ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS
Liberté Égalité Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Loiret

ERUN45

Dossier pédagogique

Défiweb 2022/2023

«Y a-t-il un Groumpf dans la station ?»

La mission numérique de la DSDEN45 propose un nouveau Défiweb, réalisé par les ERUN et CPD numérique du Loiret.

Il est disponible à l'adresse **http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr**

Basé sur les compétences en sciences et sur le CRCN (Cadre de Référence des Compétences Numériques), celui-ci est constitué de 6 activités pour les cycles 2 et 3, les ULIS-école, les ULIS-collège et les SEGPA.

Au-delà de la résolution des énigmes, l'objectif est de favoriser l'utilisation de l'outil informatique à travers différents logiciels et applications (traitement de texte, tableur, traitement d'images, navigateur Internet et messagerie électronique).

Sommaire

1. Preambule
2. Le deroule des activites
3. Les logiciels necessaires
4. Les documents d'activite
5. Conseils avant de participer
6. Tableau des enigmes d'ouverture de sas
7. Activites et Competences C2
8. Activites et Competences C3
9. Credits

Préambule

Le Défiweb s'adapte au rythme de travail de votre classe sur l'année scolaire.

Il est ouvert de Fin septembre 2022 à juin 2023. Cependant, il convient de respecter une fréquence de recherche adaptée.

Certaines activités proposées sont déclinées par niveaux dans chaque cycle.

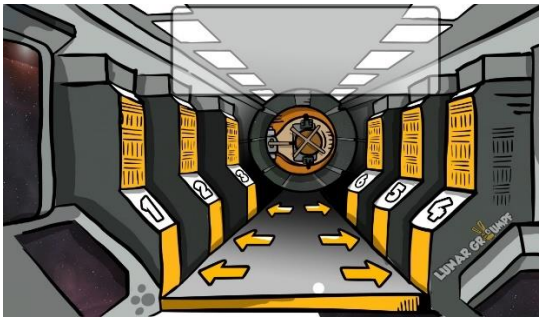
Pour les élèves à profil particulier (ULIS-école, ULIS-collège et SEGPA), les enseignants auront l'opportunité d'inscrire leurs élèves dans les épreuves qui correspondent à leurs connaissances.

En vous inscrivant, vous vous engagez à respecter la « nétiquette ». Chaque courriel doit :

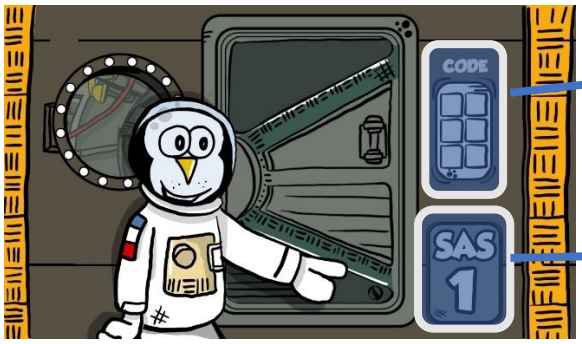
- être courtois
- être respectueux
- indiquer son sujet dans son en-tête
- commencer par une formule de salutation
- se conclure par une signature

Le déroulé des activités

Après votre inscription, à votre première connexion, vous vous retrouvez face à la station orbitale. Un clic sur l'image vous permet ensuite de vous retrouver dans le couloir de la station qui donne accès aux 5 salles numérotées (de 1 à 5) dans lesquelles se trouvent les activités. Un clic sur la flèche au sol vous permet de vous retrouver face au sas d'entrée verrouillé par un code.



Pour accéder à chaque activité, il vous faudra donc au préalable résoudre une petite énigme (mathématique ou scientifique) qui vous permettra d'ouvrir la porte du sas. Cette porte sera alors définitivement ouverte et la salle de l'activité associée sera accessible à chaque nouvelle connexion.



Cliquer ici pour saisir la réponse à l'énigme

Cliquer ici pour accéder à l'énigme

Dans la salle, l'activité est cachée dans l'image. Les élèves doivent chercher où cliquer pour ouvrir l'activité.

Une fois les 5 activités réussies, vous pouvez alors réaliser l'activité finale en vous présentant devant la porte n°6. Celle-ci vous permettra de retourner sur la Terre.

Le couloir de la station orbitale du défiweb vous permet de suivre la progression des activités réussies par les élèves. En effet, quand une activité est réussie, le numéro de la salle est allumé en rouge.

Les logiciels nécessaires

Pour réaliser les activités de ce défiweb, certains logiciels doivent être présents sur les ordinateurs. Vous pouvez les télécharger et les installer au préalable en cliquant sur les icônes ci-dessous :

Photofiltre
(pour les activités nécessitant un traitement d'images)

Libreoffice (version 5)
(pour les activités nécessitant un traitement de texte ou l'utilisation du tableur)
Si vos ordinateurs possèdent une version supérieure à la version 5, inutile alors de télécharger la version proposée ci-dessus

Les documents d'activité

Selon les activités, les logos suivants vous permettent, par simple clic, de télécharger des documents :

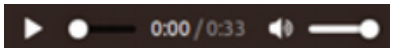
LibreOffice Document Writer | Fichier PDF | LibreOffice Classeur Calc | Fichier son

Afin de réaliser les activités sans problèmes, il est conseillé de télécharger les fichiers et de les enregistrer sur l'ordinateur. Cela évitera les problèmes de fichiers en « lecture seule » qui ne sont modifiables que si l'on autorise leur édition.

Pour les activités sur fichiers LibreOffice (Writer ou Calc), vous n'hésiterez pas à indiquer à vos élèves qu'ils peuvent bénéficier du zoom du document afin d'optimiser la lecture et le travail sur ces fichiers. Pour cela, il suffit de déplacer le curseur « - + » en bas à droite du document :

En bas des pages des activités, un bouton "Retour" vous permet de revenir sur la page du couloir.

Le logo suivant vous indique que les élèves ont la possibilité d'écouter la consigne.



Conseils avant de participer au défiweb 45

Le Défiweb suppose une inscription unique de classe. Les 5 activités ainsi que l'activité finale doivent être validées pour qu'il soit entièrement réalisé. Le défi peut cependant être effectué partiellement, sans ordre particulier dans les 5 activités et au rythme souhaité par votre classe jusqu'à juin.

Organisation pédagogique

Nous vous conseillons une vidéoprojection du teaser de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité.

De la même façon, il est intéressant de projeter les différentes activités avant de les réaliser. L'attention conjointe favorisera l'implication des élèves. Vous pouvez également nommer des élèves qui devront découvrir l'activité du jour, puis la présenter à l'ensemble de la classe.

L'activité peut être testée par des petits groupes puis faire l'objet d'une mise en commun collective. Le travail collaboratif est ainsi nécessaire afin de trouver une réponse unique de classe qui sera communiquée à Théodule dans les champs adéquats. Ce travail collaboratif favorise le développement des compétences personnelles de chacun. La mixité du niveau des groupes doit permettre à chacun d'améliorer ses compétences en sciences ou avec l'outil numérique.

Les élèves les plus à l'aise avec l'outil numérique peuvent être mis à contribution pour aider les moins aguerris. La nomination de « tuteurs numériques » doit permettre d'aider les autres élèves lors de blocages techniques (saisie avec le clavier, utilisation de la souris, ouverture d'un navigateur, d'un logiciel ou d'un fichier…). L'ensemble de ces opérations aura cependant été abordé au préalable avec l'enseignant de classe.

Les activités peuvent également être réalisées sur des temps d'APC ou lors d'ateliers dirigés de classe.

Organisation technique

Vérifiez que les ordinateurs utilisés par les élèves sont protégés par le proxy académique (filtre académique). En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de votre circonscription.

Vérifiez que vos logiciels sont bien à jour. Les fichiers sont optimisés pour être utilisés avec la suite gratuite **LibreOffice 7 (version 5 au minimum)**. Cela vous évitera des problèmes de compatibilité. Vous aurez également besoin du logiciel **Photofiltre**, ainsi que d'un lecteur pdf (**Acrobat Reader** par exemple). Reportez-vous à la partie « **Les logiciels necessaires** » pour télécharger si besoin ces logiciels.

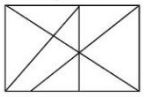
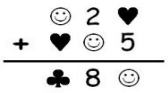
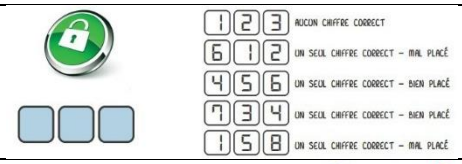
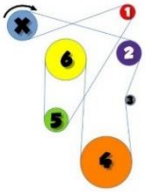
Il vous faut une adresse électronique unique et propre à la classe inscrite. Les adresses mails académiques sont à privilégier. Cette adresse sera utilisée tout au long du Défiweb, y compris pour l'envoi de documents.
L'ensemble des envois se fait à l'adresse : defiweb45@ac-orleans-tours.fr (boite mail de Théodule... tenue par les ERUN).

Dans toute correspondance, pour un traitement rapide, rappelez le nom de votre école, votre classe et l'identifiant de connexion (indiqué lors de la confirmation d'inscription et envoyé par courriel). N'oubliez pas la nétiquette (règle de bonne rédaction des courriels : indiquer le sujet dans l'en-tête, commencer par une formule de salutation, être courtois, respecter l'autre et s'exprimer correctement, conclure par une formule de fin et la signature de l'expéditeur).

Votre ERUN de circonscription est à votre disposition afin de vous aider. Pour les collègues les moins aguerris avec l'outil numérique en classe, il peut également co-intervenir à vos côtés en début d'utilisation.

Tableau des énigmes d'ouverture de sas

Ce tableau présente les différentes énigmes permettant l'ouverture des sas avec les réponses attendues.

SAS	Enoncé de l'énigme	Réponse cycle 2	Réponse cycle 3
1	Mon nombre est entre 100 et 150. Il ne contient ni 4 ni 7. La somme des chiffres fait 13. A quel nombre je pense ?	139	
2	**Enigme cycle 2** : Théodule adore les animaux. Dans sa maison il y a 3 lapins, 5 canaris, 2 perroquets, 3 chats, 1 chien, 6 poules, 2 canards et 22 poissons. Combien y a-t-il d'oiseaux ?	15	
	Enigme cycle 3 : Combien y a-t-il de triangles dans cette figure ? 		15
3	**Enigme cycle 2** : L'opération mystérieuse : 	786	
	Enigme cycle 3 : Trouve le code : 		786
4	Ranger dans l'ordre croissant les numéros des poulies tournant dans le sens anti horaire. 	1356	
5	**Enigme cycle 2** : La pendule retarde de 15 minutes. Quelle heure est-il réellement ?	1:30 ou 01:30 ou 13:30	
	Enigme cycle 3 : Théodule est parti à 8h35 ce matin pour un trajet de 47 min. Mais il est dans un embouteillage pendant 18 min. A quelle heure arrive-t-il ?		9:40 ou 09:40

Défiweb 2022/2023 – Y a-t-il un Groumpf dans la station ?
Activités et Compétences C2

	Activités	Niveau	Nom	Compétences			Mode de validation des activités	Réponses
1	– Les élèves reconstitue un pixel art en suivant le code qui permet l'affichage de chaque pixel. Ils obtiennent le mot code en cas de réussite.	CP	Calibration de l'ordinateur de bord	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	- Utiliser le langage informatique	Saisie du mot code qui est apparu dans la case du tableur.	Mot code : **galaxie**
				CRCN	Domaine 1 : information et données	- Comprendre le fonctionnement du langage informatique		
	1 – Les élèves reconstitue un pixel art en suivant le code qui permet l'affichage de chaque pixel. Ils récupèrent ainsi le premier mot. 2 – Pour le deuxième pixel art, ils retrouvent les lignes de code manquantes et complètent l'image à l'aide du code visible.	CE1 / CE2		**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	- Utiliser le langage informatique	Saisie des 2 mots code obtenus.	Premier mot code : **galaxie** Deuxième mot code : **interstellaire**
				CRCN	Domaine 1 : information et données	- Comprendre le fonctionnement du langage informatique		
2	1 – Les élèves reconstituent le carnet de bord en associant chaque horloge à affichage digitale avec l'horloge à aiguilles correspondant. 2 – Ils peuvent ensuite saisir les données manquantes dans le tableur. 3 – Si la saisie est correcte, un mot code apparaît. Et par lecture du graphique reconstitué, ils répondent aux deux questions présentent sur la page d'activité du défiweb.	CP	Une année sur Tatouine	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple) - Utiliser différents modes de représentations formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte) - Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées - Résoudre des problèmes impliquant des durées	- Saisie du mot code qui est apparu dans la case rose du tableur. - Saisie de la réponse à chacune des 2 questions	Mot code : **Saturne** réponse 1 : **juillet** réponse 2 : **3**
				CRCN	Domaine 1 : information et données	- Utiliser des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples - Découvrir l'utilité d'un tableur		

	1 – Les élèves saisissent dans un tableur des données manquantes (heures) retrouvées soit par lecture directe soit par calcul à partir du document « Tableau de bord ». 2 – Si la saisie est correcte, un mot code apparaît. Et par lecture du graphique reconstitué, ils répondent aux deux questions du document « Questions ».	CE1 / CE2		**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple) - Utiliser différents modes de représentations formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte) - Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées - Résoudre des problèmes impliquant des durées	- Saisie du mot code qui est apparu dans la case rose du tableur. - Saisie de la réponse à chacune des 2 questions	**CE1 et CE2** Mot code : **Saturne** date 1 : **21 juillet 2022** date 2 : **21 août 2022** date 3 : **21 septembre 2022** **(pour les CE2, les mois sont à saisir en chiffres)** **Question 2 CE1** nombre de minutes dans la journée du 21 octobre 2022 : **240** **Question 2 CE2** nombre de minutes dans la journée du 21 février 2022 : **465**
				CRCN	Domaine 1 : information et données	- Utiliser des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples - Découvrir l'utilité d'un tableur		
3	Partie 1 – Les élèves décode un déplacement sur quadrillage pour arriver sur la bonne case. Ils ont alors le nom de la planète qui permet de passer à la partie 2. Partie 2 – Les élèves doivent trouver le code qui correspond au déplacement le plus court pour arriver sur la case. Cela leur donne accès à la partie 3. Partie 3 – Les élèves doivent corriger le code proposé qui correspond au déplacement du retour.	CP / CE1 / CE2	Mission sauvetage	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques Domaine 5 : représentation du monde et de l'activité humaine	- Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage informatique - Proposer une réponse, argumenter et vérifier - Formuler des questions, imaginer des dispositifs et proposer des réponses - Se repérer, s'orienter, se déplacer, se représenter l'espace	Pour chaque partie, saisie du code trouvé. (pour ne pas refaire une partie déjà réussie, il est recommandé de garder une trace d'un code trouvé dans le cas où les élèves ne pourraient pas réaliser les 3 parties dans la même séance)	Partie 1 : **Mandora** ou **mandora** ou **MANDORA** Partie 2 : **NEENNNONNEEESEESE** (code à saisir en majuscules ou minuscules, sans importance) Partie 3 CP et CE1: **ONNNOOOSOOSSESSSOOS** Partie 3 CE2: **ADAAAGAAAGADAAGAAGADAAADAAGA** (code à saisir en majuscules ou minuscules, sans importance)
				CRCN	Domaine 1 : information et données	- Comprendre le fonctionnement du langage informatique		

4	1 – Les élèves doivent reproduire les situations expérimentales proposées en image. 2 – Ils complètent ensuite un compte-rendu d'expérience à partir du modèle proposé. 3 – Ils envoient leur document en cliquant sur le bouton d'envoi de la page du défi.	CP	Le laboratoire spatial	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	- Produire des écrits simples organisés - Utiliser un lexique approprié - Développer l'explicitation et l'argumentation - Expérimenter, présenter sa démarche, expliquer, démontrer, communiquer - Formuler des questions, émettre des hypothèses	Envoi du fichier sur la page du défiweb	Après vérification et validation du compte-rendu par l'enseignant et la classe, l'activité est validée par l'envoi du fichier au bon format (pdf et taille < à 300 ko)
				CRCN	Domaine 3 : création de contenus	- Utiliser un traitement de texte - Associer texte et image		
	1 – Les élèves doivent reproduire les situations expérimentales proposées (image + défi). 2 – Ils complètent ensuite un compte-rendu d'expérience à partir du modèle proposé. 3 – Ils envoient leur document en cliquant sur le bouton d'envoi de la page du défi.	CE1 / CE2		**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	- Produire des écrits simples organisés - Utiliser un lexique approprié - Développer l'explicitation et l'argumentation - Expérimenter, présenter sa démarche, expliquer, démontrer, communiquer - Formuler des questions, émettre des hypothèses		
				CRCN	Domaine 3 : création de contenus	- Utiliser un traitement de texte - Associer texte et image		
5	Les élèves doivent fusionner des images avec le logiciel Photofiltre pour obtenir les codes.	CP / CE1 / CE2	Transmission des images	**Socle commun**	Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	- Connaitre des fonctions de base d'un logiciel de traitement d'image - Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.	Saisie des codes sur la page d'activité	La lettre est : **A** (ou **a**) Le mot code est : **Apollo** (ou **Apollo 11**)
				CRCN	Domaine 3 : création de contenus	- Utiliser un logiciel de retouche d'image		

Activité finale	1 – Les élèves réalisent une maquette du parachute et de la capsule. 2 – Ils la prennent en photo et l'envoient par mail.	CP / CE1 / CE2	Retour sur Terre	**Socle commun**	Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	- Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin	Envoi de la photo de la capsule et de son parachute par mail	L'activité sera validée par l'équipe des ERUN à la réception du mail
				CRCN	Domaine 2 : communication et collaboration	- Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer - Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne - Savoir envoyer un courriel avec une pièce jointe		

Défiweb 2022/2023 – Y a-t-il un Groumpf dans la station ?
Activités et Compétences C3

	Activités	Niveau	Nom	Compétences			Mode de validation des activités	Réponses
1	1 – Dans le premier pixel art, les élèves retrouvent les codes des 3 premières lignes de pixels. Puis ils appliquent les codes de chaque ligne pour reconstituer la deuxième partie de l'image. Ils récupèrent ainsi le premier mot code. 2 – Les élèves complètent le deuxième pixel art en ajoutant les pixels noirs manquants. Puis ils codent les lignes de pixels et enfin, corrigent le code déjà écrit pour une des lignes. Ils récupèrent ainsi le deuxième mot code.	CM1 / CM2 / 6	Calibration de l'ordinateur de bord	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	- Utiliser le langage informatique	Saisie des deux mots code obtenus.	Premier mot code : **galaxie** Deuxième mot code : **interstellaire**
				CRCN	Domaine 1 : information et données	- Comprendre le fonctionnement du langage informatique		

2	1 – Les élèves saisissent dans un tableur des données manquantes (heures) retrouvées soit par lecture directe soit par calcul à partir du document « Tableau de bord ». 2 – Ils saisissent la formule manquante pour le calcul de la durée de la journée du 21/08/2022. 3 –Par lecture du graphique reconstitué, ils retrouvent les dates demandées. Si tout est bien réalisé, un mot code apparaît.	CM1 / CM2 / 6	Une année sur Tatouine	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple). - Utiliser différents modes de représentations formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte). - Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées. - Résoudre des problèmes impliquant des durées	Saisie du mot code obtenu.	Mot code : **Uranus**
				CRCN	Domaine 1 : Information et données	- Savoir utiliser un tableur pour organiser des données - Savoir qu'un tableur permet de générer des représentations graphiques - Savoir utiliser des formules simples dans un tableur		
3	Partie 1 – Les élèves décode un déplacement sur quadrillage pour arriver sur la bonne case. Ils ont alors le nom de la planète qui permet de passer à la partie 2. Partie 2 – Les élèves doivent trouver le code qui correspond au déplacement le plus court pour arriver sur la case. Cela leur donne accès à la partie 3. Partie 3 – Les élèves doivent corriger le code proposé qui correspond au déplacement du retour.	CM1 / CM2 / 6	Mission sauvetage	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques Domaine 5 : représentation du monde et de l'activité humaine	- Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage informatique - Proposer une réponse, argumenter et vérifier - Formuler des questions, imaginer des dispositifs et proposer des réponses - Se repérer, s'orienter, se déplacer, se représenter l'espace	Pour chaque partie, saisie du code trouvé. (pour ne pas refaire une partie déjà réussie, il est recommandé de garder une trace d'un code trouvé dans le cas où les élèves ne	Partie 1 : **Mandora** ou **mandora** ou **MANDORA** Partie 2 : **ADAAGAAAGADAADAAADAGAADAGA** (code à saisir en majuscules ou minuscules, sans importance) Partie 3 **ADAAAGAAAGADAAGAAGADAAADAAGA** (code à saisir en majuscules ou minuscules, sans importance)

				CRCN	Domaine 1 : information et données	- Comprendre le fonctionnement du langage informatique	pourraient pas réaliser les 3 parties dans la même séance)	
4	Les élèves réalisent les deux expériences proposées puis rédigent, sur un seul support type fourni, les deux compte-rendus d'expériences. Ils envoient un seul document pour la classe entière.	CM1 / CM2 / 6	Le laboratoire spatial	**Socle commun**	Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	- Produire des écrits simples organisés - Utiliser un lexique approprié - Développer l'explicitation et l'argumentation - Expérimenter, présenter sa démarche, expliquer, démontrer, communiquer - Formuler des questions, émettre des hypothèses	Envoi du fichier sur la page du défiweb	Après vérification et validation du compte-rendu par l'enseignant et la classe, l'activité est validée par l'envoi du fichier au bon format (pdf et taille < à 300 ko)
				CRCN	Domaine 3 : création de contenus	- Utiliser un traitement de texte - Associer texte et image		
5	Les élèves utilisent le logiciel de traitement et création d'images Photofiltre pour reconstituer une image contenant 2 questions. Puis, ils répondent aux deux questions pour valider l'activité.		Transmission des images	**Socle commun**	Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	- Connaitre des fonctions de base d'un logiciel de traitement d'image - Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.	Saisie des deux réponses attendues	**Réponse à la question 1** : « Terre » ou « la Terre » (correct si tout saisi en minuscules) **Réponse à la question 2 :** « Jupiter » (correct si tout saisi en minuscules)
				CRCN	Domaine 3 : création de contenus	- Utiliser un logiciel de retouche d'image		

Activité finale	1 – Les élèves tracent le patron de construction puis réalisent la maquette du parachute et de la capsule. 2 – Ils la prennent en photo et l'envoient par mail.	CM1 / CM2 / 6	Retour sur Terre	**Socle commun**	Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	- Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin	Envoi de la photo de la capsule et de son parachute par mail	L'activité sera validée par l'équipe des ERUN à la réception du mail
				CRCN	Domaine 2 : communication et collaboration Domaine 3 : création de contenu	- Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer - Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne - Savoir envoyer un courriel avec une pièce jointe - Travailler une image avec un logiciel spécifique - Redimensionner une image - Insérer un texte sur une image		

Crédits

Réalisation DSDEN du Loiret
Mission Numérique

ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS
Liberté Égalité Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Loiret

ERUN45

Direction de projet

Dominique Pichard, I.E.N. en charge de la mission Numérique

Infographie / Gameplay / Coordination

Benjamin Chatelin C.P.D. Numérique

Web Développement / Conception / Coordination

Claude Baccon - Renaud Halin

Conception pédagogique / Equipe ERUN

Claude Baccon

Benjamin Chatelin

Dominique Fracelli

Renaud Halin

Sylvain Reguigne

Stanislas Rollin

Jérémy Ruelle

Laetitia Baccon

Contact : defiweb45@ac-orleans-tours.fr
tous droits réservés – Septembre 2022