

## Actualités



Retrouvez sur cette section diverses actualités concernant le numérique à l'école : informations, exemples d'usages, nouveaux outils, actions en lien avec le numérique proposées dans notre département ...

### LETTRE ÉDUNUM PREMIER DEGRÉ



Les lettres ÉduNum **consacrées au 1er degré** résument régulièrement l'activité pédagogique du numérique à l'école primaire.

> [Télécharger la dernière lettre en date](#) (n°28 | mai 2022) MAJ

> [Archives des lettres parues depuis février 2019](#)

## ZOOM SUR ...

---



#### Je protège mon enfant

Elaborée dans le cadre d'un partenariat national visant à fédérer les acteurs publics et privés, la **plateforme d'information et d'accompagnement à la parentalité numérique** propose des outils, des conseils et des ressources pratiques pour mieux informer et accompagner les parents afin qu'ils protègent leurs enfants face aux écrans et à la pornographie en ligne.

> [Découvrir cette plateforme](#)



#### Safer Internet Day 2022

En 2022, la journée consacrée à un Internet plus sûr a été fixée au **08 février 2022**. Il s'agit de la 19ème édition du Safer Internet Day et aura pour thème "Enfants connectés, tous concernés !".

> [En savoir + sur cette journée mondiale](#)



#### Mise en ligne de la nouvelle édition du Défi Maths(18 octobre 2021)

La nouvelle édition du Défi Maths est en ligne !

Comme pour les éditions précédentes, vos élèves pourront découvrir une sélection de 18 problèmes classés en 3 niveaux de difficulté.

**Bonnes recherches mathématiques !**

## ANCIENNES ACTUALITÉS

---



### **Appel à projets pour un socle numérique dans les écoles élémentaires**

Dans le cadre du plan de relance, l'état investit 105 millions d'euros pour favoriser la transformation numérique de l'école.

L'équipement, l'accès à des services et ressources sont les deux volets indissociables de cet appel à projet simplifié.

Toutes les écoles élémentaires et primaires du département sont éligibles.

Date limite de dépôt des projets : 31 mars 2021

> Prenez contact avec le groupe [RUN 53](#).



### **Mise en ligne du Défi Maths(02 novembre 2020)**

La nouvelle édition du Défi Maths est en ligne !

Cette année encore, vos élèves pourront se confronter à une sélection de 18 problèmes classés en 3 niveaux de difficulté.

**Bonnes recherches mathématiques !**



### **Mise à jour de "L'expo Jean de La Fontaine"**

L'exposition numérique passe à son tour en version 2.0 pour s'affranchir de l'utilisation d'un navigateur. **Sept fables** parmi les plus connues y sont mise à l'honneur !

Comme d'habitude, le seul pré-requis est de disposer d'un ordinateur sous Windows 7 ou ultérieur.

> [Pour télécharger cette nouvelle version, rendez-vous dans la section Actions départementales !](#)



### **Mise à jour de "Si on jouait ... aux Maths ?"**

La série de jeux mathématiques "Si on jouait ... aux Maths ?" passe en version 2.0 pour s'affranchir de l'utilisation d'un navigateur.

Cette fois encore, le seul pré-requis est de disposer d'un ordinateur sous Windows 7 ou ultérieur.

> [Pour télécharger cette nouvelle version, rendez-vous dans la section Actions départementales !](#)

### **Mise à jour des anciens parcours TICE**

Le parcours TICE Wismo passe à son tour en version 2.0 en s'affranchissant d'un quelconque navigateur. Le parcours Stanley en profite également pour se mettre également à jour (correctifs +



améliorations) !

Comme indiqué dans l'actualité sur l'abandon de la technologie Flash, le seul pré-requis est le suivant: disposer d'un ordinateur sous Windows 7 ou ultérieur.

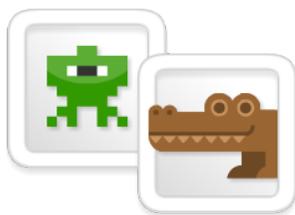
> Pour télécharger les deux parcours, rendez-vous dans la section Actions départementales !



### Cadre de référence des compétences numériques

Paru au journal officiel le 30 Août 2019, le cadre de référence des compétences numériques définit **seize compétences numériques** dans **cinq domaines d'activité**.

Il propose huit niveaux de maîtrise progressive de ces compétences pour les élèves, pour les étudiants et dans un contexte de formation d'adultes. **Les niveaux de maîtrise de 1 à 5 concernent plus particulièrement les élèves de l'école élémentaire, du collège et du lycée.**



### Mise en ligne du Défi Maths (15 novembre 2019)

La nouvelle édition du Défi Maths est en ligne !

Cette année encore, vos élèves pourront se confronter à une sélection de 18 problèmes classés en 3 niveaux de difficulté.

### Bonnes recherches mathématiques !

### Abandon prochain de la technologie Flash

Dans un très proche avenir, les navigateurs modernes ne supporteront plus Flash : cela a une incidence sur bon nombre des applications développées par le Groupe RUN.

En conséquence, de nouvelles versions de ces applications seront diffusées progressivement afin d'assurer leur pérennité.

Deux applications sont d'ores et déjà disponibles : **le Défi LV** et le **parcours TICE Stanley**. Seul pré-requis : disposer d'un ordinateur sous Windows 7 ou ultérieur.

> Pour les télécharger, rendez-vous dans la section Actions départementales !





### **STAMP IT! en version offline (1 octobre 2019)**

Bonne nouvelle pour les classes qui ne disposeraient pas d'une connexion internet : l'application STAMP IT! est désormais disponible en téléchargement.

Le seul prérequis est de disposer d'un PC avec windows 7 ou ultérieur. Les fonctionnalités sont identiques à la version en ligne.



### **Une banque d'images sous Creative Commons**

Avant d'utiliser une image, il convient de s'assurer qu'elle est bien libre de droits. Voici un moteur de recherche proposant une importante banque d'images diffusées sous license Creative Commons.



### **Webinaires e-primo : nouvelles sessions pour se former**

**Du 04/06/2019 au 20/06/2019**

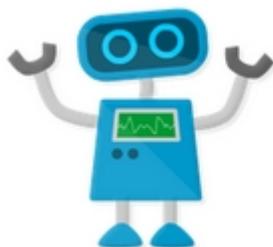
De nouveaux webinaires sont proposés aux enseignants, directeurs, formateurs et IEN des circonscriptions pour se former et s'informer sur les usages de la plateforme e-primo.



### **LogiPix, un nouveau jeu de logique mathématique (29 mai 2019)**

LogiPix est un jeu de logique dans lequel il faut organiser une file ininterrompue de seize monstres pixelisés en croisant deux critères de classement.

Les élèves devront faire preuve d'observation, de déduction et de planification pour venir à bout des 50 situations proposées.



### **Une nouvelle section "Programmation et robotique" (11 décembre 2018)**

L'initiation à la **programmation** constitue une nouveauté importante pour les cycles 2 et 3 et s'inscrit complètement dans les objectifs du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Afin d'accompagner la mise en oeuvre de ce nouvel enseignement, une nouvelle section "Programmation & robotique" a été ajoutée sur le **site de la DSDEN 53** dans la rubrique "Vide pédagogique".

Vous y trouverez des pistes d'**activités débranchées**, des ressources pour utiliser des **robots pédagogiques** ou encore quelques exemples d'applications de **programmation visuelle**.

M.A.J. le 12/05/2022

## **Dans cette rubrique**

---

- **Actualités**
- Textes et ressources institutionnels
- Usages et pédagogie
- Internet responsable
- Actions départementales