



LES PROJETS DES ADN 2022-2023

Les ADN sont des professeurs des écoles répartis sur tout le département, dans tous les niveaux de classe. Leurs pratiques innovantes du numérique se développent dans des projets mettant en jeu plusieurs disciplines. Les matériels mis à leur disposition par le département ou les collectivités sont aussi variés que sur tout le territoire essonnien. Cette diversité offre une richesse qui vous permettra de trouver des idées et des mises en œuvre adaptées à vos propres conditions de pratique.

Au-delà de la mise en lumière de leur savoir-faire, nous tenons à mettre en avant leur envie de partager et de déployer les pratiques du numérique au quotidien auprès de leurs élèves et des vôtres. Nous saluons ici leur engagement et les remercions de leurs contributions au profit de tous.

- 

Charlotte Cabos vous présente un projet mêlant programmation, lecture compréhension et production d'écrit avec Ozobot et Blue-Bot, deux types de robots en prêt sur le bassin.

[Cliquez !](#)
- 

Alexandre Pichon vous propose le making-of de la création d'un film d'animation autour d'un livre découvert dans le cadre de l'action « Délivreroi ».

[Cliquez !](#)
- 

Erwan Drouard vous invite dans son école transformée en musée d'Art. Plusieurs applications et plateformes numériques ont été utilisées pour rendre la visite interactive.

[Cliquez !](#)
- 

Bruno Hulín vous fait découvrir le principe et la mise en œuvre de la dictée numérique allant de la préparation par l'enseignant à la dictée autonome des élèves dans leur plan de travail.

[Cliquez !](#)
- 

Marion Landau vous propose deux capsules réalisées en Stop Motion ainsi que leur making-of. Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un PACTE avec une dumiste et une médiatrice culturelle.

[Cliquez !](#)
- 

Julien Bonneau vous présente « La classe des sons », un outil pour découvrir ou réviser les sons en CP. Il peut être utilisé aussi par les élèves en difficulté.

[Cliquez !](#)
- 

Isabelle Jaillard vous emmène à la découverte des robots Thymios et Ozobots au travers de défis relevés par des CE2-CM1. Les élèves ont pu comparer le fonctionnement des deux robots.

[Cliquez !](#)
- 

Yoann Marsegan vous fait découvrir un logiciel de programmation simple et ludique, « Kodu Game Lab », qui permet de créer des jeux vidéo en programmation par blocs.

[Cliquez !](#)
- 

Caroline Brun vous retrace son année avec « Classe Média », une rétrospective montrant les apprentissages et les évolutions des élèves dans le cadre de ce projet EMI.

[Cliquez !](#)
- 

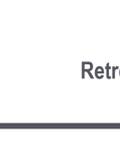
Marion Paul vous détaille son projet de bulletins météo farfelus en anglais au travers duquel les élèves ont travaillé l'EMI, l'oral, les langues vivantes, les Arts Plastiques, la Géographie...

[Cliquez !](#)
- 

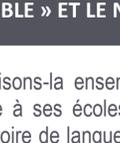
Audrey Seigneurin vous retrace son expérimentation de Bookinou et du kit Ovaom dans le cadre d'un projet d'écriture, mise en voix et sonorisation d'histoires en CE2.

[Cliquez !](#)
- 

Valérie Brunet-Manquat vous présente son projet Web-radio en CM2 et le travail préparatoire à l'interview du député de la 7^{ème} circonscription de l'Essonne, Robin Reda.

[Cliquez !](#)
- 

Véronique Dalibard vous fait vivre la création d'une baguette de sorcier grâce au Fab Lab. Conception par ordinateur, découpage laser et intégration d'un circuit électrique ; ses élèves vous expliquent tout !

[Cliquez !](#)
- 

Sébastien Lemoussu vous emmène en « Voyage dans la Lune » ; ses élèves de CM1 ont créé des films inspirés de J.Offenbach et de G.Méliès avec iMovie. L'EMI, l'oral, l'écrit, les Arts... sont en vedette !

[Cliquez !](#)

Retrouvez toutes les vidéos sur la chaîne dédiée aux ADN ! [CLIQUEZ !](#)

« NOTRE ÉCOLE FAISONS LA ENSEMBLE » ET LE NUMÉRIQUE



Dans le cadre du dispositif « Notre école faisons-la ensemble ! », l'école élémentaire Vaillant de Palaiseau associe à ses écoles maternelles de secteur a proposé un dossier intitulé « Laboratoire de langues ». Développer le langage oral de la petite section au CM2, l'interaction et l'écoute dans les langues vivantes étrangères sont les deux axes forts de ce projet. Pour cela, rien de tel que l'utilisation d'outils numériques adaptés : écran numérique, tablettes, matériel de baladodiffusion, appareil photo numérique, casques, station de radio... seront financés par le fond d'innovation pédagogique.



Bravo à eux pour ce très beau projet ! [CLIQUEZ !](#)

Vous souhaitez, vous aussi, déposer un projet ? N'hésitez pas à envoyer un mail à l'adresse suivante : notreecole.91@ac-versailles.fr

LES ACTIONS 2023-2024 DU GROUPE NUMÉRIQUE 91



Les actions du Groupe Numérique sont de retour en 2023-2024 ! Des nouveautés, des projets pluridisciplinaires, et toujours plus d'occasions de perfectionner les compétences de vos élèves ! **Découvrez-les sur notre présentation et inscrivez-vous dès maintenant** pour vous permettre d'intégrer facilement le numérique et l'EMI dans vos programmations tout en cultivant la curiosité de vos élèves. [CLIQUEZ !](#)

ACTIONS DU GROUPE NUMÉRIQUE ET EMI

Parmi nos actions, quatre d'entre elles permettent de travailler les **compétences listées dans le Vademecum EMI**. Nous les avons répertoriées et classées, pour vous, en regard de chacune de ces actions. Ces fiches simplifieront sans doute vos programmations pour l'année 2023-2024.

Domaines	Compétences	Cycle	CLASSE	EMI	SCAP	COD	ESS
Domaine 1
Domaine 2
Domaine 3
Domaine 4
Domaine 5

LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DANS LE LSU



Le Cadre de Référence des Compétences Numérique (CRCN) est le remplaçant du B21 depuis 2019. Il est adapté aux élèves du CP à la terminale. Les 16 compétences numériques attendues sont réparties dans 5 domaines. Elles sont présentes dans le LSU en fin de CM2.

Pour appréhender le CRCN et trouver des exemples d'activités, découvrez notre présentation interactive. [CLIQUEZ !](#)

Toutes nos actions permettent de développer des compétences du CRCN. Retrouvez notre document récapitulatif. [CLIQUEZ !](#)

Domaines	Compétences	CLASSE	EMI	SCAP	COD	ESS
Dominante EMI	Mener une recherche ou une veille d'information	✓	✓	✓	✓	✓
	Gérer des données	✓	✓	✓	✓	✓
Information & données	Travailler des données	✓	✓	✓	✓	✓
	Interagir	✓	✓	✓	✓	✓
Communication & collaboration	Partager et publier	✓	✓	✓	✓	✓
	Collaborer	✓	✓	✓	✓	✓
Création de contenu	S'insérer dans un monde numérique	✓	✓	✓	✓	✓
	Développer des documents textuels	✓	✓	✓	✓	✓
	Développer des documents multimédias	✓	✓	✓	✓	✓
Protection & sécurité	Adapter les documents à leur finalité	✓	✓	✓	✓	✓
	Programmer	✓	✓	✓	✓	✓
Environnement numérique	Sécuriser l'environnement numérique	✓	✓	✓	✓	✓
	Protéger les données personnelles et la vie privée	✓	✓	✓	✓	✓
Environnement numérique	Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	✓	✓	✓	✓	✓
	Résoudre des problèmes techniques	✓	✓	✓	✓	✓
Environnement numérique	Évaluer dans un environnement numérique	✓	✓	✓	✓	✓
	...	✓	✓	✓	✓	✓



LES CAMPAGNES PIX SNEE



La campagne PIX SNEE lancée sur le département il y a 3 mois est déjà un succès. Un certain nombre d'enseignants ont pu aller sur la plateforme pour évaluer et approfondir leurs compétences numériques. Les exercices s'adaptent à votre niveau et vous renvoient vers des ressources et des tutos. Pour ceux qui n'auraient pas eu le temps de l'expérimenter, c'est toujours possible en allant sur [Pix.fr](http://pix.fr) et en entrant le code de campagne de votre circonscription (envoyé par mail aux écoles en période 4).

[Inscription](#) + [J'ai un code](#) **A vous de jouer !** [CLIQUEZ !](#)

FOCUS SUR UNE APPLI : KALULU

L'application Kalulu, développée pour faciliter l'apprentissage du décodage en lecture en Grand Kalulu et au CP, est fondée sur l'enseignement explicite et systématique des correspondances graphèmes-phonèmes.



Utilisable **uniquement** sur Android. [CLIQUEZ !](#)

RESTONS CONNECTÉS



nous suivre sur Twitter [@IEN_num_91](#)
 notre site ressources www.ressources91.ac-versailles.fr
 pour vous inscrire groupenumerique91@ac-versailles.fr