

NUMÉRIK 06

la newsletter de l'actualité numérique

MAI 2025 | VOLUME NO. 22

Directrice de la Publication : Virginie Gorgone - IEN Mission Numérique

Rédactrice en chef : Cécile Roung - CPD Numérique

Maquette & Rédaction : Christophe Salomé - CPC Numérique

Sommaire

- Arts & numérique
- Du côté de Prim à Bord
- En Bref... Polypad
- Learn-o apprendre en mouvement
- Podcast : Sente
- Le coin du cycle 1



Art et Numérique, Art du numérique

Émeline Martinsse-Gatti, CPC numérique Carros

Horizontalité

Collectif apprenant
Formation de proximité

Coopération
Outils facilitateurs

Co-interventions

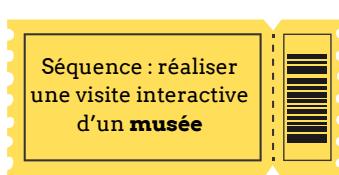
Le développement du numérique sous toutes ses formes et l'arrivée de l'IA ont bouleversé le monde de l'Art. Que ce soit au niveau des avancées technologiques, des questionnements sur la notion de création et ses droits d'auteur, de la relation entre l'homme (artiste ou spectateur) et la technologie, les nouveaux champs de réflexion sont vastes.

L'utilisation du numérique dans l'Art (ou l'Art du numérique) peut se définir comme une catégorie de création utilisant des langages de programmation et des dispositifs numériques.

Dans ce sens, la mise en place de tels projets interdisciplinaires dans nos classes permettent de développer et d'acquérir des compétences du CRCN, notamment dans le domaine 3 "création de contenus". Que ce soit pour créer une BD avec *Auto BD*, un animal fantastique ou un pays imaginaire avec *Fabricabrac*, danser avec des robots ou imaginer une visite interactive, les élèves apprennent à utiliser de manière pertinentes les technologies du numérique pour produire et créer eux-même des contenus.



[Séquence danse-robot sur Primàbord](#)



N'hésitez pas à explorer, cliquer, vous questionner et surtout expérimenter !



[Auto BD](#)



[Lancez-vous!](#)
[des outils nomades du FRAC](#)
[les mallettes Fracomade et déLivrez-vous!](#)

canoTech
 PAR RÉSEAU CANOPE
[Inscrivez-vous aux webinaires pour apprendre à créer des BD ou des livres numériques!](#)

Les œuvres de l'IA sont-elles de l'Art?

Podcast série France culture
 L'art au défi de l'IA

Lettre Edunum thématique
 n°21 janvier 2024

CRCN



En bref...

Amplify POLYPAD

Polypad est une plateforme de manipulation virtuelle d'objet mathématiques. Elle permet de donner du sens aux concepts mathématiques et d'aborder la démarche "Manipuler, Verbaliser, Abstraire" en mettant à disposition des élèves un outil puissant et intuitif.

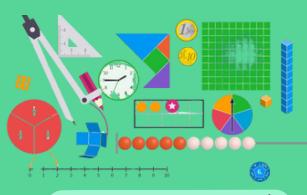
L'utilisation de la plateforme est gratuite et ne nécessite pas obligatoirement d'inscription (qui permet une sauvegarde des travaux).



Survol des fonctionnalités



Recueil de ressources



Accès direct

LEARN-O :

apprendre en mouvement

Et si on bougeait vraiment pour apprendre ? Learn-O propose des parcours interactifs où les élèves apprennent en se déplaçant : maths, français, sciences... tout en mouvement ! À découvrir ici

www.learn-o.com



Présentation en vidéo

Podcast

Sente, un podcast inspirant

Ce podcast nous invite à évoquer au long d'un fil, un thème au travers de différentes sources et inspirations, dans la croisée des mondes entre éducation et numérique.

Chaque épisode traite de différents sujets, propose des entretiens avec des acteur du monde éducatif. Une belle ressource permettant d'en apprendre tous les jours davantage.



Du côté de Prim à Bord

LireCouleur :

Un logiciel d'aide à la lecture

LireCouleur est un ensemble d'outils destiné à aider les lecteurs débutants ou en difficulté à décoder les mots en utilisant les principes de la lecture en couleur.

Ces outils peuvent également servir aux élèves dyslexiques et aux personnes apprenant le français comme langue étrangère.

Le principe de l'outil est de mettre en évidence les sons et les syllabes de différentes manières. L'utilisateur peut ainsi choisir la présentation qui lui convient le mieux pour simplifier et accélérer le décodage.

Le logiciel existe en [version téléchargeable](#), LireCouleurs s'intègre à LibreOffice.

Il existe également en [accès direct en ligne](#), vous pouvez insérer votre texte et obtenir les modifications de couleur selon vos choix.



Tutoriel d'installation



Principales Fonctionnalités de l'extension



Le coin du cycle 1

par Stéphanie Bellanger, PEMF

La caméra HUE

Ce mois-ci, je vous présente un nouvel outil numérique innovant: la caméra HUE. Il s'agit d'une petite caméra, montée sur un bras flexible, qui permet de projeter l'image filmée sur le tableau, en temps réel. La caméra se branche à l'ordinateur via un port USB. La mise au point est manuelle.

Et surtout, elle est Plug & Play !

Voici quelques exemples d'usages de la caméra HUE en maternelle :

Ce visualiseur va permettre une observation détaillée d'insectes, de plantes ; prendre des photos ; projeter des pages d'albums en temps réel, présenter des expériences scientifiques ou des manipulations d'objets, du découpage précis, visibles par tous les élèves au même temps.

Les productions des élèves projetées sont valorisées.

Il est possible également de créer des vidéos ou des animations image par image (stop motion, time lapse) pour stimuler la créativité et la collaboration entre élèves avec le logiciel Hue animation. Ainsi, les élèves vont s'exercer à la motricité fine (cadrage, manipulation) et développer la communication orale (présenter un exposé, raconter une histoire).

La caméra HUE offre ainsi une grande variété d'activités pédagogiques, adaptées à tous les domaines d'apprentissage en classe. A tester !



[10 possibilités pour la classe](#)

[Une vidéo en stop motion](#)

