

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 ...

ZOOM SUR ...



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 !

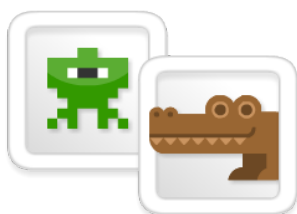


Cadre de référence des compétences numériques

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.**

ANCIENNES ACTUALITÉS



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.



Lettre Édu_Num Premier degré N°22(juin 2019)

Cette lettre Édu_Num vous propose une compilation de retours d'usages pédagogiques du numérique. Ceux-ci sont organisés selon les domaines de compétences du référentiel européen duquel a été décliné le cadre de référence des compétences numériques (CRCN) : information et données, communication et collaboration, création de contenus, protection et sécurité, environnement numérique.



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)

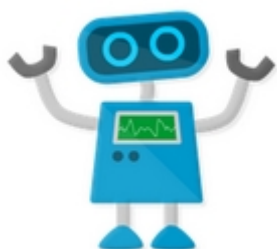
LogiPix est un jeu de logique dans lequel il faut organiser une file ininterrompue de seize monstres pixelisés en croisant deux critères de classement.

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



Lettre Édu_Num Premier degré N°21 (février 2019)

L'équité des territoires est un enjeu fort des appels à projets "École numérique innovante et ruralité". Pour accompagner la construction de projets innovants, le cahier des charges définit un certain nombre d'objectifs qui peuvent être soutenus par le développement des équipements numérique à l'école. Cette lettre Édu_Num illustre ces objectifs avec des retours d'usage qui contribuent à la transformation des pratiques pédagogiques à l'école élémentaire.



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 11/03/2020

Dans cette rubrique

- [Actualités](#)
- [Textes et ressources institutionnels](#)
- [Usages et pédagogie](#)

- [Internet responsable](#)
- [Actions départementales](#)

Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de la Mayenne
Cité administrative, rue Mac Donald
BP 23851 - 53030 Laval CEDEX 9
Tél. 02 43 59 92 00