



» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

Pour accompagner la stratégie numérique qui vise à généraliser les pratiques avec et par le numérique, cette lettre Edu_Num présente les grandes lignes des banques de ressources numériques qui sont disponibles gratuitement depuis la rentrée pour tous les enseignants du CM1 à la 3^{ème}. Les retours d'usages avec le numérique rassemblent dans ce numéro des actions ou des projets de liaison entre l'école et le collège avec le numérique.

ACTUALITÉS

Banques de ressources numériques pour l'école

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

Depuis la rentrée, les banques de ressources numériques sont mises à disposition gratuitement de tous les enseignants et de tous les élèves du CM1 à la 3^{ème}. Eléments du plan numérique pour l'école, elles sont composées de contenus multimédias interactifs : textes, images, sons, vidéos, animation 2D et 3D, réalité augmentée, jeux sérieux... Des outils associés permettent la création d'activités et de parcours pédagogiques. Chaque plateforme propose également des modules de suivi et d'évaluation des élèves.

Ces ressources sont disponibles en ligne ou hors ligne avec de larges possibilités téléchargement sur tout type de support : tablettes, ordinateurs, Tni... Les enseignants du premier degré peuvent ainsi utiliser pour leurs élèves des propositions didactisées ou composer leurs propres projets, leurs séquences, leurs séances et leurs exercices.

Les banques de ressources sont complétées progressivement jusqu'en décembre en cohérence avec les nouveaux programmes de cycle 3.

- <http://eduscol.education.fr/primabord/en-ligne-les-banques-de-ressources-numeriques>

Fiches d'usages des équipements mobiles

éduscol

De nouvelles fiches d'usages des équipements mobiles (tablettes, ordinateurs portables...) sont à disposition des enseignants des cycles 3 et 4 qui recherchent des conseils et des sources d'inspiration pour exploiter ces équipements dans leurs pratiques pédagogiques. Ces fiches s'appuient sur des ressources produites dans les académies et publiées sur des sites institutionnels ou des opérateurs. Chaque fiche est accompagnée d'une courte vidéo qui illustre l'activité d'apprentissage.

- <http://eduscol.education.fr/pid35147/fiches-usages-des-equipements-mobiles.html>

NOUVEAUTÉS DANS LES SERVICES NUMÉRIQUES

Des scénarios pédagogiques avec Éduthèque.

éduthèque

Six scénarios pour le cycle 3 (CM1 et CM2) sont mis en ligne en sciences, en histoire, en littérature et en mathématiques. Les démarches pédagogiques proposées exploitent des ressources des partenaires Éduthèque accessibles à tous les enseignants : Ifremer, Rmn, ARTE, BnF, Philharmonie de Paris, IGN-Édugéo et Météo France.

- <http://eduscol.education.fr/cid105942/scenarios-pedagogiques-avec-des-ressources-edutheque.html>

Apprendre avec le jeu numérique



Ce nouveau portail national rassemble des informations et des ressources pédagogiques pour enseigner avec le jeu numérique. Des outils d'accompagnement sont également proposés pour scénariser son enseignement. Une base de pistes pédagogiques permet de sélectionner des usages adaptés aux élèves de l'école élémentaire.

- <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique>

Scénarios PrimTice



Les derniers scénarios pédagogiques en maternelle et en élémentaire mis en ligne sur le portail PrimTice proposent des productions pour construire des compétences en langues vivantes à l'oral et à l'écrit : conception et création d'un dessin animé, réalisation d'un livre numérique, création d'un répertoire graphique avec un appareil photo, réalisation de compte-rendu sous forme de photos légendées...

- <http://primtice.education.fr/>

Deutsch für Schulen



Des ressources ludiques et interactives sont proposées aux élèves pour une immersion dans le monde germanophone. Les enseignants et les assistants de langues ont accès à un espace d'échanges pour préparer les séquences d'apprentissage à partir des ressources disponibles.

- <http://www.deutschfurschulen.fr/>

My class has got talent



Cette deuxième édition du concours a pour but de promouvoir les créations numériques en anglais des classes d'élémentaire. L'objectif est la création d'un clip vidéo, d'une animation, d'un montage photo, d'une chanson filmée de 1 à 3 minutes, en anglais sur le thème « My Class has got talent ! » La réalisation pourra aborder la présentation de la classe (lieu, cadre de vie,...) et de ses élèves ainsi que leurs particularités ou leurs points forts. Inscriptions jusqu'au 2 février prochain.

- <http://concours.englishforschools.fr>

Spécificités du cycle de consolidation

Le cycle 3 relie désormais les deux dernières années de l'école élémentaire et la première année du collège, dans un souci renforcé de continuité pédagogique et de cohérence des apprentissages au service de l'acquisition du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Ce cycle a une double responsabilité : consolider les apprentissages fondamentaux qui ont été engagés au cycle 2 et permettre une meilleure transition entre l'école primaire et le collège en assurant une continuité et une progressivité entre les trois années du cycle. Cette continuité est renforcée avec les projets mis en place dans les conseils école-collège et dans les actions mises en œuvre par les professeurs du premier et du second degré.

Cette rubrique présente des actions de coopération et d'échanges disciplinaires ou transversaux avec le numérique qui favorisent la continuité entre l'école et le collège.

- http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=94708



L'ENT pour faciliter la liaison école-collège

Dans un collège de l'Oise, des élèves de CM2 et de 6^{ème} échangent leurs impressions sur les ouvrages du Prix des jeunes lecteurs de l'Oise en utilisant un Espace numérique de travail. Le témoignage des professeurs explicite en quoi cela facilite la liaison école-collège.

- http://crdp.ac-amiens.fr/cddpoise/tuic_oise/video_amandine_fauqueur.html



Une liaison pour se former à la programmation

Deux professeurs de collège interviennent chaque semaine dans une classe de CM2. Cette co-intervention facilite la mise en œuvre du projet, chaque professeur partageant ses compétences pour le mener à bien. La progression décrite est prévue sur une durée d'une douzaine d'heures avec le souci de s'adapter au rythme de chaque élève.

- http://www.irem.univ-paris13.fr/site_spip/spip.php?article332



Des figures géométriques « visiophonées »

Des élèves de 6^{ème} produisent des programmes de construction de figures géométriques sous la forme d'enregistrements audios et de capsules vidéos. Les élèves de CM2 reçoivent les enregistrements des consignes et réalisent les figures à l'aide des indications sonores sur l'audio-guide. La même démarche est ensuite menée avec d'autres programmes de construction produite cette fois par les CM2. Une rencontre entre les élèves permet de comparer et d'analyser les écarts entre les figures attendues et celles effectivement réalisées.

- http://maths.ac-creteil.fr/IMG/pdf/maths_liaison_ecole_college_2014.pdf

Des binômes d'élèves CM2/6^{ème} relèvent un défi en calcul mental



Dans une circonscription de l'Oise, un projet réunit une classe de 6^{ème} et une classe de CM2. S'appuyant sur le site calcul@TICE, les enseignants développent des compétences mathématiques et numériques en favorisant l'autonomie des élèves.

- <http://www.ac-amiens.fr/dsden60/espace-pro/pedagogie/espace-numerique/les-usages-du-numerique-dans-les-disciplines/cycle-ecole-college-et-numerique-calculdice/>



À la découverte du patrimoine avec les tablettes

Deux enseignants de la Vienne, professeur des écoles et enseignant d'histoire-géographie, invitent leurs élèves à la découverte de l'histoire locale. Des ateliers sont préparés par les élèves pour présenter sur des tablettes les particularités du patrimoine. Un livre numérique rassemblant l'ensemble des productions est produit à destination des élèves et de leur famille.

- <http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/a-la-decouverte-du-patrimoine-avec-les-tablettes-1259.htm>

Production d'un récit multimédia sur « Prezi »



Une classe de CM2 et une classe de 6^{ème} participent à l'écriture collaborative d'un récit de fiction multimédia. La production est finalisée avec un logiciel de présentation en ligne.

- <http://www.primtice.education.fr/cycle3/francais/fiche-detaillee-du-scenario.html?sheetid=3221>

Chroniques e-maginaires



Une classe de 6^{ème} et une classe de CM2 du Mans participent à un projet d'écriture collaborative numérique proposé dans le département. Après avoir déterminé un univers littéraire de référence, le conte fantastique, les deux classes construisent la trame d'un récit et imaginent la correspondance épistolaire entre les protagonistes. Ces lettres sont accompagnées de cartes et d'illustrations et elles sont publiées sur un site.

- http://ac-nantes.fr/html/ia72/tice/chroniques_e-maginaires/chronique_8/index.html

Communication entre les élèves pour faire vivre des actions de liaison



Des élèves de CM2 et de 6^{ème} partagent des séances communes en mathématiques et en littérature. Ils entretiennent les échanges et préparent des rencontres bimensuelles en envoyant des défis par l'intermédiaire d'un réseau social.

- <http://www4.ac-nancy-metz.fr/numerique55/spip.php?article37>

Une imprimante 3D pour un projet de liaison



Les écoles d'un même secteur de collège réalisent le plan de leur école. Un logiciel de modélisation 3D est utilisé pour réaliser une représentation en trois dimensions. Une maquette est ensuite réalisée à l'aide de l'imprimante 3D du collège. Ces maquettes font l'objet d'une analyse en comparant les espaces collectifs des différents bâtiments et leurs particularités architecturales.

- <http://www.activitice.ac-aix-marseille.fr/spip/spip.php?article156>