

Circonscription
ANNEMASSE 1

Inspection de l'Éducation nationale

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

IOTA

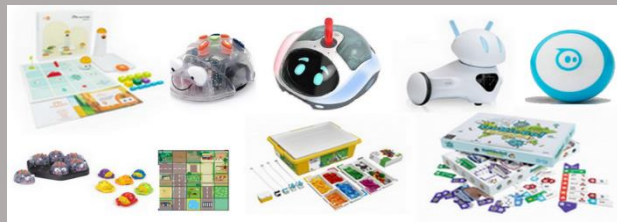


[EN SAVOIR +]

[+ D'INFOS]

Contactez votre référent
numérique de
circonscription

- des exemples,
- un essai,
- une démonstration,
- un pas à pas,
- un accompagnement lors des premières séances...



Dans ce numéro...

Projet IOTA (Cycle 3) P. 1

Apps Education (enseignants et directeurs) P. 2

Kit robotique CM1-CM2 P. 2

Projet IOTA

1 plateforme « clef en main » pour travailler le C.R.C.N.

IOTA est une plateforme d'apprentissage, soutenue par le ministère de l'Éducation Nationale, gratuite pour s'entraîner sur les compétences du C.R.C.N. entre pairs pour les élèves du CE2 au CM2. La méthode est basée sur un parcours individuel associé à un système d'entraide entre pairs, d'évaluation et de projets en équipe. L'apprentissage des compétences numériques se fait en parallèle avec le développement des compétences psychosociales (coopérer, communiquer, s'écouter, faire preuve d'empathie).

Dans un univers ludifié (voyage de planète en planète), chaque élève doit résoudre des missions qui abordent tout aussi bien la citoyenneté numérique, la pensée algorithmique, la création de contenus ou encore la programmation, mais également des compétences transversales telles que la lecture, l'esprit logique et critique, la résolution de problèmes et les notions d'EMI.

Tous les contenus sont en lien avec les compétences du C.R.C.N.

Au cours de son parcours l'élève sera également sensibilisé à l'IA, aux fake news, au cyberharcèlement ainsi qu'à la notion de données personnelles.

L'apprentissage se fait par essais, erreurs et par le jeu. Quand un élève est bloqué, il peut demander de l'aide depuis la plateforme. Il sera alors rejoint par un de ses pairs qui laissera son parcours de côté le temps de lui venir en aide.

Ils développent alors des compétences psychosociales essentielles : accepter l'erreur, demander de l'aide, accepter l'aide d'un pair (quel qu'il soit), faire preuve d'empathie, communiquer.

Pour les élèves à besoins il est possible de paramétrer leur compte pour avoir accès aux contenus en version audio et/ou à la police OpenDys.

A la fin de l'année scolaire, l'enseignant reçoit, pour chaque élève, un compte rendu des compétences travaillées qui lui servira à valider les compétences du C.R.C.N. sur la plateforme L.S.U.

Le projet IOTA est à déployer sur l'année scolaire (il est cependant possible de s'inscrire toute l'année).

Organiser : Il faut prévoir une session de 30/45 minutes par semaine (jusqu'en juin) par élève et avec au minimum 12 élèves par session (pour favoriser l'entraide). Il est cependant possible de fonctionner en classe entière si vous disposez du matériel nécessaire.

Pré requis :

- Demande d'ouverture d'un compte par l'enseignant titulaire de la classe directement sur la plateforme (avec son adresse académique).
- Création des comptes élèves par l'enseignant (prénom/pseudo et niveau)
- Côté matériel :
 - un pc ou une tablette par élève avec une connexion internet.
 - Un pc enseignant pour ouvrir/fermer la session, suivre l'avancée des élèves

[ZOOM SUR ...]



Apps Education est une plateforme institutionnelle de mise à disposition d'outils sécurisés à destination de l'ensemble du personnel de l'Éducation nationale. Après avoir créé son compte, avec son adresse mail académique, chaque utilisateur dispose d'un bouquet d'applications qu'il peut utiliser dans le cadre de ses missions :

Nuage : un espace de stockage et de partage de fichiers de 100Go.

FileSender : un espace de dépôt pour les fichiers volumineux afin de ne pas encombrer les boîtes mail. Chaque dépôt génère un lien unique d'accès pour les destinataires. Il est possible de déposer jusqu'à 100Go de fichiers.

Evento : une application de planification d'événements (réunions internes à l'école ou rencontres parents/enseignants, planning de salles). La création d'un événement génère un lien permettant aux destinataires de sélectionner un ou plusieurs créneaux horaires.

Tubes : Pour répondre aux besoins de publication et de diffusion de vidéos en streaming dans un contexte éducatif, le portail Tubes permet à tous les agents de créer leurs chaînes et de partager du contenu de manière ciblée et sécurisée.

VisioAgents : Service de visioconférence pour les agents de l'Éducation Nationale.

Forge des communs numériques éducatifs : regroupe les enseignants, communautés d'enseignants et leurs partenaires qui créent et partagent des logiciels et ressources éducatives libres.

Aide pour créer un compte : <https://podeduc.apps.education.fr/video/5497-tutoriel-pour-decouvrir-le-portail-appseducationfr/>

Kit robotique

De nouveaux robots disponibles pour expérimenter la programmation

Un kit de nouveaux robots est disponible, **à destination des cycles 3**. Les écoles qui le souhaitent peuvent emprunter un ou plusieurs robots pour une période.

- Un lot de 6 blue-bots + station de charge + tapis + porte crayon + carapace pousseuse.
- Matatalab coding (1 robot + une tour de contrôle + des tuiles de programmation + un tapis + des petits accessoires pour personnaliser les parcours + des livrets de missions)
- Loti-bot (1 robot programmable)
- Photon (1 robot programmable)
- Lego Spike Essential (Robots à construire à partir de missions)
- Sphero mini (1 robot programmable)
- Scottie Go ! (un jeu de programmation en blocs)

Les écoles qui souhaitent réserver un ou plusieurs robots sont invitées à me contacter afin d'organiser une présentation des robots souhaités et d'organiser le prêt.

Les enseignants qui auront utilisé les robots dans les classes seront invités à rédiger un petit compte rendu d'expérience.

Pour plus d'informations : <https://view.genially.com/65a65d240976de0014a854aa>

[+ D'INFOS]

Contactez votre référent
[numérique de](#)
[circonscription](#)

- des exemples,
- un essai,
- une démonstration,
- un accompagnement...

