

CETTE LETTRE A VOCATION A ÊTRE DIFFUSÉE À L'ENSEMBLE DES PERSONNELS

[Accéder](#) aux lettres d'information classées par thèmes.

[Espace pédagogique DSDEN 38](#)

À la une !



PROJET CITIES CARTOON DU 12 mai au 20 juin 2025, proposé par le groupe ERUN 38

Le groupe des ERUN (enseignants référents aux usages du numérique de l'Isère) vous propose son prochain **projet numérique départemental** : CITIES CARTOON

- Ce projet se déroule du **12 mai au 20 juin 2025**
- Inscriptions du **16 avril au 12 mai 2025** au [en cliquant sur ce lien](#)
- Quelques tablettes ou ordinateurs suffisent pour participer à ce projet ainsi qu'un vidéo projecteur
- Pour tout comprendre de ce projet, participez au webinar Présentation du projet Cities Cartoon, le **mardi 06 mai 12h15** [en cliquant sur ce lien](#)

Présentation du projet

Les élèves de cycle 3 vont découvrir quelques monuments célèbres de pays anglophones et produire une planche de BD en anglais, dans laquelle deux personnages partent à la recherche d'un objet disparu.

Ils pourront ainsi réinvestir le vocabulaire et les formulations qu'ils auront acquis sur les adjectifs de forme, de couleur, de taille, de matières, etc...

Dans l'application [Cities Cartoon](#), ils écouteront attentivement quelques phrases en anglais pour résoudre l'énigme des planches de BD mutualisées. **Retrouvez l'intégralité du projet ici.**

Objectifs pour les enseignants

- Mettre en place des situations pédagogiques originales et motivantes, fondées sur la collaboration.
- S'approprier des ressources numériques qui pourront être réinvesties en autonomie dans d'autres projets.

Objectifs pour les élèves

- Acquérir, mémoriser et utiliser le lexique et les formulations de description d'un objet, en langue anglaise
- Développer ses connaissances culturelles du monde anglophone
- Recopier sans erreur un texte en anglais
- Concevoir un scénario en respectant des contraintes
- Mettre en forme une bande dessinée dans une application dédiée

[Cliquez ici](#) pour vous inscrire !

Direction d'école

► Dans le cadre de la pré-orientation 6^{ème} SEGPA et de la [circulaire départementale](#), il est important de préparer les dossiers en vue de l'année prochaine pour les **élèves de CM1** qui pourraient être concernés.

Rappel de la circulaire :

a) A la fin de la classe de CM1, des modalités spécifiques de poursuite de la scolarité des élèves peuvent être proposées aux élèves qui rencontrent des difficultés scolaires graves et persistantes en dépit des dispositifs d'aide dont ils bénéficient, avec l'aval de leurs représentants légaux.

Si le conseil des maîtres constate que, pour certains élèves, les **difficultés sont telles qu'elles risquent de ne pas pouvoir être résolues avant la fin de l'école élémentaire**, le directeur d'école en informe les représentants légaux au cours d'un entretien qui aura pour objet de leur donner les informations utiles sur les objectifs et les conditions de déroulement des enseignements adaptés du second degré et, éventuellement, d'envisager une pré-orientation vers ces enseignements.

Pédagogie

► Challenge scolaire départemental d'Échecs

Cet événement s'inscrit dans le prolongement du programme **Class'Échecs** et vient clore l'année scolaire en offrant la possibilité aux élèves et à leurs enseignants de se rencontrer. Il se tiendra le mercredi 11 juin 2025, après-midi, au gymnase des Pies, à Sassenage.

Vous trouverez à cet effet [l'affiche correspondante](#).

► Les expressions imagées de la langue française sur Lumni enseignant

Cycle 2/ Cycle 3

En s'appuyant d'abord sur la lecture d'un texte, puis sur le recours au dessin, cette [activité pédagogique](#) vise à familiariser les élèves à des expressions imagées de la langue française et à en saisir les origines. La piste pourra aboutir à la réalisation d'une exposition de dessins représentant sens littéral et figuré de quelques-unes des expressions étudiées



► « [Sors-moi de l'IA !](#) » est un escape game pédagogique conçu pour sensibiliser les élèves de cycle 3 à l'intelligence artificielle (IA). Développé par le programme **Internet Sans Crainte**, ce jeu est disponible gratuitement en téléchargement et peut être imprimé pour une utilisation en classe ou en famille.

► [Qu'est-ce que tu fabriques ?](#)

Un jeu d'éducation aux médias et à l'information à destination du cycle 2 qui apprend aux élèves à différencier publicité et information. En binômes, ils découvrent les caractéristiques d'Alexi, un ours en peluche connecté, et choisissent les éléments qui servent leur production finale : pour les uns, une publicité, pour les autres, un article. En classe entière, les élèves sont ensuite amenés à réfléchir sur les intentions respectives de ces messages. La séquence complète (préparation, jeu, exercice de réinvestissement et prolongements) est à disposition des enseignants.



Actualité des personnels

► La [circulaire sur la liste d'aptitude aux fonctions de directions d'établissement spécialisé](#) du 1er degré est parue sur le PIA.

Nous contacter

Contact référente des directrices et directeurs : referentdirecteurs38@ac-grenoble.fr

Ressources en lien avec la direction d'école : [direction 38](#)