



Les Gardiens du Numérique



Porté par la MGEN, le groupe VYV, la CNIL et le Ministère de l'Éducation nationale, le dispositif **Les Gardiens du numérique** propose des ressources ludo-pédagogiques et innovantes pour sensibiliser les élèves dès 9 ans aux **enjeux de la citoyenneté numérique** : désinformation, cyberharcèlement, réseaux sociaux, protection des données personnelles... Déclinée en jeu de cartes, application, livrets pédagogiques (et escape game immersif pour les salons et festivals), cette offre permet d'aborder les thématiques du numérique citoyen de façon engageante en outillant adultes et élèves.

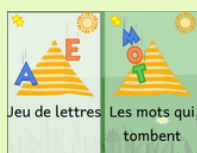


Digipad

Digipad est une application libre et gratuite de **La digitale**. C'est un mur collaboratif simple à prendre en main qui permet de centraliser ses documents et de les organiser (préparer des séances ou archiver des supports). Il est possible de déposer des fichiers, d'intégrer des liens (sites, vidéos). Son interface d'accueil, sous forme de tableau de bord, regroupe tous les « pads » créés. De nombreux tutoriels de prise en main sont disponibles : [exemple ici](#). **Digipad** est un outil indispensable dans la boîte à outil de l'enseignant dans lequel on peut aussi insérer un traitement de texte collaboratif et un tchat intégré (en mode administrateurs partagés).

Gcompris

L'apprentissage du clavier constitue une première étape importante dans l'appropriation des outils numériques. Le logiciel éducatif libre **GCompris** (utilisation hors ligne sur ordinateur ou tablettes) propose plusieurs activités simples et ludiques qui permettent de travailler la reconnaissance des lettres et la manipulation du clavier. Parmi elles, « **Jeu de lettres** » et « **Les mots qui tombent** » sont particulièrement adaptées pour les jeunes élèves : reconnaissance visuelle des lettres, association lettre affichée/lettre du clavier, première familiarisation avec le clavier, automatisation de la frappe. Ces jeux constituent ainsi une première étape vers la production d'écrits numériques.



Clavipro



Clavipro est une application pour l'apprentissage du clavier au cycle 3. Elle propose des exercices de difficultés croissantes pour découvrir les principales touches du clavier. Chaque exercice dure une minute. À la fin, les élèves se voient attribuer un score en fonction de leur rapidité et du nombre d'erreurs. Un document pour que les élèves renseignent leur progression est disponible en version PDF et en version modifiable. Cette application peut être utilisée hors-ligne.

Clavipro est une application de la Forge des communs numériques éducatifs.

