

@ducaTec
@ducaTice

Le salon professionnel de l'innovation éducative

20,21&22
nov.2019
Pavillon 7.1 - Paris
Porte de Versailles



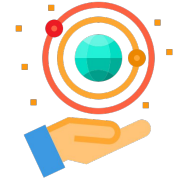
MISSION NUMÉRIQUE 76
PREMIER DEGRÉ



VU AU SALON



VU AU SALON



- LALILO : ENSEIGNEMENT DE LA LECTURE
- PLUME : PRODUCTION D'ECRITS
- ECOLE ROBOTS
- EN MATERNELLE : ENTRE COURSE AU TRESOR ET ESCAPE GAME
- ECRANS TACTILES CONNECTES
- SURLIGNEZ, ECOUTEZ: LE STYLO QUI "LIT"
- MARBOTIC : DES LETTRES ET DES CHIFFRES EN BOIS INTERACTIFS
- MONECOLE.FR
- ESCAPE BOX : ESCAPE GAME
- CODAGE SANS ORDINATEUR NI TABLETTE - MATALAB
- DES CONFERENCES
- RETOUR SUR LE HACKATON 2018

LALILO - Enseignement de la lecture

Application web multiplateforme pour différencier l'enseignement de la lecture.

(GS/CP/CE1)

Adapté au rythme de chaque enfant : Chaque élève a son interface et son parcours qui s'adapte selon ses réussites et ses difficultés. Les exercices sont ludiques et les consignes claires. Les enfants évoluent dans le monde magique de la lecture et débloquent de nouveaux lieux sur leur carte au fil des réussites.

Création d'ateliers avec groupes de niveaux, d'exercices personnalisés papier et numérique, leçon interactive

Version gratuite pour les enseignants jusqu'à 2 classes.

[vidéo démo](#)



identification des mots
compréhension
production d'écrit
vocabulaire
univers culturel

Plume : Application multi-plateforme pour la production d'écrits



Pour les enfants de 8 à 12 ans.

L'enfant est propulsé dans un univers où il va découvrir le premier chapitre de l'histoire puis il est invité à écrire ou co-écrire les prochains chapitres.

L'enseignant a un suivi personnalisé de ses élèves et peut procéder à la correction directement sur l'application.

L'élève reçoit des badges au fur et à mesure de sa progression.

Le livre de la production finale peut être imprimé ou exporté en pdf.

Accès gratuit avec l'adresse mail académique : www.plume-app.co

ECOLE ROBOTS

Ecole Robots propose des kits de robotique clé en main pour les écoles : la boîte Education Nationale.

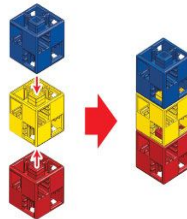
Possibilité de programmer par icônes et par bloc scratch (et même tickle minecraft et python). Carte open source micro bit.

A disposition avec le kit, les manuels élèves et enseignants.

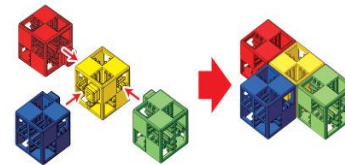
Réassort de briques

Nombreux capteurs et actionneurs : lumière, son, LED, moteur,....

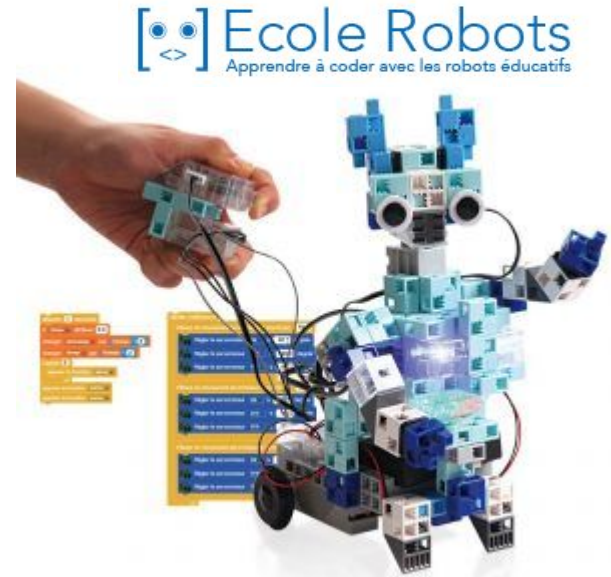
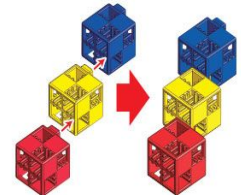
▲ Verticale



► Horizontale



▲ Diagonale



Prix : de 100 à 300€

En maternelle, entre Course au Trésor et Escape Game

Témoignage d'une rencontre avec Nathalie GUEY, une directrice d'école passionnée qui n'en est pas à sa première expérience d'Escape Game. Elle utilise des outils numériques au fil de l'aventure qui emmène cette fois si les moussaillons au pays de Barbe Rousse. [voir ce projet sur le site s'cape](#)

HP reveal : c'est tout d'abord une application mobile permettant de « lire » la réalité augmentée réalisée spécifiquement pour cette application. Il devient aisé, depuis son smartphone ou de sa tablette, d'incruster une image ou une vidéo sur un élément du réel. À l'heure actuelle l'application HP Reveal fonctionne sous Android et iOS.

Photo Speak : permet de faire ce que fait Yakit, Motion portrait, ifunface et quelques autres, c'est à dire faire parler un portrait avec votre voix. Il se distingue par sa qualité d'animation puisque l'application ajoute un effet 3D subtile qui donne un rendu très satisfaisant.



ECRANS NUMÉRIQUES INTERACTIFS (ENI)

Les tableaux interactifs fixes et leurs déclinaisons (vidéoprojecteurs interactifs) ont échoué à s'imposer en France où ils n'équipent que moins de 20% des salles de réunion et des salles de classe. Les causes de cet échec ? Ces matériels étaient au final peu satisfaisants à l'usage du fait :de leur complexité (usage du PC absolument nécessaire). Ils n'étaient pas conçus comme des outils simples et autonomes, de leur manque de fiabilité (vidéoprojecteurs sensibles à la poussière, peu simples d'entretien),de leur manque de qualité (problèmes de réactivité, de qualité d'image, d'éblouissement...)

Tous ces problèmes ont disparu avec les nouveaux écrans numériques interactifs fonctionnant sous Android. L'usage est devenu simplissime, la fiabilité presque absolue (durée de vie des dalles : 50 000 heures), la qualité d'image (Full HD ou 4K) parfaite, sans aucun éblouissement.



**Une solution qui mérite d'être explorée : des ENI en 65 pouces
avec PC intégré ... moins d'inconvénients que les VPI et pas plus chers !**

Cliquez sur les images pour arriver sur les fournisseurs (vus et approuvés par les ERUN)



Surlignez, Ecoutez : Le stylo qui "lit".



Pour tous ceux qui ont de la difficulté à lire, au tout premier rang desquels les élèves dyslexiques, ExamReader et ReaderPen, les stylos électroniques de C.Pen, apportent une solution de remédiation innovante et simple d'utilisation : il suffit de surligner le texte, une ligne à la fois ou à l'intérieur d'une ligne, et celui-ci est instantanément reconnu, analysé par reconnaissance optique de caractères, puis lu à voix haute par une synthèse vocale de grande qualité. De façon alternative, plusieurs lignes peuvent être aussi silencieusement mémorisées puis lues sur demande. Le texte s'entend par le haut-parleur intégré au stylo ou, pour ne pas gêner ses voisins, avec les écouteurs fournis.

http://www.mysoft.fr/produit/dyslexie_examreader_cpen_stylo_vocal.htm
[#presentation](#)

prix: 259€

poids: 49g



Marbotic: Des lettres et des chiffres en bois interactifs



Marbotic a créé une méthode d'apprentissage unique pour les 3-6 ans, alliant le jouet bois traditionnel et l'interactivité des tablettes tactiles. Inspirés par les travaux de Maria Montessori, les lettres et les chiffres connectés Marbotic mettent la manipulation au cœur de l'apprentissage, tout en exploitant le meilleur du digital.

Dans l'univers scolaire, Marbotic se spécialise sur les méthodes d'apprentissage de la lecture en différentes langues.

Fonctionne avec des tablettes Apple, une expérimentation est notamment en cours sur Caen.

<https://dane.ac-caen.fr/Lancement-de-l-experimentation-Marbotic>



MONECOLE.FR

Le site monecole.fr n'est plus une nouveauté mais il serait dommage de passer à côté.

Créez une classe virtuelle pour vos élèves où ils pourront mener une recherche sécurisée, retrouver leurs devoirs, accéder à des applications, etc.



Partagez des documents, des vidéos, des liens avec vos élèves, portez un projet d'écriture et bien d'autres possibilités.

[Ici](#) et [là](#) pour lire des avis (dithyrambiques).

Consultez aussi d'autres applis de Mon Ecole : Matheros, RallyeLecture,...

ESCAPE BOX

MOODLEBOX

Une plateforme Moodle sur Raspberry Pi



Concevoir des Escape Game numériques sans connexion grâce à

- un Raspberry,
- un lecteur de carte SD
- 48 plug-in



Pour mettre en oeuvre la MoodleBox, le matériel suivant est nécessaire :

- une Raspberry Pi [4 modèle B](#), [3 modèle B+](#), [3 modèle B](#) ou [3 modèle A+](#),
- une [alimentation](#) de qualité élevée,
- une [carte microSD](#) de taille suffisante ; nous recommandons une taille de 32 Go ou plus, même si MoodleBox peut fonctionner avec une carte de taille plus petite,
- un [boîtier pour Raspberry Pi](#) (pas indispensable, mais très utile pour protéger la Raspberry Pi).

A suivre....

MATATALAB - LE B.a-ba DU CODAGE

Un outil ludique et simple, pour initier au codage les élèves de la grande section à la 6ème. Programmation sans ordinateur, sans application. L'élève fait évoluer le robot sur une piste thématique.

Il suffit de poser des briques d'instructions sur la surface de travail, une caméra lit le programme réalisé et le transfère automatiquement au robot qui l'exécute. [Site en ligne](#)



Le coffret comprend : 125€ HT

- un plateau de programmation,
- la tour et le matatabot
- 37 dominos de programmations
- 3 guides avec 20 activités
- des pistes cartonnées de 16 cases sur le thème de la nature

- deux jeux de dominos de programmation supplémentaires optionnels : musique et angles

DES CONFÉRENCES

Accordons le numérique au féminin !

Les femmes sont trop peu nombreuses dans les métiers du numérique et la parité dans les filières IT se dégrade ces dernières années avec des conséquences sur le plan économique mais aussi sociétal. De nombreuses actions ont été lancées. Quel constat aujourd'hui, pourquoi cela ne marche pas, comment fait-on pour intéresser les filles au numérique ?



L'Intelligence artificielle, un outil au service de l'éducation ?

Une conférence participative organisée en partenariat avec Class Code et la CNIL. Demain capable d'adapter les apprentissages au plus près des compétences réelles des élèves, l'intelligence artificielle suscite fantasmes, enthousiasmes et inquiétudes. Que peut l'IA pour l'éducation ? Et à quelles conditions scientifiques et éthiques imaginer son développement dans nos écoles ?

RETOUR SUR LE SALON 2018-2019 - #HACKEDUC 2018

L'académie de Rouen présentait une équipe à l'hackathon organisé par l'Éducation nationale dans le cadre du salon Éducative. Le jury a récompensé le projet de cette équipe en lui décernant le prix Réseau Canopé pour leur projet Motiv'276.

[Lien vers l'article en ligne](#)

Composition de l'équipe qui représentait notre académie :
Deux enseignantes référentes pour les usages numériques pédagogiques du premier degré :

Karine Tavernier (circonscriptions de RS et BG)

et Christelle Laurent (circonscription de Vernon)

et de deux interlocuteurs académiques numériques disciplinaires,

Blandine Bihorel (lettres, collège Eugène Noël à Montville)

et David Sélie (EPS, collège Le Cèdre à Canteleu).

