

# NUMÉRIK 06

la newsletter de l'actualité numérique

NOVEMBRE 2024 | VOLUME NO. 17

**Directrice de la Publication : Virginie Gorgone - IEN Mission Numérique**

Rédactrice en chef : Cécile Roung - CPD Numérique

Maquette & Rédaction : Christophe Salomé - CPC Numérique

## Sommaire

- Kit Robotique CM1-CM2
- Du côté de Prim à Bord
- Comprendre l'IA
- Pépite : l'application Seyès
- En Bref... Enseigner avec le numérique
- Podcast : Qui a inventé ... ?
- Cool Maze



## Expérimentation d'un Kit Robotique pour le CM1 et le CM2

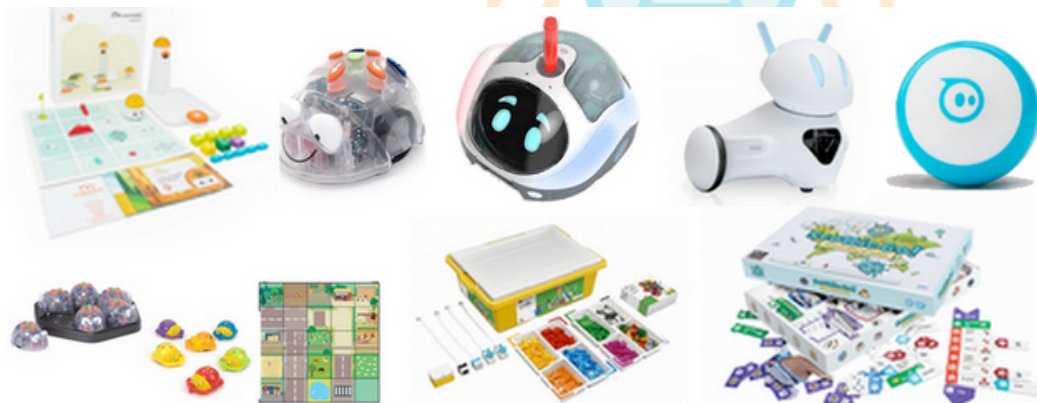
Équiper, en amont du collège, les circonscriptions afin de développer les compétences numériques et la pensée algorithmique en lien avec les apprentissages fondamentaux

Depuis septembre 2024, une expérimentation innovante a débuté dans certaines classes de CM1 et CM2 : l'utilisation des Kits robotiques proposés par la Direction du Numérique Éducatif (DNE). Ce projet vise à enrichir les compétences numériques des élèves et à développer la pensée algorithmique, en lien avec les apprentissages fondamentaux, grâce à des activités ludiques et pratiques. En manipulant des robots, les élèves développent leur pensée logique, leur créativité, et leur capacité à résoudre des problèmes complexes.

En parallèle, ces kits seront particulièrement utilisés lors des BIN's 06 (Brigades d'Interventions Numériques), pour permettre un accompagnement spécifique et renforcé dans les classes. Les premiers retours sont encourageants : motivation en hausse et apprentissages consolidés. Une aventure éducative passionnante à suivre de près !

Documentation Scientifique  
La Main à la Pâte

Algorithmique débranchée  
au cycle 3



Un escape game pour  
découvrir le kit  
robotique

Pour aller plus loin, voici quelques ressources et idées pour les enseignants :

- Présentation du Kit Robotique
- Codefi : plateforme d'activité de programmation et de robotique
- Défi Slalom pour Sphero

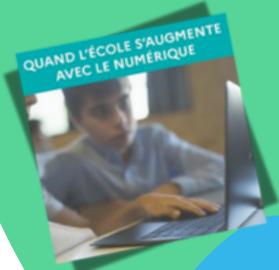
## En bref...

### Guide pratique : 9 gestes

### d'enseignement avec le numérique

Pour que le numérique tienne toutes ses promesses en matière d'efficacité pédagogique, il est nécessaire de définir les gestes d'enseignement avec le numérique à maîtriser par les professeurs.

L'académie de Paris propose un guide complet sur les usages du numérique en classe.



Accès au guide



## Vous avez dit IA ?

C'est quoi l'IA, et ça fonctionne comment un programme d'IA ? L'association Class'code vous explique que ça n'a rien de magique ; et d'ailleurs allez-y : testez vous-même en entraînant une IA !



## Podcast

### Qui a inventé ?

### Tout sur le monde des inventeurs et de leurs inventions

"Qui a inventé ?", c'est un podcast qui raconte les petites et les grandes histoires des inventions qui ont changé l'humanité... le cinéma, l'ampoule, la poubelle, la démocratie, le microscope, la boussole... Sous forme de jeux, d'histoires, d'interviews, avec la participation d'enfants, "Qui a Inventé ?" éclaire chaque semaine la curiosité des auditeurs !



## Du côté de Prim à Bord

### Webradio au cycle 2

### Une séquence pour concevoir des podcasts

Pour utiliser le numérique en lien avec les fondamentaux, voici une séquence de 10 séances proposée par Virginie Auger, conseillère pédagogique à valence numérique de la circonscription de Grasse. Les compétences travaillées sont nombreuses : compétences transversales du socle, EMI, maîtrise de la langue, compétences numériques et de culture humaniste, sociale et civique ...

www



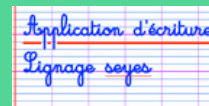
## L'application minimaliste du mois

**Seyès** est une petite application en ligne permettant de d'écrire sur un lignage Seyès depuis un ordinateur ou un terminal mobile.

Le gros intérêt consiste en la possibilité de projeter le contenu avec un vidéoprojecteur et de l'utiliser ainsi pour apporter une aide au élèves.

Plusieurs polices de caractères sont disponibles dont Belle Allure qui respecte les préconisations du Ministère.

À mettre de toute urgence dans ses favoris.



## Cool Maze, ou comment transférer instantanément une photo du téléphone à un ordinateur en classe

Cool Maze est une application qui vous permet facilement et gratuitement de transférer une photo d'un smartphone à un ordinateur. Cela peut s'avérer très pratique pour projeter, par exemple, des photos d'observation d'une expérience menée en classe. Aucun compte nécessaire.

Il suffit de charger la page coolmaze.io sur son ordinateur, d'installer l'application Coolmaze sur son smartphone.

Prenez une photo puis faites "partager". Choisissez "Coolmaze" dans les options de partage. Vous serez alors invité à scanner le QrCode avec votre smartphone et la magie s'opèrera.

Explications détaillées

