

TERRITOIRE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

Organisé et piloté par les équipes numériques 1D de l'académie et le service de la DRANE



Colloque des ressources du 1^{er} degré

17 oct. 2023



La Rotonde
3 Rue Pierre de Coubertin
Thaon-les-Vosges

Sommaire

Bienvenue au colloque des ressources du 1er degré

Liste des éditeurs	page 4
Programme des ateliers	page 44
Programme des conférences	page 51
L'espace lab	page 54
Plan du colloque	page 56-57
Remerciements	page 60



1 | Liste des éditeurs

ADAPTIV'MATH

Plus de 8 000 exercices pour l'apprentissage des mathématiques en Cycle 2

Adaptiv'Math est une ressource d'apprentissage adaptatif éditée par EvidenceB et développée dans le cadre du P2IA du Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse pour l'apprentissage des mathématiques en cycle 2 (du CP au CE2).

La ressource est fondée sur les recherches en sciences cognitives et l'intelligence artificielle pour personnaliser les apprentissages et fournir des données à l'enseignant pour aider à la mise en place de la différenciation pédagogique.

Stand n° 27
1^{er} étage



 www.adaptivmath.fr

€ gratuit pour tous

 contact@adaptivmath.fr

 mathématiques - Cycle 2

TNE non

 atelier à **15h40** (voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)

GAR oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

ALEC

Alec ou Apprendre à Lire et Compter : un jeu d'enfants !

Alec est une plateforme de plus de 100 jeux éducatifs en maths et français de la maternelle au CM2.

- Des jeux réellement attractifs : interactifs, intelligents, drôles, avec des univers graphiques bienveillants, stimulant l'imaginaire, la créativité, l'empathie et l'écoute
- Un outil adapté aux classes d'enseignement spécialisé et compatible aux thématiques de l'école inclusive
- Des consignes claires, une navigation intuitive, une progression en 3 niveaux de difficultés
- Un tableau de bord pour suivre la progression de l'élève, assigner des devoirs, ajouter des consignes vocales ou visuelles, différencier les apprentissages.

Stand n° 12
rez-de-chaussée



 <https://alec-edu.com/>

€ sur abonnement

 christophe@alec-edu.com

 français, mathématiques - Cycles 1, 2, 3

TNE non

GAR oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



EDUMEDIA

eduMedia vous propose la plus grande collection de ressources interactives pour l'enseignement des mathématiques et des sciences au primaire.

Des animations, des simulations, des vidéos, des quizz vous permettant d'illustrer une notion abstraite à travers un support visuel et ludique. Utilisation idéale sur TNI.

eduMedia, c'est aussi un modèle pédagogique innovant :

- Tous les contenus sont partageables et accessibles via une intégration, un QrCode ou un lien authentifié.
- Un outil de capture vidéo vous permet de vous créer en quelques clics une capsule vidéo basée sur nos contenus. Branchez votre micro, choisissez la ressource que vous souhaitez manipuler et lancez la capture.

Stand n° 12
Rez-de-chaussée



 <https://junior.edumedia-sciences.com>

€ sur abonnement

 monnerie@edumedia.com

 sciences, mathématiques, technologie - Cycles 2, 3

TNE non

GAR oui



ARCHIPEL

Archipel, le jeu vidéo pour prendre le large avec votre classe !

Destiné aux élèves de CM1/CM2, Archipel allie l'apprentissage des savoirs fondamentaux au plaisir de jouer à un jeu vidéo.

Les enfants prennent le large dans un univers riche et coloré, tout en apprenant à reconnaître un polyèdre, à programmer un déplacement ou encore en affrontant un kraken sur une épreuve de calcul mental.

Pour les enseignants, Archipel s'étend au-delà du support numérique avec toute une librairie de supports prêts à imprimer pour simplifier la gestion de classe. Bons points, privilèges, quêtes hebdomadaires, c'est tout un écosystème pensé pour la classe et calqué sur le principe des classes thématique accessible facilement.

Stand n° 1
Rez-de-chaussée



 <https://archipel.education>

€ sur abonnement

 contact@archipel.education

 mathématiques - Cycle 3

TNE non

GAR non



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

Notes



AVA SPORT

Ava Sport est l'alliée EPS du 1er degré.

Parce qu'enseigner l'EPS ne devrait pas être une épreuve, Ava Sport accompagne les professeurs des écoles dans la préparation et l'animation de leurs séances pour les aider à surmonter les défis auxquels ils doivent faire face dans ce domaine.

Ava Sport tient compte des contraintes réelles des enseignants en proposant des modules pédagogiques adaptés : à l'âge des élèves, au matériel et espaces de pratique disponibles, à la durée des séances ainsi qu'aux différents champs d'apprentissages du programme, le tout en un rien de temps !

Stand n° 7
Rez-de-chaussée



 www.ava-sport.fr

€ sur abonnement

 mael.duchene@ava-sport.fr

 sport - Cycles 2, 3

TNE non

GAR non



Ava Sport

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

BAYARD-MILAN

Stand n° 6
Rez-de-chaussée



Bayard-Milan : des ressources éducatives 1er degré à découvrir !

Bayard-Milan, éditeurs jeunesse depuis 1966, présentent leurs nouvelles solutions numériques éducatives pour travailler de nombreux domaines en classe et à la maison : langage, expressions artistiques, création musicale, EPS, EMI, sciences et techno, culture numérique.

Visitez le stand Bayard-Milan pour échanger avec Stéphane Coutellier-Morhange, enseignant formateur et directeur pédagogique. À 12h20, il présentera les ressources cycle 1 (Les petits philosophes, Yoga des enfants, Merci le vent !, Récré à bloc, Comptines de Tiloulou) et cycles 2-3 (1jour1actu, Curionautes, RéCréations), disponibles sur les plateformes éducatives développées avec Tralalère. »

 <https://tnecanope.tralalere.com/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 bayard-milan@groupebayard.com

 langage, expressions artistiques, EPS, musique...
Cycles 1, 2, 3

TNE oui

GAR oui

 atelier à **12h20** (voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

CABRI EXPRESS

Cabrilog conçoit et développe des ressources numériques pédagogiques et des applications dédiées aux mathématiques pour les élèves et enseignants notamment du premier degré.

Les applications et les ressources numériques que l'entreprise propose font l'objet d'une réflexion s'appuyant sur plusieurs domaines d'expertise :

- 1) didactique : ingénierie didactique et conception pédagogique de ressources numériques d'apprentissages des mathématiques et des sciences.
- 2) développement : conception de moteurs mathématiques hautement interactifs 2D et 3D, sur le web ou dans des apps, notamment au premier degré.
- 3) ergonomie : interfaces homme-machine en manipulation directe centrées sur l'utilisateur.

Application Cabri :

• Cabri Express – Primaire, un kit tout-en-un contenant des outils pour l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques : une calculatrice spécialement conçue pour les élèves du primaire jusqu'au début du collège et un ensemble de fonctionnalités permettant de faire de la géométrie dynamique aussi bien dans le plan que dans l'espace.

Ressources numériques Cabri :

• 1 2 3... Cabri, collection de cahiers interactifs pour le Primaire.

Smart Enseigno : Cycle 2 – Projet lauréat du P2IA (Partenariat d'innovation et d'intelligence artificielle), des activités interactives pour enseigner et apprendre les maths en cycle 2 avec un outil numérique ludique et intelligent.

 <https://cabri.com/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 info@cabri.com

 mathématiques - Cycles 2, 3

 oui

 oui

#Cabri STEAM

Stand n° 28
1^{er} étage



CALCULATICE

calcul@TICE est une ressource nationale dédiée au calcul mental, conçue par un groupe d'enseignants inter-degré de l'académie de Lille.

Le site <https://calculatice.ac-lille.fr/> propose aux enseignants et aux élèves des cycles 2 et 3 des activités « ludiques » classées par compétences travaillées. L'enseignant dispose d'une application en ligne, lui permettant de créer des parcours personnalisés. De mars à juin, des rallyes, sont proposés, touchant les élèves du CP à la 3^{ème}. Depuis l'an passé, calcul@TICE propose également à ses utilisateurs des ressources dédiées à la vidéo-projection, avec la possibilité de confronter les procédures.

Stand n° 9
Rez-de-chaussée



 <https://calculatice.ac-lille.fr/>

€ gratuit pour tous

 calculatice@ac-lille.fr
frederic.mathieu@ac-lille.fr

 mathématiques -
Cycles 2 et 3

 oui

 4 ateliers à **11h20, 12h20, 13h40 et 14h40** (voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)

 oui



calcul@TICE

J'ai vu la ressource



J'ai aimé la ressource



J'ai vu la ressource



J'ai aimé la ressource



Notes

Notes



CANTOO SCRIBE

Cantoo Scribe est une solution numérique, regroupant l'essentiel pour l'inclusion scolaire, répondant aux besoins des élèves du 1^{er} degré, du 2nd degré jusqu'à la formation professionnelle, ayant des difficultés d'accès à la lecture, à l'écriture ou qui ont besoin d'un environnement spécifique (élève DYS, TSA, TDA/H, allophone, déficient visuel). Bien plus qu'un éditeur de texte, Cantoo Scribe est un cartable numérique innovant et inclusif conçu pour chacune des matières. Cantoo Scribe facilite la pleine intégration des élèves, qu'ils soient diagnostiqués ou non, en les rendant autonomes dans les apprentissages et leur organisation.

Stand n° 25
1^{er} étage



 www.cantoo.fr

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 contact@cantoo.fr

 inclusion - Cycles 2, 3

TNE oui

GAR oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

CAPEEZY

La solution numérique éducative nouvelle génération pour tous les élèves du 1er degré en Maths-Français-EMC créée par les éditions Bordas.

Capeezy propose des séquences pédagogiques complètes avec des cours et des exercices ludiques dont le niveau s'adapte à celui de l'élève et des fonctionnalités de suivi des résultats de la classe pour les enseignants. Capeezy, c'est aussi une interface moderne, dynamique, bienveillante et inclusive, conforme aux normes d'accessibilité et aux codes des élèves du 1er degré !

Stand n° 17
Rez-de-chaussée



 <https://www.editions-bordas.fr/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 christelle.derda@capeezy.fr

 mathématiques, français, EMC - Cycles 2 et 3

TNE oui

GAR oui

 2 ateliers à **14h20 et 15h40** (voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



CAPTAIN KELLY

Apprendre l'anglais avec Captain Kelly

L'assistant vocal Captain Kelly propose un ensemble d'activités courtes et variées pour enseigner et apprendre l'anglais du CP au CM2. La souplesse de cette ressource permet au professeur des écoles de l'intégrer dans ses séances d'enseignement de manière progressive et différenciée.

La solution permet d'aborder de nombreux points des programmes d'anglais à l'école élémentaire afin de :

- renforcer les interactions orales en langue anglaise ;
- contribuer à la découverte de la culture anglophone;
- maintenir et orienter l'attention des élèves du CP au CM2.

 www.belin-education.com

€ gratuit pour tous

 benjamin.lhomme@belin-education.com

 anglais - Cycles 2, 3

TNE non

GAR non

Belin:
ÉDUCATION

Stand n° 31
1^{er} étage



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

CLAVIER METALO

La démarche Métalo : faire écrire les élèves avec la bonne orthographe dès le début des apprentissages.

Avec le clavier Métalo, l'élève trouve l'orthographe de n'importe quel mot en quelques secondes pour l'écrire juste sur son cahier. Il devient plus autonome dans les situations d'écriture tout en laissant libre cours à son imagination. En classe, l'enseignant est plus disponible pour aider les élèves dans la gestion de l'orthographe grammaticale ou les élèves à besoin particulier. En utilisant régulièrement le clavier, l'enfant comprend que l'orthographe est une norme, il acquiert très rapidement une réelle conscience orthographique.

 <https://www.metallo.fr/>

€ gratuit pour tous

 contact@metalto.fr

 Lecture, écriture, maîtrise de l'orthographe - Cycles 1, 2 et 3

TNE non

GAR non



Stand n° 29
1^{er} étage



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



CNIL

Créée par la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, le rôle de la Commission nationale de l'informatique et des libertés est de préserver les libertés des citoyens à l'ère du tout-numérique en accompagnant et en contrôlant l'usage des données personnelles contenues dans les fichiers et traitements informatiques ou papier, aussi bien publics que privés.

Les missions de la CNIL : Informer et sensibiliser, accompagner la conformité et conseiller, anticiper et innover, contrôler et sanctionner.

Les valeurs de la CNIL : Indépendance, conviction, expertise et collégialité.

[https://www.cnil.fr/sites/cnil/files/2023-05/cnil - 43e rapport annuel - 2022.pdf](https://www.cnil.fr/sites/cnil/files/2023-05/cnil_-_43e_rapport_annuel_-_2022.pdf)

Stand n° 16 Rez-de-chaussée



 <https://www.cnil.fr/fr>

€ gratuit pour tous

 jelbaz@cnil.fr

 RGPD - Cycles 2, 3

TNE non

 4 ateliers à **11h20, 12h00, 14h00 et 14h40** (voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)

GAR non



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

DIPONGO

Dipongo, ce sont des histoires fantastiques qui vont développer la capacité d'imagination des élèves. L'histoire commence sur une tablette. Très vite dans l'histoire, Les élèves vont faire la connaissance d'un compagnon d'aventure, Edgar le renard. Edgar est très curieux et adore découvrir des univers fantastiques.

Les aventures d'Edgar vont être semées d'embûches. C'est là que les élèves interviennent. Pour aider Edgar, les élèves vont devoir quitter l'écran et imaginer une solution dans la vie réelle, un dessin par exemple. Une fois la solution terminée, les élèves l'envoient à Edgar par une prise de photo et l'aventure se poursuit.

Stand n° 21 1^{er} étage



 <https://dipongo.co/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 emma@dipongo.co

 Histoires interactives - Cycle 1

TNE oui

GAR en cours



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



DOMINO

Stand n° 15
Rez-de-chaussée



Domino est une solution numérique complète et innovante, impulsée par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, au service des pratiques des enseignants en cycle 2. Elle se compose d'une banque de ressources et d'un ensemble d'activités numériques complémentaires pour faire travailler les élèves en groupe ou individuellement. Elles sont accompagnées de fiches pédagogiques « pistes d'usage » pour l'enseignant. Ainsi, la solution numérique favorise la différenciation pédagogique en permettant la mise en œuvre de situations d'entraînement, de remédiation ou de consolidation en fonction des besoins et des rythmes de chacun.

 <https://domino.education/>

€ gratuit pour tous

 lmontagne@maskott.com

 français, mathématiques -
Cycle 2

TNE non

 3 ateliers à **11h40, 13h20 et 15h00**
(voir le détail de l'atelier à partir de
la page 44)

GAR oui

Domino

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

EDUGO

Stand n° 14
Rez-de-chaussée



Découvrez la nouvelle solution éducative tout-en-un pour enseigner le français, les mathématiques et l'EMC !

Près de 300 ressources conformes aux programmes, composées d'exercices, de supports de cours, de méthodes et de dossiers utilisables par les enseignants et leurs élèves - avec la qualité pédagogique de Belin Éducation. Toutes ces ressources sont accessibles, personnalisables et diffusables à partir de la plateforme en ligne Tactileo, au cœur de la solution ÉduGO !

 <https://www.belin-education.com/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 lmontagne@maskott.com

 français, mathématiques,
EMC - Cycles 2, 3

TNE oui

GAR oui

ÉduGO!

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



FIZZIQR

Stand n° 3
Rez-de-chaussée

FizziQ et FizziQ Junior, développées en collaboration avec des partenaires éducatifs prestigieux, sont des applications pédagogiques qui mettent l'expérimentation scientifique au cœur de l'apprentissage. FizziQ s'adresse aux élèves du secondaire et aux étudiants, utilisant les capteurs des appareils mobiles pour des expérimentations alignées avec le curriculum scolaire. FizziQ Junior, pour sa part, vise à initier les plus jeunes à la science avec une interface adaptée. Ces outils renforcent la compréhension des concepts, augmentent l'engagement des élèves et offrent une flexibilité aux enseignants. Accessibles gratuitement sur Android et iOS, elles respectent la confidentialité des utilisateurs.



 www.fizziq.org

€ gratuit pour tous

 info@fizziqlab.org

 sciences - Cycle 2 et 3

TNE non

GAR non

FizziQ



J'ai vu la ressource



J'ai aimé la ressource



Notes

FLASH ENSEIGNO et SMART ENSEIGNO

Stand n° 34
1^{er} étage

Flash Enseigno : La plateforme au service de la personnalisation pédagogique et de la facilitation de l'apprentissage pour les cycles 2 et 3.

Un outil éducatif complet pour les enseignants qui permet :

- d'intégrer et personnaliser les séquences pédagogiques
- de créer des parcours d'apprentissage et des parcours d'évaluation
- de suivre le travail et la progression des élèves

Notre solution propose aux enseignants de construire leurs séquences pédagogiques, en référence aux programmes officiels, à partir de contenus clé en main ou personnels et de suivre les progrès des élèves sur les matières suivantes :

- langues vivantes étrangères, cycle 2 ou 3
- arts plastiques, cycle 2 ou 3
- éducation musicale, cycle 2 ou 3
- sciences et technologie, cycle 2 ou 3

Les enseignants disposent de 100 séquences pédagogiques prêtes à l'emploi, chacune composée d'une fiche de cours et de nombreuses activités pour s'exercer.



 <https://www.educlever.com/nos-solutions-edtech/enseigno-accompagnement-scolaire-enseignants/>

€ Flash Enseigno : gratuit TNE 88
Smart Enseigno : gratuit pour tous

 anthony.ceccato@educlever.com

 Flash Enseigno :
langues vivantes étrangères, art
plastique, éducation musicale,
sciences et technologie
Smart Enseigno : mathématiques

TNE Flash Enseigno : oui
Smart Enseigno : non

 2 ateliers à **14h20 et 15h00** (voir le
détail de l'atelier à partir de la page
44)

GAR oui

 

J'ai vu la ressource



J'ai aimé la ressource



Notes



FOVÉA

Fovéa est un site d'éducation à l'image, destiné à tous les enfants, en situation de handicap ou non. Il propose de courtes vidéos d'ARTE associées à des parcours d'exercices et des kits pédagogiques. Chaque vidéo est disponible dans un lecteur universel avec les différentes versions linguistiques (sous-titres Sourds et Malentendants, langue des signes, langage parlé complété) et des outils facilitant la compréhension de la vidéo (variateur de vitesse, paramétrage affichage des sous-titres). L'accès est gratuit pour les enseignants et leurs élèves depuis le GAR ou via Lumni Enseignement.

Stand n° 24
1^{er} étage



 <https://fovea.artefrance.fr/>

€ gratuit pour tous

 fovea@artefrance.fr

 éducation civique, géographie, égalité filles-garçons - Cycles 2 et 3

 non

 oui

fovéa
L'ÉDUCATION À L'IMAGE POUR TOUS
EN SITUATION DE HANDICAP OU NON



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

JOCATOP

- **Zoom+**, ce sont 4 modules de 12 exercices pour travailler les savoirs fondamentaux du Cycle 1 et les domaines suivants : Lettres et mots, Numération, Éveil à la conscience phonologique et Structuration de l'espace. Zoom+ comporte également un Menu enseignant pour personnaliser les exercices. Les enseignants ont accès aux bilans personnalisés des élèves pour prendre connaissance de leur réussite et de leur marge de progression.

- **Les contes numériques** sont composés de 10 contes traditionnels et permettent de travailler le langage oral, l'expression, la compréhension, la mémorisation et même le graphisme.

Cette application comporte 4 modes d'utilisation : L'élève écoute l'histoire, il la raconte, la commente et enfin joue avec l'histoire. Un mode « contes croisés » permet de confronter les différents contes, d'en faire ressortir les points communs et donc d'acquérir un patrimoine culturel et littéraire.

Stand n° 10
Rez-de-chaussée



 <https://www.jocatop.fr>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 emmanuel.guimberteau@jocatop.fr

 lettres et mots, numération, éveil à la conscience phonologique et structuration de l'espace - Cycle 1

 oui

 oui

éditions
JOCATOP

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



KALIGO

Depuis plus de 12 ans, la société Kardi accompagne l'écosystème éducatif et professionnel à travers la distribution de logiciels et matériel numériques adaptés aux besoins éducatifs particuliers.

Notre produit Kaligo est une application dédiée à l'apprentissage de l'écriture et des fondamentaux, pour les élèves du cycle 1 et 2, sur tablette avec stylet. Chaque enfant apprend de façon autonome et à son rythme grâce aux feedbacks en temps réel et à la remédiation proposée par l'Intelligence Artificielle. Les professeurs gagnent du temps en choisissant leur séance dans une bibliothèque d'exercices prêts à l'emploi, et mesure facilement les progrès des élèves par compétence. Kaligo permet la différenciation et s'adapte à tous les élèves.

Stand n° 37
1^{er} étage



 <https://domino.education/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 lmontagne@maskott.com

 lecture et écriture - Cycle 2

 oui

 oui



KOKORA LINGUA

KOKORO lingua propose aux enseignants de maternelle un programme pédagogique clé en main d'anglais intuitif, émotionnel, simple et amusant, animé par des enfants anglophones natifs.

L'apprentissage se fait par imprégnation, en douceur en écoutant les « KOKORO Kids » présenter des scènes de leur vie quotidienne via de courtes vidéos, à visionner 3 à 5 fois minimum sur 2 semaines.

Chaque interaction, chaque jeu, chaque chanson est une occasion pour les enfants d'absorber (apprendre) du vocabulaire naturellement avec un accent juste (120 mots en une année scolaire).

L'intelligence émotionnelle se crée grâce à l'interaction entre les enfants.

Stand n° 23
1^{er} étage



 <https://kokorolingua.fr/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 kevin.marchese@kokorolingua.com

 anglais - Cycle 1

 oui

 oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

Notes



LALILO

Chez Lalilo, on aide les enseignants à différencier leur enseignement de la lecture et du français (du CP au CM2), grâce à des technologies d'intelligence artificielle.

Notre solution numérique comporte 2 interfaces : une interface élève dans laquelle Lalilo va adapter de manière automatique le parcours de chaque élève avec des exercices en étude du code, compréhension orale et écrite, fluence et étude de la langue ; une interface professeur proposant un tableau de bord complet pour faire le suivi de la progression de la classe et permettre de repérer les difficultés de chaque élève par leçon et par compétence.

Stand n° 35
1^{er} étage



 www.lalilo.com

€ gratuit pour tous

 caroline@lalilo.com

 lecture et écriture -
Cycle 2

TNE oui

 atelier à **13h20** (voir le détail de
l'atelier à partir de la page 44)

GAR oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

LE ROBERT JUNIOR

Le Robert Junior en ligne, le dictionnaire de référence de l'école primaire compatible sur tous les supports.

Un outil complet qui favorise la maîtrise du français

- 32 000 mots, sens et noms propres
- Les synonymes, contraires, homonymes, et familles de mots
- Des exemples clairs, des remarques sur les difficultés d'orthographe
- La conjugaison, une chronologie interactive, un atlas mondial

Des enrichissements multimédias

- Une galerie d'images
- Des vidéos
- La prononciation audio

Une consultation facilitée pour les enfants : tous les mots cliquables et un correcteur pour trouver un mot sans en connaître l'orthographe exacte.

Stand n° 18
Rez-de-chaussée



 [https://www.cns-edu.com/
ressources/r3133099031109/
dictionnaire_le_robert_junior](https://www.cns-edu.com/ressources/r3133099031109/dictionnaire_le_robert_junior)

€ sur abonnement

 aarlette@lerobert.com

 français - Cycles 2 et 3

TNE non

GAR oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



PRESCHOOL ET SCHOOL

Des applications douces pour aider tous les élèves sans exception, des niveaux CP et maternelle, petits ou grands (ULIS, UE, DAR, SESSAD...), à accéder aux apprentissages premiers puis fondamentaux avec des parcours personnalisables.

Ces applications intègrent un outil d'aide à l'identification des difficultés des élèves avant le retour en classe. Cet outil est un formulaire d'une quarantaine de questions réalisé par des psychologues du développement permettant de renseigner le niveau développemental de l'élève au moment de débiter les usages sur les applications.

A la suite de ce questionnaire une liste d'activités est automatiquement recommandée aux besoins de l'élève. Elle est généralement intégrée au Projet Individualisé (PEI) ou au Projet Personnalisé de Scolarisation (PPS) de l'élève. Autant de supports pour l'Équipe de Suivi de Scolarisation (ESS).

Stand n° 33
1^{er} étage



 <https://learnenjoy.com/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 contact@learnenjoy.com

 mathématiques et français -
Cycles 1 et 2

 oui

 oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

MATHPOWER

Une suite d'applications d'évaluation numérique en mathématiques du CP à la 3^{ème}, produisant des résultats détaillés immédiats, sans correction attendue du professeur, sans WIFI, l'idéal pour un enseignement hybride. L'application MathPower permet aux parents et aux enseignants d'évaluer le niveau de mathématiques des enfants, avec une approche innovante et réfléchie. Au cours d'une épreuve d'environ 20 minutes, les enfants font des exercices à leur propre rythme et sont tous récompensés par un puzzle final et par une médaille personnalisée. L'application repose sur un moteur d'intelligence artificielle qui adapte la difficulté des questions selon les réponses précédentes données par l'enfant. Cette IA garantit un niveau d'attention maximal de l'enfant et éloigne au maximum l'ennui.

Stand n° 33
1^{er} étage



 <https://learnenjoy.com/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 contact@learnenjoy.com

 mathématiques - Cycles 2 et 3

 oui

 oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



APPLINO

Une application d'entraînement qui permet la stimulation des compétences en mathématiques et en français des élèves de moyenne et grande section de maternelle pour préparer l'entrée au CP. L'explicitation, les feedbacks, la mascotte Linou accompagnent l'élève avec bienveillance. Réalisée en partenariat avec l'université de Lorraine : 3 thèses, 40 étudiants, 72 enseignants, 750 élèves dès le début de l'expérimentation. Applinou a remporté le prix meilleur projet d'investissement d'Avenir e-FRAN - Évaluation par le HCERES. Chaque activité est précédée d'une consigne vocale, qui peut être répétée, et d'une animation qui explique l'activité à réaliser. En cas d'erreur répétée, Linou guide progressivement l'élève vers la bonne réponse, avec deux niveaux d'indication. Une correction est apportée : Linou montre les erreurs, les points sur lesquels porter son attention et explique la réponse.

Stand n° 35
1^{er} étage



 <https://learnenjoy.com/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 contact@learnenjoy.com

 apprentissages du quotidien - Cycle 1

 oui

 oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

LILI.COOL

Lire écrire compter ne suffit plus, il faut apprendre à s'adapter, communiquer, faire preuve d'esprit critique et coopérer : des compétences essentielles à la réussite éducative selon l'OCDE quand 90% des enseignants manquent de ressources pour les travailler. Ressources numérique «sans écran» choisie par l'Education Nationale pour développer ces compétences psychosociales et le bien-être en classe, Lili est une boîte à outils clé-en-main, avec de la formation pour l'enseignant et des activités à mettre en place en collectif : temps calme pour travailler sur les émotions, art et impro pour l'oral, ateliers philo pour l'EMC.

Stand n° 8
Rez-de-chaussée



 <http://www.lili.cool>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 gaelle@lili.cool

 compétences socio-comportementales - Cycle 1

 oui

 oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

LUMNI ENSEIGNEMENT

Lumni Enseignement est une offre numérique destinée aux enseignants.

Elle est éditée par l'INA et soutenue par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.

Lumni Enseignement, c'est :

- un accès simple, gratuit, sécurisé et adapté à tous les publics
- un point d'entrée unique vers les contenus de 21 partenaires de l'audiovisuel public et d'institutions culturelles et scientifiques de référence
- plus de 10 000 ressources, classées par cycles, niveaux et disciplines, en conformité avec les programmes scolaires
- des outils facilitant l'appropriation des ressources (téléchargement des contenus, création et annotation d'extraits vidéos et audio, classeurs...)
- une offre régulièrement enrichie et éditorialisée.

Stand n° 13
Rez-de-chaussée



 <https://enseignants.lumni.fr/>

€ gratuit pour tous

 iducrocqmaia@ina.fr

 arts, histoire, français, sciences, EMC - Cycles 1, 2 et 3

 non

 oui

Lumni
ENSEIGNEMENT

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

MATHIA

Notre mission est de permettre aux enseignants de piloter les activités mathématiques en individuel ou en collectif dans leur classe et de suivre les progrès de leurs élèves pour différencier les apprentissages.

Ils gagnent alors du temps et personnalisent l'apprentissage grâce à un outil inclusif qui est la combinaison unique d'Intelligence Artificielle, d'assistant vocal et de visualisation 3D, utilisé par des milliers d'enseignants et élèves partout en France.

Stand n° 20
Rez-de-chaussée



 <https://mathia.education/>

€ gratuit pour tous

 paul@profenpoche.com

 mathématiques, français, EMC - Cycle 2

 non

 oui

 atelier à **15h40** (voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)

mathia
l'Intelligence Artificielle et l'Intelligence Humaine

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

NOLEJ AI

NOLEJ AI est un outil auteur propulsé par une intelligence artificielle générative, transformant tous documents statiques (texte, audio, vidéo) en une dizaine d'activités pédagogiques interactives.

Ces activités interactives (au format H5P) s'appuient sur les sciences cognitives pour motiver l'apprenant (+85%) et améliorer sa mémorisation (+75%).

L'enseignant reste au centre du processus :

- il choisit la ressource pédagogique de référence qui sera analysée
- il passe rapidement en revue ce que a été généré
- il publie les activités interactives générées par NOLEJ AI sur son ENT

Ce qui prenait des heures se fait maintenant en quelques minutes !

Stand n° 2
Rez-de-chaussée



 <https://live.nolej.io/signup>

€ sur abonnement

 info@nolej.io

 outil - Cycle 3

TNE non

GAR non



ONE

«Avec une communauté de plus de 16 000 écoles utilisatrices et des millions de connexions chaque jour, ONE est la solution n°1 pour mettre en réseau tous les acteurs de l'école, améliorer la communication et faire travailler les élèves avec le numérique.»

ONE vous permet de distribuer activités et devoirs, d'informer toute la communauté éducative, de communiquer avec les familles, d'animer un travail de groupe, d'évaluer les élèves, ou encore de collaborer entre enseignants.

Éditées par Édifice, ONE et NEO sont des solutions intuitives et évolutives qui stimulent le partage et la collaboration entre tous les membres de la communauté éducative.»

Stand n° 4
Rez-de-chaussée



 one.edifice.io

€

 one@edifice.io

 ENT - Cycles 1, 2 et 3

TNE non

GAR non

 atelier à **13h40** (voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

Notes



PLUME

Plume est une **solution numérique** permettant aux enseignants des **cycles 2 à 4** de différencier l'enseignement de l'écrit et la pratique de la **production d'écrits** en classe et à la maison.

Coconstruite avec les enseignants et nourrie d'**intelligence artificielle**, cet outil de différenciation propose à l'enseignant un **assistant pédagogique** (gestion des écrits, aide à la correction, création de parcours d'apprentissage, etc.)

L'élève quant à lui est accompagné tout au long de son parcours par un **assistant à l'écriture** et de nombreuses fonctionnalités de soutien. Chaque élève bénéficie ainsi d'une **expérience d'apprentissage adaptée**.

Stand n° 32
1^{er} étage



 www.plume-app.co

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 juliette@plume-app.co

 expression écrite -
Cycles 2 et 3

 TNE oui

 GAR oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

RÉSEAU CANOPÉ

RÉSEAU CANOPÉ, Réseau de formation de la communauté éducative.

Réseau Canopé est l'opérateur du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse en charge de la formation tout au long de la vie des enseignants.

À l'écoute des besoins identifiés sur le terrain et des attentes des acteurs institutionnels, Réseau Canopé conçoit et met en œuvre une offre nationale de ressources et de formations – en présentiel et à distance – permettant aux enseignants de développer leurs compétences, leurs savoirs et leurs pratiques professionnelles.

Reconnu pour la qualité des process mis en œuvre pour ses actions de formation, Réseau Canopé est certifié Qualiopi par Afnor Certification.

Stand n° 19
Rez-de-chaussée



 Atelier Canopé 88 - Épinal
www.reseau-canope.fr/academie-de-nancy-metz/atelier-canope-88-epinal

 toutes les disciplines -
Cycles 1, 2 et 3

Page TNE Vosges
www.reseau-canope.fr/tne-vosges.html

 2 ateliers à **12h00 et 15h20**
(voir le détail de l'atelier à partir de la page 44)



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

SONDO

La bibliothèque numérique inclusive des écoles élémentaires **SONDO** Primaire propose une large sélection de livres de littérature jeunesse qui permettent aux élèves d'accéder autrement aux ouvrages, du CP au CM2.

Les livres de la bibliothèque SONDO sont disponibles au format FROG, un format développé par MOBiDYS et adapté à tous les profils de lecteurs (élèves dys, EBEP, dévoreurs de livres...). Chaque livre intègre une quinzaine d'options d'aide à la lecture permettant d'aider le lecteur au repérage, au déchiffrage et à la compréhension : changement de police, mise en avant des syllabes, soutien audio... Grâce à un catalogue riche et cohérent, SONDO accompagne les petits lecteurs vers l'autonomie.

Stand n° 30
1^{er} étage



 <https://www.sondo.fr/>

€ sur abonnement

 contact@mobidys.fr

 inclusion et lecture
Cycles 2 et 3

 TNE non

 GAR oui



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

STORYPLAY R

Storyplay'r est une bibliothèque numérique audio pour les 3-15 ans pour faire découvrir aux enfants le plaisir de la lecture.

Nous travaillons en partenariat avec des éditeurs indépendants, afin de proposer un catalogue riche et varié de 1800 titres à lire et à écouter. Tous les genres littéraires sont présents : albums, abécédaires, poésies, premières lectures, documentaires, premiers romans...

Tous nos livres sont accompagnés d'un module de lecture pensé avec notre comité pédagogique (composé d'enseignants, chercheurs et orthophonistes) et soutenu par le Ministère de l'Éducation nationale, pour une démarche accessible et inclusive.

Stand n° 36
1^{er} étage



 <https://www.storyplayr.com/>

€ sur abonnement

 contact@storyplayr.com

 lecture
Cycles 1, 2 et 3

 TNE non

 GAR non



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



SYLEX

Sylex est une plateforme numérique ludique, sécurisée et bienveillante, autour de la sexualité et des relations affectives, à destination des adolescents.

Avec des jeux et une approche scientifique, décomplexée et sans tabou, nous les aidons à développer les connaissances et compétences nécessaires, de l'entrée dans la puberté à leurs premières relations sexuelles, pour devenir des adultes respectueux d'eux-mêmes et des autres.

Nous proposons également des parcours pédagogiques clés en main à destination des enseignants et personnels d'éducation pour mener des séances d'éducation à la sexualité en classe.

Stand n° 22
1^{er} étage



 <https://sylexapp.com>

€ sur abonnement

 valerie@sylexapp.com

 éducation à la sexualité
Cycle 3

 non

 non



TACIT

Une plate-forme numérique de positionnement et de pédagogie différentielle pour la compréhension de textes TACIT (Testing Adaptatif des Compétences Individuelles Transversales) est une plateforme d'évaluation et d'entraînement, liée à l'implicite du texte écrit et au vocabulaire, avec plusieurs options d'usage.

Portée par l'université Rennes 2, elle est accessible en ligne et développée par 4 enseignants chercheurs, un développeur et une orthophoniste. La méthodologie utilisée permet d'évaluer simultanément le niveau de compétence d'un élève et le niveau de difficulté des exercices à proposer. Elle permet de faire progresser, de manière différenciée, tous les élèves, au-delà de la classe d'appartenance, quel que soit le niveau de compétence.

Stand n° 11
Rez-de-chaussée



 <https://tacit.univ-rennes2.fr/>

€ sur abonnement

 contact-tacit@univ-rennes2.fr

 lecture
Cycles 2 et 3

 non

 non



J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes



TACTIMALIN

Co-développée par les équipes expertes et reconnues de Maskott et Edumalin, Tactimalin est la combinaison d'une plateforme d'apprentissage numérique et d'une sélection de ressources pédagogiques, conçue pour aider vos élèves à identifier, développer et consolider des stratégies d'apprentissage efficaces et simples.

Tactimalin est une solution qui s'adapte à tous les niveaux et toutes les disciplines, en proposant des ressources prêtes à l'emploi et personnalisables pour le primaire (cyle 2 et 3), le collège (cycle 4), le lycée et pour l'école inclusive.

Stand n° 14
Rez-de-chaussée



 <https://www.tactimalin.education/>

€ gratuit TNE 88 / sur abonnement

 lmontagne@maskott.com

 français, mathématiques, EMC
Cycles 2 et 3

 TNE oui

 GAR oui

tacti
malin

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

TRALALERE

Tralalere est une entreprise ESUS qui crée, co-construit et diffuse des ressources numériques pédagogiques engageantes pour les jeunes et les acteurs éducatifs.

Tralalere propose des plateformes clés en main (du primaire au lycée), sélectionnées par le MEN, couvrant les langues, la programmation, la culture numérique, l'environnement, les médias, la citoyenneté et l'école inclusive. En tant qu'opérateur du programme national «Internet Sans Crainte» soutenu par la Commission européenne, Tralalere accompagne les collectivités territoriales pour aider les jeunes à maîtriser leur vie numérique, en favorisant la prévention et l'égalité.

Stand n° 5
Rez-de-chaussée



 <https://tralalere.com/>

€ gratuit TNE 88

 contact@tralalere.com

 anglais, culture et humanités
numériques, éducation au
développement durable,
enseignements artistiques,
enseignements technologiques
Cycles 2 et 3

 TNE oui

 GAR oui

TRALALERE

J'ai vu la ressource

J'ai aimé la ressource

Notes

2 | Programme des ateliers

11h20

CNIL : **Cyberharcèlement**

Comment aborder le cyberharcèlement en classe ? Quel support utiliser pour comprendre le jeu des interactions entre pairs via des écrans ? Comment faire comprendre aux élèves les potentielles répercussions de leurs actions sur leur entourage ? **stand 16**

CALCULATICE : **Présentation de l'application en ligne - Débutants**

L'application offre un grand nombre d'outils pour la pratique d'activité mathématiques avec les élèves. Une application en ligne qui est maintenant accessible via le GAR. **stand 9**



11h40

DOMINO : **Banque de Ressources - Domino Français**

Mise en situation suivant un cas d'usage sur les ressources disponibles dans cette banque de ressources à partir d'un parcours exemple qui regroupe fiche professeur, activité de l'élève et des exercices interactifs. Prise en main de la solution par un enseignant. **stand 15**

12h00

CNIL : **Comment fonctionne internet ?**

A quoi servent nos traces ? Qui peut bien s'intéresser à nos goûts ? Nos cercles de contacts sont-ils si dignes d'intérêt ? Cet atelier vise à comprendre la notion de profilage, et apprendre quelques gestes pour garder autant que possible sa liberté de penser, de faire, de choisir quand on est sur internet ! **stand 16**

RÉSEAU CANOPÉ : **« Accès aux ressources TNE »**

Venez découvrir l'accès et la richesse des contenus de la plateforme Territoires Numériques Educatifs développé par Réseau Canopé pour accompagner les enseignants dans leur formation et vous présenter des solutions numériques innovantes. **stand 19**

12h20

BAYARD MILAN - TRALALERE : **Présentation des SNE**

Seront abordées les compétences à travailler au cycle 1 (langage, expressions artistique et physique, apprendre ensemble et vivre ensemble) et aux cycles 2-3 (éducation musicale, EPS, EMI, sciences et techno, culture numérique). Les parcours et les ressources pédagogiques de chaque solution seront présentés, ainsi que les principaux apports pour l'élève et pour l'enseignant. **stand 6**

CALCULATICE : **Pour aller plus loin avec l'application en ligne - Confirmés**

L'application offre un grand nombre d'outils pour la pratique d'activité mathématiques avec les élèves. Cet atelier permettra d'approfondir la connaissance de l'outil pour mieux l'exploiter en classe ou en formation. **stand 9**

13h20

LALILO : **Lalilo utilise des algorithmes utilisant l'Intelligence artificielle**

Comment, dans ce cadre, l'IA peut-elle aider à personnaliser les apprentissages du CP au CM2 ? Quels sont les enjeux de l'IA pour l'éducation ? Les impacts coté enseignants et élèves. **stand 35**

DOMINO : **Atelier AMA Mathématiques**

Démonstration rapide de DéfiTable, Kaligo Résolution de problème et Calculoup. Cas d'usage de Défitable en mode duel sur la tablette par exemple. **stand 15**

13h40

CALCULATICE : **Présentation des rallyes calcul@TICE**

L'application offre un grand nombre d'outils pour la pratique d'activité mathématiques. En complément avec la pratique de l'outil des Rallyes mathématiques sont proposés. Comment les mettre en œuvre ? **stand 9**

ENT ONE : **Bibliothèque ONE**

L'espace d'inspiration et de partage entre enseignants dans l'ENT. Coopérer et s'inspirer entre enseignants : découvrez dans cet atelier, le cadre de confiance permettant aux enseignants de coopérer, de s'inspirer et de s'entraider avec le même objectif : impliquer toujours plus les élèves et les rendre acteurs de leurs apprentissages. **stand 4**

14h00

CNIL : **Identité en ligne**

Quels réflexes transmettre aux élèves avant la construction de leur identité en ligne ? Engager les élèves dans la connaissance du principe de diffusion de leur image en ligne, de l'importance de réfléchir avant de publier sur soi ou sur les autres. L'objectif de cet atelier est de comprendre la notion d'identité en ligne : ce que l'on dit de soi à un instant T peut avoir des conséquences dans le temps. **stand 16**

ADAPTIV'MATH : **Découverte de la solution et de ses concepts clés**

Comment prendre en main la ressource (structure des modules, tableaux de bord ...) et quelles sont les modalités d'inscription. A partir des retours d'expériences de professeurs utilisateurs et exemples concrets de mise en pratique en classe, quels sont les scénarios possibles pour un usage en classe ? **stand 27**

14 h 20

FLASH ENSEIGNO : **TNE Flash Enseigno un outil complet pour faire évoluer les pratiques digitales et aider les élèves**

Sa découverte permettra de comprendre, au travers des 100 parcours d'apprentissage proposés de l'enseignement des Langues Vivantes Etrangères aux Sciences et Technologie comment utiliser l'outil que l'on soit professeur ou élève.

stand 34

CAPEEZY : **Utiliser Capeezy TNE en classe**

Présentation des séquences pédagogiques et de différents usages en classe : découverte, différenciation pédagogique, autonomie accompagnée, remédiation et révision. **stand 17**

14 h 40

CNIL : **Culture numérique – les données à caractère personnel**

On faisait comment, avant internet ? Qu'est-ce que le numérique a changé et change dans nos vies ? Que livre-t-on de nous quand on est en ligne ? C'est quoi une donnée personnelle ? **stand 16**

CALCULATICE : **Présentation des outils de vidéo-projection**

Comment utiliser les outils de l'application en vidéo projection ou sur un écran interactif ? **stand 9**

15 h 00

SMART ENSEIGNO : **l'intelligence artificielle au service de l'enseignement des mathématiques**

Cette plateforme permet le diagnostic, l'évaluation, de concevoir des séquences de travail, de retrouver ses éléments dans un tableau de bord, d'intégrer progressivement l'adaptive learning tout en maintenant sa liberté pédagogique. A partir de ces éléments, comment prendre en main Smart Enseigno et l'utiliser en classe. **stand 34**

DOMINO : **Atelier AMA Français**

Démonstration de LectoDino, Kaligo, Sondo. Cas d'usage à partir de l'application Kaligo. **stand 15**

15 h 20

RÉSEAU CANOPÉ : **Découvrez Quizinière, une application en ligne intuitive et gratuite qui permet aux enseignants et aux formateurs de créer simplement des exercices personnalisés et d'évaluer les compétences des élèves**

Rendez-vous également sur la plateforme « Les fondamentaux », des films d'animations pour favoriser l'acquisition des notions fondamentales en français, mathématiques, éducation civique, sciences et technologie par une pratique ludique et numérique. **stand 19**

15 h 40

MATHIA : **Cet atelier propose de parcourir l'interface de gestion des apprentissages de la solution Mathi@**

Des allers-retours entre les interfaces "élève" et "enseignant" permettront de comprendre le processus global, de suivre le parcours de l'élève et de visualiser les progrès des élèves dans l'interface enseignant. **stand 20**

CAPEEZY : **Présentation de la plateforme Capeezy TNE**

Venez découvrir l'approche pédagogique, les ressources et les fonctionnalités proposées par cette nouvelle plateforme créée par les éditions Bordas. **stand 17**

3 | Programme des conférences

10 h 15 au théâtre

Conférence d'ouverture

- Richard Laganier, recteur de la région académique Grand Est, recteur de l'académie de Nancy-Metz
- Eric Fardet, inspecteur général de l'Éducation, du sport et de la recherche
- Axel Jean, chef de bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée, direction du numérique pour l'Éducation, ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse
- Christine François, déléguée de région académique au numérique adjointe
- Valérie Dautresme, IA-DASEN des Vosges



13h30 au théâtre

Conférence sur les ressources numériques et l'Intelligence Artificielle

Après un rappel sur ce qu'est l'Intelligence Artificielle (IA) et ce que peut être son apport au service de l'éducation, la présentation abordera quelques exemples issus des travaux menés au laboratoire Loria (www.loria.fr) pour illustrer l'apport possible de l'IA aux ressources numériques.

Conférence d'**Anne Boyer**, professeur des universités en informatique, Université de Lorraine, laboratoire Loria

Suivie d'une table ronde avec :

- **Yannick Bouché**, inspectrice de l'Éducation nationale pour le pré-élémentaire
- **Axel Jean**, chef de bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée, direction du numérique pour l'Éducation, ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse
- **Pascal Bringer**, société Maskott, éditeur de ressources

15h15 au théâtre

Conférence sur l'enseignement de l'orthographe et de la grammaire --> diagnostic et (fausses) solutions

L'orthographe et la grammaire sont un véritable casse-tête pour une grande partie des élèves. Elles sont aussi au centre des débats sur les méthodes d'enseignement (dictées, lecture, règles à apprendre par cœur, etc.) et la baisse du niveau scolaire y est avérée. Dans ce contexte, des entreprises du numérique se positionnent pour apporter des solutions présentées comme efficaces voire révolutionnaires. Mais ces dispositifs sont-ils réellement efficaces ? Dans notre présentation, nous poserons la question de l'évaluation de ces logiciels, des raisons expliquant les difficultés de l'orthographe française (une des plus difficiles au monde) et des pistes d'amélioration mises en évidence par la recherche scientifique en linguistique.

Conférence de **Christophe Benzitoun**, maître de conférences en linguistique française à l'Université de Lorraine, laboratoire ATILF

4 | L'ESPACE LAB

Dans une volonté d'accompagner les professeurs et les élèves au plus près des territoires, depuis octobre 2020, l'académie de Nancy-Metz dispose de 15 laboratoires numériques et 3 autres sont en cours d'installation. Compte tenu de la géographie de l'académie, les territoires les plus éloignés sont privilégiés : quartiers prioritaires de la politique de la ville (QPV) et territoires éducatifs ruraux (TER).

Qu'est-ce qu'un laboratoire numérique ?

- Un espace ouvert et convivial dans un établissement scolaire, dans les locaux d'une association ou d'une collectivité.
- Un facilitateur de projets pédagogiques par la mise à disposition de ressources et de matériels numériques innovants, issus de la EdTech et de la recherche en e-éducation.
- Des expérimentations pour la co-conception de ressources en développement par les élèves et les professeurs.



Les ateliers de l'espace lab

- Programmation et robotique de la maternelle au collège 
- Les P2IA au service de l'apprentissage des savoirs fondamentaux 
- Développement durable : ruche et mangeoire connectées 
- Bien-être et climat scolaire : Ted-i et autres ressources pour l'école inclusive 
- Bon usage de l'internet : #aucalmesurleweb 
- Art et numérique : concours "l'école de demain" - Exposition de photos avec un artiste - Microfolie 
- Projet conception en LAB pour les classes primaires à partir d'une imprimante 3d 
- Aménagement scolaire : les valises Archiclasse et vidéo Hackathon 
- Actions Ambition 21 – 1D collège : comment les grands projets peuvent vous accompagner ? 

À l'espace Lab : les élèves en action pendant le colloque

- **Webradio** : les élèves de Nonhigny (TER de Cirey-sur-Vezouze) se mobilisent pour présenter en direct 4 émissions. **Rendez-vous sur l'espace Lab à 11 h 00, 12 h 00, 13 h 30 et 14 h 30** 
- **En direct depuis le Lab de Montmédy** : les élèves en visioconférence partagent l'expérience de l'hybridation, du lien entre école et famille et de la liaison entre école et collège. **Rendez-vous sur l'espace Lab : de 11 h 20 à 12 h 00, de 13 h 50 à 14 h 30 et de 14 h 50 à 15 h 30** 



Remerciements

- Aux professeurs et élèves des sections accueil et logistique du lycée professionnel Isabelle-Viviani d'Épinal
- Aux professeurs et élèves de la section sécurité du lycée professionnel Jeanne-d'Arc de Bruyères
- Aux professeurs et élèves de la section hôtellerie du lycée JBS-Chardin de Gérardmer
- Aux professeurs et élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école de Nonhigny
- Aux professeurs et élèves du laboratoire numérique du collège de Montmédy

