



L'accueil 8h-18h

Fiche 3 - Éducation au numérique dans le cadre du dispositif « accueil élargi 8h-18h »

1. Développer la citoyenneté et les compétences numériques, réduire la fracture numérique : des enjeux forts
 - Stratégie du numérique pour l'éducation – Axe 2 : Un enseignement du numérique qui développe la citoyenneté et les compétences numériques :
 - Assurer l'acquisition des compétences numériques tout au long du parcours scolaire
 - Permettre aux élèves de devenir des citoyens éclairés à l'ère numérique
 - Recommandation 18 de la commission Écrans : Former et informer les élèves dès l'école élémentaire puis tout au long de leur scolarité, de façon appropriée selon leur âge, au numérique, à son modèle, à ses contenus, à ses usages, aux opportunités qu'il offre et aux dangers qu'il peut présenter
 - Socle commun de connaissances, de compétences et de culture + programmes du collège :
 - Compétences numériques présentes dans tous les domaines du socle et dans les programmes des disciplines
 - Éducation aux médias et à l'information
 - Enseignement de l'informatique (codage, algorithmique)
 - Technologie en cycle 4

2. Contribution du numérique aux différentes « éducation à »

Domaines du CRCN1



5 DOMAINES POUR 16 COMPÉTENCES



Information et données

concerne la **recherche et la veille d'information**, la **gestion** et le **traitement des données**



Communication et collaboration

traite de ce qui relève du **partage** et de la **publication** de contenus, des **interactions** et de la **collaboration** pour coproduire des ressources, des connaissances ou des données



Création de contenus

se rapporte à la **création de contenus numériques**, du plus simple au plus élaboré, y compris des **programmes informatiques**



Protection et sécurité

concerne la **sécurité du matériel**, la **santé**, l'**environnement** et la **protection des données personnelles**



Environnement numérique

traite des compétences qui permettent à un individu de **s'insérer dans un monde numérique** et de comprendre son fonctionnement

Source : [Évaluer-et-certifier-les-compétences-numérique](#)

Éducation au et par le numérique

- Développer les compétences numériques des élèves en associant défis Pix et le jeu de plateau « [La fresque des cyber-citoyennes et cyber-citoyens](#) »
- Accompagner les élèves tout au long de l'année dans la préparation de la certification à travers des défis Pix associant parcours en ligne et activités débranchées [MAJ Guide Pix avec tracker de progrès et jeu de cartes à imprimer – Délégation Académique au Numérique Educatif \(ac-lille.fr\)](#) et [Guide annuel](#)
- Développer des activités de programmation avec Capytale Le numérique éducatif, Aix - Marseille, Alpes-de-Haute-Provence ([ac-aix-marseille.fr](#))

Exemples d'activités : voir le dossier joint sur Resana

(Tous domaines)

- Préparer [une compétition de robots](#)
(Domaine 3 : Création de contenus - Compétence 3.4 : Programmer. Domaine 5 : Environnement numérique)
- Préparer le concours de création de jeux numériques [Jeux Fabrique](#)

Exemples d'activités (voir le dossier joint sur Resana) : Attrape les pommes (évaluation finale suite à une séquence d'activités sur les notions de programmation (prise en main de Scratch, déplacement de lutin de différentes manières, création et utilisation d'une variable score)), Ingenuity (activité guidée pour la création d'un jeu ayant pour thème l'hélicoptère martien déposé par la Nasa sur la surface de Mars en 2021).

(Domaine 2 : Communication et collaboration. Domaine 3 : Création de contenus)

- Créer un [chatbot](#)

(Domaine 1 : Informations et données - Compétence 1.1 : Mener une recherche et une veille d'information ; Compétence 1.2 : Gérer des données ; Compétence 1.3 : Traiter des données. Domaine 3 : Création de contenus – Compétence : Programmer)

- Expérimentation d'un [serious game pour appréhender la cyber sécurité](#) avec-les-élèves

(Domaine 4 : Protection et sécurité - Compétence 4.1 : Sécuriser l'environnement numérique)

- Créer un [club IA au sein de son établissement](#)

En intégrant l'intelligence artificielle dans les activités des élèves, on les amène à développer des compétences liées à la recherche, à la gestion et au traitement des données, à la communication et à la collaboration numérique, à la création de contenus multimédias et à la programmation. De plus, la sensibilisation à la sécurité et à la protection des données dans le contexte de l'intelligence artificielle est essentielle.

En explorant ces domaines, les élèves acquièrent des compétences clés pour comprendre et utiliser l'intelligence artificielle de manière responsable et créative.

- Découvrir le numérique à partir du [livre jeunesse Ada & Zangemann](#) sous licence libre *(Tous domaines)*

Travailler sur des personnages en lien avec une thématique (exemples : « Les grands héros de l'espace germanophone », « Les grands couples franco-allemands », Les Sportifs qui ont marqué l'histoire des J.O). L'atelier se fait dans une salle qui comporte un ou plusieurs ordinateurs et des tablettes. Les élèves ne disposent, pour réaliser l'activité, que des photos et du matériel indiqué. À eux de trouver comment parvenir à leurs fins (initiation à la recherche par image inversée), comme dans un espace game (prise de photo des personnes données, transfert et stockage sur PC, recherches, croisement de sources, licences...)

Citoyenneté et valeurs de la République

- Réaliser une production numérique pour un [concours sur l'égalité filles-garçons](#)

(Domaine 2 : Communication et collaboration. Domaine 3 : Création de contenus)

- Un [travail d'écriture en français](#) et [tester l'IA en cours](#)

(Domaine 2 : Communication et collaboration : Compétence 2.1 : Interagir)

- Défi data – [Pour que les femmes comptent, il faut d'abord les compter](#)
(Domaine 1 : Informations et données - Compétence 1.2 : Gérer des données ;
Compétence 1.3 : Traiter des données)
- Préparer le [concours Ton podcast pour l'égalité](#)
(Domaine 2 : Communication et collaboration. Domaine 3 : Création de contenus)
- [Esprit critique et mathématiques](#)
(Domaine 1 : Informations et données ; Domaine 3 : Création de contenus)

Éducation artistique et culturelle

- [Créer une uchronie](#)
(Domaine 3 : Création de contenus - Compétence 3.2 : Développer des documents multimédia)
- Créer [une affiche à l'aide des IA génératives](#)
(Domaine 3 : Création de contenus - Compétence 3.2 : Développer des documents multimédia)
- Créer [une BD avec l'application BDNF](#) gratuite de la BNF
(Domaine 3 : Création de contenus - Compétence 3.2 : Développer des documents multimédia)

Éducation au développement durable

- [Studio multimédia et éco-délégués](#)
(Domaine 2 : Communication et collaboration : Compétence 2.4 : S'insérer dans le monde numérique)
- [Un plateau TV réalisé par une classe média en 4^e](#)
(Domaine 2 : Communication et collaboration : Compétence 2.4 : S'insérer dans le monde numérique)
- [Créer un dispositif de tri des déchets avec de l'IA](#)
(Domaine 3 : Création de contenus - Compétence 3.4 : Programmer. Domaine 5 : Environnement numérique)
- Sensibiliser les élèves aux usages responsables du numérique à travers un digital cleanup : activités clé-en-main réalisées par la DRANE Occitanie et sous forme de grains d'1 heure. 3 exemples : 1. prendre conscience de l'empreinte environnementale du numérique, 2. initier le débat, 3. exploitation pédagogique du livre Moi c'est Tantale.

[Lien vers le dossier GRAINS POUR LE DISPOSITIF 8H – 18H](#)

[Lien vers la ressource Mon téléphone, ma planète et moi](#) (ressource proposée par Tralalère)

Pour faire du lien avec les parcours 6^{es}, je vous propose également un jeu sérieux conçu par notre service : « Mais où es Ted ? ». La durée de l'activité est d'1h30 – 2h.

Qui se trouve sur la page du site de la DRANE sur le jeu « Mais où es Ted ? »

Éducation à la santé

- [Déconstruire les stéréotypes dans les émissions de télé-réalité](#) (ou sur les réseaux sociaux)

(Domaine 4 - Protection et sécurité)

- Préparer le [concours #ZéroCliché](#)

(Domaine 2 : Communication et collaboration. Domaine 3 : Création de contenus)

- [Jeu d'évasion débranché pour lutter contre le cyber-harcèlement scolaire](#)

(Domaine 4 - Protection et sécurité ; Domaine 5 : Environnement numérique)

Pratiques sportives à l'école

- [Atelier e-sport](#)

(Domaine 4 - Protection et sécurité)

- Activité Chronométrage : activité de programmation utilisée dans le cadre d'une interdisciplinarité EPS-Science. Cette activité consiste à la création d'un dispositif de chronométrage pour des courses ; Plusieurs pistes sont explorées. Si l'établissement possède un émulateur de cahier de type Makey Makey (environ 60 €), un dispositif physique peut être réalisé à moindre frais pour enregistrer les temps de course sur plusieurs couloirs. Cette activité est très motivante car les élèves peuvent tester en vrai la fiabilité de leur dispositif

3. Où trouver de l'aide

- [Coordonnées des délégations de région académique au numérique éducatif](#)
- [Réseaux et interlocuteurs du second degré pour le numérique](#), dont Interlocuteurs académiques pour le numérique (IAN)
- [Édubase](#), plateforme de scénarios pédagogiques en lien avec le numérique