



<https://projetsnumeriques-bbb.etab.ac-lille.fr/>



2024/2025

Contacts :

[patricia.lafleuriere@ac-lille.fr](mailto:patricia.lafleuriere@ac-lille.fr)

[michael.may@ac-lille.fr](mailto:michael.may@ac-lille.fr)

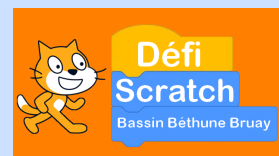


## Défi Robots



4 défis « clés en main » vous sont proposés pour la plupart des robots utilisés à l'école. Les thèmes sont : Harry Potter, les Vilains de Disney et l'environnement. Des robots peuvent être prêtés. Un ensemble de ressources pédagogiques sont disponibles sur notre site pour vous aider à lancer ce projet et il est possible de vous accompagner en classe.

Vous pouvez également programmer avec le logiciel ou l'application Scratch. Un défi spécifique est proposé pour les cycles 2 et 3. Vous devrez réaliser avec vos élèves, 6 défis simples pour apprendre à utiliser Scratch puis un défi plus complexe.



L'objectif de ce projet est de collaborer avec une autre classe (ou deux) pour écrire et publier des contes (ou polars) sur l'ENT via l'application "cahier multimédia".

Les élèves auront la fierté de voir leur travail transformé en une vraie publication tout en développant des compétences en écriture et en numérique. Les enseignants organisent les séances à leur convenance et se coordonnent avec la classe partenaire pour débiter ensemble.

Rejoignez-nous et offrez à vos élèves une expérience unique de création et de publication !

Participez aux enquêtes de Léon le Lion en aidant à retrouver des animaux grâce aux indices fournis. Inscrivez votre classe pour recevoir des enquêtes bonus et proposer vos propres énigmes avec des images et le nom de l'animal à trouver. Ce projet interactif engage les élèves dans la résolution de mystères tout en développant leurs compétences de recherche et de collaboration. Accédez aux énigmes à votre rythme tout au long de l'année.



C'est un challenge à distance entre classes du bassin Béthune-Bruay, en direct et sur une durée limitée. Il est organisé en 4 sessions : pour les GS – pour le CP/CE1 – pour les CE2 – pour les CM1-CM2. Il suffit de se connecter sur un lien et de projeter le défi. Plusieurs défis seront programmés sur l'année dans différents domaines.

Nous vous proposons de vous accompagner sur plusieurs projets numériques :

- Ecrire une BD numérique
- Créer un film d'animation
- Enregistrer une webradio
- Enregistrer une lecture numérique
- Créer un rallye lecture numérique

Nous lançons avec vous le ou les premiers ateliers dans votre classe. Vous continuez le projet et nous venons le finaliser avec vous.

