



Apprendre et agir dans les classes des Hauts-de-Seine

LE NUMÉRIQUE
AU SERVICE
DE L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

ÉDITO



Un nouveau numéro pour une nouvelle année que je souhaite à tous placée sous le signe de l'épanouissement tant personnel que professionnel.

Un numéro presque anniversaire puisque la lettre numérique départementale a un an d'existence. Fidèle à sa démarche, cette lettre de janvier propose différentes ressources, supports ou informations. C'est ainsi que nous proposons de faire un clic sur le moteur de recherche de l'éducation qui ciblera vos recherches sur 350 sites de référence, d'explorer les fiches thématiques publiées par la philharmonie de Paris sur le portail Éduthèque pour appréhender la mer dans les arts et la musique, de découvrir une application de création de modules interactifs. Peut-être souhaitez-vous, comme vous y invite la DANE, participer à la semaine de la classe inversée ?

Que 2019 soit une année d'explorations, de découvertes et d'initiatives dans le domaine du numérique, c'est le vœu que le groupe numérique et moi-même faisons pour tous nos lecteurs.

V. Garcia-Gillet
IEN Mission Numérique

DU CÔTÉ DE CHEZ CANOPÉ

La Fête du court métrage revient du 13 au 19 mars 2019.

Manifestation nationale, la Fête du court métrage met gratuitement à votre disposition un large choix de programmes pour explorer toute la diversité de la création au format court.



Dans les établissements scolaires, vous pouvez organiser gratuitement des projections. Vous pouvez également vous rapprocher des cinémas pour organiser une sortie.

Neuf programmes sont spécialement pensés pour le jeune public, accompagnés d'une fiche pédagogique réalisée en partenariat avec le réseau Canopé. Du 4 janvier au 8 février, rendez-vous sur :

<http://www.portail.lafeteducourt.com>

pour visionner les programmes, faire votre sélection et créer vos séquences.

N. Haushalter - Atelier Canopé 92

Éduscol

Ensemble pour un pays de lecteurs

<http://eduscol.education.fr/pid38196/mobilisation-en-faveur-du-livre-et-de-la-lecture.html>

Prim à bord

La bibliothèque d'école



<https://primabord.eduscol.education.fr/la-bibliotheque-d-ecole>

Les Fondamentaux

graines de citoyens



<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/instruction-civique-histoire-geographie/graines-de-citoyens.html>

DANE

Semaine de la classe inversée du 28/1 au 3/2



<http://www.dane.ac-versailles.fr/s-inspirer-temoigner/semaine-de-la-classe-inversee-2019>

UN CLIC SUR...

Le moteur de recherche de l'éducation



Effectuez votre recherche personnalisée sur les sites publics de référence de l'Éducation nationale.

<http://www.education.gouv.fr/cid50125/le-moteur-recherche-education.html>

REPÉRÉ POUR VOUS

Fiches thématiques



Une offre Éduthèque - Philharmonie de Paris pour un dialogue entre les disciplines

<http://edutheque.philharmoniedeparis.fr/fiches-thematiques.aspx>

LU POUR VOUS

Qu'est-ce que le numérique ?



Milad Doueïhi
éditions PUF

<https://www.puf.com/content/Question-que-le-numerique>

Rencontres nationales robotique

L'institut français de l'éducation (IFÉ) a organisé en octobre dernier les 3^e rencontres nationales de la robotique éducative en partenariat avec les universités de Lyon 1 et 2, le groupe de travail Océan et Canopé.

Placée sous le haut patronage du ministère de l'Éducation nationale (DNE/NumériLab), cette édition était centrée autour d'une triple problématique :

- ▶ quelle place pour les robots dans le processus d'apprentissage ?
- ▶ quels apports pédagogiques et éducatifs ?
- ▶ quels impacts sur les pratiques enseignantes et sur le « métier d'élève » ?



Il s'agissait également d'explorer les perspectives ouvertes par l'intelligence artificielle et l'exploitation des traces d'apprentissage (learning analytics) au travers des robots et de leurs usages en éducation.

Les vidéos des conférences et tables-rondes sont consultables ici :

https://www.youtube.com/watch?v=JtC53ynwlGk&t=0s&list=PL_ZZHWrftdRKDrbjbFc2MEx1gYJyMAz&index=3

Les sessions feront l'objet de comptes rendus qui seront mis en ligne prochainement.

Le site de l'IFÉ : <http://ife.ens-lyon.fr/ife/recherche/>

Jeu sérieux en lecture

GraphoGame est un jeu disponible au téléchargement sur tablette Android et iOS. Il constitue un outil d'aide à l'apprentissage de la lecture au sein de la classe. À l'origine développé par l'université finlandaise de Jyväskylä, il a été adapté aux spécificités de la langue française grâce à un financement e-fran par l'équipe de Johannes Ziegler, du Laboratoire de Psychologie Cognitive (LPC), collaborateur de S. Dehaene et membre du conseil scientifique de l'Éducation nationale.

L'originalité de GraphoGame est double :

- ▶ Il repose sur une technologie adaptative qui introduit les nouvelles activités en fonction des compétences des élèves, ce qui évite les frustrations.
- ▶ Il tient compte des caractéristiques de l'orthographe du français, en particulier, de la régularité des correspondances graphème-phonème dans cette langue. Il



a aussi été tenu compte d'autres caractéristiques de l'orthographe du français, par exemple, la présence de marques morphologiques écrites qui sont muettes à l'oral.

Le projet a évolué et GraphoGame a évolué pour devenir GraphoLearn, un jeu sérieux actuellement en test dans les écoles. On trouvera sur le site de ce projet différents supports complémentaires : des conférences (dont une présentation des évaluations nationales) et articles scientifiques.

Un projet à suivre... <http://grapholearn.fr>

Une application qui vous veut du bien

Learningapps est une application Web 2.0 qui permet la création de modules interactifs très variés afin de soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage (dès le cycle 1).

En se créant un compte (c'est gratuit), on a la possibilité de fabriquer des petits jeux tels que : classer par paire, regrouper, classer sur un axe, ordonner, insérer des réponses textes sous des cartes (visuelles ou sonores), placer des points interactifs sur une image, répondre à des QCM, compléter des textes à trous... Grâce à cette application, il est également possible de générer une matrice d'exercices sur un même thème, des vidéos avec insertions de questions, le jeu du millionnaire, des puzzles, des mots croisés, une grille de lettres, "qu'est-ce qui se trouve à quel endroit ?", le jeu du pendu, la course de chevaux, le jeu des paires (mémoire)... À la fin du module, l'élève peut visualiser si ses réponses sont correctes, et peut recommencer l'exercice autant de fois qu'il le veut.



Ces petits modules interactifs sont très faciles à créer, c'est très intuitif et très rapide à réaliser. On peut ensuite enregistrer ses productions, en mode public comme en mode privé. Les modules peuvent être facilement classés dans des dossiers. Pour chaque module créé, sont générés : un lien hypertexte, un lien vers le plein écran, une adresse iframe (cela permet par exemple son intégration sur le blog de classe) et un QR code. À noter tout de même le fait que l'application ne permet pas l'enregistrement des scores obtenus par chaque élève. Ils les réalisent de manière tout à fait anonyme.

Learningapps reste cependant une application dont il ne faut pas se priver ! Les possibilités sont très nombreuses pour créer des exercices interactifs et des parcours pour ses élèves. <https://learningapps.org>

M. Jeannot ERUN 12e circonscription