

### Se former par le numérique

**FUN** – France Université Numérique propose des cours en ligne, gratuits et ouverts à tous. Vous avez la possibilité de vous inscrire aux formations :



- La Physique : vive[z] l'expérience ! (**ouverture le 16/10**)  
<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:paris13+78001+session01/about>
- Imprimer en 3D (**ouverture le 17/10**)  
<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:MinesTelecom+04017+session03/about>
- La classe inversée (**ouverture le 19/10**)  
<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:Canope+80001+session03/about>

**Webinaires** – Le mot webinaire est la contraction des mots **web** et **séminaire**. Le webinaire désigne une conférence en ligne à laquelle plusieurs personnes connectées dans des lieux éloignés peuvent participer. Vous pouvez assister en direct aux webinaires (sous forme de classe virtuelle) ou bien les consulter en différé en visionnant les enregistrements des webinaires déjà passés. Ils sont regroupés sur un espace M@gistère nommé « Les Webinaires Éducation & Numérique (WebÉNum) ».



<http://numeriques.spip.ac-rouen.fr/?WebENum>  
<https://magistere.education.fr/>

**CNESCO** – Une nouvelle conférence virtuelle interactive : « Comment adapter l'enseignement pour la réussite de tous les élèves ? » aura lieu le **4 octobre 2017**. L'inscription individuelle est encore possible :



<http://www.cnesco.fr/events/event/differenciation-pedagogique-2/>

### Ressources pédagogiques

**Édugéo** fournit les ressources géographiques 2D et 3D les plus complètes pour dynamiser l'enseignement de la géographie, des Sciences de la vie et de la Terre, etc. Édugéo est disponible gratuitement à partir du portail Eduthèque.



<https://edugeo-site.ign.fr/>  
<http://www.edutheque.fr/accueil.html>

**Survive on Mars** est une simulation globale et un serious game pouvant être utilisé du cycle 3 jusqu'au lycée. Développé initialement pour les SVT, il ne cesse de s'enrichir dans d'autres matières, notamment la physique-chimie, les mathématiques, le français...



<http://surviveonmars.portail-svt.com/>

**BBC Worldwide Learning** met à disposition un ensemble de 175 reportages vidéo, classés dans la thématique « Cultures et langues ». Toutes ces vidéos peuvent être vues en ligne ou téléchargées.



<http://www.edutheque.fr/utiliser/arts-et-lettres/partenaire/bbc.html>

**Alphalire** est un site qui met à votre disposition plus de 300 jeux de lecture audio pour apprendre à lire tout en s'amusant.



[https://www.lepointdufle.net/apprendre\\_a\\_lire/index.htm](https://www.lepointdufle.net/apprendre_a_lire/index.htm)

**BRNE Langues** - Dans le cadre du plan numérique pour l'École et de la mise en œuvre de la réforme des programmes, des banques de ressources numériques éducatives (BRNE) du CM1 à la 3ème sont organisées par cycles d'apprentissage et gratuitement mises à disposition des enseignants



<http://eduscol.education.fr/cid105821/banque-de-ressources-brne-en-langues-vivantes-etrangees.html>

### 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.



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

### En établissement

**Collège Frédéric d'Achery** – les élèves de SEGPA des classes de 309 et 310 ont débuté un travail sur tablettes pendant le cours de géographie. Bravo aux élèves de monsieur BOURREL pour la réalisation de ce film de présentation.



<https://clg-koungou.ac-mayotte.fr/spip.php?article384>

**Collège de Majicavo** – faire faire de l'expression écrite aux élèves en passant par des vidéos, des dessins animés courts, des situations de la vie de tous les jours filmés par les élèves... Bravo aux élèves de madame MAES.



<https://www.youtube.com/watch?v=dwcNx6D6zEY>

**N'hésitez pas à nous faire parvenir toutes vos actions utilisant les usages du numérique en établissement**