

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.

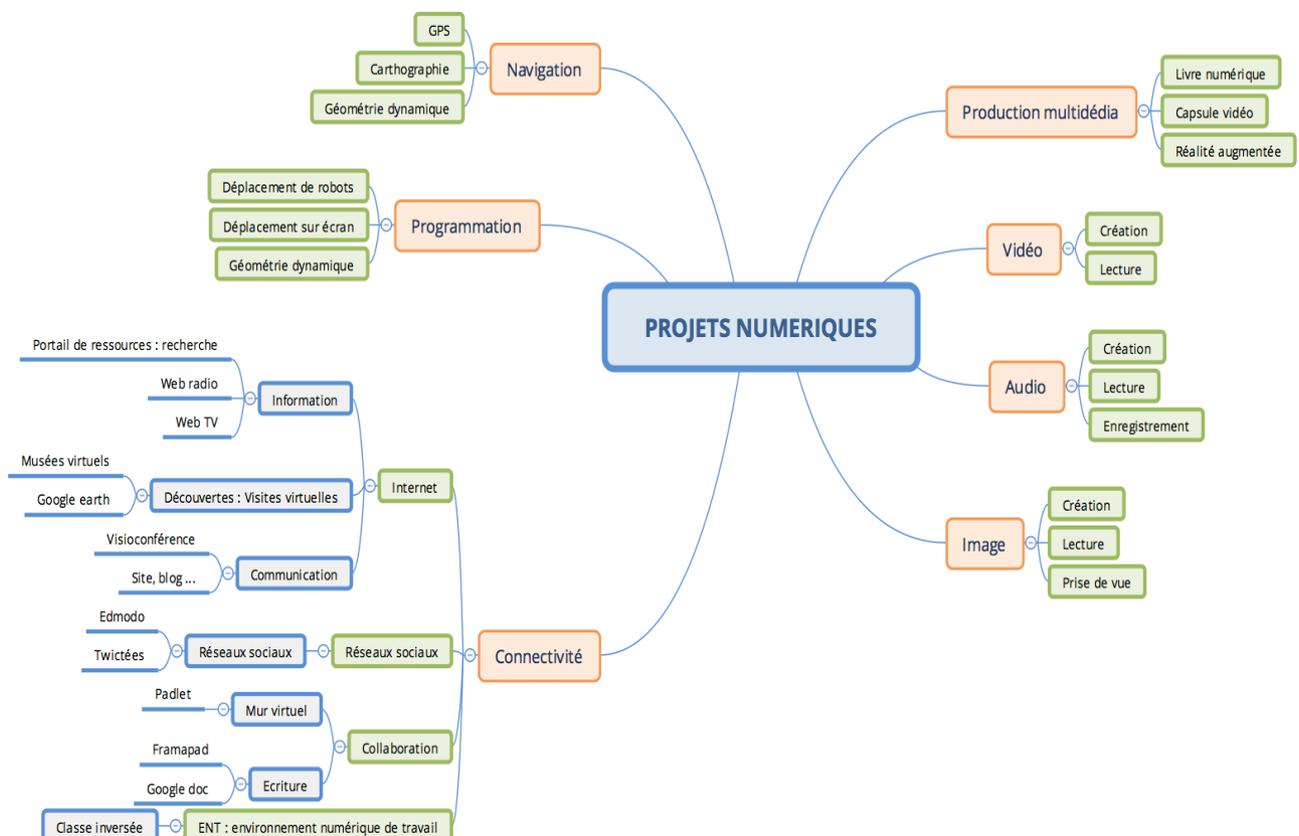
Pour un suivi personnalisé, les enseignants peuvent faire appel aux référents numériques de leur circonscription en la personne de l'ERUN ou bien encore au pôle de l'action pédagogique numérique de la DGEE.

## 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	<a href="#">Exploiter des vidéos : canopé*</a>	
Communication et collaboration	Ecriture collaborative*	Padlet, Onedrive, Framapad
	<a href="#">Twictée*</a>	Twitter
Création de contenu	Production de livres : histoires, compte-rendu, répertoire de chansons, leçons...	Book Creator, My story, Photorécit, Learning apps
	Production d'imagiers sonores	Tapikéo, Bitsboard
	Présentation orale	Diaporama, <a href="#">genially</a>
	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 <a href="#">Code/décode*</a>
	Programmation de déplacements de robots	Thymio - Blue-Bot – <a href="#">Code hour*</a>
	<a href="#">Utilisation d'un logiciel de géométrie dynamique en ligne</a>	Géogébra

### ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

Domaine du C.R.C.N	Propositions d'activités	Support
Information et données	<a href="#">Création de médias scolaires</a> : WebTV, <a href="#">Web Radio</a> , <a href="#">un journal</a> , un flashtweet*.	Twitter Imovie, diaporama, movie maker, photorécit, padlet <a href="#">Madmagz.edu</a>
Communication et collaboration		
Création de contenu	<a href="#">Réaliser une publicité</a>	
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	<a href="#">Inside 360</a> <a href="#">Edugeo</a> <a href="#">Google earth</a> <a href="#">Exemples d'activités</a> Soundcloud, Vocaroo <a href="#">EduCanon</a>
	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 <a href="#">Géoportail</a> , avec My Maps ou EduGéo *	<a href="#">Genially</a>
	Créer des images interactives, un musée virtuel *	<a href="#">sciences, histoire des arts</a> 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



## 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

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

- **Où ?** les lieux ;
- **Quoi ?** le projet présenté (cf. enjeux pédagogiques) ;
- **Par qui ?** le rôle de chacun (directeur-enseignant-maître spécialisé - ERUN-circonscription- intervenant) ;
- **Pour qui ?** les parents, les partenaires (mairie, gouvernement, mécène), le collège de secteur, les professeurs, la presse ;
- **Quand ?** les moments et les durées.

## LIEUX

Différents lieux pourront être exploités selon le projet et le nombre de participants :

**La classe**, pour tous les projets pour lesquels l'espace classe suffit, avec un groupe restreint de visiteurs. Ces situations permettent de voir les élèves dans leur usage quotidien et usuel du numérique.

*Par exemple :*

- Production multimédia (création de capsules vidéo, livre numérique...)
- Accès à des ressources numériques : maîtrise des outils de recherche

● *Ce lieu peut accueillir les élèves, leurs parents mais également les partenaires en nombre restreint. L'activité peut également se prolonger en dehors de la classe selon la configuration de l'école et toujours sous la responsabilité de l'enseignant : dans un espace de la cour, dans une salle ou une salle attenante ou annexe...*

**Le centre de ressources (C.D.R)**, pour les projets nécessitant une connexion Internet (si la classe n'est pas connectée), pour une exploitation des outils numériques disponibles uniquement au CDRE (ordinateurs fixes, TBI, etc...).

Par exemple :

- Écriture collaborative
- Visioconférence

⊙ Ce lieu peut accueillir les élèves, leurs parents et les partenaires.

**Le préau**, pour les projets nécessitant un grand espace ou des modalités de fonctionnement particulières de type « atelier », accueil « d'une classe du collège », « présentation à l'ensemble de l'école ».

Par exemple :

- Le numérique en EPS
- Les défis de programmation – robotique

⊙ Ce lieu peut accueillir plusieurs classes, des parents et des partenaires en nombre.

**Autre lieu**, pour les projets nécessitant une configuration et exploitation spécifiques.

⊙ Des lieux tels que : la mairie, la salle omnisport, le collège, etc... peuvent accueillir plusieurs écoles, plus de monde.

### TEMPS

La durée maximum de l'activité présentée de doit pas excéder :

- **Au cycle 1** : 30 minutes
- **Au cycle 2** : 45 minutes
- **Au cycle 3** : 1 heure 30 minutes

### RÔLE DES PARTICIPANTS

Comment les différents acteurs se positionnent-ils ?

- L'enseignant – L'ERUN – Le conseiller pédagogique :
- **Meneur** : l'enseignant mène l'activité seul.
- **Co-intervenant** : il est assisté de l'ERUN ou d'un maître spécialisé.
- **Soutien** : les élèves mènent l'activité et l'enseignant les aide.
  - Pour l'occasion, l'élève peut jouer plusieurs rôles :
- **Acteur** : l'élève participe à l'activité proposée par l'enseignant.
- **Présentateur** : l'élève présente la production numérique réalisée, le projet, les étapes aux parents ou aux partenaires.
- **Installateur** : l'élève participe à la mise en place technique des ateliers (préparation des tablettes, des applications, ouverture des documents).
- **Animateur** : l'élève anime un atelier à destination des parents, des partenaires ou d'autres élèves (de la même école ou du collège).
  - Les parents :
- **Co-animateur** : peut être en co-intervention avec un élève dans un atelier.
- **Participant** : vivre un atelier proposé par des élèves.
- **Observateur** : assister à la séance ou à la présentation des productions.
  - Pour les débats où les ateliers parents : le directeur, le DASED, des spécialistes

### TYPE D'ATELIERS

Des ateliers tenus par les élèves à destination :

- des parents ou d'autres élèves de l'école, de la circonscription, du collège .

Des ateliers tenus par les enseignants, les CP, le directeur à destination :

- des élèves ou des parents.