



# PROJET TUTORÉ - ACADÉMIE D'ORLEANS-TOURS - 41

## « Mathematical puzzle exchanges »



Cofinancé par  
l'Union européenne



## LE CONTEXTE

- Circulaire du 12 décembre 2022 : favoriser la mobilité des élèves en développant les échanges à distance
- Consolidation du niveau des élèves à la fin du collège dans la perspective d'Ev@lang
- Réseau des écoles EMILE du département 41

## LES OBJECTIFS POUR LE RESEAU EMILE

- Proposer un projet clé en main en interdisciplinarité
- Fédérer le réseau et intégrer des partenaires étrangers

- Renforcer les compétences des élèves en anglais
- Développer des compétences transversales : autonomie, coopération, créativité
- Développer des compétences numériques
- Proposer, créer, et résoudre des problèmes en utilisant des situations de la vie quotidienne
- Développer des compétences mathématiques (modéliser, chercher, raisonner, représenter, calculer)
- Utiliser l'oral et/ou l'écrit pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements



## UN JEU DE L'OIE GRANDEUR NATURE

- Création graphique des cases
- Cartes-énigmes
- 3 catégories: Ma ville / mon école – Mon alimentation / Mon quotidien d'élève
- Jeu avec 2 dés (1 pour le nombre de cases et 1 pour la catégorie de l'énigme)

# La carte énigme = la base du projet

5

The image shows a template for a 'Mystery Card' (carte énigme). It is a vertical rectangle with a purple border. At the top, there is a section labeled 'SUBJECT'. Below this, there is a large section labeled 'PICTURE' with a semi-circular cutout at the top center. At the bottom, there is a section labeled 'QUESTION'.

**Step 1: trouver une photo-problème**

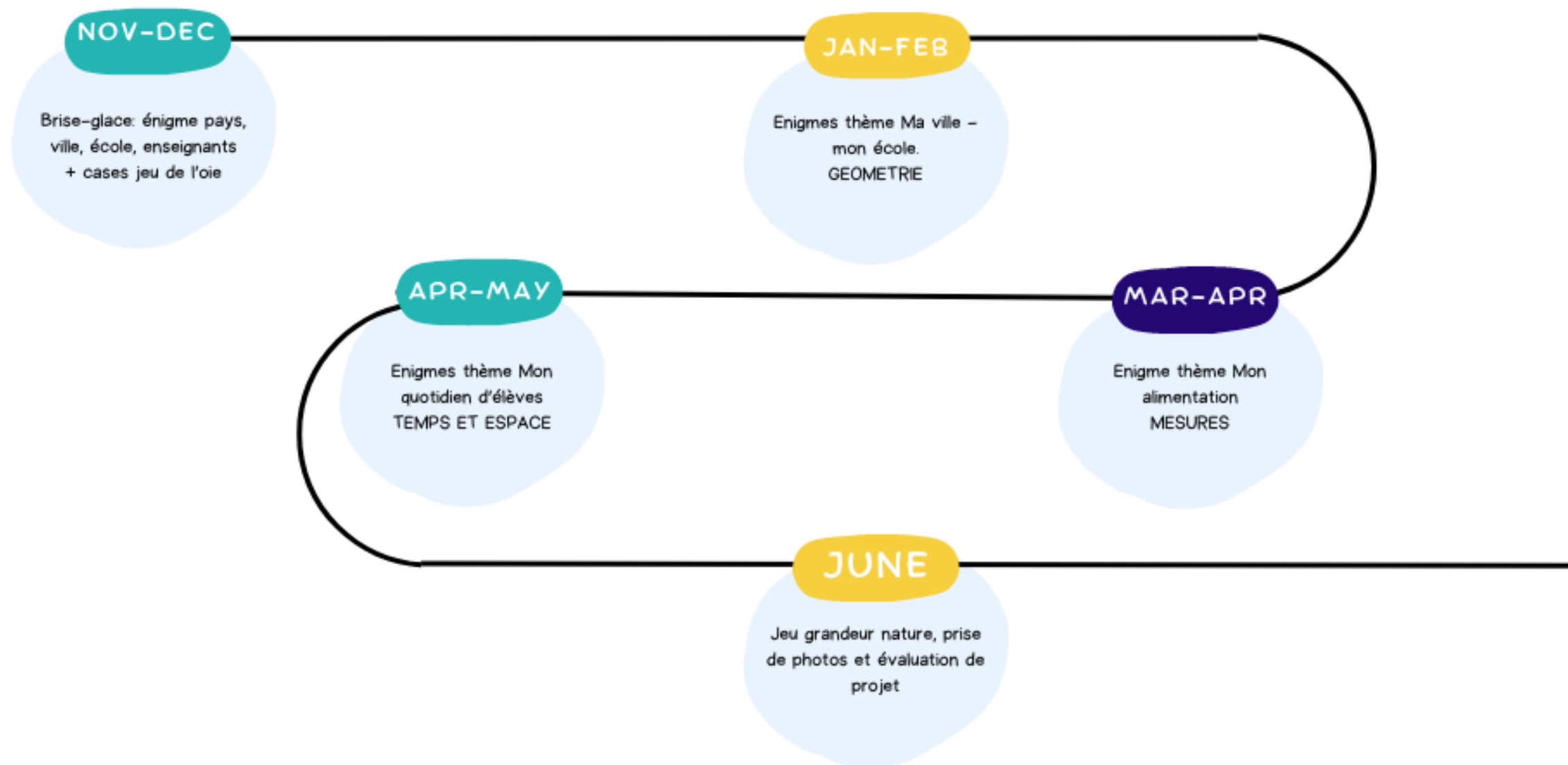
**Step 2: formuler la question**

**Step 3: proposer une réponse et des coups de pouce dont un pour les plus jeunes.**

	Partner 1	Partner 2	Partner 3	Partner 4
Picture	P1	P2	P3	P4
Question	Q4	Q1	Q2	Q3
Tous les partenaires ont la possibilité de proposer une réponse à toutes les énigmes proposées sur la période				

# Planification du projet

7



# LES ACTIVITÉS:

A minima 1 production par école / classe  
par période



## ► **ACTIVITÉ 1** *(Nov / déc 2024)*

Activité brise-glace entre les partenaires

9

→ **Faire deviner et lancer le projet**

➡ **Chaque partenaire propose une devinette / énigme pour faire deviner son pays / sa ville / son école.**

Logique d'enquête sur le pays (différences d'écriture, de comptage, de terminologie mathématiques)

➡ **Chaque partenaire propose quelques cases du futur jeu de l'oie en fonction des traditions du jeu de l'oie dans son pays.**

➡ **Chaque enseignant propose une énigme sur lui pour faire découvrir la méthodologie de l'énigme (photo + question)**

# BESOIN D'INSPIRATION ?

## Enigme pays / enseignant / ville / école

10

- ➡ Ecrire une devinette sur son pays (photo des doigts qui comptent, d'un nombre écrit au tableau, etc)
- ➡ Ecrire une devinette sur sa ville, le nom de son école, poster une photo représentative
- ➡ Enigme enseignant: utiliser digiface pour créer des avatars dont un seul est correct. (ce sera la photo de la carte énigme). La question peut être: je suis ... lequel de ces avatars est le bon ? Utiliser un générateur de rébus pour son prénom / son nom etc

Seul impératif: les énigmes se basent sur une photo réelle ou créée  
(cf. trame de la carte-énigme)

The diagram shows a template for a puzzle card. It is a rounded rectangle divided into three horizontal sections. The top section is labeled 'SUBJECT'. The middle section is labeled 'PICTURE' and contains a semi-circular cutout at the bottom. The bottom section is labeled 'QUESTION'. A large, diagonal watermark reading 'Ma ville / mon école' is overlaid across the entire card.

### Géométrie, programme de construction etc

Step 1: trouver une photo-problème et récupérer celle du partenaire

Step 2: formuler la question et trouver les coups de pouce éventuels

Step 3: proposer une réponse pour autant d'énigmes que souhaité

Step 4: commenter les réponses données à l'énigme créée

A template for a project card, outlined in purple. It is divided into three horizontal sections. The top section is labeled 'SUBJECT'. The middle section is labeled 'PICTURE' and features a semi-circular cutout at its top center. The bottom section is labeled 'QUESTION'.

## Géométrie, programme de construction etc

**Step 1:** récupérer une photo de la façade de l'école ou d'un monument postée par un des partenaires

**Step 2:** rédiger un programme de construction: reproduire le dessin de 2/3 fenêtres sur du papier quadrillé? à une échelle donnée?

**Coups de pouce:** programme de construction avec étapes, proposer Geo gébra?

SUBJECT

PICTURE

QUESTION

Alimentation

## Les mesures

**Step 1:** trouver une photo-problème et récupérer celle du partenaire

**Step 2:** formuler la question et trouver les coups de pouce éventuels

**Step 3:** proposer une réponse pour autant d'énigmes que souhaité

**Step 4:** commenter les réponses données à l'énigme créée

A vertical rectangular card template with a purple border. It is divided into three horizontal sections. The top section is labeled 'SUBJECT'. The middle section is labeled 'PICTURE' and features a semi-circular cutout at its top center. The bottom section is labeled 'QUESTION'.

## Les mesures

**Step 1: récupérer une photo d'une recette**

**Step 2: demander au partenaire de convertir des unités / de remplir un tableau de proportionnalité**

**Coups de pouce: une règle de conversion ou un matériel spécifique**

## ► ACTIVITÉS 4 (avril – mai 2025)

## → Rédaction des énigmes

15

### Temps et espace

Step 1: trouver une photo-problème et récupérer celle du partenaire

Step 2: formuler la question et trouver les coups de pouce éventuels

Step 3: proposer une réponse pour autant d'énigmes que souhaité

Step 4: commenter les réponses données à l'énigme créée

A template for a project card, outlined in purple. It is divided into three horizontal sections. The top section is labeled 'SUBJECT'. The middle section is labeled 'PICTURE' and features a semi-circular cutout at its top edge. The bottom section is labeled 'QUESTION'.

## Temps et espace

Step 1: récupérer une photo d'un plan de trajet

Step 2: coder les déplacements de la maison à l'école

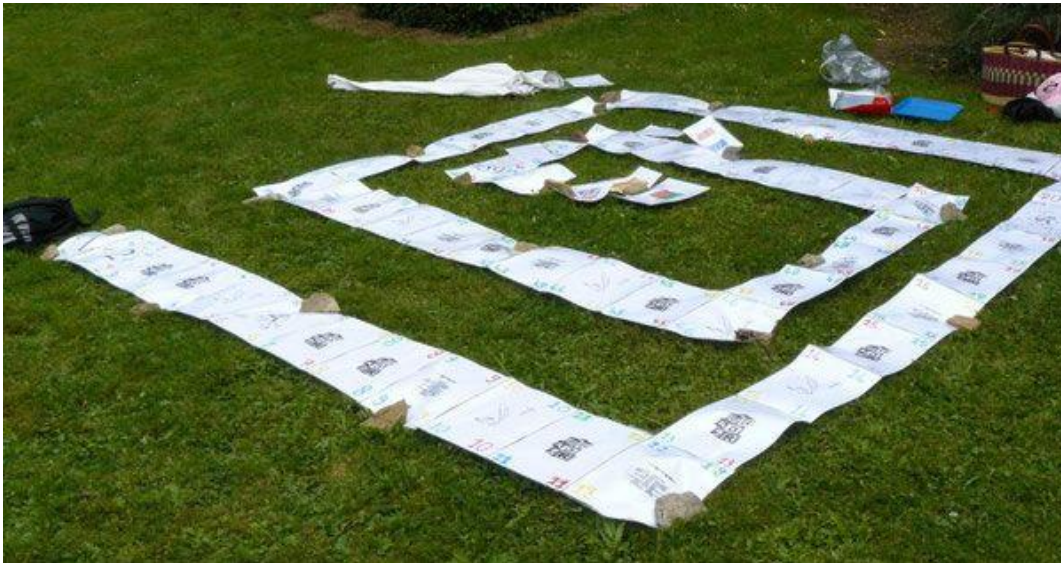
Coups de pouce: imagier (points cardinaux, direction, panneaux)



## ► ACTIVITÉS 5 *( juin 2025)*

### → Jeu de l'oie grandeur nature

17



Step 1: jouer en extérieur

Step 2: documenter le temps de jeu (photos, commentaires, vote pour la meilleure question etc)

# Qu'est-ce qu'eTwinning et pourquoi utiliser cette plateforme pour ce projet ?



comme **Europe**  
comme **Électronique**

**Partenariat**

*Création de **projets d'échange à distance** entre classes européennes*

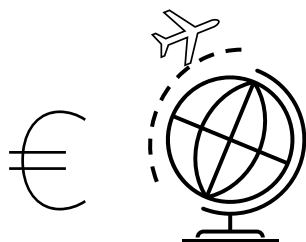
<https://eduscol.education.fr/1168/echanges-distance-dispositif-etwinning>



# eTwinning et Erasmus+



Erasmus+



**Des projets d'ouverture vers l'Europe avec un financement** européen pour :

- des **mobilités** physiques pour les élèves et les enseignants dans les établissements partenaires
- des **mobilités** physiques pour aller se former, enseigner, observer dans d'autres pays européens
- de **achats** matériels ou immatériels pour un projet de partenariat



**Des projets à distance** (mobilité hybride ou virtuelle)  
**Pas de financement**, mise à disposition d'outils pédagogiques et numériques



Cofinancé par  
l'Union européenne



## eTwinning et Erasmus+

Utilisation d'eTwinning dans les projets Erasmus+ : **mobilité hybride**



Trouver des partenaires



Préparer la mobilité des élèves



Participation à distance de tous les élèves

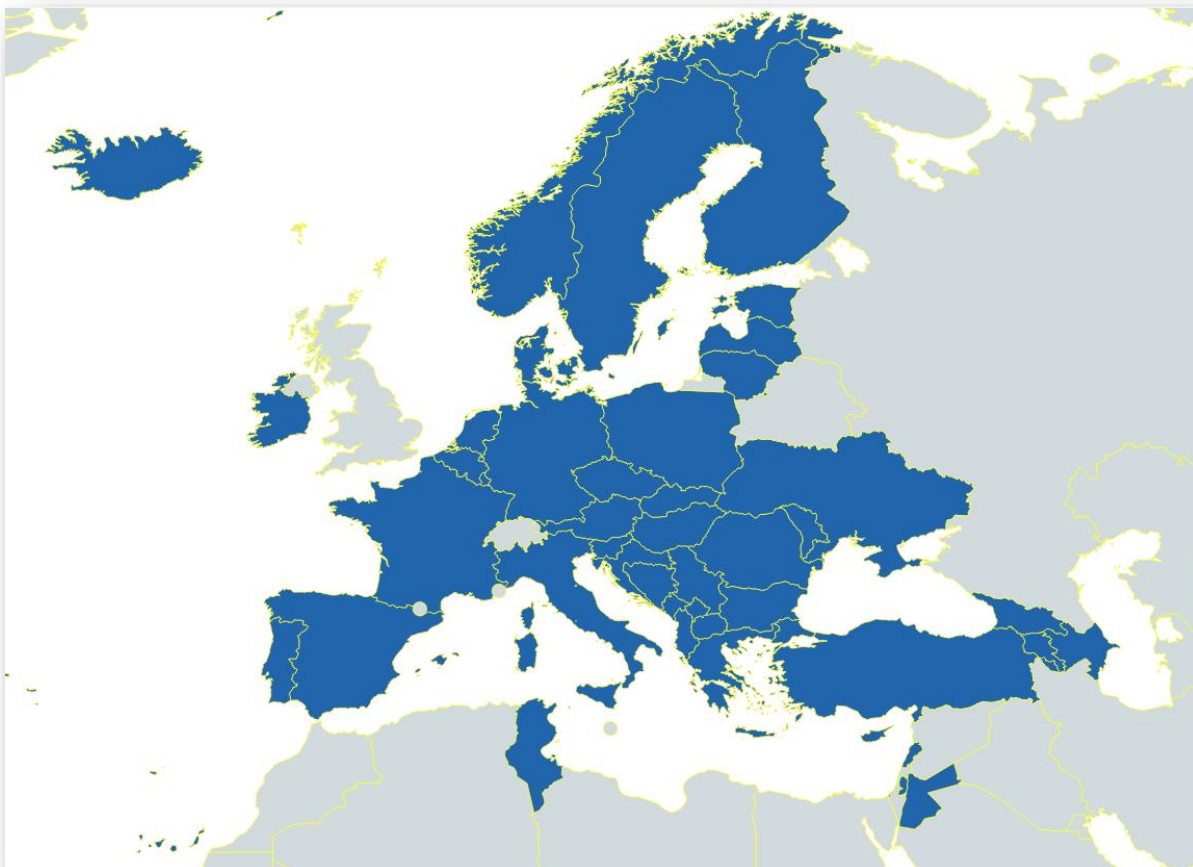


Partager le projet avec les familles, valoriser



Evaluation externe de la qualité de la collaboration à distance des élèves

# Les pays partenaires



- Albanie
- Allemagne
- Arménie
- Autriche
- Azerbaïdjan
- Belgique
- Bosnie-Herzégovine
- Bulgarie
- Chypre
- Croatie
- Danemark
- Espagne
- Estonie
- Finlande
- France
- Géorgie
- Grèce
- Hongrie
- Irlande
- Islande
- Italie
- Jordanie
- Kosovo
- Lettonie
- Liban
- Liechtenstein
- Lituanie
- Luxembourg
- Macédoine du Nord
- Malte
- Moldavie
- Monténégro
- Norvège
- Palestine
- Pays-bas
- Pologne
- Portugal
- République tchèque
- Roumanie
- Serbie
- Slovaquie
- Slovénie
- Suède
- Tunisie
- Turquie
- Ukraine

# Un projet eTwinning conduit à

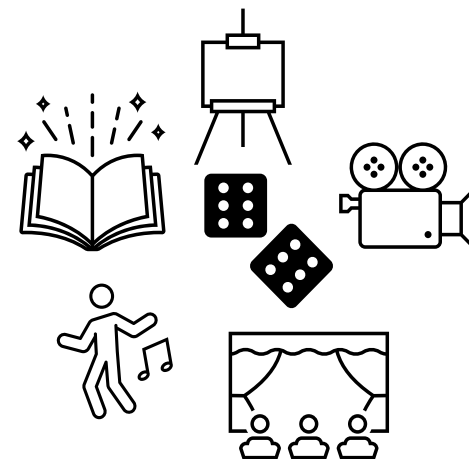
## Activités collaboratives

⇒ Production(s) commune(s)

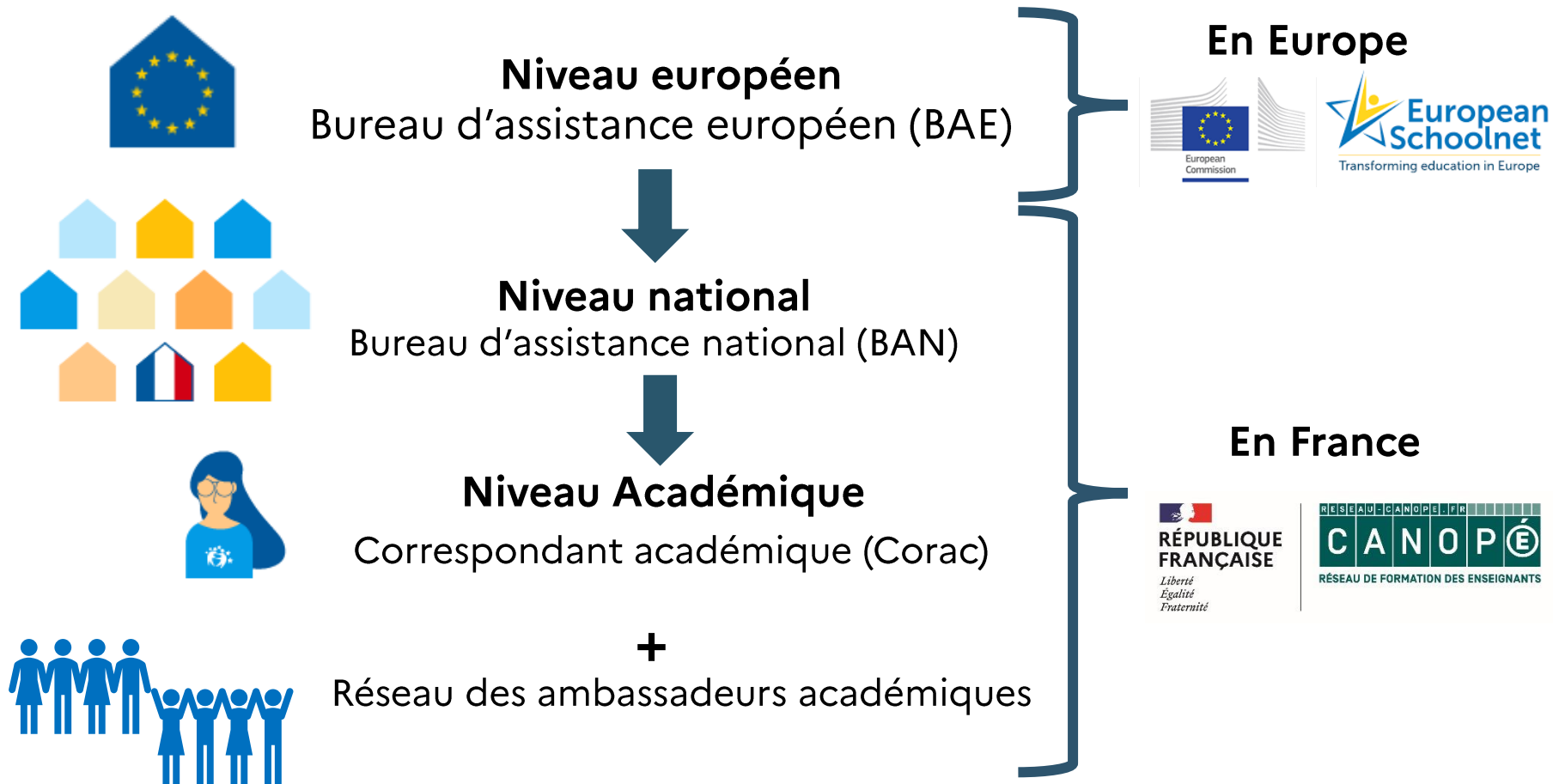


## Pédagogie de projet

⇒ Réalisation(s) concrète(s)



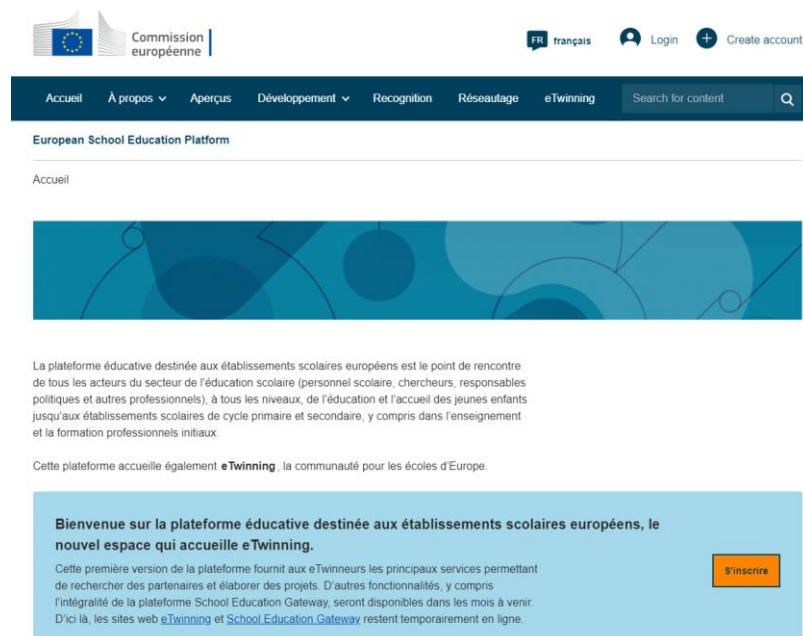
# Un réseau pour vous accompagner





# eTwinning met à votre disposition...

Une plateforme pour **trouver des classes partenaires** et faire des propositions de projets ou de mobilités ERASMUS



Un **espace numérique** de travail et de publication **gratuit & sécurisé** pour les projets entre classe



# La plateforme : l'ESEP

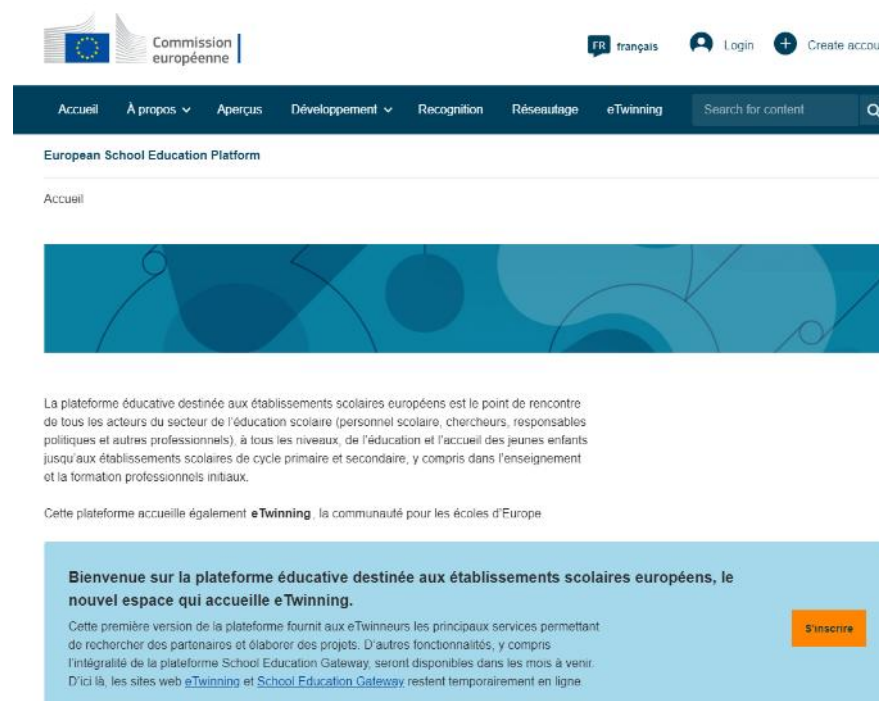
## ESEP : European School Education Platform

Lien pour s'inscrire à la  
plateforme

<https://school-education.ec.europa.eu/fr>

[Tutoriel inscription eTwinning \(Genially\)](#)

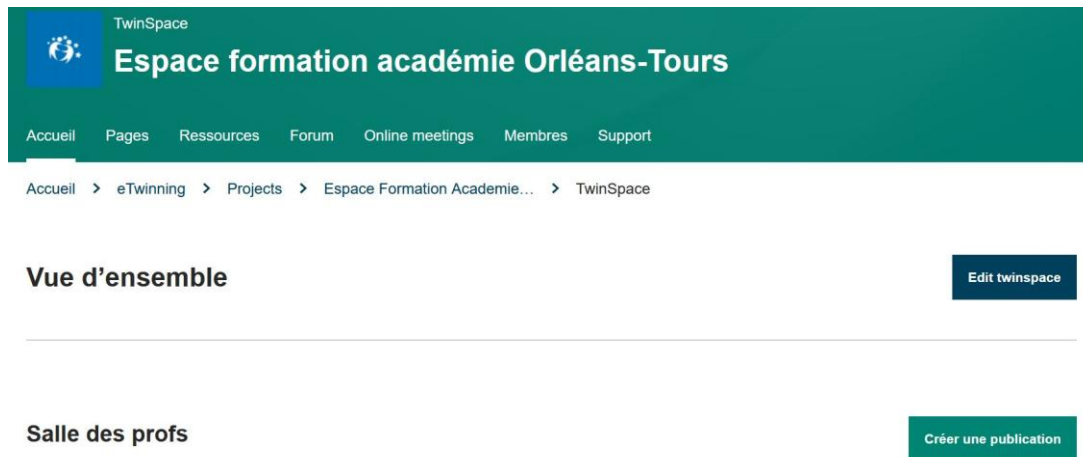
[Webinaire de présentation de la nouvelle plateforme](#)



# LE TWinspace: l'espace de projet

# Le Twinspace: votre espace de projet

27



**1 projet = 1 Twinspace**

**1 espace 100% sécurisé**

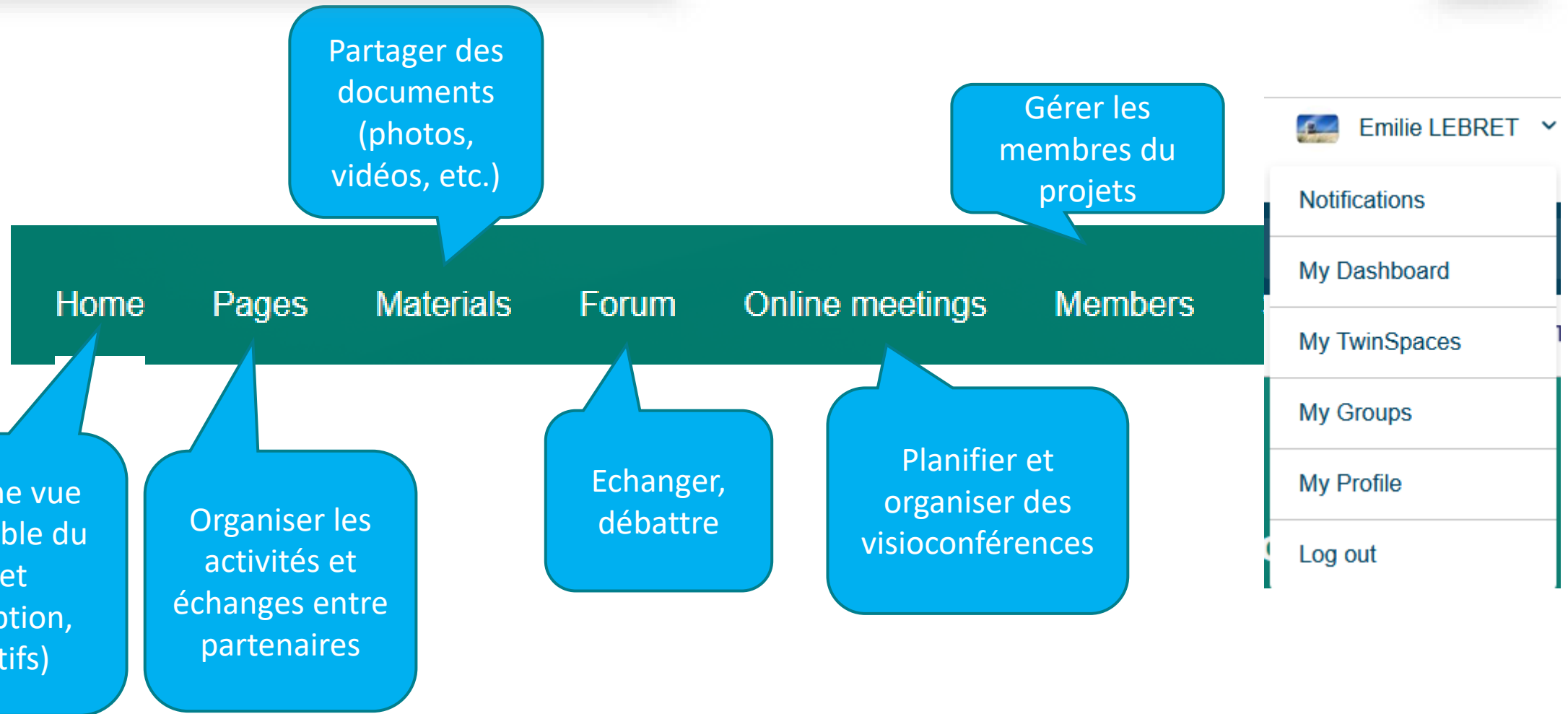
**Tout y est intégrable**

**1 outil pour faire interagir les élèves et garder traces de leurs productions**

**Possibilité d'intégrer toute ressource externe (vidéos, learningapps, magazine collaboratif, etc)**

# Le Twinspace: votre espace de projet

28



# Les outils au sein d'une page du Twinspace

**Page content \***

Title \*

test

**Ajouter du contenu**

Sélectionner le type de contenu

Text content

Ajouter du contenu

**Ajouter du contenu**

Sélectionner le type de contenu

Poll

Outil de sondage et de mur collaboratif (Twinboard)

Fonction commentaire au sein de la page

## Discussion \*

A thread will be created in the forum.

Allow

## Historique des versions

11 Dec 2022, 21:05

Droit en écriture pour les élèves (page comme tableau blanc, écriture collaborative)

## Visibilité

- ☒ Just me and administrators (draft)
- ☐ Everyone on the internet (public)
- ☐ TwinSpace members

## Permissions

Select which roles are allowed to edit this page

- ☒ Administrator
- ☒ Teacher
- ☐ Pupil Administrator
- ☐ Pupil
- ☐ Visitor

# Arborescence du « TWinspace »

## 1 Let's get to know each other ! ^

1.1 Where are you from ?

1.2 What about your school ?

1.3 Who are the teachers ?

## 2 Our project ^

2.1 Jeu de l'oie / snake and ladders game

2.2 Planning of activities

## 3 Activity number 1: ^

### 3.1 Team 1

## Team 1

Created by **Emilie LEBRET**

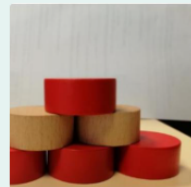
Last updated by **Emilie LEBRET** 1 min 57 sec ago

[Go to discussion](#)

[Page options](#) ⋮

### Twinboard

[Add item](#)



Picture from Vineuil

**Question from Romorantin**

How many pieces are there ?

**Answer from Blois**

We can see 6 pieces.

# Let's go !

Contact: correspondante académique eTwinning: [emilie.lebret@reseau-canope.fr](mailto:emilie.lebret@reseau-canope.fr)

# Pédagogie de projet

La structure d'un projet eTwinning









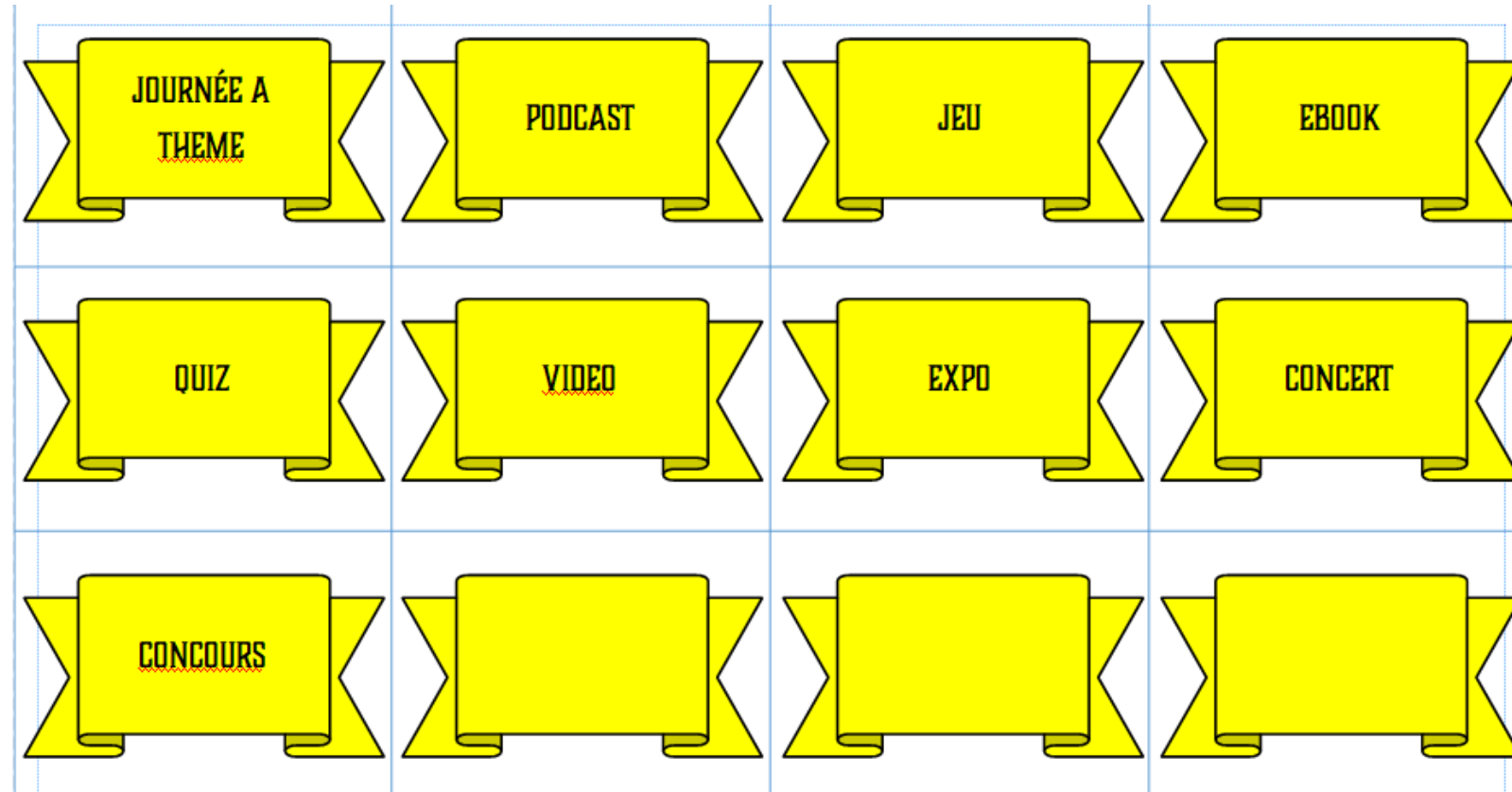
# On se lance ?

Activité de groupe

## Choix des « ingrédients »



Choix de la carte « production finale » **OU** tirage au sort



Choix de la ou des cartes « thématique »



# Les activités

Choix des cartes  
« activités »

40

PRESENTATION  
INTERACTIVE

LOGO  
CHALLENGE

TRAVAIL EN  
EQUIPE

RENCONTRE  
VIRTUELLE

RECHERCHE  
COLLABORATIVE

REALISATION  
COLLABORATIVE

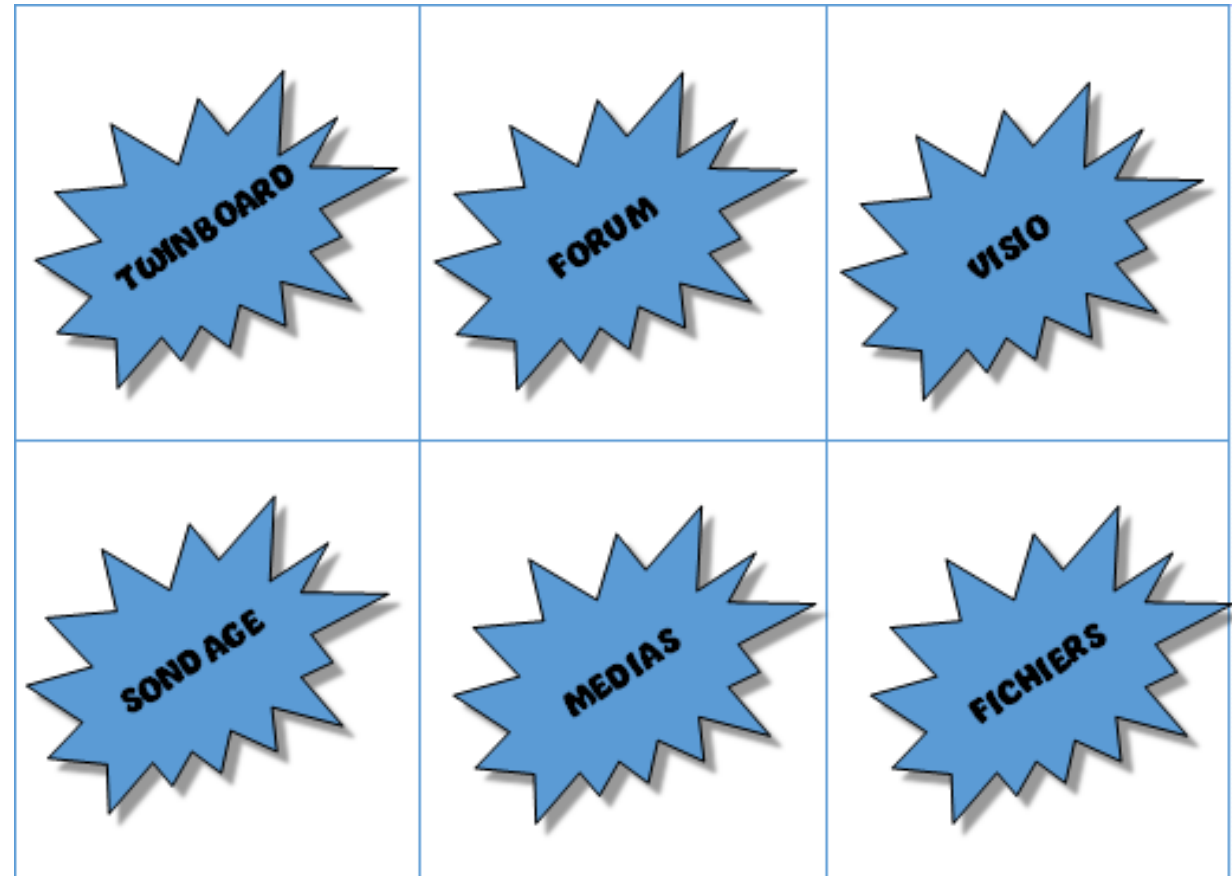
EVALUATION

DISSEMINATION

NETIQUETTE



Choix de la carte  
« outils du  
twinspace»



## Choix de la carte « outils »

↑ WHATSAPP	↑ RESEAUX SOCIAUX	↑ CANVA	↑ KAHOOT
↑ TRICIDER	↑ GOOGLE DOC	↑ IMOVIE	↑ GENIALLY
↑ BOOKLET	↑ ENT	↑ EMAZE	↑ FORM
↑ CALAMEO	↑ DIGIPAD	↑ DIGIDOC	↑ DIGIBOARD
↑ DIGIMINDMAP	↑ DIGIWORDS	↑ DIGIBUZZER	↑ DIGIDOC
↑ 	↑ 	↑ 	↑ 

PRESENTATION INTERACTIVE

LOGO CHALLENGE

TRAVAIL EN EQUIPE

RENCONTRE VIRTUELLE

ARTS

MEDIAS

PATRIMOINE

INCLUSION

TRADITIONS

EGALITE F/G

SPORT

SANTE

TOURNOI

FORUM

VISIO

BORD DE

MEDIAS



FICHEIRS



# La construction du projet

Remplir la fiche de planification pour détailler le projet

44

    Cofinancé par l'Union européenne

## Planifiez votre projet avec vos partenaires

### 1. Introduction

Pour les titres, utilisez des lettres ou des chiffres, et non des symboles tels que ">" "<". Quant à la description du projet, soyez clair et utilisez des mots-clés pour aider les gens à vous trouver.

**Titre\***  
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

**Brève description\***  
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

### 2. Langue(s) du projet\*

Indiquez la/les langues utilisées dans ce projet

### 3. Les élèves

Sélectionnez le nombre d'élèves qui feront partie du projet et leur tranche d'âge.

Nombre d'élèves*	Age minimum de vos élèves*	Age maximum de vos élèves*
Choisissez un élément.	Choisissez un élément.	Choisissez un élément.

### 4. Disciplines en lien avec le projet

Matières

Matières professionnelles

### 5. Compétences travaillées\*

Sélectionnez les compétences clés qui définissent ce projet.

### 6. Objectifs\*

Essayez d'être précis, notamment en termes de compétences et d'aptitudes que vous espérez que vos élèves acquerront grâce à ce projet. S'abstenir d'énoncer des concepts trop abstraits tels que « dimension européenne de l'éducation » ou « communication interculturelle ».

Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.



# Travaux de groupes





# Merci de votre attention

**Emilie LEBRET**

Correspondante académique eTwinning - Académie d'Orléans-Tours

[emilie.lebret@reseau-canope.fr](mailto:emilie.lebret@reseau-canope.fr)

