



J'ai eu la chance de pouvoir partir à la découverte de la DIGITHEQUE.

La Digithèque, c'est une banque de ressources numériques éducatives proposée par les Éditions Belin et leurs partenaires dans le cadre du Plan Numérique pour l'Éducation en France.

Les professeurs et les élèves y ont accès gratuitement.

NB : L'enregistrement nécessite une adresse académique française. Il faut donc faire partie de l'Éducation nationale en France.

[BD_A4_DIGITHEQUE](#)

Des ressources par milliers

La bibliothèque de la Digithèque comprend des ressources aux formats variés : des photos, des vidéos, des cartes, des textes, des animations et des exercices en Français cycle 3, Histoire-géographie EMC cycles 3 et 4 et Sciences et technologie cycle 3.

En tout, ce sont plus de 10000 ressources qui sont accessibles via la Digithèque.

La banque de ressources de la Digithèque est accessible depuis la page



enseignant.digitheque-belin.fr, en cliquant sur le premier pavé « Accédez aux ressources ».

<http://enseignant.digitheque-belin.fr>

La navigation et la recherche sont particulièrement aisées.

Il y a deux méthodes possibles pour trouver une ressource :

- en utilisant la barre de recherche
- en utilisant les filtres



En utilisant les filtres, on peut trier les ressources par discipline (français, sciences et technologie, histoire, géographie, EMC), par niveau (CM1, CM2, 6e, 5e, 4e, 3e) et par progressivité (une, deux ou trois étoiles indiquant le niveau auquel il est recommandé d'aborder une ressource).

Il existe ensuite des filtres spécifiques propres à chaque discipline.

- En français : Compétences travaillées / Étude de la langue / Culture littéraire et artistique.
- En sciences et technologie : Dominante / Compétences travaillées / Connaissances et compétences / Objectif d'apprentissage.
- En histoire, géographie et EMC : Compétences et/ou finalités / Thèmes en histoire / Thèmes en géographie / Thèmes en EMC.

Un accès « Enseignant » et un accès « Elèves »

L'espace enseignant de la Digithèque a été conçu pour un usage ordinateur.

- Accès enseignants : <http://enseignant.digitheque-belin.fr/#/login>
- Accès élèves : <https://eleve.digitheque-belin.fr/auth/#/login>

L'interface élève est accessible sur une tablette ; si le professeur souhaite avoir une vue élève, il doit donc utiliser un compte élève (réel ou fictif).

[Appli DIGITHEQUE pour Android](#)



[Appli DIGITHEQUE pour IOS](#)

Des manuels pour prendre en main la Digithèque

Pour se lancer, je vous conseille vivement la lecture des différents guides disponibles sur CALAMEO

[Digitheque Manuel Juillet 2017 Lire plus de publications sur Calaméo](#)

Un exemple ?

A la recherche d'activités pour préparer un cours sur l'apprentissage du code, je suis allé à la découverte des ressources proposées par la digithèque.

Je n'ai pas été déçu !!! Et, en plus, des liens externes me proposent un exercice en ligne en bonus !

1, 2, 3... CODEZ !

Contact

Enseignants | Elèves | Presse | Carte des membres | Blog | Commander le guide

1, 2, 3, codez ! - Espace élèves

Exercices interactifs
(issues des concours Castor et Alkindi)

Retour à la liste des exercices

Cycle 2

Lemmings	Nouvel alphabet	Parcours autocentré	Parcours allocentré						
	<table border="1"><tr><td>人</td><td> pomme</td></tr><tr><td>車</td><td> voiture</td></tr><tr><td>水</td><td> arrosoir</td></tr></table>	人	pomme	車	voiture	水	arrosoir		
人	pomme								
車	voiture								
水	arrosoir								

Exercice en ligne

Si l'école dispose d'une salle informatique, on peut prolonger cette séance par un court [exercice en ligne](#) permettant de retravailler les notions de programme et de bug. L'activité peut aussi être menée collectivement au vidéoprojecteur ou sur tableau interactif quelques jours après cette séance, de façon à en renforcer les acquis.

•

Recherche : définition d'un langage (par binômes)

L'enseignant distribue la fiche 1 (grain « 1, 2, 3... Codez ! » : séquence 1 – séance 1 – fiche 1) aux élèves répartis par binômes. Ils doivent définir quels types d'instructions donner au rover pour lui faire suivre le parcours imposé afin de rejoindre la base. Les déplacements se font carreau par carreau, et non en diagonale.

Mise en commun



•

« 1, 2, 3... Codez ! » : 04 – séquence 1 – séance 1 (fiche enseignant)

Avant de commencer...

Résumé : Les élèves doivent donner des instructions pour piloter un véhicule à distance. Pour ce faire, ils définissent un langage de programmation et explorent la différence entre une langue naturelle et un langage. Ils découvrent également la notion de bug.

Notions :

• « Machines »

Les machines qui nous entourent ne font qu'exécuter des ordres (instructions).

• « Langages »

En informatique, on invente et on utilise des langages.

•

Un regret ?...

Juste le fait que, jusqu'à présent, la digithèque soit un outil développé pour les enseignants français. J'espère sincèrement que mes collègues belges (et d'autres pays) pourront en profiter par la suite.