



Le séminaire TNE2, Territoire Numérique Éducatif deuxième édition, s'est tenu le mercredi 29 novembre à la Cité de l'Or à Saint-Amand-Montrond dans le Cher. Au programme, des conférences et des stands dédiés aux matériels et ressources dans le domaine du numérique éducatif.

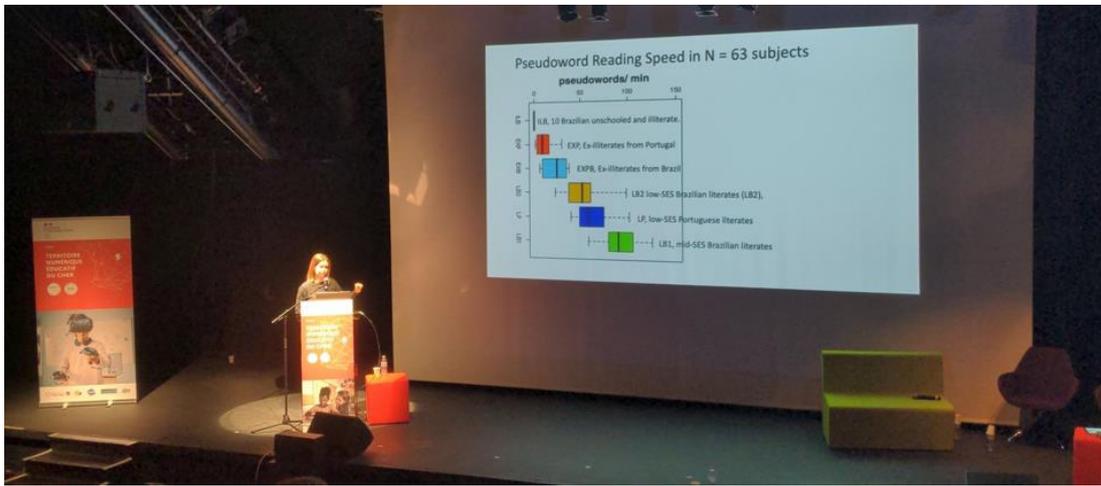
Matinée dédiée aux conférences :

La matinée a débuté avec l'ouverture du séminaire par Monsieur le Recteur Gilles Halbout, soulignant l'opportunité pour les enseignants de s'approprier les moyens financiers déployés dans le domaine de l'équipement numérique.



Source photo : X @mathspc_lp_ot

Le premier temps fort de la matinée a été une table ronde sur le thème « EPS, Sport et numérique, eSport », avec la participation de divers intervenants. Il a été conclu en début de débat que l'eSport n'est pas un sport en tant que tel, mais fait appel à la notion du dépassement de soi. Les intervenants ont discuté de l'apport potentiel de l'eSport sur les élèves en décrochage scolaire et sur la mixité, soulignant que les filles représentent 51% des utilisateurs de jeux vidéo.



Source photo : X @mathspc_lp_ot

Le deuxième temps fort a été une conférence sur les "Sciences cognitives, savoirs fondamentaux et numérique", présentée par Cassandra Potier-Watkins, chercheur post-doctorante au Collège de France. Elle a partagé différents travaux sur l'apprentissage de la lecture et la construction neuronale qui en découle, soulignant la supériorité statistique de la méthode syllabique. Elle a insisté auprès des enseignants du premier degré sur l'importance d'utiliser cette méthode.

Pour aller plus loin :

- Rencontre avec Cassandra Potier Watkins : [La recherche en neurosciences au service de l'éducation](#) (Fondation Collège de France)
- [Education et jeux vidéo](#), intervention de Cassandra Potier-Watkins (CNAM – PARIS 2016)

Après-midi dédiée aux ateliers :



L'après-midi a permis la rencontre des professionnels du numérique éducatif. Les stands présentaient des équipements tels que des solutions pour tablettes, écrans numériques interactifs et autres matériels connectés, ainsi que des ressources en ligne pour élaborer des cours (livres numériques et autres ressources collaboratives). Des stands étaient dédiés à la mixité du numérique, tels que PIX'ELLES, Filles et numérique.



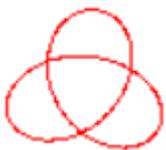
Cette année, on a noté une forte représentation de la thématique de la robotique et du codage, avec des robots tels que LEGO® Mindstorms, des cartes microcontrôleurs comme micro:bit, et des applications intégrant l'IA comme ChatGPT et Dall-e.

Focus à venir :

Parmi les nombreux outils numériques disponibles, deux outils ont été présentés lors de cette journée et méritent une attention particulière pour leur contribution potentielle à notre discipline :



- **CAPYTAI** : Un outil déjà intégré à l'ENT permettant l'accès à une console de codage Python, la sauvegarde et la diffusion de programmes, l'accès à une bibliothèque partagée, l'annotation et l'évaluation des programmes réalisés par les élèves, et la mise à disposition d'outils tels que « Bloc-Python » (traduction dynamique Bloc/Python).



- **WIMS** : Un exerciceur qui existe depuis plusieurs années et qui sera prochainement intégré dans l'ENT, offrant une base importante d'exercices. Il permet aux élèves de travailler sur un même exercice avec des données différentes, de suspendre l'évaluation d'un exercice, et offre la possibilité de valoriser la note finale en fonction du nombre d'essais effectués. Il permet également la création d'exercices personnalisés avec des données aléatoires.