

PROGRAMME

TERRITOIRE
NUMÉRIQUE
ÉDUCATIF
DU CHER

Séminaire « Terre numérique 2 »
Mercredi 29 novembre 2023
Cité de l'Or à Saint-Amand-Montrond



Dans le cadre du territoire numérique éducatif du Cher, l'académie d'Orléans-Tours organise à la Cité de l'Or à Saint-Amand-Montrond le séminaire Terre numérique 2.

Programme de la matinée

- 9h00 : Ouverture du séminaire par Monsieur le Recteur Gilles Halbout
- 9h30 : Les TNE - mise en perspective, par Rozenn Dagorn (DNE)
- 10h00 : Table ronde sur « EPS, Sport et numérique et esport » avec : Rozenn Dagorn (DNE), Stéphane Guérault (DGESCO), Brice Bernard (IA-IPR d'EPS), Rodolphe Lejendre (DRAJES), Cyril Chartraire (DANE Versailles) et Achille Pelletier (chef de cabinet du recteur)
- 11h15 : Conférence sur les "Sciences cognitives, savoirs fondamentaux et numérique", par Cassandra Potier-Watkins, chercheur post-doctorante au Collège de France et présidente d'Excello

Programme de l'après-midi

À partir de 14h00 trois créneaux de 45 minutes pour :

- **Des stands** pour rencontrer les professionnels du numérique éducatif
- **Des ateliers** pour pratiquer le numérique
- **Des explorcamps** pour partager des pratiques avec les acteurs de terrain

Parcours des collectivités territoriales

Deux créneaux à 11h et à 16h :

- Mot d'accueil du directeur du GIP RECIA (Olivier Jouin)
- Présentation du projet TNE
- Présentation de l'équipement d'une école
- Table-ronde avec le témoignage d'un élu et d'un enseignant
- Présentation PrimOT

Les ressources institutionnelles

PrimOT : l'ENT de l'Académie pour le 1er degré		Guillaume François, ERUN, Justine Bourdin Canopé, Jérémy Fabre, Ligue, FOL
1	Présentation de PrimOT et manipulations proposées aux enseignants. Outils et usages.	
2	PrimOT s'appuie sur la solution Beneylu en marque blanche – Benjamin Viaud, co-fondateur	
3	GAR -ENT Présentation et fonctionnement de l'ENT, administration des services de l'ENT. Présentation du Gar : fonctionnalités et ressources disponibles.	Jean-Michel Gitton, chargé de mission de proximité
4	Pix Découverte des projets Pix Parentalité numérique et Pix+ Édu.	Cyrielle Briand, Vincent Raffard
5	Découverte du CRCN-E Développer ses compétences numériques professionnelles.	Nicolas Robert, chargé de mission de proximité, Stany Bomet, Canopé
6	Intégration du CRCN dans sa pratique de classe Intégrer les différentes compétences du CRCN dans ses pratiques en se positionnant sur sa capacité à les transmettre et à les inclure dans une progression disciplinaire ou d'établissement.	Jean Heili, chargé de mission de proximité
7	Tester Moodle Eléa Test de la plateforme Eléa qui remplacera Moodle. Découverte des spécificités d'Eléa par rapport à Moodle.	Cédric Vivier, chargé de mission de proximité
8	PrimAbord Portail collaboratif dédié aux usages du numérique du cycle 1 au cycle 3.	DRANE
9	Domino Solution numérique complète et innovante au service des pratiques des enseignants de cycle 2 en français et en mathématiques.	DRANE
10	IOTA La plateforme IOTA vise à éveiller la curiosité et l'esprit critique des élèves de cycle 3.	DRANE
11	Ted-i Robots de téléprésence destinés aux élèves hospitalisés.	Benoît Bianchi, DSI

Les partenaires

12	Réseau Canopé Réseau Canopé a pour mission la formation et le développement professionnel des enseignants.	Virginie Picard, Caroline Tartary
13	Trousse à projets – Ligue de l'enseignement Plateforme de financement participatif dédiée aux projets éducatifs et pédagogiques. Présentation d'un kit contre le cyberharcèlement.	Matthieu David
14	GIP Récia Opérateur du TNE. Lien avec les collectivités territoriales.	Virginie Asserin

Les équipements

A	Ugap Centrale d'achat publique.
B	Easytis Spécialiste des objets connectés à usage pédagogique.
C	Naotic Solutions adaptées aux usages des outils numériques pour le stockage, le rechargement, la sécurisation et le transport (tablettes, ordinateurs, casques VR ...).
D	Koesio Spécialiste du traitement de l'information documentaire et numérique.
E	Idruide La première suite de solutions informatiques multi-OS française compatible Android, Windows et Apple pour l'administration des parcs d'appareils mobiles.
F	Promethean Présentation d'un Écran Numérique Interactif (ENI).
G	Aratice Spécialiste en équipements numériques innovants.

Les ressources

15	Arte education Plateforme de vidéo à la demande pour le secondaire.
16	La Bibliothèque Plateforme de partage et de coopération entre enseignants.
17	Pop Lab Outil qui permet d'organiser facilement informations et ressources pour les enseignants.
18	Zoom+ / Les Contes Numériques Application numérique qui accompagne les élèves dans la compréhension de contes.
19	Edugo ! Plateforme collaborative de lecture et d'écriture créative.
20	Tactimalin Tactimalin, la combinaison d'une plateforme d'apprentissage numérique et d'une sélection de ressources pédagogiques pour différencier, guider et développer l'autonomie des élèves.
21	Capeezy Une solution pour les mathématiques de la 6 ^{ème} à la 3 ^{ème} .
22	Flashenseigno Parcours pédagogiques relatifs aux programmes de cycle 2, 3 et 4.
23	Chut ! Explore Chut! Explore est le premier magazine d'éducation au numérique pour les ados (10-15 ans). Civique, ludique et pédagogique, Chut! Explore se déploie pour une expérience de lecture à partager avec ses parents, ses amis ou sa classe !
24	Lily Learn Apprendre à lire et écrire avec Lilemo
25	Kokoro Linga Méthode d'apprentissage intuitive de l'anglais, par vidéos hebdomadaires, avec des activités ludiques animées par des enfants anglophones natifs.

Thématique Arts / EPS

26	FrogTouch : comment faire de la musique avec ses élèves sans être soi-même musicien ? Démonstration et expérimentation du dispositif numérique FrogTouch qui permet, au moyen d'un logiciel et de pads de faire de la musique à plusieurs par le contact gestuel et la collaboration entre élèves.	Benjamin Chatelin, conseiller pédagogique DSDEN 45
27	Exposer, communiquer, valoriser le travail des élèves en arts plastiques par le numérique Réseau 100TRE-ART : un label et une cartographie numérique pour des lieux d'exposition en arts plastiques ; une galerie virtuelle 3D : exposer le travail des élèves comme au musée !	Murielle Luck, lycée Alain Fournier, Bourges
28	Idema Fournisseur d'équipements et de matériel de sport.	
29	BavAR[t] Application d'art en réalité augmentée : visualisez et capturez des œuvres d'art près de chez vous !	Chloé Guennou, Yannick Pazzé
30	Arts et numérique : les tablettes graphiques, médium de création Découvrir les tablettes graphiques, comme un médium de création et repenser sa pratique en classe.	Sophie Langlais, école de Quantilly
31	E-sport Observer et tester différents jeux sportifs. Échanger sur les compétences disciplinaires, psychosociales et numériques développables par les élèves.	Cyril Chartraire, chargé de mission DANE Versailles

Thématique Mixité du numérique – les métiers

32	J'explore les métiers Stand de découverte des métiers en réalité virtuelle et présentation d'une plateforme de préparation d'ateliers immersifs d'orientation à destination des enseignants.	
33	Escape Game : Opération Random Access Memory Escape game pédagogique visant à casser les stéréotypes et favoriser l'accès des femmes aux métiers du numérique.	Pierre-Hugo Robert, Réseau Canopé
34	PIX'ELLES : Les métiers du numérique, c'est aussi pour elles ! Présentation de la cordée de la réussite PIX'ELLES sur le bassin de Vierzon qui en lien avec le TNE est portée par l'Université d'Orléans et tout particulièrement par l'IUT de Bourges. Diffusion de clips vidéo sur des témoignages de femmes exerçant dans le numérique.	DRAIO
35	Filles et numérique Questionnaire sur les biais de genre, mallette « Tous.tes numériques », exposition « Portraits de femmes inspirantes ».	Femmes@Numérique
36	Les Intrépides de la Tech Présentation des actions proposées autour de la découverte du numérique et des enjeux de mixité de ce secteur à destination des élèves, des enseignants et des parents.	
37	Becomtech Association qui œuvre pour la mixité dans l'informatique et le numérique.	
38	ONISEP Présentation des ressources de l'Onisep. Brochures, catalogues à disposition pour les participants en consultation.	
39	Prologin Concours national d'informatique.	
40	Startup for kids Préparer les jeunes au monde de demain dans l'égalité des chances en explorant un monde d'innovation pour imaginer un meilleur futur.	Sharon Shoffer, Maygane Bayrou
41	Chemins d'avenir Information et accompagnement des collégiens, lycéens et étudiants des zones rurales et des petites villes.	

Thématique différenciation et inclusion

42	WIMS : une plateforme libre pour entraîner les élèves, gagner en autonomie et évaluer plus justement Présentation de la plateforme WiMS, ses potentialités dans la formation et dans l'évaluation des élèves. Montrer comment cette plateforme permet de créer une coopération et une synergie dans l'équipe.	Nicolas Rency, lycée Jacques Cœur, Bourges
43	LearnEnjoy Découverte de TAIA et des applications LearnEnjoy (PreSchool, School, MathPower, AppLinou).	
44	Cantoo Interface qui met à disposition des élèves des outils personnalisés pour favoriser l'inclusion scolaire.	
45	Le livre scolaire.fr Présentation des plans de travail : documents qui proposent une série d'activités (tâches, ressources numériques...), sur lesquels chaque élève planifie ses activités, en accord avec son professeur. Découverte des intérêts pédagogiques et des utilisations possibles en classe.	
46	Corneille Lire, différencier, remédier jusqu'à 8 ans (Edu'Up).	

Thématique robotique et codage

47	Initiation à l'Intelligence Artificielle avec la solution AlphaI Expérience d'apprentissage supervisée d'un robot éducatif (AlphaI, mBot, Thymio) pour entraîner un algorithme Q-Learning (avec réseau de neurones), pour rendre facilement compréhensibles les concepts de l'IA.	
48	Aborder l'IA avec les cartes micro:bit Découvrir les possibilités offertes par les caméras huskylens pour proposer des activités pédagogiques réalisables avec les élèves.	Christophe Coulebeau, chargé de mission de proximité
49	L'IA générative ChatGPT, Dall-e et bien d'autres outils ont mis en lumière les capacités de l'Intelligence Artificielle Générative (Generative AI).	Patrick Faure-Bignolas, Sopra Steria
50	Thymio second degré : IA et Robotique Comprendre les dessous de l'IA avec une activité débranchée et l'utiliser avec la robotique.	Christina Luquet, collègue St Exupéry, Bourges, Oissima Elatlati, collègue Edouard Vaillant, Vierzon
51	Deviens ingénieur(e) – Cycle 3 (avec la présence de l'IESF) Une action éducative déployée sur le TNE du Cher, proposée par l'association Ingénieurs et scientifiques de France (IESF) en collaboration avec la DSDEN du Cher et Réseau Canopé. Avec l'aide d'un ingénieur ou d'un étudiant ingénieur, les élèves de cycle 3 analysent les dangers de la route pour programmer un prototype de voiture autonome.	Jean-Baptiste Aleton, école Cour Chertier, Bourges
52	Osez la robotique ! Présentation de plusieurs robots pouvant être utilisés du cycle 1 au cycle 3, voire au-delà. Manipulation des robots via des activités pédagogiques concrètes permettant de se projeter dans leur utilisation en classe.	Magali Roy, Réseau Canopé, Allan Hamel, conseiller pédagogique num. DSDEN 18
53	Course de Robots Lego : rendre ludique la programmation Une course en trois lieux, des programmations et des créations : finir l'année de seconde en mobilisant les statistiques, l'algorithmique.	N. Lognonné et S. Daudin, Lycée Marguerite de Navarre, Bourges

54	Programmation et robotique au CE2 avec Lego Spike Projet des classes de CE2 des écoles du réseau d'éducation prioritaire de Vierzon qui permet de développer les compétences suivantes : savoir résoudre des problèmes, réaliser un programme simple, développer un programme pour répondre à un problème à partir d'instructions simples d'un langage de programmation. Présentation de défis Lego spike de « la fête foraine ».	Angéline Navarro Brackenbury, école Pierre Bodin- Jean Zay, Vierzon
55	Le blue-bot Accès à la programmation dès le plus jeune âge : manipuler, décrire et ainsi définir ce qu'est un robot et comment il fonctionne. Aborder le déplacement, l'orientation et le repérage spatial.	Lucie Champredonde, école Pigny
56	Coder et verbaliser : l'intérêt de la robotique dès la petite section Présentation de robots permettant aux élèves de maternelle de découvrir la programmation et ainsi, d'acquérir les compétences numériques attendues en fin de cycle 1 tout en travaillant de nombreuses compétences, notamment langagières.	Frédérique Gauzentes, école La Perche
57	Yes we code Présentation de l'action Yes We Code au niveau académique et sur le plan national.	Grégoire Brunet, lycée Henri Brisson, Vierzon
58	Enseigner la programmation dans le second degré : intégrer Capytale dans sa pratique Présentation de Capytale, service numérique pédagogique permettant la création et le partage d'activités de codage entre enseignants et élèves, intégré aux ENT. Analyse d'un scénario de la création d'une activité par l'enseignant puis de la mise en activité des élèves jusqu'à la correction des copies. L'utilisation de la bibliothèque nationale de partage d'activités sera aussi abordée.	Romain Casati, Chargé de projet Drane

Thématique Innovation pédagogique

59	Enseignement en comodalité La mise en place des outils de télé-enseignement, en même temps que l'on mène l'activité en classe est assez simple et peut permettre d'éviter le décrochage. Démonstration d'outils numériques de télé-enseignement.	Frédéric Laujon, chargé de mission de proximité
60	Un FabLab au service des apprentissages Les outils numériques du FabLab, robots pédagogiques, imprimante 3D, découpeuses numériques, permettent la mise en œuvre de projets pédagogiques forts pour les élèves. Echanges et manipulations.	Arnaud Schapira, Association CréaCode Lab
61	Utiliser IOLAOS en maternelle sur un ENI Des propositions simples de l'utilisation du logiciel Iolaos en maternelle. De la préparation à la manipulation en classe.	Christophe Kirchner, école St Eloi de Gy
62	Lalilo, un outil de différenciation pour l'apprentissage de la lecture au cycle 2 Découverte de l'outil (du côté des élèves et du côté de l'enseignant). Présentation de sa mise en œuvre dans une classe de cycle 2. Échanges sur les avantages et les inconvénients de cet outil.	Smahane Id Laasri, école de St Caprais
63	Concevoir un livre numérique avec l'application Book Creator Découvrir l'application Book Creator et ses fonctionnalités pour engager les élèves dans la création de contenus numériques : livres d'histoires interactives, journaux scolaires, magazines, bandes dessinées, portfolios numériques, cahiers de sciences ...	Bruno Carrère, conseiller pédagogique num. DSDEN 18
64	Un jeu dont vous êtes le héros Les « histoires ou jeu dont vous êtes le héros » mêlent à la fois un aspect narratif et un aspect ludique dans lequel le joueur devra faire des choix ou résoudre des énigmes. H5P permet de réaliser aisément ce genre de jeu et fournit un suivi du parcours.	Frédéric Sauzeau, chargé de mission de proximité
65	L'infographie débranchée ? Développer facilement l'esprit critique avec les data Les data font partie intégrante de notre quotidien. Mais qu'est-ce qu'une data et comment s'en emparer avec nos élèves pour développer leur esprit critique ? Découverte lors de cet atelier de manipulation des méthodes pour représenter visuellement les data.	Meggan Pinson, Frédéric Auger, Réseau Canopé
66	Sensibilisation à la sobriété numérique Découverte et exploration de ressources pour aborder la notion de sobriété numérique avec les élèves.	Marie-Catherine Boutinet, Réseau Canopé

67	Donner goût et accès à la lecture grâce à Bookinou Présentation de l'outil : quelle utilisation en classe de CP-CE1 ? Quels autres usages possibles ?	Karen Bourdarot, école de Reigny
68	Favoriser la coopération et la création Présentation d'une séance en géographie prospective permettant un usage collaboratif et raisonné des outils numériques dans un esprit de mutualisation et de création : « Comment aménager la ville de Saint- Amand-Montrond demain ? ». La mise en œuvre se fait au moyen des applications suivantes : Pealtrees, Inskape/Xia (création), Geoportail/Edugéo, Framapad/Framemo.	Eric Bertholom, LP Jean Guéhenno, St Amand Montrond
69	Intelligence artificielle et rééducation Découverte d'un projet d'Intelligence Artificielle pour la rééducation post-AVC, avec pour commencer une approche ludique (jeu pierre/feuille/ciseau) qui permet d'appréhender le fonctionnement d'une IA, suivi d'une application imaginée par des 3e pour la rééducation.	Frédéric Delanoue, lycée Pierre-Emile Martin, Bourges
70	Une webradio dans votre école Un projet numérique très motivant pour les élèves au service de la maîtrise des compétences des différents domaines d'apprentissage : langage oral, lecture, vocabulaire, mathématiques, éducation aux médias, compétences sociales et civiques ...	Marina Vivier, Ecole Mâchereaux, Bourges
71	Genially : jeux dans l'apprentissage Apprentissage par différents types de jeux à l'aide de l'outil Genially.	C.Fanon, collègue Mary Jackson, Dadonville, Y. Le Goff, collègue Jean Rostand, Orléans
72	Twoulipo : Production d'écrits avec un réseau social (cycle 2 et 3) Présentation de Twoulipo et de son fonctionnement, ainsi que sa plus-value pour les élèves et pour l'enseignant. Exemple dans une classe de CP/CE1.	Katia Beaujon, école de Ste-Solange
73	Les sciences de la lecture Apprendre à lire avec l'application Kalulu.	Cassandra Potier-Watkins

Formation de formateurs

L'IA générative

ChatGPT, Dall-e et bien d'autres outils ont mis en lumière les capacités de l'Intelligence Artificielle Générative (Generative AI). Certains considèrent que ces outils nous font entrer dans une nouvelle révolution industrielle voire sociétale... de plus en plus d'entreprises cherchent à l'intégrer dans leur offre de service. Mais qu'est-ce qui se cache sous cette nouvelle discipline d'IA ? Comment ça marche ? Que faire avec ? Quels avantages en tirer ? Quels risques éviter ? Quels impacts demain dans notre vie de tous les jours ?

Patrick Faure-Bignolas, Sopra Steria

Contact

tne.cher@ac-orleans-tours.fr

T 02 38 79 39 91