

Orne

Une journée du numérique au service de l'école



Le Hall du champ de foire d'Argentan accueillait le salon [Normand.e.day](#), mercredi 15 mai. Élèves et professeurs ont pu connaître les dernières innovations techniques pour améliorer l'enseignement.

Après le lancement de la deuxième édition des [Normand.e.day](#) 2019 à Deauville fin janvier, Argentan accueillait ce salon du numérique le mercredi 15 mai.

En collaboration avec Réseau Canopé, le salon proposait des ateliers pédagogiques pour les professeurs le matin et les plus jeunes l'après-midi.

L'intérêt de cet événement est de faire découvrir les nouvelles technologies au service du système éducatif. Cette initiative invite à former les « **enseignants aux ressources numériques** », explique Yannick Ruban, responsable de la direction des services départementaux de l'éducation départementale des écoles du premier degré (DSDEN 61).

Devenu un enjeu majeur, le numérique vise à « **apporter une plus-value dans l'apprentissage des mathématiques et des langages** », détaille-t-il.

Le département bénéficie du dispositif École Numérique Innovante et Ruralité (ENIR), financé conjointement par l'État et les collectivités territoriales. À ce jour, « **34 dossiers ont été validés** » pour bénéficier de ce plan d'aide numérique évalué entre 5 000 et 15 000 € par école.

Apprendre autrement

Enseignements et élèves des quatre coins du département ont pu découvrir une pléthorique d'outils du numérique. Le festival Robotik'Orne présentait aux professeurs les derniers logiciels et applications à destination des plus petits.

Un vidéoprojecteur interactif était exposé par la société Epson et Amix Informatique.

Ce nouvel outil développé depuis 7 ans cherche « **a simplifié les méthodes d'enseignement du professeur** », indique Ludovic Binette, responsable chez la société nipponne, en pianotant sur le tableau.

L'appareil peut « **se connecter avec n'importe quelle surface et se synchroniser avec les tablettes des élèves** ». Près de 400 équipements de ce genre sont installés dans les écoles ornaises.

Autre activité, l'escape-game interactif. Une classe de quatrième du collège François-Truffaut avait quarante minutes pour résoudre l'énigme.

Si le côté ludique motive les collégiens, il y a bien un objectif instructif. « **Les élèves sont invités à développer un esprit d'équipe durant cette investigation** », souligne Delphine Korzetz, en charge de l'activité. Surtout, ils sont conviés avec le professeur à un débriefing pour faire le bilan sur les points positifs et négatifs.

Une Web TV pour l'oral

Collégiens et lycéens ont pu s'initier à la webtélé. Priorité pour le département, cet « **équipement en voie de développement** », s'invite de plus en plus dans les établissements sous la forme de prêt de matériel.

« **On apporte toute la technique au service des élèves pour qu'ils puissent développer leur propre projet** », insiste Léopold Monceaux, directeur de Canopé 61. Cette démarche permet de faire circuler toutes les quatre semaines, le matériel vidéo entre les établissements normands.

Cet « **outil doit permettre aux élèves de prendre confiance en soi afin qu'ils s'expriment d'avantage** », avance Caroline Veltcheff, directrice territoriale de Réseau Canopé. Un moyen de préparer dès le collège, le grand oral du bac, la nouvelle épreuve terminale mise en place à partir de 2021.

J.D.



Les écoliers ont pu découvrir les derniers jeux interactifs.