



Expérimentation d'un kit robotique

L'expérimentation du kit robotique, comme Blue-Bot dans le Puy-de-Dôme, offre aux élèves du premier degré une initiation motivante à la programmation. En programmant le robot, les élèves développent logique, autonomie, créativité et travail collaboratif. L'activité favorise aussi les compétences langagières, en français ou même en anglais, par la nécessité de formuler et structurer les instructions. La robotique stimule la curiosité, valorise l'erreur comme source d'apprentissage et permet d'appréhender de façon concrète des concepts abstraits.

De nombreuses ressources, issues de cette expérimentation nationale, ont vocation à faciliter la mise en œuvre de la robotique dans les classes. Il sera aussi possible d'emprunter du matériel.

La dictée vocale intégrée à Windows

Le raccourci clavier "Windows + touche H" active la saisie vocale sur votre ordinateur : il suffit de parler pour que les paroles soient transcrites en texte. Cet outil intégré à Windows permet de rédiger sans clavier, dans toutes les applications où l'on peut saisir du texte. En bonus, si on marque des pauses dans la phrase, il propose une ponctuation ! Cet outil peut ainsi faire gagner un temps précieux : création de documents, rédaction de comptes rendus ou de courriels.



Géométime

Lancé en Isère, le projet *Géométime* permet aux élèves de cycle 2 d'observer des figures géométriques et de produire des éléments d'un paysage constitué de formes simples. Les textes des descriptions sont rédigés, avec une syntaxe appropriée, par les élèves participant au projet afin de créer le jeu "Géométime", mis à disposition de tous.

Trois propositions composent le jeu en ligne :

- Qui est-ce ? : Retrouver les images correspondant aux descriptions
- Le bon dessin : reconnaître les descriptions des images affichées
- Les bons mots : compléter chaque description en cliquant sur des mots listés.

Les supports d'activités sont aussi proposés à l'impression.

Le jeu est téléchargeable.



Fluence en lecture

Tuxprompt est un prompteur numérique. Cette application permet d'avoir un support pour lire à voix haute un texte qui défile devant soi, à l'écran (verticalement ou horizontalement). Il est possible d'adapter la vitesse de lecture : par exemple, 110 mots par minute.

Pour l'utiliser, il suffit simplement de taper ou de coller un texte, puis de choisir les différents paramètres : la vitesse, la taille ou la couleur de la police, le mode jour ou nuit. Tuxprompt fonctionne en ligne sans installation.

Il n'y a plus qu'à lancer le prompteur et laisser le texte défiler pendant que l'élève lit. C'est ici !

