

Préparons la rentrée

Vous trouverez dans cette lettre les offres de projets et de prêts pour la circonscription d'Autun.

Pour mémoire, le cadre départemental prévoit la possibilité pour chaque classe de bénéficier - en plus du cycle obligatoire "savoir nager" - de **3 modules avec intervenant extérieur par an, tous domaines confondus**. Chaque projet peut atteindre jusqu'à 12h d'intervention. Pour de plus amples informations, je vous invite à consulter le site EPS 71.

Les **projets pédagogiques** devront être transmis à la circonscription **au moins une semaine avant le début du cycle**.

Projets EPS : cpeps.autun@ac-dijon.fr

Projets EAC : cpaien.autun@ac-dijon.fr

Concernant les transports en bus, ce sont les consignes transmises par la CCGAM en date du 28/05/25 qui s'appliquent.

Vos inscriptions sont attendues pour le 05/09/2025.

Afin de répondre à vos questions, une visio sera organisée le lundi 30 juin de 12h15 à 12h45.

[Lien visio](#)



Les projets numériques



Les projets qui vous sont proposés ci-dessous seront préparés et menés en co-intervention ERUN / enseignant, en fonction de vos attentes et de vos besoins.

Première sensibilisation à l'IA, Cycle 3

Duel au sommet "élèves vs IA"! La reconnaissance de fractions simples.

Proposition d'une séquence qui permettra aux élèves de définir l'IA, d'en comprendre le fonctionnement et d'éveiller leur esprit critique en réinvestissant leurs connaissances sur les fractions simples.

Pour s'inscrire : [Inscriptions](#)

Écrans et réseaux sociaux, cycle 2/cycle 3

Comment aller vers un usage raisonné des écrans et des réseaux sociaux ?

Des ressources sont déjà prêtes mais le projet sera à affiner ensemble en fonction de vos attentes. Les psychologues scolaires seront également sollicitées pour intervenir si leur emploi du temps le leur permet.

Pour s'inscrire : [Inscriptions](#)

Les projets robotiques



Kit de 4 robots Thymio, Cycle 2/Cycle 3.

Thymio est un robot qui permet de découvrir l'univers de la robotique et d'apprendre le langage des robots. L'élève comprend le monde qui l'entoure, collabore, et communique pour résoudre des problèmes complexes. Il analyse des programmes ou des comportements pour anticiper les actions d'un robot.

Possibilité d'être accompagné dans la conception et la mise en œuvre du projet.

Pour s'inscrire : [Inscriptions](#)



Kit de 6 robots Blue Bot + accessoires

Cycle 1, cycle 2.

Possibilité d'être accompagné dans la conception et la mise en œuvre du projet.

Pour s'inscrire : [Inscriptions](#)



Ce robot facilite l'initiation à la pensée informatique : les élèves peuvent le programmer facilement grâce aux touches directionnelles situées sur son dos. Pour une utilisation plus avancée, il est également possible de le piloter à distance via une tablette ou un ordinateur.

Partenariat avec le Fablab à Autun



La programmation GS/CP

Un projet de circonscription en collaboration avec le Fablab d'Autun. Intervention 1h en classe d'un partenaire du Fablab « Mon assistant numérique » pour travailler la programmation branchée avec différents types de matériel. Détail du projet, [ici](#).

Contactez Valérie AYIK, erun de circonscription, par mail : erun.autun@ac-dijon.fr.



Info Circo Autun n°23

25/06/2025

Depuis septembre 2024, chaque circonscription a été dotée d'un kit robotique par le MEN. Après un temps d'expérimentation, il a été décidé au niveau départemental de mutualiser certains robots afin de proposer des kits de 5 robots identiques. Vous trouverez ci-dessous une description succincte des différents robots en prêt dès la rentrée 2025. Mail de contact : erun.autun@ac-dijon.fr

Matatalab



Matatalab propose une expérience tactile et sans écran de la programmation par la manipulation de tuiles permettant à un robot de se diriger sur un plateau dédié ou créé en abordant les notions premières de la programmation.

Photon



Avec Photon, l'apprentissage de la programmation est facilitée par une démarche graphique, puis symbolique et enfin par blocs. Ses capteurs et actionneurs variés favorisent les interactions éducatives entre élèves et robot, dépassant les simples déplacements.

Loti-Bot



Loti-Bot sert de transition entre la programmation initiale avec Blue-Bot et des niveaux plus avancés de la programmation par blocs avec son application. Doté de multiples fonctionnalités comme des LED, des capteurs, porte-stylo, microphone et haut-parleur et des sons intégrés.

Scottie Go!



Une approche ludique et innovante, ce jeu de cartes amène chaque participant à résoudre des défis de programmation. A travers la manipulation physique des cartes, représentant des instructions de code, les élèves développent une compréhension concrète des séquences logiques et des structures de contrôle, essentielles en programmation. Idéal pour introduire les concepts de boucles, de conditions et de variables.