



## // Base de jeux



Chez les scouts, tout passe par le jeu ! *LaToileScoute* a pour but de permettre à tout le monde d'échanger ses savoirs pour en faire une grande base de données d'idées. Vous trouverez ici des dizaines de jeux,

que ce soient des jeux traditionnels scouts ou guides, ou de pures créations par des cheffaines, chefs, animateurs, animatrices ou responsables scouts. Chaque jeu présente par mot clé, en bas de chaque article, sa durée estimée, son cadre, son public, voire ce qu'on peut en retirer pour faire grandir ses jeunes. Le moteur de recherche peut vous permettre aussi d'en trouver d'autres, avec en plus, le filtre par mots clés.

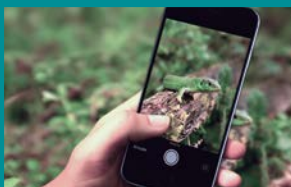
[bit.ly/MDW241-2](http://bit.ly/MDW241-2)



L'appli du mois

## // Laissez-vous guider !

*INPN Espèces* a été créé afin de permettre à chacun de consulter et de contribuer à l'inventaire de la biodiversité (faune, flore et fonge). Chaque citoyen peut participer à l'inventaire sur la simple base d'une photo qui sera validée par les experts du projet avec une réponse directement sur son téléphone. L'application propose désormais une nouvelle version, plus ergonomique et encore plus facile d'accès. Cette actualisation ajoute de nouvelles fonctionnalités dédiées spécifiquement aux éducateurs et à leurs groupes. L'objectif ? Sensibiliser et accompagner les jeunes générations afin qu'elles découvrent la richesse de la biodiversité et l'étude de la nature. *INPN Espèces*, à télécharger gratuitement sur Google Play (Android) et App Store (iOS). Plus d'infos sur : [bit.ly/MDW241-4](http://bit.ly/MDW241-4)



## // Générez des musiques grâce à l'IA

*Boomy* est un générateur de musique basé sur un algorithme d'intelligence artificielle. L'outil conçoit des musiques originales et libres de droit, à partir d'une sélection de critères (styles, instrumental, tempo...). Il s'adresse à tous ceux, artistes et musiciens débutants qui souhaitent créer de la musique, même sans connaissance musicale ni expertise préalable. Une version gratuite permet à chaque utilisateur de créer jusqu'à trois chansons mais il est aussi possible d'écouter les chansons de la communauté.

<https://boomy.com/>

## // Cap sur l'IA

Dans le cadre de la mission de l'Unesco visant à mettre les nouvelles technologies au service du développement durable, l'institution a produit un roman graphique destiné aux jeunes adultes. Il explore les conséquences de l'intelligence artificielle sur les êtres humains. En suivant des personnages venus des quatre coins du globe et aux prises avec les limites de l'IA, le jeune public est embarqué dans une galaxie algorithmique où l'on découvre au fur et à mesure toutes les implications de l'IA dans les domaines sociaux, techniques, éthiques et relatifs aux droits humains.



[bit.ly/MDW241-1](http://bit.ly/MDW241-1)



## // Môm'art

L'association Môm'art a pour but d'aider les musées, les sites culturels à améliorer leur accueil et leurs services pour les familles. Grâce à son site Internet et aux réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram), Môm'art diffuse différentes activités culturelles (des histoires à écouter et à voir, des vidéos et dessins animés, des activités créatives, des jeux en ligne, des visites virtuelles de sites, des coloriations Musées Joyeux...), qui donneront de nombreuses idées aux animateurs.



## // Des outils numériques dans vos pratiques

Destinées à la communauté éducative, les fiches praTICEs proposent une sélection d'outils numériques (applications, logiciels et sites internet) conçus ou détournés à des fins pédagogiques. Chaque fiche présente une liste de ressources renseignée et régulièrement actualisée. Ces fiches ne constituent pas une séquence de cours ou la promotion d'un outil numérique unique mais visent à la transversalité sans pour autant prétendre à l'exhaustivité. Elles ont été documentées en regard du Digital Competence Framework of Educators (DigCompEdu), développé par la Commission européenne.

[bit.ly/MDW241-3](https://bit.ly/MDW241-3)

## 30 minutes d'activités physiques quotidiennes

<https://www.actibloom.com/>

**Le dispositif 30 minutes d'activités physiques quotidiennes à l'école et la toute nouvelle application mobile « 30' apq » permettent aux encadrants de mettre en place une grande variété d'activités ludiques.**

La plateforme **Actibloom.com** propose gratuitement des supports pédagogiques vidéo pour organiser des activités physiques et sportives en temps scolaire et périscolaire. Avec une approche collaborative, la mission de fond d'Actibloom est la lutte contre la sédentarité des enfants en agissant sur la sensibilisation et la formation des adultes. La plateforme a noué de nombreux partenariats avec les principaux acteurs nationaux (Usep, Unss...) et a obtenu la double reconnaissance du ministère de l'Éducation nationale et du ministère des Sports en devenant le portail de référence gratuit de l'éducation sportive des enfants. Plusieurs rubriques, dont des programmes qui se déclinent en quatre catégories : petite enfance, CRPE, scolaires et périscolaire. Dans cette dernière partie, vous pourrez visionner des tutoriels de sports collectifs ou individuels, des articles autour de la sédentarité et une partie sur l'handisport pour promouvoir la pratique sportive auprès d'enfants porteurs de handicap. Ces vidéos sont aussi disponibles sur YouTube : [bit.ly/MDW241-5](https://bit.ly/MDW241-5)

### Aussi une appli

**Actibloom** vient de lancer son application mobile associée « 30' apq » pour les 3-11 ans afin d'encourager plus de pratique physique dans la vie des enfants. On y trouve 32 supports pédagogiques vidéo pour organiser des activités physiques et des fiches pédagogiques. Deux nouvelles vidéos doivent être ajoutées chaque mois jusqu'en juillet 2024 afin d'atteindre les 60 vidéos accessibles pour les Jeux olympiques de Paris.

