



D I D A C T I C A N U M É R I Q U E

CONCOURS

« Les arts numériques :
un collectif au service
de la créativité »

Ouvert à tous les
établissements scolaires
de l'académie de Toulouse

Inscriptions
avant le 31 mars 2018 sur
<http://bit.ly/inscription-didactica-2018>

Renseignements :
www.cndp.fr/crdp-toulouse
didactica.concours@ac-toulouse.fr



UN ÉVÉNEMENT ACADÉMIQUE FORT

À l'heure des usages pédagogiques du numérique, du développement du travail collaboratif et coopératif des élèves mais aussi des professeurs, à travers par exemple la pédagogie de projet comme dans la perspective des classes inversées, l'événement académique **Didactica Numérique** offre un formidable espace d'échanges et de promotion des projets pédagogiques numériques développés dans les classes et les établissements.

Cet événement s'articule autour de deux temps forts :

- un concours qui permet à tous les établissements scolaires de l'académie de Toulouse de promouvoir leurs projets innovants autour du thème « **Les arts numériques : un collectif au service de la créativité** ».
- une journée, clôturant le concours, consacrée à la remise des prix, aux usages et pratiques pédagogiques liés au numérique éducatif. Présentation des projets des lauréats, animations, ateliers de pratique et démonstrations sont au rendez-vous.

Renseignements :
www.cndp.fr/crdp-toulouse
didactica.concours@ac-toulouse.fr



LA NOUVEAUTÉ DE L'ÉDITION 2018

La quatrième édition de **Didactica numérique** est organisée par la direction territoriale Occitanie de Réseau Canopé et le Rectorat de l'académie de Toulouse – Délégation Académique au Numérique Éducatif, avec le soutien de la Ville de Toulouse.

Cette année, la Ville de Saint-Orens-de-Gameville s'associe à l'événement et accueille la journée académique en ouverture de son **Festival des Arts Numériques**, à l'Espace Altigone. Un prix de la Ville de Saint-Orens-de-Gameville sera également remis à une école Saint-Orennaise.



Starter KIT TouchBoard

UN CONCOURS OUVERT À TOUS

Ce concours s'adresse à toutes les classes des écoles et établissements (publics et privés) de l'académie de Toulouse.

Le projet numérique doit être mené au cours de l'année scolaire 2017-2018 et doit entrer dans la thématique définie pour cette année : « **Les arts numériques : un collectif au service de la créativité** ».

Les projets doivent mettre en avant l'intégration des usages numériques dans les pratiques pédagogiques.

Le jury, composé de membres de l'Éducation nationale et de Réseau Canopé, évaluera les projets sur leur aspect pédagogique et le développement des compétences sociales suivantes : créativité, collaboration, communication et développement d'un esprit critique constructif.

Seront récompensés :

- 2 projets académiques du 1^{er} degré,
- 2 projets académiques du 2nd degré,
- 1 projet d'une école de Saint-Orens-de-Gameville (Prix de la Ville de Saint-Orens-de-Gameville),
- 1 projet d'une école de Toulouse (Prix de la Ville de Toulouse).



Drone Airblock Overseas

INFORMATIONS PRATIQUES

Pour participer, il suffit de déposer sa candidature, au plus tard le 31 mars 2018, en remplissant le formulaire en ligne à l'adresse suivante : <http://bit.ly/inscription-didactica-2018>

Une description détaillée du projet ainsi qu'une vidéo de présentation devront être remis respectivement les 30 avril et 16 mai 2018.

Les lots attribués aux gagnants sont les suivants ou équivalent :

- Pour les deux projets académiques du 1^{er} degré : un Starter KIT TouchBoard, qui mélange avec expertise défis électroniques et artistiques, et un Maker Kit de Thingz, qui permet de créer et de programmer des objets connectés.
- Pour les deux projets académiques du 2nd degré : un Maker Kit de Thingz, qui permet de créer et de programmer des objets connectés, et un drone Airblock Overseas, facilement programmable et totalement modulable.
- Pour les projets de l'école de Saint-Orens-de-Gameville et de l'école de Toulouse : un Starter KIT TouchBoard, qui mélange avec expertise défis électroniques et artistiques, et un Maker Kit de Thingz, qui permet de créer et de programmer des objets connectés.

Documents en téléchargement :

- Règlement du concours : http://bit.ly/reglement_didactica_2018
- Fiche récapitulative sur l'organisation : http://bit.ly/organisation_didactica_2018



Maker Kit de Thingz

LA JOURNÉE ACADÉMIQUE



UN PROGRAMME RICHE

La matinée sera dédiée aux élèves tandis que l'après-midi permettra aux enseignants de bénéficier de retours d'expérience.

La journée de remise des prix se tiendra le **mercredi 23 mai 2018** de 9h30 à 17h, à l'Espace Altigone de Saint-Orens-de-Gameville.

Durant la matinée, les 6 classes lauréates du concours présenteront leurs projets primés dans la grande salle de spectacle.

Pendant ce temps, dans les autres espaces d'Altigone, des classes des écoles et établissements scolaires Saint-Orennais participeront à des ateliers d'une heure autour de pratiques et d'outils numériques innovants tels que l'utilisation des robots et la découverte du code, la réalité virtuelle, un escape game éducatif ou encore la création d'outils connectés.

À midi débutera la cérémonie de remise des prix, qui sera suivie d'un buffet déjeunatoire pour les élèves.

L'après-midi sera consacrée aux adultes avec une conférence autour des notions de créativité, numérique et éducation suivie de nombreux stands et ateliers à destination des enseignants. Ils auront ainsi l'occasion de tester différents matériels, d'échanger entre eux et d'enrichir leurs connaissances par le biais de retours d'expériences.

Les ateliers proposés tout au long de la journée seront animés par des formateurs de Réseau Canopé et de la DANE.



 Saint-Orens
de Gameville



Espace Altigone

[Photos des éditions précédentes](#)

LES PARTENAIRES



RECTORAT DE L'ACADÉMIE DE TOULOUSE - DANE

Relais privilégié d'une politique nationale, l'équipe de la DANE (Délégation Académique au Numérique Éducatif) pilote différents dispositifs permettant aux équipes enseignantes d'accompagner les élèves dans leurs apprentissages au et par le numérique afin de proposer des réponses adaptées aux besoins de chacun.

<https://disciplines.ac-toulouse.fr/dane/>



FESTIVAL DES ARTS NUMÉRIQUES DE LA VILLE DE SAINT-ORENS



Cette année, la Ville de Saint-Orens-de-Gameville s'associe à l'événement en accueillant la journée Didactica numérique au sein de son Espace Altigone à l'occasion de l'édition #2 de son Festival des Arts Numériques.

Un prix de la Ville de Saint-Orens-de-Gameville sera également remis à une école Saint-Orennaise.

Le Festival des Arts Numériques :

Impulsé par la Ville de Saint-Orens de Gameville associée à ESG, l'école des métiers du web de Labège, le « FAN » a pour ambition de démocratiser l'accès aux arts numériques, d'en célébrer la diversité, la créativité et l'ingéniosité. Il est destiné à satisfaire la curiosité du public le plus large possible, des initiés aux plus réticents, de ceux qui aiment tester à ceux qui préfèrent observer, de ceux qui aiment les rencontres humaines à ceux qui préfèrent les rencontres artistiques.

Enfin, le FAN veut amener le public à se familiariser avec les nouveaux outils digitaux et à comprendre comment le numérique bouleverse les arts, en les invitant à rencontrer ceux qui le vivent, ceux qui en parlent et ceux qui l'inventent ou le réinventent. Parmi lesquels, des artistes et des collectifs (parfois toulousains) au talent et à la créativité reconnus, des acteurs locaux du numérique voire des personnalités aux liens, pourtant à priori lointains, avec l'univers du digital.

Les activités proposées aux festivaliers durant le FAN peuvent se regrouper en 4 grands univers :

- **Créer** : des ateliers (la MAO (Musique Assistée par Ordinateur), codage informatique...)
- **Tester** : un « ArtLab » composé d'installations artistiques interactives, des jeux vidéo
- **Écouter** : des concerts, des conférences
- **Voir** : des expositions, des spectacles

<https://www.festival-des-arts-numeriques.fr/>



VILLE DE TOULOUSE

Pour la 4^{ème} année consécutive, la Ville de Toulouse offre son soutien à l'événement Didactica numérique à travers la remise du Prix de la Ville de Toulouse, décerné au meilleur projet d'une école toulousaine.

<http://www.toulouse.fr/>



NOS MISSIONS

Placé sous tutelle du ministère de l'Éducation nationale, Réseau Canopé conçoit, édite et diffuse des ressources pédagogiques transmédias (imprimées, numériques, mobiles, TV), répondant aux besoins de la communauté éducative, accessibles à tout public et consultables dans les Ateliers Canopé ou via Internet.



Acteur majeur de la refondation de l'école, il conjugue innovation et pédagogie pour faire entrer l'École dans l'ère du numérique.



Partout en France, les Ateliers Canopé accueillent les enseignants et les partenaires de l'éducation au sein d'espaces ouverts et conviviaux. À la fois librairies, médiathèques, espaces de formation, d'expérimentations et d'animations, les Ateliers Canopé sont des lieux de proximité proposant de multiples fonctionnalités et offres de service.



Dans chaque académie, dans chaque département, les sites Canopé sont les vitrines des ressources, des savoir-faire et des pratiques d'un réseau territorial et de proximité.

LA DIRECTION TERRITORIALE OCCITANIE

Situé en plein coeur de Toulouse, dans un ancien hôtel particulier du XIX^e siècle, la direction territoriale Occitanie de Réseau Canopé intervient dans cinq domaines clés (pédagogie ; numérique éducatif ; éducation et citoyenneté ; arts, culture et patrimoine ; documentation) et s'investit au quotidien auprès des acteurs de l'éducation, pour placer son expertise au service de ceux qui oeuvrent chaque jour pour la réussite de tous les élèves.

Les 13 Ateliers Canopé de la région Occitanie sont implantés sur les deux académies de Toulouse et Montpellier. Les enseignants, et plus largement l'ensemble de la communauté éducative, y trouveront un appui à la mise en place de leurs missions et pourront y aborder tous les grands thèmes qui se rattachent aux missions fondamentales de l'École : faire partager les valeurs de la République, prendre en compte la diversité des élèves, développer la culture numérique, collaborer avec tous les partenaires de l'école, découvrir de nouveaux outils, les essayer pour mettre en œuvre de nouvelles pratiques.

Séminaires, ateliers, conférences, tables rondes, rencontres avec des auteurs, des chercheurs, des artistes, autant de raisons d'investir les Ateliers Canopé et de découvrir toutes nos offres.

Contact presse :

Réseau Canopé
direction territoriale
Occitanie

Alexia Dounot
Chargée de communication

alexia.dounot@
reseau-canope.fr

05 61 99 48 61
06 48 35 35 00