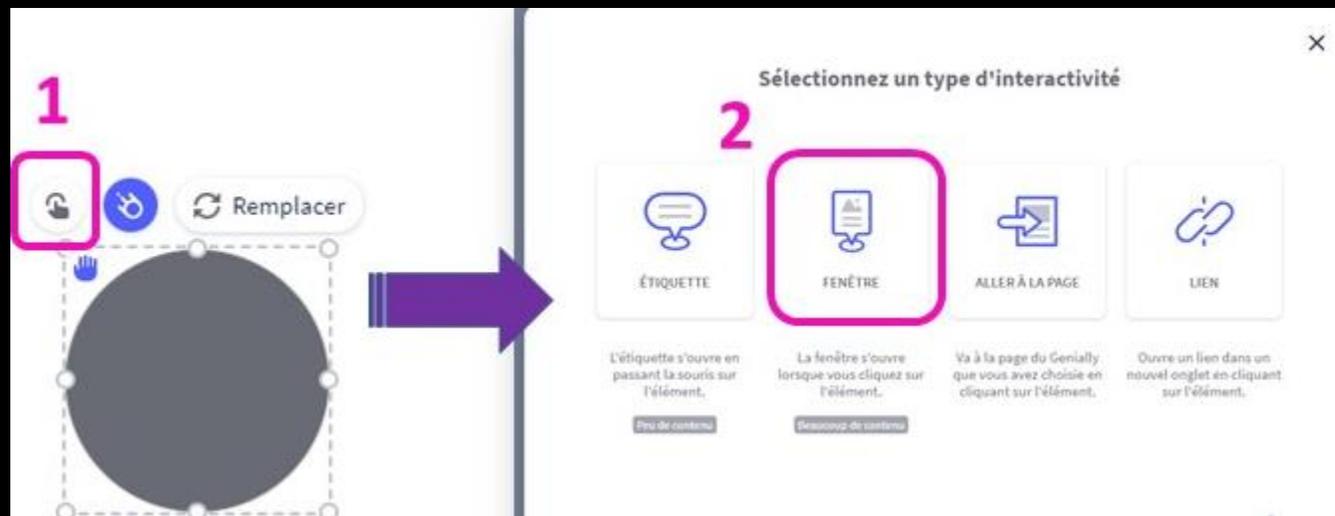
Comment ?

Outils

Vos retours



- Paramétrer la navigation
- Cacher des objets, des indices
- Glisser, dessiner, rendre secret
- Jouer avec le timing
- **Intégrer des ressources externes**



Pour quoi ?

Comment ?

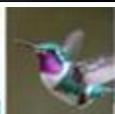
Outils

Vos retours



LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

LearningApps.org

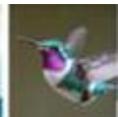
Catalogue d'applications et plus encore

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there are navigation links: "Rechercher applis", "Découvrir des applis", "Créer une appli", and "Se connecter". The main content area is a yellow background with several pinned cards and images. A large card in the center features a play button icon and the text "LearningApps.org". To the right, there are several smaller cards and images, including one with the text "teacherletang.jimdo.com" and another with a blue bird. Three green circles with numbers 1, 2, and 3 are placed over different parts of the interface to highlight specific features.

1

2

3



Pour quoi ?

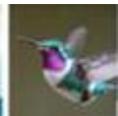
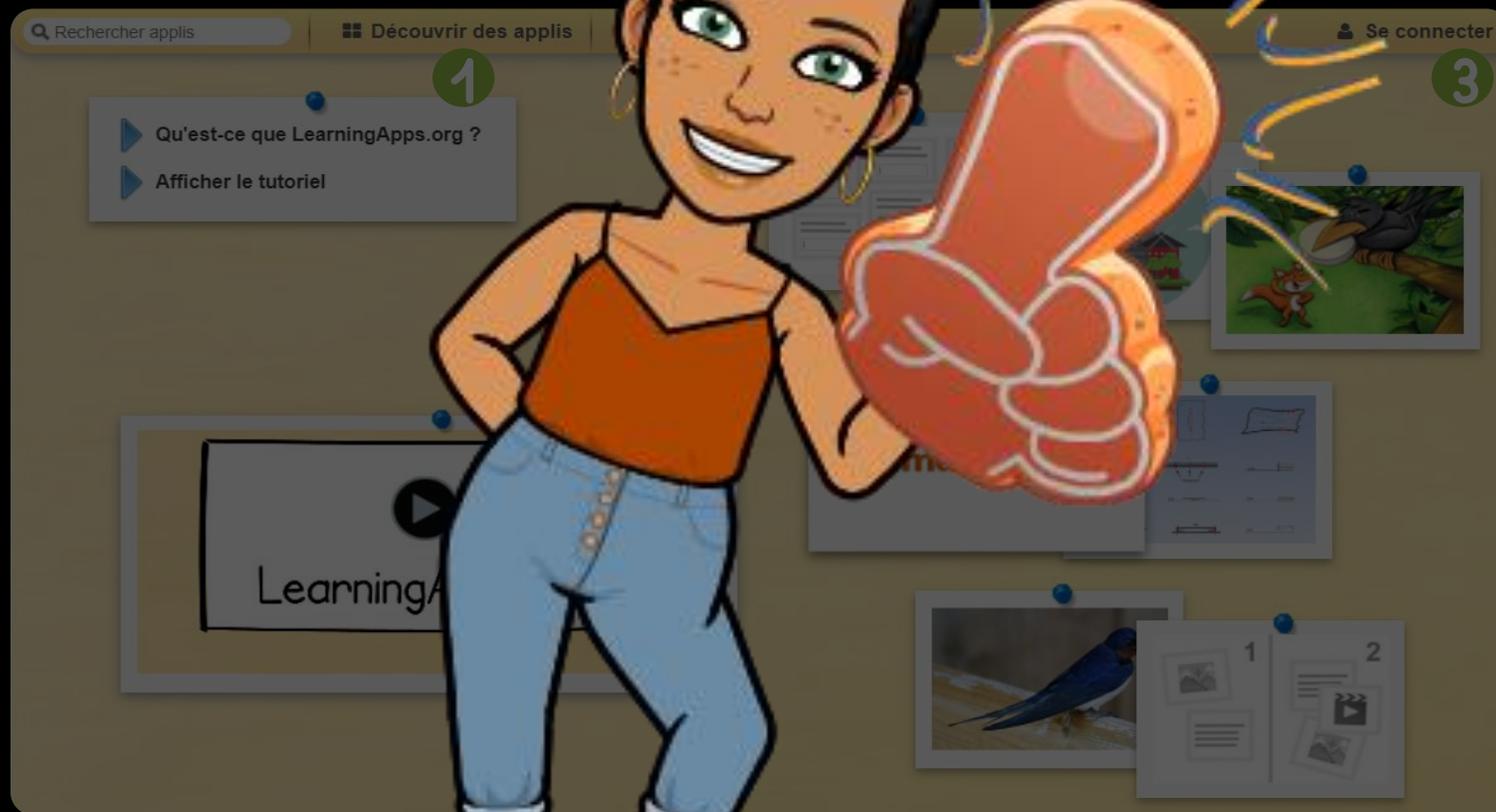
Comment ?

Outils

Vos retours

LearningApps.org

Catalogue d'applications et plus encore



Pour quoi ?

Comment ?

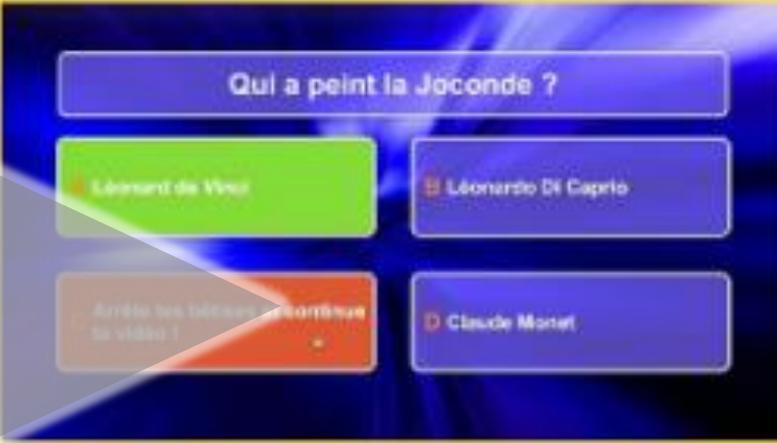
Outils

Vos retours

LearningApps.org

Catalogue d'applications et plus encore

FACILE
LUDIQUE
GRATUIT



LEARNING APPS

4:35



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

LearningApps.org

Catalogue d'applications et plus encore

Catalogue réutilisable

Création possible



Obtention de QR Code

Suivi des élèves possibles

Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

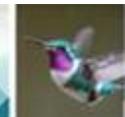


LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable



LearningApps.org



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours



Questionnaire avec suivi des travaux



EN LIGNE

 ESPACE APPRENANT

Entre ton code ici Accéder à l'exercice



Je réponds avec un code fourni par l'enseignant sans créer de compte
Je reçois la correction de mes exercices annotés

 ESPACE ENSEIGNANT

Se connecter

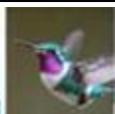


Je crée mes exercices interactifs en ligne en quelques clics
Je visualise les notions non comprises par classe et par élève
Je peux annoter, commenter, encourager les notions comprises
Je sauvegarde mes exercices et peux les dupliquer

Tutoriel vidéo

Enquête de satisfaction

Nous contacter



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours



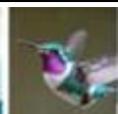
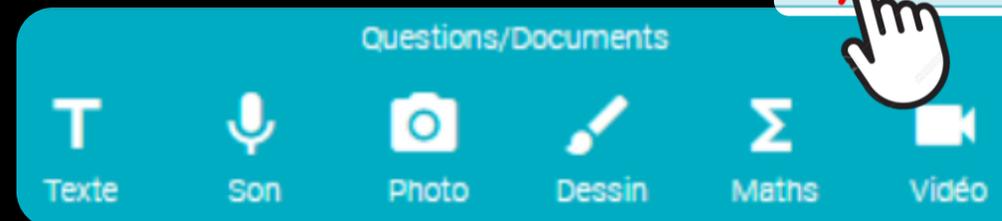
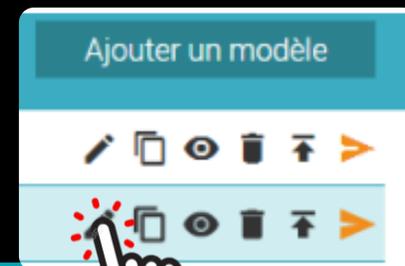
Questionnaire avec suivi des travaux



EN LIGNE

CHOIX DES QUESTIONS

- Format de la question posée
- Format de la réponse attendue



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours



Questionnaire avec suivi des travaux



EN LIGNE

DIFFUSER LES QUESTIONS

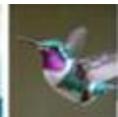
- Accès par QR CODE/ Lien + Code
- Correction
- Ajouter des annotations

Ajouter un modèle

Diffusions aux élèves >

La diffusion "test" a été créée avec le code :

VRDOWP



Pour quoi ?

Comment ?

Outils

Vos retours

MAITRESSE
DE LA FORÊT



La classe de
M@llory



MAICRESSE
Des Iles

Thibou
de maitresse

MAITRESSE CACTUS

Classe flexible, thème Harry Potter, ressources cycle 2 et cycle 3...



Pour quoi ?

Comment ?

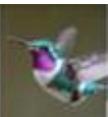
Outils

Vos retours

Merci d'être venu !



Qu'avez - vous pensé
de cette animation ?



The logo features the lowercase letters 'mdu' in a cursive, handwritten style. The 'm' and 'd' are pink, while the 'u' is teal. A trail of small teal squares follows the top curve of the 'u', suggesting digital data or movement. The entire logo is set against a light purple circular background with a white border.

mdu

Mercredi du Numérique

