

Dans le contexte sanitaire actuel, la semaine du numérique devra se tenir dans des conditions de sécurité strictes et adaptées, en respectant le protocole sanitaire en vigueur dans les établissements. Les modalités en distanciel sont à privilégier.

L'objectif de ce document est d'accompagner les équipes dans la mise en œuvre de la **semaine du numérique** dans leurs écoles. Il s'articule autour de 3 axes clés : pédagogique, technologique et organisationnel.

Il offre aux enseignants une sélection catégorisée de projets pédagogiques numériques innovants, du cycle 1 au cycle 3. Il pose également le contexte technologique favorable aux activités numériques et propose un panel d'outils.

Enfin il met en avant des modalités organisationnelles pour la semaine en termes de lieux, de temps et de tâches des élèves.

Pour rappel, c'est bien le contexte dans lequel les outils numériques sont utilisés et les objectifs de l'enseignant qui leur donnent, ou non, une plus-value pédagogique.

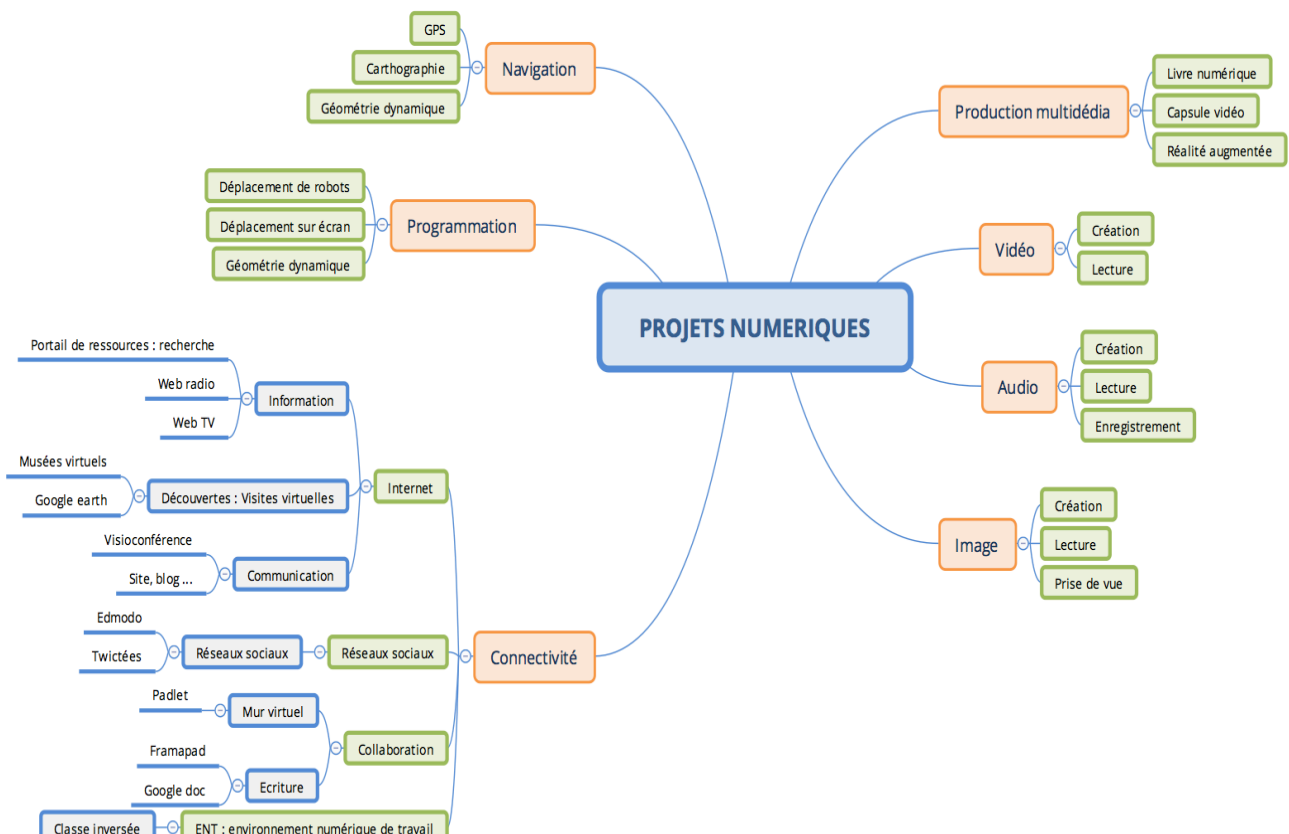
Pour un suivi personnalisé, les enseignants peuvent faire appel aux référents numériques de leur circonscription en la personne de l'ERUN ou bien encore au pôle de l'action pédagogique numérique de la DGEE.

I. ENJEUX PÉDAGOGIQUES

Quelques questions qui permettent d'éclairer sur les choix pédagogiques :

- Dans quel(s) domaine(s) d'enseignement l'activité se situe-t-elle ?
- Quels sont les objectifs de l'enseignant ?
- Quelle est la finalité du projet ?
- Quelles plus-values les outils numériques apportent-ils ?
- Quelles sont les compétences numériques travaillées (CRCN) ?

Quelques exemples de projets numériques :



Le thème retenu pour cette nouvelle édition de la semaine du numérique est celui de « la programmation et de la robotique », l'année 2019-2020 ayant été déclarée officiellement « Année des mathématiques ». Toutes les actions éducatives autour de ce domaine sont donc à investiguer. A ce titre un concours organisé à la DGEE sera proposé aux classes volontaires de CE1 et CE2. Pour les classes de C3, elles auront l'occasion de participer au dispositif TWICTEE, qui prendra la forme d'une « Twictée Polynésie ».

Les enseignants pourront également proposer à leurs élèves de s'essayer à des activités en connecté. Les exemples d'activités ou de projets proposés ci-dessous s'inscrivent en parfaite adéquation avec cette dynamique. Je suis en ligne, je collabore, je partage, je mutualise, je communique, je me documente, je m'informe.

FRANÇAIS – LANGUES VIVANTES ÉTRANGÈRES – LANGUES ET CULTURE POLYNESIENNE(S)

Domaine du C.R.C.N	Propositions d'activités	Support
Information et données	Exploiter des vidéos : canopé*	
Communication et collaboration	Ecriture collaborative*	Padlet, Onedrive, Framapad
	Twictée*	Twitter
Création de contenu	Production de livres : histoires, compte-rendu, répertoire de chansons, leçons...	Book Creator, My story, Photocit, Learning apps
	Production d'imagiers sonores	Tapikéo, Bitsboard
	Présentation orale	Diaporama, genially
	Réalisation de capsules vidéo	Imovie, movie maker

MATHÉMATIQUES

Domaine du C.R.C.N	Propositions d'activités	Support
Création de contenu	Création d'un jeu sérieux *	Scratch Jr / Scratch Code/décode*
	Programmation de déplacements de robots	Thymio - Blue-Bot – Code hour *
	Utilisation d'un logiciel de géométrie dynamique en ligne	Géogébra

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

Domaine du C.R.C.N	Propositions d'activités	Support
Information et données	Création de médias scolaires : WebTV, Web Radio , un journal , un flashtweet*.	Twitter Imovie, diaporama, movie maker, photocit, padlet Madmagz.edu
Communication et collaboration		
Création de contenu	Réaliser une publicité	
Protection et sécurité		

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE – SCIENCES ET TECHNOLOGIE – ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

Domaine du C.R.C.N	Propositions d'activités	Support
Information et données	Participer à des visites ou des voyages virtuels : musée, monuments, cartes en 2D ou 3D* Exploiter * : - des capsules audios en géographie ou en histoire - des vidéos interactives contenant des questions, QCM ou Quizz	Inside 360 EduGéo Google earth Exemples d'activités Soundcloud, Vocaroo EduCanon
	Recherche documentaire (Gestion et traitement)*	Qwant Junior – Wikipédia
Communication et collaboration	Diffusion de documents collaboratifs thématiques : fiche descriptive, fiche explicative	Googledocs
Création de contenu	Construire une visite interactive *	Google Earth - Tour Builder
	Créer une carte interactive à partir des documents de Géoportail, avec My Maps ou EduGéo *	Genially
	Créer des images interactives, un musée virtuel *	sciences, histoire des arts My gallery 3D

ACTIVITES TRANSVERSALES

Toutes activités de communication s'appuyant sur l'utilisation de moyens en connecté : messagerie instantanée, messagerie électronique, visioconférence...

* **Activités en connecté** – Les activités proposées peuvent faire l'objet de fiches action téléchargeables ici.

II. CONTEXTE TECHNOLOGIQUE

Quelques questions qui permettent d'éclairer sur le contexte technologique :

- De quel matériel dispose-t-on ?
 - Nombre d'ordinateurs et de tablettes ;
 - Capacité de stockage du matériel ;
 - Le matériel est-il mobile ou fixe ;
 - Où est situé le matériel (en classe, en salle informatique...) ;
 - [Types d'applications](#) ;
 - Autres outils numériques...

Quelle est l'organisation retenue pour l'activité ? La répartition du matériel :

- Pour la classe : projection **collective**
 - Un outil numérique pour un groupe (Binôme ou plus) – **Coopération** ;
 - Un outil par élève – Production **individuelle** ;
 - Un outil à disposition à tout moment, en **libre consultation**.
- Quelles contraintes ?
 - Mise à jour des applications ;
 - Saturation : stockage et récupération des données et des productions des élèves ;
 - Autonomie de l'appareil.
 - Connectivité ?
 - Type de connexion : débit
 - Zone de couverture dans l'école (Toute l'école, quelques classes, la BCD)

Appareils numériques



Vidéo projecteur



Ordinateur (fixe et portable)



Tablette



Appareil photo



Robot



Wifi



Clé usb



TBI-TNI



Apple TV



Micro



Casque



Stockage Partage



Dispositif Web Radio

CONTENU VALISE
WEBRADIO

CONTENU VALISE
WEBRADIO MINI



BYOD en classe

Le BYOD, qu'est-ce que cela signifie ?

L'acronyme « Bring Your Own Device ». BYOD ou en français AVEC « « apportez votre équipement personnel de communication » est un nouvel usage né du monde de l'entreprise dans les années 2005. En salle de classe, l'élève a la possibilité d'apporter avec lui son outil numérique « particulier et différent » ; l'enseignant doit alors combiner et s'adapter à la diversité des outils de ses élèves.

A propos de l'interdiction du téléphone portable dans les écoles...

Dès la rentrée scolaire 2018, l'utilisation des téléphones mobiles est interdite dans l'enceinte des écoles et des collèges. Cette mesure vise à sensibiliser les élèves à l'utilisation raisonnée des outils numériques et à leur faire pleinement bénéficier de la richesse de la vie collective.

Les exceptions prévues par la loi

Les élèves en situation de handicap ou atteints d'un trouble de santé invalidant conservent l'autorisation d'utiliser des dispositifs médicaux associés à un équipement de communication (appareil permettant aux enfants diabétiques de gérer leur taux de glycémie, par exemple).

Concernant les interdictions conditionnelles, la loi permet de prévoir des circonstances, notamment les usages pédagogiques, et des lieux dans lesquels le règlement intérieur autorise expressément l'utilisation d'un téléphone portable par les élèves. Il s'agit bien de conditions cumulatives, le règlement intérieur devant préciser tout à la fois des circonstances et des lieux.

[Pour en savoir plus...](#)

III. MODALITÉS D'ORGANISATION

Dans le contexte sanitaire actuel, la semaine du numérique devra se tenir dans des conditions de sécurité strictes et adaptées, en respectant le protocole sanitaire en vigueur dans les établissements. Les modalités en distanciel sont à privilégier.

Quelques questions qui permettent d'anticiper au mieux la semaine du numérique :

- **Où ?** les lieux ;

Dans la classe.

- **Quoi ?** le projet présenté (cf. enjeux pédagogiques) ;
- **Par qui ?** le rôle de chacun (directeur-enseignant-maître spécialisé - ERUN-circonscription- intervenant) ;

ERUNS : proposer des modalités en distanciel (Espace numérique de valorisation des travaux d'élèves – Visioconférences (café parents – entre classe...))

Activités numériques au sein de la classe

- **Pour qui ?** les parents, les partenaires (mairie, gouvernement, mécène), le collège de secteur, les professeurs, la presse ;

A distance