



Pour accompagner la stratégie numérique qui vise à généraliser les pratiques avec et par le numérique, cette lettre Edu_Num rassemble des projets de classe qui amènent les élèves à créer et à réaliser des contenus multimédias variés : guide touristique, livre numérique, blog, journal, cahier d'expérience... Vous y trouverez également les nouveaux services de la BRNE et de nouveaux scénarios s'appuyant sur des ressources Éduthèque.

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

ACTUALITÉS

Les rencontres du numérique pour l'Éducation

EduSpot France est le rendez-vous de l'ensemble des acteurs de l'éducation, de l'e-formation et de l'e-technologie, du Primaire, du Secondaire, du Supérieur, de la formation professionnelle et de la formation tout au long de la vie.

C'est à la fois un lieu d'exposition de l'innovation et un temps d'échanges et de débats entre tous les acteurs de l'écosystème dont l'ambition est d'accompagner la transformation de la société par le numérique dans les apprentissages.

Les 8, 9 et 10 mars 2017 au Palais des Congrès à Paris.



Cadre de référence des compétences numériques

Le nouveau socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que les nouveaux programmes confortent la place du numérique dans les enseignements et les pratiques éducatives. Les activités d'apprentissage permettent aux élèves de développer des connaissances et des compétences, mais aussi d'élargir leur compréhension des enjeux du numérique.

Dans ce contexte, un nouveau projet de cadre de référence a été élaboré cette année. Il rassemble et organise de façon progressive et selon 5 domaines spécifiques, les 16 compétences numériques développées de l'école élémentaire à l'université ainsi que dans le contexte de la formation continue des adultes.

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

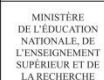


Concours "Trophées des classes"

La deuxième édition du concours "Pour un usage responsable d'Internet", lancée en partenariat avec la CNIL et la MGEN, est élargie aux classes de l'école élémentaire, du collège et du lycée.

Il s'agit pour les classes participantes de réaliser une production multimédia sur l'une des thématiques suivantes : le respect des droits des personnes, la protection de la vie privée, les traces laissées sur Internet, la vérification des sources.

Inscriptions dès maintenant et jusqu'au 5 mai.



NOUVEAUTÉS DANS LES SERVICES NUMÉRIQUES

Recherches facilitées sur Éduthèque

éduthèque

Le portail Éduthèque met en ligne un **moteur de recherche** : les enseignants peuvent désormais mener des recherches dans les différentes offres des partenaires depuis le portail. Pour y accéder, il suffit de cliquer sur le pictogramme "loupe" en page d'accueil. Chaque ressource est présentée par son titre et une brève description.



Nouveaux scénarios avec Éduthèque

éduthèque

De nouveaux scénarios pédagogiques viennent compléter l'accompagnement des ressources Éduthèque. Réalisés par une équipe d'enseignants formateurs, ces scénarios illustrent des points du programme notamment en histoire et en arts plastiques. Ils s'appuient sur des ressources proposées par le **Château de Versailles, le Centre Pompidou et la Bnf**.



Lauréat 2016 eTwinning : art, maths et numérique



Le projet "**Art et maths**" a rassemblé des classes maternelles et élémentaires de plusieurs pays européens. Des productions artistiques ont été réalisées à partir de recherches en mathématiques et en particulier dans le domaine de la géométrie. Des échanges entre les classes ont permis de réaliser un magazine numérique collaboratif qui rassemble les productions des élèves.



Des ateliers d'enregistrement en anglais avec la BRNE



Un outil d'enregistrement illustré (**Recording studio**) permet à l'élève d'écouter un dialogue entre deux personnages à partir d'une image fixe puis de formuler et d'enregistrer sa réponse. Une fois l'enregistrement effectué, un bouton lecture apparaît pour se réécouter. L'élève peut alors écouter la réponse témoin et s'enregistrer à nouveau pour améliorer sa prononciation.



Des réponses à vos questions sur Prim à bord



Qu'est-ce qu'un Web documentaire ? Qu'est-ce que l'Open data ? Comment réaliser une bande dessinée en ligne ? Comment faire produire par les élèves des images interactives ? Retrouvez les réponses à ces questions et à bien d'autres dans la rubrique "**Que sais-je ?**"



RETOURS D'USAGES POUR ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Un blog pour écrire à plusieurs

Dans l'académie de Versailles, un projet d'écriture collaboratif entre plusieurs classes s'est concrétisé par la publication de productions reliées entre elles par des liens hypertextes. Dans un premier temps, une classe de CE2 a créé un personnage. Elle a rédigé et publié sur un blog un texte présentant son portrait, ses caractéristiques physiques morales et sociales. Ensuite, les classes participantes se sont emparées de cette présentation pour l'enrichir en produisant de nombreux récits imaginaires.



Réécrire un récit et créer un livre numérique

Le projet repose sur un travail de réécriture réalisé à partir d'un roman étudié en classe. Il s'agit d'écrire des lettres qui retranscrivent les échanges entre deux des personnages principaux de ce roman. Les lettres sont ensuite rassemblées et illustrées dans un document multimédia.



Des capsules vidéos pour valoriser le patrimoine

Dans le département des Bouches-du-Rhône, des élèves de cycle 3 valorisent leur patrimoine culturel local en créant pour le grand public des parcours touristiques avec des ressources qui sont ensuite consultables en ligne. La liaison CM2-6ème a permis de donner naissance à une production collaborative à distance.



Réaliser un guide touristique sur tablette

Une classe de Mafate, dans l'île de la Réunion, conçoit et réalise sur tablette un parcours de visite de leur village pour les randonneurs de passage. Les enquêtes auprès d'historiens et du parc national ont mis en valeur la spécificité de leur environnement. L'expression orale est aussi mobilisée lors des enregistrements audios et des contacts avec les touristes.



Un diaporama multimédia pour présenter un récit

Dans le Val-d'Oise, un reportage vidéo présente un projet d'écriture au cycle 3 réalisé à partir d'images créées par les élèves au cours d'une séance d'arts visuels. Des binômes d'élèves produisent un récit mêlant texte et image et présentent celui-ci sous la forme d'un diaporama.



Une carte interactive pour une visite virtuelle de Londres

Les élèves réalisent une production audiovisuelle en langue anglaise pour présenter les monuments historiques et les lieux touristiques de la ville de Londres. Une carte interactive du centre de Londres permet d'accéder aux photos et vidéos des lieux présentés ainsi qu'aux enregistrements sonores réalisés par les élèves sous forme de questions réponses.



Correspondance photographique

Un projet de correspondance photographique est proposé aux classes du département de la Haute-Marne. Les élèves reçoivent une photographie artistique qui contient certaines particularités (géométrie, couleur, point de vue, narration). Ils répondent ensuite avec une photographie originale qu'ils réalisent. La rencontre des œuvres et la création photographique participent à l'éducation aux médias et au développement d'une culture artistique.



Se présenter en anglais dans un diaporama

En début d'année scolaire, des élèves de GS réalisent une fiche personnelle multimédia sur tablette : photo, enregistrement sonore en anglais, écriture du prénom au clavier. Les fiches des élèves de la classe sont rassemblées dans un diaporama que les élèves peuvent consulter.



Des cartes mentales pour aider à la compréhension

Quelques exemples d'usages d'une carte mentale à l'école (on l'appelle aussi carte heuristique ou mind map). La réalisation avec les élèves de schémas arborescents donne une vue synthétique d'un sujet complexe tout en développant certains détails, ce qui permet d'organiser des informations et de définir des relations entre elles.



Une vidéo pour présenter une personnalité

Des élèves présentent oralement, dans une production vidéo, une courte biographie d'un personnage emblématique dans l'histoire des luttes contre les discriminations. Ils explicitent aussi les raisons de leur choix ainsi que la résonance de l'action de cette personnalité dans le monde d'aujourd'hui.



Réaliser un journal scolaire

Dans le but de réaliser un journal, cette séquence de l'académie de Limoges détaille une démarche adaptable en fonction du public et des configurations matérielles. Selon les niveaux, les articles sont produits en dictée à l'adulte ou écrits par les élèves.



Un cahier d'expérience sur tablette

Une classe de CE1 du Val-d'Oise utilise la tablette pour réaliser le compte-rendu d'une expérience scientifique. La phase d'observation de la démarche d'investigation s'en voit renforcée par la production immédiate de textes accompagnés de photos des protocoles d'expérimentation. La diffusion en classe et à l'extérieur est également facilitée.

