

EDITO



Spécial Numérique

Le numérique bouleverse nos pratiques, nos habitudes, notre comportement et les rapports sociaux. Ce développement rapide entraîne une évolution profonde de notre société et au sein même de l'école.

Soucieux de prendre en compte cette réalité, et compte tenu de l'évolution de l'accès au savoir, nous pensons qu'il est urgent de prendre le temps et de réfléchir.

Néanmoins cette réflexion et ce questionnement ne peuvent se faire qu'en se formant. Notre mission d'enseignants est de former les jeunes générations et de créer des espaces de travail pour :

Former par le numérique : utiliser les moyens numériques pour enseigner

Former au numérique : éduquer aux médias et aux limites du numérique

Former avec le numérique : apprendre à se servir du numérique et des produits numériques

L. Martel

Animatrice du Groupe de Réflexion Pédagogique

Mai 2017 **N°10**

A consulter sur le site : [ddec92](http://ddec92.com)
dans «Ressources Pédagogiques»
Retrouvez le N° 10

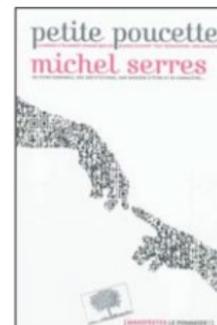
Création d'une commission numérique pour le diocèse réunissant des Chefs d'établissement, des enseignants 1er et 2nd degré.

Ce Kaléidoscope est consultable en ligne sur le site : <http://www.ddec92.fr/ressources-pedagogiques/kaleidoscope.html>

Vous y trouverez tous les liens hypertextes.

Objectifs de la réflexion de la commission numérique :

- Répondre positivement au numérique par un métissage de la culture de l'écrit, du livre et de celle des écrans
- Développer les compétences du XXI^e siècle
- Mettre en place une pédagogie qui favorise l'interactivité entre les élèves et les enseignants
- Développer la créativité
- Rendre l'élève acteur de son apprentissage
- Favoriser la collaboration en favorisant le partage
- Définir ma posture d'enseignant face aux nouvelles technologies



Travail de la commission numérique :

Réalisation d'une enquête, mise en ligne sur Google drive. Cela a amené plus de réponses que sur un formulaire papier (côté facilitateur du numérique). ([lien enquête](#))

Analyse de quelques données ressorties dans l'enquête :

ENT (environnement numérique de travail), Infogérance, entrée par un projet, par le matériel. ([lien diaporama](#).)

Certains établissements sont entrés par les 2 (projet et matériel).

Le premier degré rentre un peu plus par le projet que le second. Mais encore, il faut lire attentivement ce qui est mis derrière le projet.

Pour le moment pas d'ENT au 1^{er} degré : expérimentation... (environnement numérique de travail).

Qu'entendent-ils donc par ENT ? Quelque chose sur lequel il faut réfléchir, donner plus de précisions sur ce sujet (**piste possible pour la commission : Qu'est-il mis derrière le terme ENT ?**).

Lister des thématiques peut-être sur ce que font les établissements au niveau des expériences, expérimentations, formations...

Le TBI ; j'en fais quoi ? Comment fonctionne-t-il ? Personne ne montre, donc personne ne l'utilise. La première chose est de l'utiliser comme un tableau et juste un tableau... mais après ? Pourquoi cet outil ?

Questionnement autour de l'utilité de conserver une salle dédiée ?

Nécessité de se poser la question avant tous travaux.

Le niveau de compétence, c'est le grand écart entre ceux qui utilisent et ceux qui ne savent pas utiliser même un port USB.

Accompagnement des équipes en tenant compte d'où en est chaque personne mais à partir d'une porte d'entrée commune, avec un projet et un accompagnement qui soit bien personnalisé.

Comment utiliser un ordinateur d'une salle de classe si le professeur n'en possède pas un chez lui.

L'approche adulte est une approche éducative et pédagogique qui ne sont pas forcément à séparer.

Des outils qui servent pour la gestion de l'établissement, mutualiser des informations donc plus dans un outillage pour les adultes non anodin.

La connaissance pointue de l'apport numérique pour les apprentissages : Comment, avec quoi, par quel projet... Diversité des compétences de chacun, de l'équipe que l'on a. On se met en projet mais qu'en fait-on ? Idée d'une personne ressource.

Rejoint aussi des expérimentations ce jour, la personne ressource vient prendre une équipe là où elle est, en partant de l'alpha et de l'oméga mais autour d'un projet qui n'est pas défini alors qu'il faut définir le projet : Globalement je comprends où vous en êtes... et je vous accompagne.

Réticences : grande peur que le numérique vienne enlever tout ce que l'on a fait de bien jusque-là. L'appréhension est toujours aussi forte, alors que cela fait déjà 3 décennies que le numérique arrive. Ensuite cela va peut-être avancer naturellement, avec des enseignants plus jeunes qui font partie du numérique, de la génération du numérique. Cela sera-t-il plus facile ?

Outil de travail évident mais pas si évident devant une classe de 30, leur priorité au départ c'est autre chose mais au moins l'outil leur sera familier.

Des obligations aussi au niveau des examens qui rendra l'outil plus ou moins obligatoire.

Encore dans cette logique que le numérique va remplacer certaine chose et pas comme un outil. L'idée d'une «perte».

Aussi le problème de l'image, la télévision scolaire qui existe depuis 40 ans et qui n'est jamais rentrée ou très peu en établissement. Les enseignants ont du mal à être dans cette innovation, dans cet outil qu'est l'image....

Notion prégnante de temps, d'espace et de lieux d'apprentissage.



Le travail collaboratif : mettre ses ressources à disposition des autres, tout reste à faire. Mettre une fois pour toutes les personnes du niveau qui en ont besoin ensemble pour progresser.

Demander si le Vidéo Projecteur sera installé quand on rénove une classe...

Le visualiseur c'est exceptionnel car la production, le travail d'un enfant on le mutualise on corrige dessus en direct.

Les supports différents au niveau de l'apprentissage c'est vraiment un plus avec les vidéos, l'audio... Pour des reprises de cours qui sont dits autrement. On récupère d'autres enfants, on ratisse plus large entre les auditifs, les visuels, ceux qui se déplacent et qui vont bouger les éléments sur le TBI...

Ceux qui expérimentent cela donne envie, motive même si on n'est pas totalement dans l'interactivité.

Point d'attention :

Rentrer toujours par le projet certes, mais une fois que le projet est conçu, est-on capable de se donner les moyens pour que les outils fonctionnent ?

Ne pas se tromper dans l'ordre : Ne pas faire "retomber le soufflé", quand l'établissement est prêt à y aller (lien avec l'évocation de la personne ressource très intéressant pour l'accompagnement tant matériel que projet) il faut que ce soit tout l'établissement qui soit prêt (CE, enseignants...) tant au niveau des moyens que du projet. Prêts à y aller à répondre mais ne pas remettre à 2 ans car si l'équipe est prête ne pas attendre !!!

Travailler autour d'une charte du numérique car cela pose souvent des questions autour de la communication, du respect... autour du blog, du site, de logiciels...

Des établissements qui présenteraient leurs expériences, avec un partage de pratiques.

En réseau : cartes heuristiques de tout ce qui se fait au niveau informatique (pédagogique, pastoral, éducatif, autre...) c'est toujours impressionnant de voir la richesse de ce qui se fait, beaucoup de choses qui sont peu connues. Cela donnant d'ailleurs des idées...

BIBLIOGRAPHIE

Hors-série Mai-Juin 2014: Enseignement catholique actualités / Printemps du numérique : Péd@gogie 3.0 : un monde en mouvement



Recueil des réponses aux questions ouvertes de l'enquête sur le numérique :

Ce qui donne une photo du diocèse en termes de réflexion

ASPECTS / POINTS POSITIFS :

Intéressant / Inévitable / Engageant
DropBox pour mutualiser les documents
« Aimer » utilisation du Vidéo Projecteur
VP au CP pour "Un monde à lire" et "Laps Maths Hatier"
Intérêt + mouvement de tous
Réflexion et expérimentation communes
Communication fluide / Information circule
Géographie, Histoire, Sciences + ludiques
Pratique en classe pour les APC
Cours diversifiés + VP = Enfants plus réceptifs
Choix du matériel en équipe
Enrichit
Implication/Projet
Tablettes pour les enfants TOP
Réceptivité des enfants
Pédagogie active / Grande interactivité

Informatique au sein des classes et non en salle, ne pas associer l'informatique à une discipline à part
Mails pour les enseignants permet de donner les infos, nouveautés d'une semaine sur l'autre
Projet porté pendant un an par l'équipe avant de choisir le matériel qui nous semblait le mieux adapté
Version numérique des manuels, projection de pages, visualiser
TNI nomade permet de varier les pratiques & donc la pédagogie
Activités plus ludiques avec images grand format et en couleurs
Entraînement + évaluation des compétences
Apprend l'importance de son Identité Numérique
Permet au statut de l'erreur d'évoluer puisque toujours possible de revenir en arrière
Le Numérique enrichit & dynamise la pédagogie
Faire du numérique un vrai projet d'école
Gain de temps, nous allons plus vite, nous innovons, envie d'aller plus loin
Innovation / Apporte une pédagogie active, une interactivité et activité plus ludique
Blog = classe motivée production écrite
Une différenciation pédagogique très facilitée
TBI = Interaction avec la classe
Usage pédagogique des différents matériels
Positive grâce à une implication de tous les membres de l'établissement
Styler pour conserver l'utilisation du "stylo" plutôt que le doigt
C'est un outil et doit le rester, pas un argument de vente
Jeunes enseignants qui vont très vite



SITOGRAFIE

Le plan numérique pour l'éducation

<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/plan-numerique-pour-l-education/>

[scolaire-a-l-ecole.html](http://ecolenumerique.education.gouv.fr/plan-numerique-pour-l-education/scolaire-a-l-ecole.html)

ASPECTS / POINTS POSITIFS

- L'accès immédiat aux ressources en ligne est l'un des facteurs déterminants de l'évolution de notre accès aux connaissances
 - Fédérer les énergies / Déclencher une dynamique de groupe
 - Codage information en CMI-CM2 en activités extra-scolaires : les enfants adorent
- Equipe de + en + demandeuse & utilisatrice des outils qui lui sont mis à disposition : les enseignants dont les classes ne sont pas équipées de + en + frustrés et découragés de ne pas pouvoir utiliser au quotidien de telles ressources fautes de moyens matériels.
 - Equipe apprécie les VP pour préparer les cours et les projeter (plans, poésies...)
 - Travail à mener absolument pour échanger sur les pratiques
 - Former les professeurs
 - Equipe de + en + demandeuse
- Préparation avant la classe notamment pour l'utilisation d'internet
 - Comment utiliser le numérique au service de la pédagogie
 - Comment entrer par le projet et non par le matériel
- Le TNI & son accès internet sont d'une grande richesse pour tous les domaines en les préparant avant son intervention en classe
 - Enseignants conscients des avantages apportés par l'utilisation du TNI : tous volontaires, s'en servent au quotidien
 - Le numérique fait partie du monde de nos élèves, l'école ne doit pas être à l'écart
 - Permet de garder une trace de toutes les projections faites au tableau et de modifier
 - Uniformiser les outils pour une utilisation simple
- TBI prolongement de l'écran de l'ordinateur, il initie indirectement les élèves à la logique d'utilisation de ce dernier. Les élèves sont motivés par tous les projets qui peuvent être initiés par cet outil.
 - Je regarde, j'observe, je teste, j'échange, je rencontre, j'écoute...
- L'établissement est entré dans le numérique avec enthousiasme & le conseil informatique qui a été créé depuis quelques années a permis de faire des choix intelligents
- La présence d'un professeur très compétent qui a mis sa science au service de l'établissement avec un sens pédagogique hors pair a beaucoup compté dans l'évolution de tout l'établissement
 - Les parents, enfants & enseignants ont bien accueilli le projet et y sont relativement bien investis
 - Convaincu que l'utilisation du numérique est indispensable
- Choix d'un TNI avec stylet pour que les enfants utilisent encore le stylo plutôt que le doigt sur l'écran & ce principe est moins fragile avec des jeunes enfants

CRAINTES / LIMITES

- Chronophage / Coûteux / Financier / Budget important
- Salle informatique : non pertinente à ce jour
- Maintenance / Beaucoup de maintenance
- Formation / Motivation sur le long terme
- C'est un outil et doit le rester
- Les éditeurs ?? Peur de l'informatique
- Importance du chef de travaux / Disponibilités / Compétences
- Enseignants qui n'entrent pas dedans
- Connexion internet risque qu'elle soit insuffisante : vérification en amont
 - Connaissances / Expériences
 - Qualités sons + images du VP
 - Niveaux variés, diverses, des équipes
- Problèmes électriques, switch grillé. Absence aide informaticien = plus d'internet dans les classes pendant une semaine
- Que l'ordinateur demeure un outil certes exceptionnel mais ne se substitue pas au papier, livre et crayon
- Matériel doit être disponible + maintenance régulière et rapide
- Accompagnement régulier et de proximité des enseignants
- Accompagnement des équipes pour un passage aux outils numériques de demain
- Développement du parc
- Conseil pédagogique / Besoins disparates au sein d'une même équipe / Appréhension

SITOGRAPHIE

Serge Tisseron : le numérique à l'école : Une culture à partager
<http://eduscol.education.fr/primabord/serge-tisseron-le-numerique-a-l-ecole>

« Prim à bord » : le portail du numérique pour le premier degré
<http://eduscol.education.fr/primabord/>

Fiches pédagogiques : tous niveaux, toutes matières
<http://www.vousnousils.fr/fiches-pedagogiques>

GRAINTES / LIMITES

Que l'ordinateur demeure un outil certes exceptionnel mais ne se substitue pas au papier, livre et crayon

Matériel doit être disponible + maintenance régulière et rapide

Accompagnement régulier et de proximité des enseignants

Accompagnement des équipes pour un passage aux outils numériques de demain

Développement du parc

Conseil pédagogique / Besoins disparates au sein d'une même équipe / Appréhension

Scepticisme sur le bénéfice pédagogique numérique

Vigilance TBI, pas une fin en soit, prudence / TBI allumé toute la journée

Conseil pédagogique / Besoins disparates au sein d'une même équipe / Appréhension

Il faut être prudent, ne pas hésiter à s'entourer des personnes intervenantes dans nos équipes pour donner du sens et rappeler par des exemples concrets le + et le - du TBI.

Scepticisme sur le bénéfice pédagogique numérique

Être trop peu acteurs

Manque d'utilisation des TBI installés

Difficultés techniques quant à la mise en place d'internet dans les classes

Manque de qualification et de formation en charge du support technique aux équipes pédagogiques

Difficultés dans le choix du matériel

Motivation sur le long terme

Manque de confidentialité / Clarifier les objectifs pédagogiques

Que le numérique ne se substitue pas aux livres

Ce n'est pas le Numérique qui va développer la concentration

Formation à l'usage du TBI (très succincte) lors de son installation

Il faut beaucoup de temps pour créer des outils interactifs

Vigilance sur la santé

MOTS CLEFS DES POINTS POSITIFS

Communication fluide, circule

Diversification des cours

Evolution du statut de l'erreur

Expérimentation commune

Gain de temps

Mouvement de tous

Pédagogie active et différenciée, dynamisée

Réflexion commune

Variation (pratiques + pédagogies)



POINTS DE VIGILANCE

Comment choisir les meilleures équipes pour le support informatique, c'est-à-dire la maintenance, le conseil pédagogique et tout développement du parc ?

Il suffit d'un enseignant qui ne joue pas le jeu

Débat (prévu) de l'utilisation des projections à outrance

Assistance pour la mise en place et le développement du livre numérique en classe

Mutualisation des pratiques au sein du diocèse (compétences transversales)

Que l'ordinateur demeure un outil certes exceptionnel mais ne se substitue pas aux livres

Bilans réguliers avec les enseignants pour entendre les besoins et les attentes de chacun et lancer une formation complémentaire si besoin

Le Chef d'établissement doit mobiliser l'équipe éducative autour de projets, de proposer des actions de formation et de favoriser le développement d'une structure apprenante

Utiliser l'outil sans en être l'esclave

L'ère du numérique est en marche, il est impossible d'ignorer le changement culturel qui est initié

Nécessité de mutualiser les ressources, mettre à disposition, d'aller voir les collègues fonctionner, de partager les bonnes pratiques

Les besoins sont permanents

Doter l'école de classes mobiles dans 2 ans.

SITOGRAFIE

COMMUNICATION DE LA DSI :

Conseils sécurité sur les usages numériques

<http://www.gouvernement.fr/risques/conseils-aux-usagers>



BESOINS / FORMATIONS

Formation pédagogique + technique du matériel

Mutualisation des techniques au sein du Diocèse

Nous guider, informer à l'aide de spécialistes sur les mutations, développements... du numérique afin de pouvoir au mieux adapter notre pédagogie aux élèves utilisateurs de ces nouveaux outils

Accompagnement des équipes dans penser sa pédagogie avec les outils d'aujourd'hui et surtout de demain

Formation complémentaire si besoin / Accompagnement des équipes

Référencement de sites

Formation au classement des dossiers, mails... / Formation en interne / Formation TBI

Formation aux logiciels et usage numérique sur le plan pédagogique

Formation de mise en route sur les nouveaux matériels obligatoires en début d'année et pour tout nouvel enseignant avec accompagnement quotidien puis régulier (hebdomadaire ?)

Comment utiliser une Dropbox ou autre espace numérique de travail

En établissement la place du numérique par rapport au geste graphique en général et plus spécialement dans la production de l'écrit

Accompagnement des équipes : utilisation de l'outil informatique (en grande majorité) Word, Excel
Du concret & régulièrement

Formation sur la pertinence de l'outil selon les champs disciplinaires et les tranches d'âges

Accompagnement au niveau des tablettes

Etre accompagné pour construire un projet d'école en lien avec le numérique

Rencontre avec d'autres enseignants utilisant aussi des TNI



QUESTIONNEMENTS

Comment conserver tous les supports et introduire le digital à la maison et en classe ?

Comment intégrer l'utilisation des VPI dans les apprentissages en maternelle ?

Les tablettes :



Question des tablettes pour quel usage ?

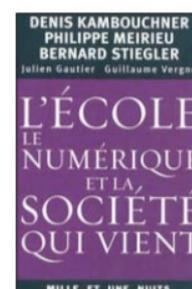
Une véritable réflexion anthropologique est à faire.

BIBLIOGRAPHIE

L'école, le numérique et la société qui vient

Kambouchner Denis, Meirei Philippe et Stiegler Benard

Mille et une nuits 2012



Apprendre avec le numérique : cahiers pédagogiques N°498



Propositions de la commission numérique :

Rédaction d'une **fiche projet établissement** (avec le numérique comme outil) *Lien fiche*

Rédaction d'une **fiche projet pour chaque enseignant** *travail déjà amorcé*

Travail autour d'une **charte** «type» du numérique au service des établissements

Organiser par réseau :

Une journée sur le numérique par réseau :

Colloque le matin (avec un ou deux intervenants)

Après-midi : ateliers (en fonction des besoins et pour montrer à voir des pratiques déjà là, pour mutualiser)

Pour permettre cette journée sur le numérique : chaque réseau désigne deux personnes pour participer à l'organisation des ateliers.

Création d'une plateforme collaborative sur le site de la DDEC ?

Mais avec quels moyens ? Qui ?

Le travail collaboratif : mettre ses ressources à disposition des autres (tout reste à faire).

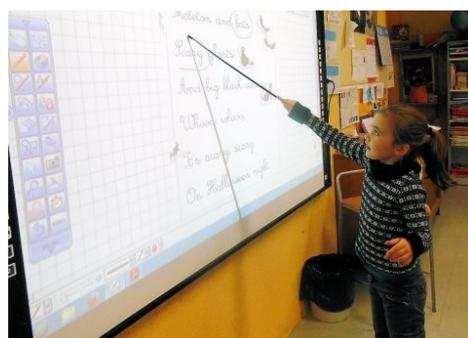
Mutualiser au service des élèves du diocèse.

Si pas possible : comment en réseau serait-il possible de développer une plateforme : aller vers le collaboratif, chaque établissement apportant sa pierre à l'édifice.

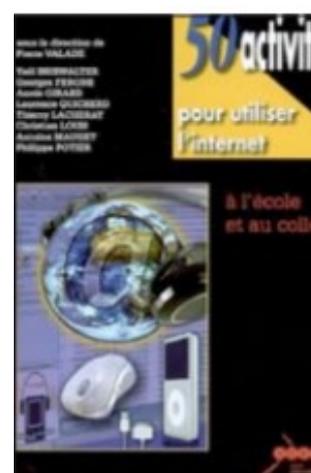
Lancement d'une réflexion pour mettre en place une recherche-action pour que les enseignants puissent se retrouver (dans un ou plusieurs établissements) sur un projet précis et de le mettre en place. Puis de travailler après sur cette recherche-action afin de voir ce qui marche, ce qui ne marche pas pour ensuite avancer et le faire partager.

Motiver ainsi les équipes pour qu'elles s'impliquent et osent innover.

Inciter les enseignants 2.0 à mettre en commun leurs productions de supports pédagogiques!



BIBLIOGRAPHIE



50 activités pour utiliser l'internet à l'école et au collège

*Briswalter Yaël, Ferone Georges, Girard Annie
CRDP de l'académie de Toulouse*



Apprentissages et documents numériques TRICOT André

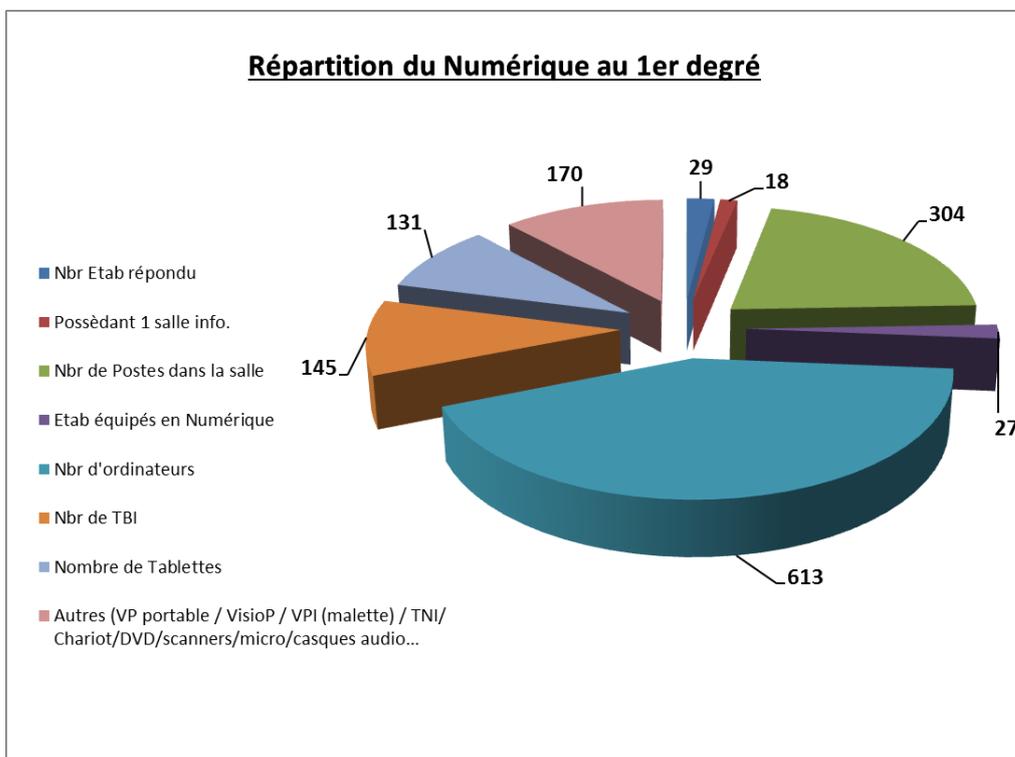
Belin, 2007 Synthèse sur les différents documents électroniques (multimédia, Internet, documents hypertextes) et les processus d'apprentissage impliqués par leur utilisation (compréhension, recherche d'information, évaluation ergonomique, analyse des données), illustrée de nombreux exemples concrets.

Résultats Chiffrés de l'Enquête

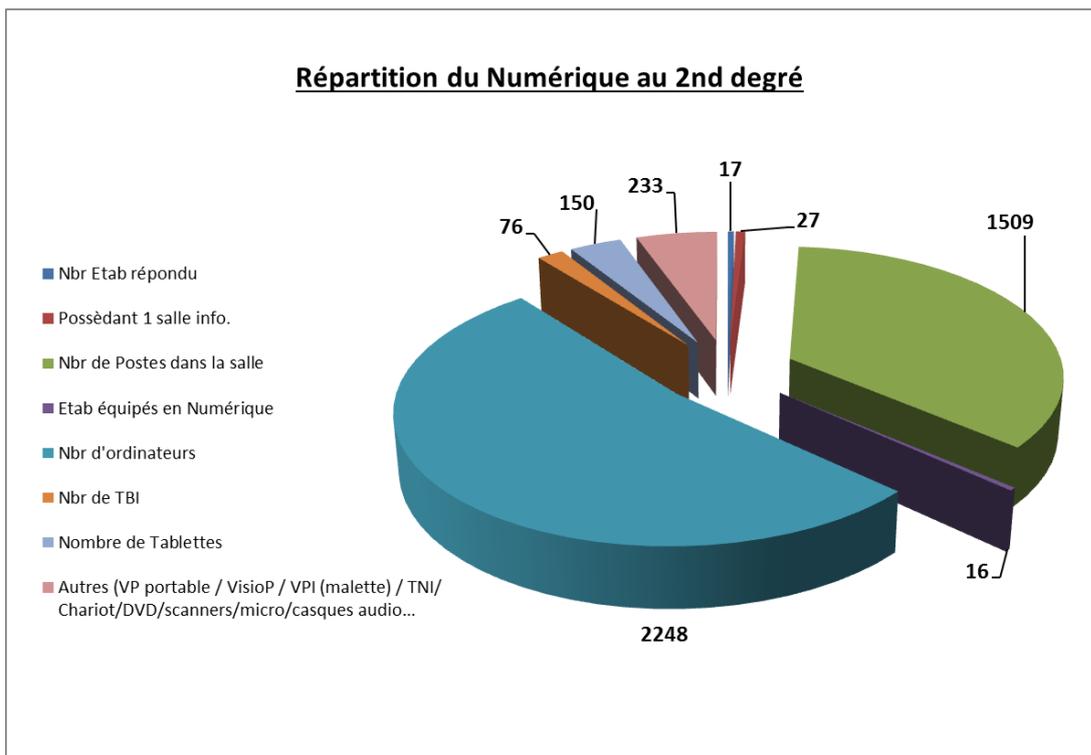
29 réponses sur 41 établissements du 1er degré : 70,73%

17 réponses sur 34 établissements du 2nd degré : 50%

Répartition du Numérique au 1er degré :

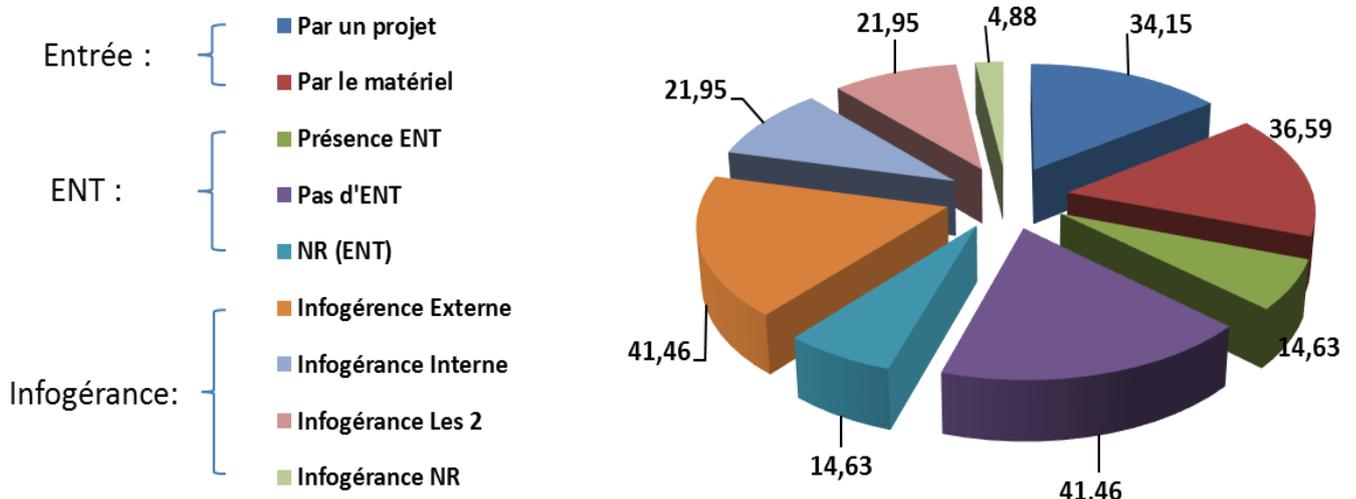


Répartition du Numérique au 2nd degré :

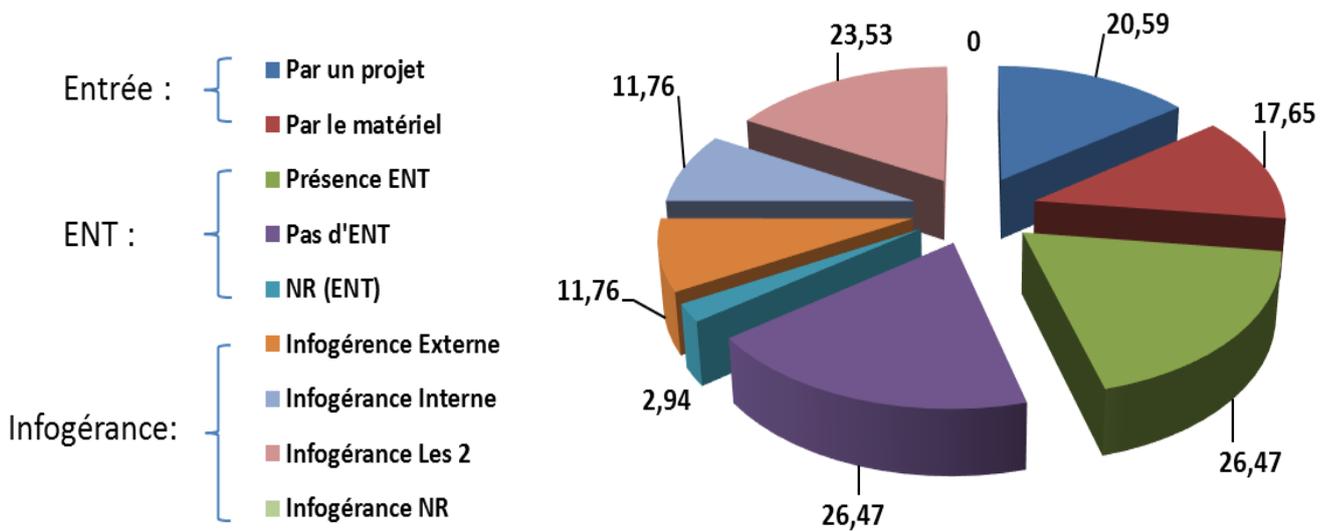


Résultats Chiffrés de l'Enquête : Entrée, ENT, Infogérance du numérique au 1er et au 2nd degré

1er degré : résultats en pourcentage (établissements ayant répondu)



2nd degré : résultats en pourcentage (établissements ayant répondu)



Ressources : Sitographie / bibliographie

Vous trouverez les liens actifs sur la version numérique en ligne :

<http://www.ddec92.fr/ressources-pedagogiques/kaleidoscope.html>



Prim à bord, le portail numérique pour le pri

[Prim à bord : le portail du numérique pour le premier degré](#)

Copie d'écran :



Extraits de ce site :

[Ressources banques numériques : cycle et cycle 3](#)

[Apprendre avec les outils numériques en maternelle : cycle 1](#)

Serge Tisseron : le numérique à l'école : [Une culture à partager](#)

[Pédagogie inversée en séance d'APC](#)

[Le numérique au service de la lecture](#)

[Produire un cahier d'expériences numériques sur tablette en quelques clics :](#)

Ressources TICE 92 :

Hors-série Mai-Juin 2014 : Enseignement catholique actualités / Printemps du numérique :

Péda@gogie 3.0 : [un monde en mouvement](#)



Logiciels libres pour enseigner

Fiches Pédagogiques

Une sélection de logiciels libres gratuits pour faciliter la gestion de la classe et optimiser la production de supports pédagogiques et d'exercices. Réalisées avec l'association APRIL.

Cette Fiche pédagogique, initialement publiée en 2011, a été mise à jour le 15 octobre 2014 avec l'aide de [l'association APRIL](#), engagée dans la démocratisation du logiciel libre et des standards ouverts.

Quels sont les avantages des logiciels libres ?

Les logiciels libres sont des programmes pouvant être modifiés ou améliorés par n'importe quel utilisateur. Après validation, les modifications proposées par des utilisateurs sont intégrées au logiciel initial. Ils sont très économiques, la plupart d'entre eux étant mis à disposition gratuitement.

Contrairement à d'autres logiciels dits «privateurs», la licence d'un logiciel libre garantit plusieurs libertés :

- la liberté d'utiliser le logiciel, pour quelque usage que ce soit : vous avez le droit de l'utiliser dans un milieu professionnel (la classe) en situation d'usage sur plusieurs ordinateurs sans vous préoccuper des «licences» à acquérir ou débloquer.
- La liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à vos propres besoins. Par exemple, vous trouvez un logiciel parfait mais en anglais, un programmeur rémunéré ou la communauté peuvent participer à sa traduction, sans dépendre de l'accord, ni-même de l'avis de l'éditeur.

Cela permet aussi aux instances de vérifier qu'il ne contient pas de «virus» ou de gadget qui enverrait vos données personnelles voire vos listes d'élèves à n'importe qui.

- la liberté de redistribuer des copies à vos élèves, collègues, amis... Les collègues, les élèves et les parents peuvent utiliser le logiciel vu en classe, sur leur environnement (Linux, Mac ou Windows) pour la plupart des logiciels.
- La liberté d'améliorer le programme et de diffuser vos améliorations au public de façon à ce que l'ensemble de la communauté en tire avantage. L'accès au code source est une condition pour tout ceci.

Sélection de logiciels libres utiles à l'enseignement au service du second degré

Certains utilisables par le 1er degré.

Créer des supports pédagogiques

Toutes disciplines

Opale : logiciel de création de documents de formation sous différents formats (diaporama, site web, livret papier, etc...). C'est plus précisément une chaîne éditoriale adaptée à la production de documents académiques.

Voir aussi **TechnOpale** dédié à l'enseignement des sciences expérimentales en secondaire (technologie collège, STI2D, Science de la vie et de la terre, physique-chimie...).

Scribus : logiciel de mise en page professionnelle et de PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Idéal pour réaliser des affiches, brochures ou le journal d'un établissement scolaire par exemple.

AMC : ensemble d'utilitaires permettant l'utilisation de QCM rédigés en texte simple ou en LaTeX et leur correction automatique à partir des scans des copies des étudiants ou des élèves, grâce à une reconnaissance optique. Il permet de générer des QCM directement imprimables, avec un ordre de questions et de réponses différent pour chaque copie.

Jcllic : logiciel de création d'exercices ludo-éducatifs particulièrement adaptés au primaire (exercices de vocabulaire, de texte, d'histoires, de puzzles, grilles de mots croisés...). Les exercices peuvent ensuite être partagés sur le [portail pédagogique Jcllic](#).

Open Sankoré : logiciel libre pour tableau blanc interactif. Il permet de ne plus être dépendant du logiciel spécifique développé pour une marque de tableau particulière.

OpenOffice.org : suite bureautique comprenant un traitement de texte, un outil de dessin, un module de présentation de documents, un tableur, un gestionnaire de bases de données.

Voir aussi **LibreOffice.org** : compatible avec la grande majorité des formats de documents utilisés par les autres suites bureautiques du marché. Son format de document par défaut est normalisé ISO. De nombreuses extensions facilitant le travail disciplinaire (fonds de cartes géographiques, gestionnaire de schémas ou formules mathématiques) sont disponibles pour OpenOffice.org et LibreOffice.org.

Grammalecte : correcteur grammatical pour LibreOffice et OpenOffice.

Wims (Web Interactive Multipurpose Server) : serveur d'exercices créé pour répondre aux besoins des enseignants en mathématiques, français, langues vivantes... On peut y créer des classes virtuelles et programmer des séquences d'exercices avec des données aléatoires. Certains utilisateurs font des évaluations en ligne ou des séquences d'entraînements qui permettent d'alléger le travail en classe. Il permet également le partage de ressources entre enseignants. Voir [le site de la communauté des utilisateurs](#).

Gérer la classe

Gest'école : logiciel de gestion d'école maternelle ou élémentaire. Permet au directeur d'école de gérer les personnels de son établissement, les classes, les élèves, les livrets, les absences, aux enseignants de gérer leurs élèves de l'année, les livrets scolaires, les absences, et aux parents de suivre les activités de leur enfant, leurs devoirs, les livrets scolaires...

NexEv : logiciel d'évaluation des élèves par compétences (création de fiches d'activités par compétences, génération de graphiques de progression sur une compétence donnée, création de tableaux de besoins...).

Framapad : traitement de textes collaboratifs permettant de travailler conjointement, en réseau, sur le même document.

SACoche : application Web (à installer sur un serveur) permettant l'évaluation par compétences et le remplissage des différents livrets LPC afférents au socle. Très complet (permet aussi l'élaboration des bulletins) et très modulable afin d'avoir des référentiels personnalisés. Il existe des référentiels partagés réutilisables pour ne pas avoir à repartir de zéro. Au départ prévu pour le secondaire, parfaitement utilisable pour l'école primaire.

Framadate : outil en ligne pratique pour construire des « collosopes » avec des classes qui ont des interrogations orales.

Cahier de texte : cahier de texte interactif consultable et modifiable en ligne, sur Internet ou sur l'Intranet de l'école.

FET Timetabling : outil de gestion des emplois du temps d'un établissement, de la répartition des salles (équivalent d'EDT mais les données de l'établissement sont là dans un format ouvert).

Gépi : logiciel de gestion des notes, bulletins, cahiers de texte numériques. Utilisé par de nombreux établissements scolaires.

Gérer un réseau d'établissement scolaire

Eole : suite de serveurs Gnu/Linux à destination de l'éducation. On en citera 4 : Scribe, le serveur de fichiers qui propose également un ENT libre ENVOLE ; Amon, le parefeu et passerelle vers Internet ; AmonEcole, la solution pour les écoles qui propose un Amon et un Scribe sur la même machine et enfin Eclair, un serveur de clients légers.

SambaEdu : service complet de gestion du réseau (gestion des ressources, des postes clients et des imprimantes). Les comptes élèves, professeurs, les équipes pédagogiques, les classes, les matières sont automatiquement générés à partir des fichiers des bases administratives. À

Espaces Numériques de Travail

[Moodle](#) et [Claroline](#) : gestionnaires de cours et de séquences pédagogiques.

[Prométhée](#) : sous licence GNU/GPL visant à fournir un intranet-extranet pédagogique et administratif «clef en main» aux établissements scolaires.

[OpenENT](#) : se décline en Lillie et Léo suivant les académies. L'OpenENT constitue un point d'accès unique vers un ensemble de fonctionnalités : il donne accès à des services pédagogiques, des services de gestion de la vie scolaire, des services de communication, et à des ressources externes.

Outils par matière

Histoire-géographie

[JCT](#) : logiciel de création de cartes géographiques thématiques.

[OOo.HG](#) : ensemble de modules d'enseignement d'histoire-géographie à intégrer dans OpenOffice, proposant l'insertion de cartes, schémas, frises, graphiques (plus de 1 600 objets).

[GMT \(Generic Mapping Tools\)](#) : générateur de cartes doté d'une importante base de données géographiques et cartésiennes (côtes, rivières, frontières politiques) permettant de réaliser des filtrages, des affichages selon différents types de projection, et des graphiques 2D et 3D.

[DSM](#) : c'est un peu le Wikipédia de la cartographie. [Quelques pistes d'utilisation pédagogique.](#)

Sciences

[V-Sim](#) : logiciel de représentation 3D des structures atomiques pour les enseignants en physique-chimie.

[Avogadro](#) : éditeur et visualiseur avancé de molécules. Il est multi-plateformes et conçu pour le calcul scientifique en chimie, la modélisation moléculaire, la bio-informatique, la science des matériaux et autres champs de recherches connexes.

[Kalzium](#) ou [Gperiodic](#) : tableaux périodiques des éléments.

[Pymecavidéo](#) : (pour remplacer AviMeca et RegAvi) permet, à partir d'une vidéo, de déterminer les coordonnées des points que l'on peut pointer, d'étudier la relativité des référentiels et de calculer les énergies cinétiques potentielles.

[OptGeo](#) : modélisation d'optique géométrique à deux dimensions.

[Dsciences](#) : extension d'OpenOffice destinée aux enseignants et facilitant la production de documents pédagogiques grâce à l'import de dessins et schémas touchant au domaine scientifique.

[Step](#) : simulateur d'interaction en physique newtonnienne (mécanique du point) ainsi qu'au niveau moléculaire.

Technologie

[Freecad](#) : logiciel de dessins techniques 3D.

[Librecad](#) : logiciel de dessins techniques 2D.

[LinuxCNC](#) : suite pour pilotage de machines à commandes numériques.

[kiCAD](#) : logiciel pour créer des schémas électroniques et des circuits imprimés.

Langues vivantes

[Stardict](#) : logiciel multilingue permettant d'accéder aux définitions de plusieurs dictionnaires en ligne (Oxford Advanced Learner's, Webster...).

[LanguageTools](#) : une extension au navigateur, à LibreOffice.org ou un logiciel indépendant permettant de vérifier l'orthographe et la syntaxe d'un texte dans de nombreuses langues.

[Le Projet Shtooka](#) : est une banque multilingue d'enregistrements audio de mots et expressions. Avec le logiciel Swac-Explore ou le Kit Shtooka, on peut parcourir et écouter des collections audio de mots et expressions. Les langues actuellement supportées sont le français, l'anglais, l'allemand, l'espagnol et d'autres.

Latin

[Collatinus](#) : est à la fois un lemmatiseur et un analyseur morphologique de textes latins : il est capable, si on lui donne une forme déclinée ou conjuguée, de trouver quel mot il faudra chercher dans le dictionnaire pour avoir sa traduction dans une autre langue, ses différents sens et toutes les autres données que fournit habituellement le dictionnaire.

Mathématiques : Écrire des contenus mathématiques

[LyX](#) : éditeur de documents académiques et scientifiques structurés, intégrant la gestion des équations mathématiques. Télécharger LyX.

[LaTeX](#) : système de composition de documents, destiné notamment à l'écriture de documentation scientifique.

Dmaths : logiciel qui s'intègre aux suites bureautiques LibreOffice, OpenOffice et NeoOffice (Mac OS X) et qui facilite l'édition de formules mathématiques et / ou scientifiques. Il permet également d'utiliser directement votre logiciel de dessin préféré et d'incorporer des graphes de fonctions dans un document.

Géométrie dynamique

MathGraph32 : logiciel de géométrie dynamique permettant la représentation des différents types de fonctions mathématiques, intégrales, suites.

Geogebra : logiciel permettant de travailler de manière dynamique géométrie, algèbre, tableur, graphiques, statistiques et calculs différentiels

Géophar : calculatrice graphique avancée en français, destinée aux professeurs ou aux étudiants du collège et du lycée. Elle permet de faire du calcul approché, de tracer des courbes et des figures géométriques exportables en png, eps, pdf ou svg.

Carmetal : logiciel de géométrie dynamique.

Générateurs de feuilles d'exercices

Latekexos : base de données d'exercices de maths en LaTeX.

ChingAtome : serveur d'exercices mathématiques permettant de composer facilement des feuilles d'exercices de mathématiques.

Pyromaths : logiciel qui permet de générer des fiches d'exercices de mathématiques au format pdf avec les corrigés. Très pratique pour concevoir des feuilles d'exercices, des sujets de devoirs maisons. On peut aussi proposer d'ajouter ses exercices dans la base commune.

Espace numérique de travail mathématique et exerciseur

Casyopée : logiciel d'apprentissage dédié aux fonctions mathématiques.

Sésamath : serveur d'exercices (LaboMep, mathenpoche), manuels numériques, ressources... Un véritable laboratoire de travail mathématique.

Calcul numérique et symbolique

Maxima : logiciel de calcul formel permettant de faciliter l'intuition et la vérification des résultats. Des sujets de BTS contiennent désormais des copies d'écrans de sortie de Maxima permettant aux élèves de vérifier le résultat d'un calcul (comme une intégrale) plutôt que de devoir le calculer.

Numpy : bibliothèque logicielle open source pour les utilisateurs de Python destinée à manipuler des matrices ou tableaux multidimensionnels ainsi que des fonctions mathématiques opérant sur ces tableaux.

Enseignement de l'algorithmie / Informatique et sciences du numérique

AlgoBox : éditeur d'algorithmes en langage naturel particulièrement adapté à une représentation des algorithmes en dehors de leur mise en œuvre dans un langage de programmation. La difficulté d'accès au formalisme est contournée par une interface intuitive.

Scratch : logiciel ludo-éducatif permettant de faire découvrir la programmation en animant des «sprites». La construction du programme se fait en déplaçant des blocs d'instructions et en les imbriquant les uns dans les autres.

AmiensPython/EduPython : environnement Python2/Python3 permettant aussi bien la découverte de l'algorithmie en classe de seconde que la programmation avancée en terminale scientifique avec l'option ISN.

AndroidApplinventor : application web permettant de construire facilement des applications pour Android ayant accès à un certain nombre de capteurs internes (accéléromètre, GPS...) et de traiter et afficher les données issues de ces capteurs.

Programmer's Learning Machine : exerciseur interactif proposant de très nombreux défis de programmation pour débutants, à résoudre en Java, Python ou Scala.

Éducation musicale

LMMS : séquenceur, synthétiseur et compositeur pour Linux et Windows.

Ardour : logiciel d'enregistrement de fichiers sonores et de productions musicales.

Hydrogen : «boîte à rythmes» numérique.

Rosegarden : environnement numérique d'édition et de composition musicale.

Audacity : logiciel de retouche son.

Qtractor : séquenceur multipiste audio.

Lilypond : logiciel de gravure musicale destiné à produire des partitions de qualité optimale.

Traiter des vidéos

OpenShot : logiciel de montage vidéo. Disponible pour GNU / Linux, il le sera bientôt sous Mac et Windows.

Popcorn Webmaker : peut s'utiliser en ligne ou s'installer sur un serveur. Il permet d'enrichir les vidéos (ajout de textes, liens interactifs de diverses sources, Internet ou fichiers locaux).

Kdenlive : logiciel de montage vidéo disponible sous GNU / Linux pour le moment.

Ekd : logiciel de postproduction aussi bien pour des vidéos que pour des images.

Advène : pour partager des annotations de documents audiovisuels numériques.

Animation 2D et 3D

Blender : logiciel professionnel de création et animation 3D volumique. Permet de réaliser des films d'animation en 3D. Il est utilisé dans certains collèges dans le cadre de clubs.

Tupi : logiciel d'animation 2D.

SynfigStudio : logiciel d'animation 2D.

Graphisme *Bitmap (pixel)*

Pinta : simple et intuitif, Pinta est un logiciel libre de graphisme simple et de traitement d'images bitmap volontairement inspiré de Paint.NET.

The Gimp : puissant et orienté photographies. Logiciel de retouche d'images, il permet toutes sortes de compositions artistiques. Qu'il s'agisse de retoucher des photos, de dessiner ou de convertir des formats, les fonctionnalités de GIMP sont énormes. Le logiciel est fourni avec 150 filtres mais il existe également de nombreuses extensions à télécharger, qui l'enrichissent continuellement.

Krita : orienté peinture naturelle et usage particulièrement intéressant sur tablette. Logiciel libre de traitement d'images bitmap (dessin, retouche photo, etc...), disposant d'outils de peinture naturelle, qui imitent la peinture ou le dessin au crayon, ou au pinceau (encre et huile), en simulant même le séchage de la peinture.

Vectoriel (agrandissable à l'infini) / Schémas

Inkscape : logiciel libre de dessin vectoriel (SVG) équivalent d'Adobe Illustrator. Utilisation recommandée pour réaliser des schémas, diagrammes, cartes pour lesquels on souhaite réaliser une mise en forme poussée.

Dia : logiciel de création de diagramme (grafcet, circuits électriques, UML...) et d'organigrammes exportables dans différents formats (PDF, JPG, PS, PNG, SVG...)

Draw de LibreOffice : compromis entre Dia et Inkscape. Outil de dessin vectoriel intégré de la suite bureautique LibreOffice. Il peut être utilisé pour effectuer certaines tâches des logiciels Microsoft Visio (diagrammes) et Microsoft Publisher de la suite bureautique Microsoft Office.

Cartes mentales

Freeplane : fonctionnalités poussées. Freeplane est un logiciel de mindmapping permettant d'organiser et de hiérarchiser ses idées grâce à des diagrammes à plusieurs appelés cartes heuristiques. Freemind peut être utile pour construire un plan de cours ou une présentation.

Framindmap : service libre accessible en ligne pour créer des cartes heuristiques.

[Ouverture prochaine d'un nouveau site : http://www.myriae.education.fr/](http://www.myriae.education.fr/)

SITES ADAPTATIONS ECOLE INCLUSIVE

Vis ma vue, pour faire comprendre le handicap visuel: [Le jeu](#)

https://padlet.com/nicolas_haushalter/numeriqueash

<http://eduscol.education.fr/cid74048/ressources-pour-scolariser-les-eleves-en-situation-de-handicap-dans-le-second-degre.html>

<http://www.dyslogiciel.fr/>

<https://apedadrome.jimdo.com/sites-et-logiciels/>

http://blog.ac-versailles.fr/ressourcesdysgarches/public/PDF/RESSOURCES_POUR_L_ENSEIGNANT/OUTILS/Logiciels_et_materiel_adaptes_aux_eleves_dys_par_le_groupe_dys_du_Gard.pdf

Sitographies et outils pédagogiques pour les coordonnateurs d'Ulis

Voici une liste de logiciels, matériels, et sites internet qui va permettre aux enseignants d'ULIS ou milieu ordinaire d'adapter leur cours ou trouver des informations.

Pour que ce travail soit le plus bénéfique pour tous il faut que le collège ou lycée avec le dispositif ULIS se mettent d'accord sur les logiciels qu'ils vont employer : OPEN OFFICE ou WORD... afin que tous les travaux à adapter soient configurés de la même manière pour un gain de temps.

POUR RETROUVER LE DOSSIER COMPLET ET LES LIENS INTERNET CLIQUEZ SUR LE LIEN CI-DESSOUS (SITE DE LA DDEC92) PUIS SUR LE SOMMAIRE.

[HTTP://WWW.DDEC92.FR/RESSOURCES-PEDAGOGIQUES/KALEIDOSCOPE.HTML](http://www.ddec92.fr/ressources-pedagogiques/kaleidoscope.html)

SOMMAIRE :

LOGICIELS :	2
Adaptation de support	2
Apprentissage du clavier	3
Arts plastiques	3
Correcteur Orthographique	3
Cartes heuristiques	4
Français	4
Géographie	4
Langues vivantes	4
Mathématiques	5
Prédicteur de mots	6
Sciences	7
Synthétiseur Vocal	7
SITES INTERNET :	9
Adaptations des supports scolaires	9
Arts plastiques	9
Divers	9
Formation et associations	9
Français	10
Histoire – Géographie - Education Civique	10
Langues	10
Livres audio	11
Mathématiques	11
Moteur de recherche spécialisé :	12
Multi-matières	12
Multimédia	13
SVT	14
TICE	14
MATERIELS :	15
Livres et jeux	15
Matériel scolaire	15

Sélection de ressources et d'informations pour travailler son Anglais

A Gateway to the English World (Pour les enseignants et les élèves) : <http://pagesperso-orange.fr/yvanbaptiste/>

Des exercices et des tests de compétences ! Limite simpliste mais auto correctif ! :

<http://www.anglaisfacile.com/free/exercices/index.php?qo2=x&gototal=8233&niveau=3>

Audio lingua (Pour les enseignants et les élèves) : Vous propose des enregistrements pour travailler votre anglais ou faire travailler vos élèves :

<http://www.audio-lingua.eu/>

Canal U : Un site diffusant des conférences en toutes langues :

http://www.canal-u.tv/themes/lettres_arts_langues_et_civilisations/langues_litteratures_et_civilisations_etrangeres

Reading, writing, spelling and grammar skills (Pour les enseignants et les élèves) can help you tell a story, share your ideas, write a letter and make sense of instructions. We use them everyday and they help us understand each other : <http://www.bbc.co.uk/schools/ks2bitesize/english/>

Practise your grammar and understanding on this site : <http://www.nonstopenglish.com/allexercises/>

SITES INSTITUTIONNELS

English for School : propose chaque semaine une sélection d'activités en anglais. Choisis un thème et retrouve toutes les activités qui s'y rattachent :

Espace Elève : <http://kids.englishforschools.fr/>

Espace Enseignant : <http://teachers.englishforschools.fr/>

Site d'anglais de l'Académie d'Aix Marseille : Stages de formation, projets internationaux, évaluations CM2, sitographie :

http://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_87392/fr/accueil

IA 13: langues vivantes : rassemble les programmes, les documents d'accompagnement et des ressources utiles :

<http://www.ticeld.13.ac-aix-marseille.fr/lvt/index.htm>

Primlangues : Tout ce qui peut vous intéresser sur l'enseignement de l'anglais, du système phonologique au dessin de la citrouille en passant par des progressions par classe...

<http://www.primlangues.education.fr/php/recherche.php?recherche=m%>

[E&thodes+anglais&initPagination=true&langue=2§ion=2&niveau=8&document=8x=21&y=13](http://www.primlangues.education.fr/php/recherche.php?recherche=m%ðodes+anglais&initPagination=true&langue=2§ion=2&niveau=8&document=8x=21&y=13)

Eduscol : <http://eduscol.education.fr/cid45718/les-langues-vivantes-etrangeres-a-l-ecole.html>

D'AUTRES RESSOURCES CONCERNANT L'ENSEIGNEMENT DES LANGUES SUR INTERNET

Planète enseignant : sitographies

<http://www.planete-enseignant.com/pedagogie/consult-pedagogie.asp?niv=primaire&mat=anglais>

CORRESPONDANCES :

E twinning : Vous permettra de trouver des correspondants partout en Europe : <http://www.etwinning.net/fr/pub/index.htm>

E pals : Vous permettra de trouver des correspondants partout dans le monde : <http://www.epals.com/>

RESSOURCES POUR PRÉPARER LA CLASSE

CARTES IMAGES : Flashcards en ligne

Par thème : <http://crdp.ac-dijon.fr/Pour-enseigner-le-lexique.html>

Par ordre alphabétique : <http://www.kizclub.com/flashcards.htm>

NURSERY RHYMES Pour télécharger des Nursery rhymes et les coloriages correspondants :

<http://www.kizclub.com/nursery.htm>

Travaux manuels en anglais : <http://www.kizclub.com/animalcrafts.htm>

TRAVAILLER EN COLLABORATION AVEC UN ASSISTANT :

Assistants de langues étrangères NOR : MENE0800971C RLR : 514-6 ; 525-4 circulaire n° 2008-172 du 17-12-2008 MEN - DGESCO A1-4 Rôle, durée des contrats, affectations... <http://www.education.gouv.fr/cid23324/mene0800971c.html>

Malette pédagogique de l'assistant : consignes, documents de civilisation, séances en classe, fiches-élèves, fichiers son...
<http://www.ciep.fr/assistantetr/ressources-pedagogiques.php>

POUR LES ÉLÈVES

Annuaire de sites éducatifs pour enfants et adolescents. <http://echolivres.free.fr/lesecoliers/anglais.htm>

Imagiers interactifs :

Vocabulaire anglais ; lexique : Permet d'écouter la prononciation de mots grâce à un imagier interactif :
<http://www.languageguide.org/english/>

Poisson rouge.com : Permet d'écouter la prononciation de mots grâce à un imagier interactif :
<http://www.poissonrouge.com/schoolofenglish>

I Spy Games : Lexique : animaux, couleur, Noël, heure, nombres, nourriture...
<http://www.oup.com/elt/global/products/i-spy/games/>

Logiciels gratuits :

Ray's Educational Software : Pour l'apprentissage de l'alphabet. Pour entendre, lire et écrire les nombres, les couleurs, et un peu de vocabulaire de la vie courante. Un bon logiciel, bien fait, esthétique et efficace. <http://www.rayslearning.com/>

POUR LES ÉLÈVES, DIVERS JEUX EN LIGNE

Primary interactive : Des jeux, des contes... en anglais, en allemand... : <http://www.primaryinteractive.co.uk/english.htm>

Planet English : Jeux de vocabulaire anglais, histoires, comptines... : <http://www.anglaisfacile.com/kids/>

Kizclub : Histoires, nursery rhymes, flashcards... : <http://www.kizclub.com/readingl.htm>

HISTOIRES... DE PLUS EN PLUS COMPLEXES...

Bibliothèque Nationale de France : Abécédaire des petits anglais : <http://expositions.bnf.fr/livres-enfants/jeux/abcenglish/index.htm>

Storybooks : Quelques histoires lues et illustrées : <http://www.lil-fingers.com/storybooks/index.php>

I Spy Stories : Quelques histoires lues et illustrées... : <http://www.oup.com/elt/global/products/i-spy/stories/>

Il était une histoire : Contes, légendes, comptines... <http://www.iletaitunehistoire.com/genres/anglais>

DOCUMENTS SONORES POUR LES ELEVES :

Pour enregistrer vos élèves : Le plus simple : utilisez un micro unidirectionnel classique branché sur la prise micro de votre ordinateur et dans le menu démarrer/ accessoire / divertissement le logiciel magnétophone.

Avantage : peu onéreux, directement sur l'ordinateur. Inconvénient qualité moyenne et durée limitée.

Plus élaboré : Téléchargez gratuitement le logiciel libre audacity qui vous permettra de monter vos propres exemples ou de retravailler le son.

Le site film-pour-enfants.com propose 150 films d'animation propices à l'éducation à partager gratuitement et légalement avec les élèves de primaire. **des fiches pédagogiques pour chaque film.**

<https://films-pour-enfants.com/index.html>

Avez-vous déjà songé à réaliser un **film d'animation** avec votre classe ? Si vous n'envisagez pas de concurrencer Disney, c'est une activité facile à mettre en oeuvre, peu coûteuse, et qu'il est possible d'organiser **dès la maternelle.**

<http://www.vousnousils.fr/2014/09/04/realiser-film-animation-classe-545325>

Français : Logiciels libres et gratuits—1er Degré

IMAGEMO : Aide à la lecture ; Cycle 1 et 2 : http://www.imagemo.fr/index_fr.html

J'ECOUTE PUIS J'ECRIS : Aide à la lecture / écriture ; Cycles 2 et 3 : <http://pragmatice.net/jecoutepuisjecris/>

JE LIS PUIS J'ECRIS : Aide à la lecture / écriture ; Cycles 2 et 3 : <http://pragmatice.net/jelispuisjecris/>

ABALLECT, lire et écrire : Logiciel de lecture ; Cycles 2 et 3 : <http://philippe.cheve.pagesperso-orange.fr/>

LE MOT LE PLUS LONG : Exercices de vocabulaire ; Cycles 2 et 3 : <http://jlgrenar.free.fr/pedagog.php>

L'ORTHOPILE : Correction orthographique ; Cycle 3 : <http://jeannoel.saillet.free.fr/Orthophile/Orthophile.htm>

MOTIX : Langue écrite, vocabulaire ; Cycle 3 : <http://www.denouvel.com/index.php?page=motix>

CONJUGUEUR : Conjuguer en ligne (donne conjugaison de n'importe quel verbe) : <http://conjugueur.reverso.net/conjugaison-francais.html>

MAITRISE DU LANGAGE ORAL (pour Windows, Linux, Mac OS) : logiciels pour développer le langage tout en s'amusant :

<http://www.cndp.fr/sialle/logiciels.php?niv=primaire&disc=ENSMATAL>

LECTURE (pour Windows, Linux, Mac OS) : logiciels pour travailler la lecture (alphabet ; associations mot/image ; entraînement à la lecture...)

<http://www.cndp.fr/sialle/logiciels.php?niv=primaire&disc=ENSC3FR,ENSC2FR>

Sites :

LES DOSSIERS DE LA BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE : Littérature ; Tous Cycles : <http://classes.bnf.fr/index.php>

CCDM : Maîtrise de la langue ; Cycle 3 : http://www.ccdm.qc.ca/fr/exercices_interactifs/

Le poisson rouge : Jeux ludo-éducatifs ; Cycle 1 : <http://www.poissonrouge.com/>

Les jeux de Lulu, le Lutin Malin : Maîtrise de la langue et mathématiques ; Cycles 1, 2, 3 : <http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/>

Prof virtuel : Maîtrise de la langue et mathématiques ; Cycles 1, 2, 3 : <http://profvirtuel.free.fr>

Pepit.be : Maîtrise de la langue, mathématiques ; Cycles 2 et 3 : <http://www.pepit.be/>

Exercices Free.fr : Maîtrise de la langue, mathématiques, culture humaniste, culture scientifique ; Cycles 2 et 3 : <http://exercices.free.fr>

Tableau noir : Maîtrise de la langue, mathématiques, culture humaniste, culture scientifique, anglais ; Cycle 3 : <http://www.tableau-noir.net>

Mathématiques : Logiciels libres et gratuits—1er Degré

LOGICIELS LIBRES ET GRATUITS :

2 + 2 (anglais) : Aide aux calculs, travail sur les opérations ; Cycles 1 et 2 : <http://www.funnymathforkids.com/>

ABACALC : Les nombres naturels et leur manipulation ; Cycles 2 et 3 : <http://pagesperso-orange.fr/philippe.cheve/>

LE COMPTE EST BON : Un programme de résolution de "compte est bon" (le jeu) ; Cycle 3 : <http://jlgrenar.free.fr/pedagog.php>

APPRENTI GEOMETRE : Géométrie ; Cycles 2 et 3 : <http://crem.be/#/logiciels/>

MON PETIT LABYRINTHE : Repérage dans l'espace ; Cycles 2 et 3 : <http://pascal.peter.free.fr/wiki/3D/Labyrinthe>

GEOLABO : Géométrie ; Cycle 3 : <http://www.bibmath.net/geolabo/>

ACTIVITES EN LIGNE :

Le matou Matheux : Mathématiques ; Cycles 2 et 3 : <http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueilniveaux/accueilFrance.htm>

Le poisson rouge : Jeux ludo-éducatifs ; Cycle 1 : <http://www.poissonrouge.com/>

Les jeux de Lulu, le Lutin Malin : Maîtrise de la langue et mathématiques ; Cycles 1, 2, 3 : <http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/>

Prof virtuel : Maîtrise de la langue et mathématiques ; Cycles 1, 2, 3 : <http://profvirtuel.free.fr>

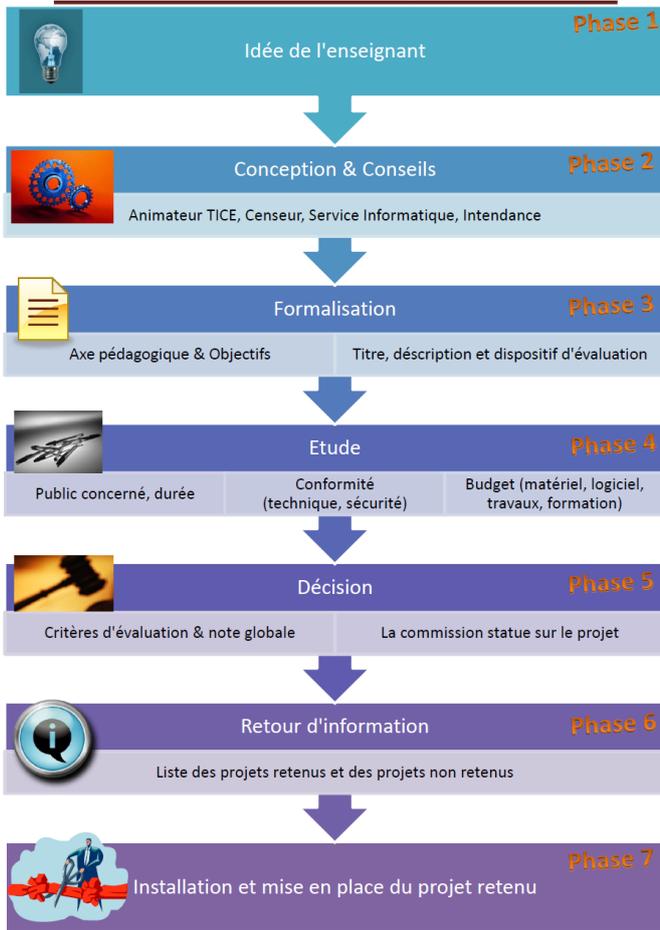
Pepit.be : Maîtrise de la langue, mathématiques ; Cycles 2 et 3 : <http://www.pepit.be/>

Exercices Free.fr : Maîtrise de la langue, mathématiques, culture humaniste, culture scientifique ; Cycles 2 et 3 : <http://exercices.free.fr>

Tableau noir : Maîtrise de la langue, mathématiques, culture humaniste, culture scientifique, anglais ; Cycle 3 : <http://www.tableau-noir.net/>

<http://www.reseau-canope.fr/sialle/logiciels.php?niv=primaire&disc=ENSC2MAT,ENSC3MAT>

Processus d'élaboration d'un projet TICE



Fiche de projet TICE | Projet n°

Titre du projet

Axe pédagogique

Objectifs

Description du projet

Public(s) concerné(s)

Durée de vie du projet

Dispositif d'évaluation

Fiche de projet TICE

Institution Sainte-Marie - 2012

Fiche de projet TICE | Projet n°

Validation du projet

Service	Observation	Coût estimé (joindre les devis)
Censeur		
Intendant		
Equipe informatique en lien avec ENTEIS		
Responsable financière et administrative		
Total du projet		
Chef d'établissement		Pris connaissance
Conseil de direction pour validation		

Fiche de projet TICE

Institution Sainte-Marie - 2012



Fiche étude de projet TICE | projet n°

Titre du projet

Matériel et logiciel

Conformité (technique, sécurité, environnement)

Installation et travaux

Budget global

Notation

Critères de notation retenus par l'Institution

Objectifs pédagogiques/10
Pertinence/10
Public concerné/5
Faisabilité/5
Conformité/5
Innovation/5
Coût/10
NOTE GLOBALE/50

PROJET RETENU : OUI NON

Fiche étude de projet TICE

Institution Sainte-Marie - 2012



AIDE A LA REDACTION D'UNE FICHE DE PROJET TICE

Titre du projet

Indiquez en quelques mots (une phrase maximum) le titre général de votre projet

Exemple : Baladodiffusion en classe européenne

Axe pédagogique

Précisez dans quel grand axe pédagogique votre projet se définit.

Exemple : Renforcement des compétences en expression orale en langues étrangères

Objectifs

Précisez les objectifs pédagogiques de votre projet

Exemples :

Que 90 % des élèves de la classe de Terminale S1 atteignent le niveau B2 en anglais à la fin du second trimestre.

Que les 10 élèves qui participent le moins soient évalués 3 fois lors du premier trimestre.

Description du projet

Décrivez en quelques phrases simples votre projet et ses principales étapes de déroulement : Pratiques didactiques, gestes pédagogiques, activités.

Exemples d'activités :

Production orale en continu à partir d'un document distribué pour une expression spontanée.

Collecte des productions et évaluation après la séquence.

Remédiation par les pairs des productions orales réalisées

Production d'une expression orale en continue enrichie en remédiation des productions réalisées.

Evaluation de la progression

Public(s) concerné(s)

Précisez le ou les publics directement concernés par votre projet (élèves, classe(s), division(s), enseignant(s), matière(s), personnel(s) d'éducation, etc.)

Exemples :

C'est la classe européenne de Seconde 7 : 35 élèves et 2 professeurs sont concernés

Toutes les classes de troisième, tous les professeurs d'anglais du collège.

Durée de vie du projet

Précisez la durée de vie de votre projet et sa pérennité.

Exemple : Le projet s'écoule sur une année scolaire : un premier trimestre d'utilisation en classe, et les deux autres en autonomie pour le travail à la maison.

Dispositif d'évaluation

Indiquez le ou les dispositif(s) d'évaluation que vous proposez pour votre projet. L'évaluation d'un projet est une composante essentielle de la démarche car elle permet d'investir dans les dispositifs les plus efficaces.

Exemples :

Grille d'évaluation utilisée au baccalauréat, appliquée avant puis après l'usage de la valise de baladodiffusion. Démarche symétrique sur une autre classe de même niveau n'utilisant pas la valise.

Planning de réservation.

Questionnaire remplis par les enseignants à la fin de l'année.

Grille d'analyse stratégique du changement

Description des changements	
Pourquoi ce changement ? Les enjeux – ce qui est à gagner, pour qui ?	
Les freins Les risques	
Les leviers (<i>points d'appuis</i>)	
Les étapes et l'accompagnement du changement	

Jeux sérieux

Sélection de ressources et d'informations pour exploiter les jeux sérieux en classe

Que sont les jeux sérieux ou *serious games*, et comment les utiliser en classe ?

Le site **Enseignons.be** propose [cette définition](#) du *serious game* : "Un jeu vidéo faisant appel aux mêmes approches de design et de savoir-faire que le jeu classique, c'est-à-dire interactivité, 3D, simulation, mise en scène, etc. Mais pas question de n'être qu'un jeu de divertissement, le serious game est aussi un véritable outil de sensibilisation, de formation ou de promotion. Un outil que peuvent utiliser les professionnels en général et ceux de l'éducation en particulier."

European Schoolnet a diffusé un manuel de 40 pages, qui explique aux enseignants comment choisir et utiliser des jeux électroniques en classe. http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_FR.PDF

Éducnet héberge un vaste dossier sur le phénomène des jeux sérieux, en les abordant sous de nombreux angles : politique, économique, juridique, technologique... <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/notion/caracteristiques>

EducTice publie un guide destiné aux enseignants désireux d'intégrer les jeux sérieux dans leurs pratiques pédagogiques. Il présente une démarche en 8 étapes pour concevoir et mettre en place une situation ludo-éducative en classe : <http://eductice.inrp.fr/EducTice/projets/encours/geomatique/jeu-et-apprentissage/guide/>

Ludovia.com a interrogé des experts et des enseignants sur leur utilisation des jeux sérieux en classe. <http://www.ludovia.com/?s=serious+games+et+utilisation+en+classe> ?

Le Café pédagogique propose dans son mensuel n°93 un dossier "Enseigner avec le jeu". http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/laclasse/Pages/93_DossierEnseigneraveclegeu.aspx

Où trouver des jeux sérieux ?

L'**académie de Créteil** propose sur le blog "Education + Video Games & 3D" un classement de jeux sérieux par matière : français et lettres, histoire et géographie, mathématiques, anglais... <http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/>

Serious Game Classification propose une classification collaborative des jeux sérieux, qui s'appuie sur plusieurs critères simultanés : leur "gameplay" (gérer, créer, écrire...), leur "intention" (éducatif, informatif, jeu d'entraînement...), leur domaine d'application (éducation, écologie, santé...) et le public ciblé, ainsi que des mots-clés. <http://seriousgameclassification.com/FR/index.html>

That Cursus propose une liste de "plus d'une centaine de jeux éducatifs" gratuits, classés par thématique : finances, alimentation, environnement... <http://www.cursus.edu/?module=directory&subMod=PROD&action=getMod&id=14119>

Une *weblist* regroupe par ailleurs des articles de That sur le thème "Serious games en éducation" : http://www.knowtex.com/weblist/serious-games-en-education_1532

Serious Game.be présente un répertoire exhaustif de jeux sérieux accessibles en ligne. Ceux qui ont une vocation pédagogique sont référencés sous la rubrique "Edugames". <http://blog.seriousgame.be/>

La **Collection de jeux sérieux pour l'éducation** est une liste collaborative de jeux sérieux classés par discipline. Les enseignants peuvent y proposer leurs propres jeux sérieux ou ceux qu'ils utilisent en classe. Encore assez peu développée, elle comprend néanmoins quelques ressources intéressantes, notamment en histoire. <https://spreadsheets.google.com/spreadsheet/pub?hl=fr&key=0Ahmd5PUuuAe2dFpQYIpfUzVrcFppQIRROEdPT3pKVIE&hl=fr&gid=2>

Quelques jeux...

2025 ex machina est un jeu d'éducation critique aux médias sociaux, qui permet de comprendre que ce qui est diffusé sur le web aujourd'hui peut ressortir dans dix ans avec d'énormes conséquences... Jeu diffusé par Curiosphère.tv et réalisé avec le soutien de la Commission européenne, dans le cadre du programme Internet Sans Crainte. <http://www.2025exmachina.net/jeu>

Théléme est un *MMORPG* (c'est-à-dire : un jeu de rôles massivement multijoueur, à l'instar de World of Warcraft) où l'utilisation d'un français correct est nécessaire pour faire progresser son personnage. Le jeu s'adresse en priorité aux personnes d'origine étrangère qui souhaitent apprendre le français, mais il est ouvert à tous. <http://www.theleme-lejeu.com/>

Secret Happy Night est une initiative de la ville de Nantes. Il s'agit d'un jeu d'aventures décliné en épisodes, autour des dangers de l'ivresse. L'accès se fait en quelques clics, et l'on s'immerge rapidement dans le petit monde décalé au graphisme "cartoon". <http://secrethappynight.com/>

Simply Land est un univers virtuel proposant une multitude de jeux éducatifs pour les élèves du CP au CM2. Coloré et plein d'humour, Simply Land a remporté le prix du Meilleur site web pour enfants lors d'un concours organisé par la Commission européenne. <http://www.simply-land.com/>

Gcompris est un serious game proposant plus de 100 activités éducatives pour les enfants de 2 à 10 ans. Il est proposé sous licence libre et vous pouvez donc le modifier à votre convenance pour l'adapter à vos besoins. <http://gcompris.net/index-fr.html>

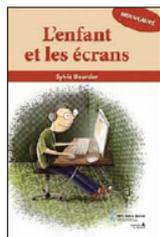
Faites vos jeux !

Découvrez comment réaliser simplement et *sans connaissance en programmation* [vos propres jeux sérieux à l'aide du logiciel gratuit Scratch](#).

TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Ouvrages disponibles en librairie

TICE



L'enfant et les écrans
BOURCIER Sylvie
Éditions du CHU Sainte-Justine, 2011

« Aujourd'hui les parents doivent gérer un nouvel intrus dans leur maison: l'omniprésent écran. [...] Comment encourager le bon usage de cette ouverture sur le monde, tout en contrôlant les aspects troublants tels que la pornographie, la violence et la cyberintimidation? Comment s'assurer que le temps d'écran ne remplace pas le temps de jeu actif ?

Réf. : 16800 - Prix : 9,95 €



Rêver, fantasmer, virtualiser
Du virtuel psychique au virtuel numérique
TISSERON Serge
Dunod, 2012

Cette étude interroge le dénominateur commun du fantasme, du rêve et de la virtualisation : un vouloir voir absent.

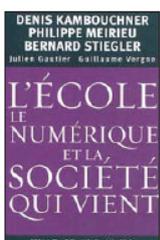
Réf. : 22204 - 22,00 €



Petite Poucette
SERRES Michel
Le Pommier, 2012

À partir du postulat qu'un nouvel humain est né, capable de taper des messages avec son pouce, et qu'il baptise Petite Poucette, le philosophe montre qu'une nouvelle révolution, celle des nouvelles technologies, après les passages de l'oral à l'écrit et de l'écrit à l'imprimé, s'accompagne elle aussi de mutations politiques, sociales et cognitives qui en font une période de crises.

Réf. : 22507 - 9,50 €



L'école, le numérique et la société qui vient
KAMBOUCHNER Denis, MEIRIEU Philippe & STIEGLER Bernard
Mille et Une nuits, 2012

Les auteurs confrontent la question scolaire à la vaste mutation engendrée par les nouvelles technologies.

Réf. : 21093 - Prix : 5,10 €



Apprentissages et documents numériques
TRICOT André
Belin, 2007

Synthèse sur les différents documents électroniques (multimédia, Internet, documents hypertextes) et les processus d'apprentissage impliqués par leur utilisation (compréhension, recherche d'information, évaluation ergonomique, analyse des données), illustrée de nombreux exemples concrets.

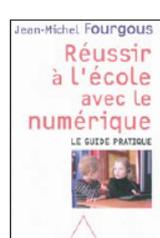
Réf. : 5136 - Prix : 22,85 €



Un projet pour... mettre les tice au service des apprentissages
FERONE Georges
Delagrave, 2008

Présentation de réflexions et de remarques autour de cette question pédagogique, avec des pistes et des outils.

Réf. : 11999 - Prix : 9,00 €



Réussir à l'école avec le numérique
FOURGOUS Jean-Michel
Odile Jacob, 2011

Ce guide apporte des réponses et des solutions concrètes au problème de démotivation des élèves et la nécessité actuelle de s'épanouir dans la société de l'information et du tout numérique. Inspiré par une expérience de terrain, il offre des exemples pour les élèves du primaire et secondaire, ainsi que des conseils et astuces de spécialistes et enseignants.

Réf. : 19910 - Prix : 19,20 €



Pour une école primaire numérique
PERROT F., JEANNE D. & ROBILLARD F.
Scérén, 2012

Des fiches détaillées de situations pédagogiques pour intégrer les outils numériques dans sa classe au quotidien et préparer les élèves aux usages de demain. Des activités par niveau de classe, de la petite section au cours moyen, déclinées en trois parties selon le matériel utilisé : classe mobile, vidéoprojecteur et tableau numérique interactif. Une aide à la mise en oeuvre du B2I.

Réf. : 140B4450 - Prix : 15,00 €

RESSOURCES ÉDUCATIVES : WWW.MDE78.FR

LIEU DE RESSOURCES ET DE CONSEILS
MÉDIATHÈQUE - LIBRAIRIE
6, rue Pierre Bourdan 78160 Marly-le-Roi
Librairie : 01 78 64 51 51
Fax : 01 78 64 51 43
librairie78@crdp.ac-versailles.fr

Document que vous pourrez retrouver en version numérique sur cette page du KP directement sur le site DDEC 92 :

<http://www.ddec92.fr/ressources-pedagogiques/kaleidoscope.html>

30 novembre 2015

EVALUENT 1D

ENQUÊTE NATIONALE 2015



RÉSUMÉ DU DOCUMENT

En raison du déploiement rapide d'espaces numériques de travail dans les écoles, il a été jugé utile de mener une évaluation des usages auprès des utilisateurs. L'enquête comportait 4 questionnaires à destination des porteurs de projets, des enseignants, des parents d'élèves et des élèves de CE2, CM1 et CM2.

Les principaux enseignements de l'étude

- ▶ Parents et enseignants sont **satisfaits (à plus de 80%) de l'accompagnement** qui leur a été proposé pour la prise en main de l'ENT, qu'il s'agisse de formations pour les enseignants ou d'informations pour les parents.
- ▶ L'usage régulier de l'ENT est une réalité dans les écoles, quel que soit le profil concerné : **57% des élèves et 61% des enseignants et directeurs d'école** utilisent au moins une fois par semaine l'ENT. **Les conditions d'accès à l'ENT** sont certainement un des facteurs prépondérants dans cet usage régulier, l'ensemble des utilisateurs des ENT les **jugeant positivement**, qu'il s'agisse de l'accès à l'ENT dans l'école ou de la qualité de service (temps durant lequel l'ENT est effectivement accessible).
- ▶ Dès lors que la possibilité leur est offerte de se connecter à l'ENT hors de l'école, **parents, élèves (87%) et enseignants et directeurs d'école (88%) utilisent l'ENT depuis le domicile**. Ceci explique certainement que l'ENT a participé au rapprochement entre les familles et l'école (pour 59% des parents), notamment en permettant aux parents de mieux connaître l'école, et en améliorant la communication entre l'école et les familles. Pour les parents, l'ENT facilite également le suivi de leurs enfants en leur permettant de voir ce qu'ils ont fait en classe (productions, activités, etc.)
- ▶ Les enseignants et directeurs d'école affirment que l'ENT contribue à **l'amélioration de certaines compétences** des élèves :
 - ♦ celles liées à l'utilisation du **numérique** ;
 - ♦ mais également les **compétences disciplinaires**- maîtrise de la langue française, culture scientifique et technologique, compétences sociales et civiques, culture humaniste-, à l'exception néanmoins de la pratique d'une langue étrangère.
- ▶ Pour les élèves, l'ENT contribue aussi à **l'amélioration de certaines attitudes**:
 - ♦ celles liées à **l'utilisation du numérique** comme utiliser un ordinateur ou une tablette, travailler avec internet...
 - ♦ mais également des **aptitudes plus transverses** comme travailler sans l'aide d'un adulte ou être fier de ses productions.
- ▶ L'ENT permet aussi de faire évoluer l'école. Les porteurs de projets comme les enseignants considèrent que l'ENT contribue à la continuité pédagogique entre le temps scolaires et le temps hors scolaire. Pour les parents, l'ENT permet la promotion et la dynamisation de la vie de l'école.
- ▶ La contribution de l'ENT aux missions éducatives de l'école peut encore être améliorée sur les actions suivantes :
 - ♦ **l'accompagnement personnalisé** des élèves par les enseignants ;
 - ♦ l'amélioration de **l'organisation du travail** des élèves ;
 - ♦ le **suivi des élèves à besoins particuliers**.

01/12/2015

2 / 42

Annonce

Nous sommes preneurs de vos récits et de vos outils
Partageons, Mutualisons !
Adressez vos documents à : lucette.martel@ec92.fr

«L'humanité est entrée dans une ère nouvelle où le pouvoir technologique nous met à la croisée des chemins. Nous sommes les héritiers de deux siècles d'énormes vagues de changement : la machine à vapeur, le chemin de fer, le télégraphe, l'électricité, l'automobile, l'avion, les industries chimiques, la médecine moderne, l'informatique, et, plus récemment, la révolution digitale, la robotique, les biotechnologies et les nanotechnologies. Il est juste de se réjouir face à ces progrès, et de s'enthousiasmer devant les grandes possibilités que nous ouvrent ces constantes nouveautés, parce que « la science et la technologie sont un produit merveilleux de la créativité humaine, ce don de Dieu».

Pape François