

La Délégation Académique au Numérique Éducatif (DANE) vous souhaite une excellente rentrée. L'objectif de cette lettre, qui paraît mensuellement, est de vous informer au mieux sur l'actualité du numérique éducatif. Cette lettre sera diffusée dans les Actualités de la DANE sur l'Espace Numérique de Travail NEO.

Cette rentrée numérique 2019 sera, à nouveau, riche à Mayotte avec la poursuite de la mise en place de l'Espace Numérique de Travail NEO, le logiciel Mindview et l'utilisation des matériels variés disponibles dans les établissements.

Pour rappel, les **conseillers pédagogiques numériques** sont les personnes ressources en établissement pour accompagner le développement du numérique éducatif. Les CPN sont là pour former les équipes et développer des actions autour du numérique éducatif. N'hésitez pas à les contacter.

Dolorès Meunier
Déléguee Académique au Numérique Adjointe
dan-adj@ac-mayotte.fr

Sandrine Ingremeau
Déléguee Académique au Numérique
dan@ac-mayotte.fr

Se former par le numérique

Tutoriels ENT NEO Mayotte – divers tutoriels sont disponibles pour la prise en main de l'ENT académique. Ils sont consultables :

https://portail-ent.ac-mayotte.fr/?page_id=322

D'autres tutoriels sont aussi disponibles directement dans l'ENT dans l'application Actualités.

Accès direct à l'ENT : <https://mayotte.opendigitaleducation.com>



Tutoriels Mindview – ce logiciel de cartes mentales est disponible à partir de l'ENT et en version locale. Tous les enseignants peuvent disposer d'une licence. Contactez votre RN ou CPN. Des vidéos de prise en main sont disponibles et des formations à distance sont régulièrement proposées :

<https://www.matchware.com/fr/didacticiels-mind-mapping>



Tutoriels Wizzbe – prise en main de l'application Wizzbe pour utiliser les tablettes avec les élèves :

<https://peda.ac-mayotte.fr/index.php/pluridisciplinaire/numerique-educatif/applications-pour-les-tablettes/wizzbe-et-tablettes/185-tutoriels-wizzbe>



Intelligence Artificielle – le magazine québécois L'Ecole branchée consacre un dossier à l'intelligence artificielle en éducation.

<https://ecolebranchee.com/dossier-intelligence-artificielle-education/>



Ressources pédagogiques

Éduthèque – Des ressources par champs disciplinaires et thématiques avec des partenaires reconnus et validés par le ministère de l'Éducation Nationale. Ces ressources sont accessibles en



utilisant la messagerie professionnelle. Un lien direct est présent sur l'ENT.

<http://www.edutheque.fr/accueil.html>

BRNE – Les Banques de Ressources Numériques Éducatives sont composées de contenus multimédias interactifs. Ces ressources concernent les cycles 3 et 4 et cinq champs disciplinaires Lettres, Mathématiques, Histoire – Géographie, Langues vivantes étrangères et Sciences. Ces ressources sont accessibles en utilisant la messagerie professionnelle. Des liens sont disponibles sur l'ENT pour accéder directement à certaines ressources.

<http://eduscol.education.fr/cid105596/banque-de-ressources-numeriques-pour-l-ecole.html>



Langues – un robot pour apprendre l'anglais, un exemple de séquence en classe de 6^{ème}.

<https://disciplines.ac-toulouse.fr/langues-vivantes/robotique-et-anglais-en-sixieme>



Enseignements artistiques – des ressources pédagogiques pour enseigner les arts en intégrant le numérique.

<https://www.recitarts.ca/>



Tests de positionnement 2^{nde} – pour préparer au mieux les élèves à ces tests de français et de mathématiques des exemples sont disponibles sur Eduscol.

<https://eduscol.education.fr/cid142313/tests-positionnement-seconde-2019-2020.html#lien3>

éduscol

Evaluation d'entrée en 6^{ème} – pour préparer au mieux les élèves à ces tests de français et de mathématiques des exemples sont disponibles sur Eduscol.

<https://eduscol.education.fr/cid142279/evaluations-de-6eme-2019-2020.html>

éduscol

PIX – les compétences numériques sont actuellement au cœur du travail à effectuer avec les élèves. Dès à présent, il est possible de travailler avec les élèves sur la plateforme PIX pour les aider à développer et à acquérir de nombreuses compétences numériques.

<https://pix.fr/enseignement-scolaire>



Animation

Castor Informatique – ce concours est gratuit et ne requiert aucune connaissance préalable en informatique ! Il couvre divers aspects de l'informatique : information et représentation, pensée algorithmique, utilisation des applications, structures de données, jeux de logique, informatique et société. Il est ouvert à tous les élèves de CM1 à la classe de Terminale. N'hésitez pas à inscrire vos élèves et à commencer à les préparer au concours.

<http://castor-informatique.fr/>



Robocup Junior et Webcup Junior – dès à présent, nous vous annonçons que nous renouvelons la mise en place de ces deux concours avec une finale académique lors de la Semaine du Numérique au mois d'avril 2020. Des informations seront diffusées dès le mois de septembre sur les Actualités de la DANE dans l'ENT.

