



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS

Liberté  
Égalité  
Fraternité



**ÉduNum**  
Premier degré

**N°23**

Décembre 2020

Cette lettre Édu\_Num n°23 s'adresse particulièrement aux enseignants, formateurs et inspecteurs du premier degré. Elle met en avant l'intérêt pédagogique des ressources numériques en présentant des solutions numériques, des projets, des usages concrets proposés par les acteurs de terrain dans différents domaines d'enseignement avec et par le numérique.

## ACTUALITÉS

### Lancement de la 6<sup>e</sup> édition du concours « Ma classe a du talent ».

Le CNED organise [la 6<sup>e</sup> édition du concours Ma classe a du talent](#), en lien avec ses dispositifs English for Schools et Deutsch für Schulen ! Ce projet ludique et motivant autour des langues et du numérique permet de faire travailler vos élèves à l'oral et en groupe.

Lancez-vous dans un concours en anglais ou en allemand, en réalisant une courte vidéo et tentez de remporter des lots du CNED et de ses partenaires jusqu'au 11 février 2021 !

**ma**  
**CLASSE**  
*a du talent*

Les lettres **ÉduNum** évoluent :

- Nouveaux logos
- Architecture plus dynamique
- Organisation revue des contenus

Pour toujours mieux vous informer sur le numérique éducatif et accompagner le développement des pratiques pédagogiques en classe.

# Monde numérique : quels droits ?



Le Défenseur des droits, en collaboration avec la CNIL et Hadopi, publie un **11<sup>e</sup> chapitre pour Educadroit**.

Afin de sensibiliser les enfants, les jeunes mais également les parents, animateurs et enseignants aux questions de droits soulevées par le numérique, le Défenseur des droits s'est associé à la [CNIL](#) et [Hadopi](#) pour enrichir le programme Educadroit d'un nouveau chapitre consacré à ce sujet.

Ce chapitre du manuel Educadroit est composé d'une **fiche thématique** à l'attention de tout adulte qui souhaite se former et s'informer afin d'intervenir auprès de jeunes sur la thématique, ainsi que d'une fiche pédagogique qui propose des **activités pour les 6-11 ans** et les 12 ans et plus, d'un **module vidéo pour les 6-11 ans sur le cyberharcèlement**, suivi d'un quiz en ligne.

## Camp@Num 17, 18, 19 mai 2021 à Brassac les Mines dans le Puy-de-Dôme

La deuxième édition du Camp@Num initié par les trois ateliers départementaux Canopé (15, 43, et 63) en partenariat avec le rectorat, les DSDEN et les équipes du numériques proposent des ateliers pour les élèves et les enseignants pour contribuer à la réflexion sur le numérique éducatif en milieu rural.



## Camp@Code

Un projet spécifique Camp@Code permet de découvrir des activités de programmation pour 6 classes de cycle 3 accompagnées par les ERUN et des médiateurs Canopé, avec des possibilités de prêt de matériel. L'action Camp@Code s'inscrit dans la mise en œuvre des programmes, notamment de la partie « Initiation à la programmation des Repères annuels de progression en mathématiques pour le cycle 3 ». Les classes participantes devront présenter un résultat relativement abouti d'une action filée tout au long de l'année. Pour les niveaux CM1-CM2, celle-ci sera centrée sur la programmation du déplacement d'un personnage (sur écran ou d'un robot) et pour le niveau 6<sup>e</sup> sur la programmation de saynètes impliquant un ou plusieurs personnages interagissant ou se déplaçant simultanément ou successivement.



## La Fête de l'Apprendre du 20 au 24 janvier 2021

“[Objectifs : Territoires Apprenants](#)”

met en place de nouvelles modalités de développement professionnel favorisant le partage des pratiques et la mutualisation à travers huit laboratoires, associant les

équipes enseignantes, chercheurs et



partenaires des collectivités dans le Pas-de-Calais.



# PRATIQUES PÉDAGOGIQUES NUMÉRIQUES

## Des projets collaboratifs départementaux du groupe numérique 1<sup>er</sup> degré de l'Isère



Depuis plusieurs années, le [groupe numérique départemental d'Isère](#) propose des projets exploitant le numérique pour chaque cycle et accompagne les classes du département dans leur mise en œuvre. En lien avec les programmes et le [cadre de référence des compétences numériques](#), ces projets clés en main permettent de développer des compétences ciblées (disciplinaires et transversales) dans des situations pédagogiques originales et motivantes au cours desquelles le recours au numérique favorise la production et la collaboration. Au-delà de la démarche de production collaborative de ressources, fondamentale dans la conduite du projet avec les classes engagées, les ressources/activités produites sont à disposition de l'ensemble de la communauté éducative.

Retrouvez tous les projets [ici](#).

### En sortant de l'école

Un des projets en cours d'élaboration pour 2020-2021 fait partie des 5 projets retenus par la DNE au titre des [travaux académiques mutualisés \(TraAM\)](#) : Projet «En sortant de l'école» qui réunit 29 classes.



### Projet Géométrie

Présenté par le groupe numérique de l'Isère permet pour les élèves de cycle 2 de travailler seuls ou en groupe la géométrie. Au cycle 2, les élèves observent des figures géométriques et produisent (seuls ou en petits groupes) des éléments d'un paysage (constitués de formes simples) qu'ils décrivent par écrit avec une syntaxe appropriée afin de créer le jeu « Le petit village Géométrie » dans lequel chaque classe sera représentée. Les enseignants disposent d'un [dossier pédagogique](#) pour les accompagner dans la mise en œuvre.



## Des projets dans le cadre de l'éducation aux médias et à l'information (EMI)

### Projet Vrai ou Faux ? Prouve-le !

Le projet « [Vrai ou faux ? Prouve-le !](#) » propose aux élèves du **CE2 au CM2** de confirmer (ou non) la véracité d'une information en décryptant les images.



L'académie de Nancy Metz propose aux ERUN, FUN, conseillers pédagogiques départementaux, IEN, de [s'inspirer](#) de la démarche proposée sur leur site pour mettre en œuvre le projet « Prouve-le » dans leur circonscription ou département.

Le site [decryptimages](#) cite Laurent Gervereau, spécialiste des images, qui propose une méthodologie (décomposition en trois temps) d'analyse d'une image pouvant d'adapter au public de cycle 3.



### Projet Emi'lit

Pour aller plus loin sur le



développement et l'enseignement de [l'esprit critique](#) le site de la [Fondation « La main à la pâte »](#) inaugure cette thématique à destination des enseignants et des élèves notamment dans la rubrique [Mythe de CQFD](#).



Le projet [EMI'Lit](#) de l'académie de Grenoble vise à aider les élèves à devenir des citoyens en aiguisant leur esprit critique et en les incitant à prendre du recul face aux informations qu'ils reçoivent. Les enseignants peuvent consulter [le dossier pédagogique](#) pour proposer aux élèves d'explorer, d'interpréter et analyser des images polysémiques. Dans un second temps, les élèves transforment une photo en explicitant préalablement leur intention.

### Projet d'écriture collaborative

Le projet [Conte en ligne](#) dans le bassin Béthune Bruay de l'Académie de Lille a pour objectif de permettre à plusieurs classes de collaborer avec et par le numérique pour écrire des contes publiables en ligne.





Retrouvez sur le portail [Prim à bord](#) de la Direction du numérique pour l'éducation, les ressources et les partages d'usages dans le premier degré du numérique éducatif.



[@Edu\\_Num](#) [@eduscol\\_prim](#)

## RoboTeam organisé par la Dane de l'Académie de Montpellier

Le concours [RoboTeam](#)

est ouvert aux établissements du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>nd</sup> degré du 12 octobre 2020 au 30 avril 2021 sur le thème de l'exploration de la planète Mars en référence à la [mission Persévérance de la NASA](#).



Il a pour objectif de valoriser les compétences des élèves en programmation, en expression orale, en production multimédia, en design et créativité.



ACADÉMIE DE MONTPELLIER

Liberté  
Égalité  
Fraternité

# RETOURS D'USAGES NUMÉRIQUES ET PRATIQUES PARTAGÉES

## Des usages autour de la géographie



Dynamisez votre enseignement de la géographie

Le [projet collaboratif #Géodéclic](#), proposé par les conseillers pédagogiques de

la circonscription de Saint-Gervais du département 74 et [l'atelier Canopé 74](#), permet aux élèves et aux classes d'échanger des photos pour découvrir et comparer des territoires via le réseau Twitter.

Chacune des photos permet de questionner un environnement proche à travers l'observation d'un espace plus lointain. Un accompagnement pédagogique est prévu tout au long de l'année sous forme d'épisodes à vivre en classe pour engager des échanges entre élèves situés dans des espaces géographiques variés et amener des classes à collaborer. Cela permet de faire découvrir et partager la richesse des territoires en se questionnant sur les espaces, les aménagements urbains, les lieux de vie, les moyens et voies de communication, l'économie, les services publics...

## Des usages en langue avec des partenaires en Europe

La communauté pour les établissements scolaires



en [Europe](#) propose pour les niveaux scolaires du premier degré un projet bilingue (français-espagnol) mené par des élèves français de CM2 avec des élèves de 4<sup>e</sup> d'un établissement secondaire en Espagne, et qui s'est poursuivi pendant le confinement, permettant de développer l'esprit scientifique des élèves de primaire dans une démarche collaborative.



Le projet « [Un cielo, dos países: Viaje a lo largo de los fenómenos de la Naturaleza](#) / Un ciel, deux pays : Voyage au fil des phénomènes de la Nature » est mené par les écoles Victor Hugo et L'aigle, de l'académie de Caen.

Il permet de valoriser la collaboration entre les élèves dans les deux écoles jumelées, de réaliser des activités dans le cadre des programmes officiels en sciences et technologie ou en physique et chimie et de développer chez les élèves et les enseignants des compétences de communication en français et en espagnol en utilisant les technologies de l'information et de la communication, promouvoir et valoriser l'utilisation de l'espagnol et du français comme langues de communication



ACADÉMIE DE NORMANDIE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

en Europe. Les compétences travaillées correspondent aux exigences du socle commun.

## Des usages en mathématiques et codage

Expire, un projet eFran inspirant !

**Mathématiques et pensée informatique**

Mieux réussir en mathématiques grâce au codage



[Le projet eFran-Expire](#), déployé dans le département de l'Isère (académie de Grenoble), est fondé sur un partenariat avec l'université de Grenoble sur les mathématiques et l'algorithmie.

Après 3 ans de mise en œuvre dans le département de l'Isère, le projet EXPIRE (Expérimenter la Pensée Informatique pour la réussite des Élèves), qui a pour objectif de contribuer au développement de l'enseignement de la pensée informatique et des mathématiques à l'école primaire, a publié [son site de ressources](#) pour partage de séquences développées par les chercheurs et expérimentées dans les classes pendant les 3 années.

Des séquences additionnelles, produites par des enseignants et CPC qui se sont emparés de l'environnement et de la démarche, sont en cours de finalisation pour diffusion mutualisée sur [le site](#).

### Une expérimentation de classes « tout numérique » dans le département 95

Deux classes « [tout numérique](#) » en réseau d'éducation prioritaire (REP) participent activement au développement et à la réflexion autour des usages du numérique éducatif.

Retrouvez [les témoignages des enseignants](#) inspirants qui partagent leur expérience, les plus-values du numérique et les effets observés des usages du numérique dans les classes concernées.



# NOUVEAUTÉS DES SERVICES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

## Équipe Réussite

[Équipe Réussite](#) est la banque de ressources numériques pour l'École (BRNE) pour les élèves allophones qui vous propose parcours, modules, média, exercices en français langue étrangère (FLE) et français langue de scolarisation (FLS).

Cette banque de ressources s'adresse aux enseignants et à leurs élèves à partir du cycle 2 jusqu'au cycle terminal. Elle est mise à disposition gratuitement avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports et du Secrétariat général pour l'investissement.



## Lexilala

[Lexilala](#) est un site interactif pour faciliter la communication entre l'école et les familles dont le français n'est pas la langue première. Cette version s'adresse principalement aux enseignants, professionnels et parents de l'école et des centres de loisirs maternels. Mais de nombreux mots traduits peuvent aussi être utiles en crèche comme en école élémentaire.

## Application [Kaligo](#) pour s'entraîner à écrire

# Kaligo

La solution Kaligo réalisée par LEARN&GO, INSA - IRISA, Université de Rennes 2 et

LP3C -UR1 – ITISA est un outil complémentaire d'entraînement à l'écriture et au geste graphique, conçu et validé par un comité d'experts pédagogiques, et soutenu par le ministère de l'Éducation nationale dans le cadre du partenariat d'innovation intelligence artificielle (P2IA) pour les apprentissages fondamentaux en français. Cette application pour tablettes s'utilise avec un stylet et offre aux enfants une expérience très proche de l'usage papier/crayon classique tout en profitant des atouts et apports du numérique.

Un exemple d'usage est présenté par l'académie Orléans-Tours sur Prim à bord : [Développer des compétences autour de l'écriture à l'aide des usages du numérique.](#)

## Utiliser l'application Mathia

Pour bien terminer l'année des mathématiques #Maths2020, voici [Mathia](#), une solution numérique destinée aux professeurs de cycle 2 développée par Prof en Poche, Tralalère, LumenAI, Cabrilog pour travailler les mathématiques via le [Partenariat d'innovation Intelligence Artificielle \(P2IA\)](#) réalisé par le MENJS.

Mathia est ainsi un assistant didactique intelligent qui a

vocation à rendre l'élève acteur d'un jeu éducatif dont il est le protagoniste, y compris lorsqu'il résout des exercices et des énigmes.

Pour le professeur, Mathia permet de suivre les progrès des élèves et de construire des parcours individualisés. Les résultats des élèves agrégés en temps réel par l'intelligence artificielle (IA) permettent d'avoir un visuel complet et synthétique de la progression de chacun, d'analyser les tendances des acquis et des difficultés rencontrées, d'être éclairé dans les choix de différenciation et de constituer des activités par groupe de besoin.



## POUR ALLER PLUS LOIN



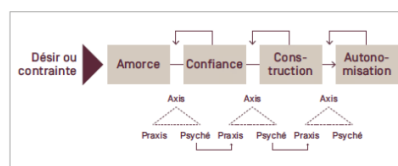
Les groupes thématiques numériques (GTnum) sont animés par des laboratoires universitaires et autres opérateurs publics en lien avec le bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée de la

Direction du numérique pour l'éducation (sous-direction de la transformation numérique).

Retrouvez les informations sur le [Carnet Hypothèses](#) du ministère.

[Le groupe thématique numérique 9](#) animé par l'Université de Rennes 2 (CREAD Marsouin), sur le thème « Les enseignants et le numérique : modèles pédagogiques vs modèles d'appropriation des technologies numériques ».

Parcours d'appropriation du numérique par les enseignants



Source : d'après Plantard P. (2018), op. cit.

Lettre ÉduNum 1D proposée par la direction du numérique pour l'éducation Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)

✉ [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre ÉduNum 1D.

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum 1D ?  
[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).