



L'apport du numérique dans le bien-être et le plaisir à l'école

Ce nouveau numéro de la Numeri'Ziale s'attache au bien-être et au plaisir à l'école, en lien avec l'axe 3 du Projet Académique "Scola 2030" ainsi qu'avec la journée de l'innovation du 8 avril sur le même thème. Loin d'être un simple concept de confort, le **bien-être de l'apprenant** est le moteur même de la **réussite scolaire**. Les neurosciences nous le rappellent : un élève qui se sent en sécurité, valorisé et stimulé émotionnellement apprend mieux, mémorise plus durablement et s'engage davantage. Le plaisir n'est pas l'ennemi de la rigueur, il en est le catalyseur. Lorsque le stress diminue, la disponibilité cognitive augmente. Le numérique n'est pas une fin en soi, mais un levier exceptionnel pour transformer l'école en un lieu de création et de confiance. À travers les expérimentations présentées dans ce numéro, nous découvrons comment la technologie humanise et diversifie nos pratiques.

Avec **Archiclasse** et **Phobies 360°**, nous repensons les lieux de vie et utilisons la réalité virtuelle pour lever les blocages psychologiques (comme l'appréhension de l'eau). La **ludopédagogie**, le **stop motion** et les **immersions numériques en Langues Vivantes** transforment l'effort en plaisir créatif et l'élève en acteur de son savoir. La **WebRadio**, la **WebTV** et le **FabLab** renforcent la confiance en soi et l'esprit critique par la pratique de l'oralité et la culture du "faire ensemble". Grâce à des solutions comme **Cantoo Web**, le numérique compense les troubles de l'apprentissage (DYS), garantissant à chaque élève une scolarité accessible et sereine. En ouvrant des fenêtres sur le monde et sur les autres, le numérique ne nous isole pas : il libère notre potentiel de création. Bonne lecture et belles expérimentations à tous !

L'équipe de la
DRANE x

Dans cette lettre :

La ludopédagogie

Phobies 360°

Archiclasse

Bien-être de
l'apprentissage en LV

Fablab en collège

WebRadio et bien-être à
l'école

WebTV et WebRadio :
expériences en collège

Stop Motion Studio

Cantoo Web



Quand l'imaginaire devient moteur de l'apprentissage

La ludopédagogie révolutionne l'école en utilisant l'imaginaire et le jeu comme leviers d'apprentissage. En transformant l'effort en plaisir via le storytelling, elle booste la dopamine et réduit le stress. Le droit à l'erreur et le feedback immédiat favorisent l'engagement et l'ancrage des savoirs : mémoriser devient ainsi 20 fois plus rapide qu'en contexte neutre.

[Lien de l'article.](#)



Phobies 360° : la réalité virtuelle au service du "savoir nager"

En Corse, seuls 39 % des élèves valident le savoir-nager. Pour contrer l'aquaphobie, le projet Phobies 360° utilise la réalité virtuelle. Grâce à l'immersion progressive en casque VR, les élèves se désensibilisent et gagnent en confiance avant d'entrer dans l'eau. Cet outil innovant réduit l'anxiété et facilite l'apprentissage sécuritaire.

[Lien de l'article.](#)

ARCHICLASSE

Archiclasse : repenser les espaces scolaires à l'ère du numérique

Archiclasse est une démarche collaborative pour repenser les espaces scolaires selon les usages numériques. Elle réunit enseignants, élus et architectes pour co-construire des environnements flexibles et stimulants. Via des outils pratiques, elle optimise le bâti pour favoriser le bien-être et les pédagogies actives.

[Lien de l'article.](#)



En langues vivantes, quand apprendre devient une expérience active, collaborative et valorisante

Le numérique booste le bien-être et l'engagement en langues. Les capsules de médiation permettent aux élèves d'expliquer des notions à leurs pairs, favorisant l'entraide et la confiance. Parallèlement, les rituels numériques désacralisent l'oral via des activités courtes et ludiques. L'élève devient un acteur valorisé et autonome.

[Lien de l'article.](#)



Les Fablabs : des outils créatifs et innovants au service de l'apprentissage

L'usage des Fablabs permet de concevoir du matériel pédagogique sur mesure, favorisant l'inclusion et l'autonomie. En manipulant des outils de fabrication numérique, les enseignants créent des objets concrets qui facilitent la compréhension de concepts abstraits. Cette approche pratique stimule l'engagement et la créativité des élèves.

[Lien de l'article.](#)



Webradio et bien-être à l'école

La mise en œuvre de webradios scolaires renforce le bien-être des élèves et leurs relations sociales. Appuyé par la DRANE et le CLEMI, ce projet médiatique favorise l'épanouissement personnel et l'égalité des chances. En développant une culture de l'information et l'aisance à l'oral, il transforme le rapport à l'école et aux évaluations.

[Lien de l'article.](#)



WebTV et WebRadio au collège Saint Paul d'Ajaccio

L'expérience du collège Saint Paul avec sa WebTV et sa Webradio. En créant des reportages (ex: DigiBotti), les élèves développent leur aisance orale, leur esprit critique et leur confiance. Ce passage à l'action valorise leur travail, réduit le stress et renforce l'engagement grâce à une pédagogie de projet motivante.

[Lien de l'article.](#)



Stop Motion Studio au service du plaisir et du bien-être à l'école

L'usage du Stop Motion à l'école transforme l'apprentissage en une aventure créative. En animant des objets image par image, les élèves développent leur patience, leur narration et leur esprit de collaboration. Cette technique ludique stimule la persévérance et permet de concrétiser l'imaginaire tout en maîtrisant des outils numériques.

[Lien de l'article.](#)



Cantoo Web : rendre les contenus textuels de l'Ent Leia accessibles à tous

Cantoo Web est un assistant d'accessibilité intégré à l'ENT LEIA pour favoriser l'inclusion scolaire. Il permet d'adapter les textes via la lecture vocale, la traduction, la dictée ou des aides visuelles (zoom, mode sombre). Cet outil gratuit aide élèves (DYS, allophones), enseignants et parents au quotidien.

[Lien de l'article.](#)