



Le site pédagogique de notre académie est accessible à l'adresse suivante :  
<https://peda.ac-mayotte.fr/index.php>  
Des ressources commencent à être disponibles. N'hésitez pas à nous envoyer vos contributions pour enrichir ce site.

### 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 à la formation :



- Accompagner les transitions éducatives (**ouverture le 07/11**)  
<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:USPC+37012+session01/about>

**ESENER** – « Ne laisser aucun élève au bord du chemin : notre priorité ». Le recteur William Marois, après avoir précisé les types de décrocheurs, évoque une série d'actions aux différents niveaux du système éducatif : la classe, l'école, l'établissement et l'institution.



<http://www.esen.education.fr/fr/ressources-par-type/conferences-en-ligne/detail-d-une-conference/?idRessource=1689&cHash=b605e6a800&p=1>

**CNESCO** – La conférence virtuelle interactive : « Comment adapter l'enseignement pour la réussite de tous les élèves ? » est disponible :



<http://www.cnesco.fr/fr/differentiation-pedagogique-participez-a-la-conference-virtuelle-interactive/>

**EQUALX** : « Biodiversité, un trésor à protéger ». Retrouvez le replay de la conférence de Yann Arthus-Bertrand et le dossier pédagogique associé pour les cycles 2 et 3.



<https://www.equalx.eu/experience-pedagogique/aev>

### Ressources pédagogiques

**Education aux médias et à l'information** : de nombreuses ressources sont disponibles pour introduire cet enseignement dans l'ensemble des disciplines. Par exemple, la série « Les Clés des médias » a remporté le prix Education aux médias et à l'information aux Assises du journalisme.



<http://www.emi.re/>

<http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/cinquieme/programme/les-cles-des-medias>

**Serious games** : ceux sont des jeux vidéo destinés à des usages autres que le divertissement, et notamment pour la formation. Ces jeux permettent de découvrir de nouvelles notions disciplinaires et de travailler des compétences transversales.

<https://trema.revues.org/3386>

En HG :

<http://hgc.ac-creteil.fr/spip.php?article1297>

<http://gueuledange.yvelines.fr/#landing>

Pour le Parcours Avenir :

<http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/cinquieme/jeu/chasseurs-d-infos-devenez-le-redacteur-en-chef-de-demain>

En Mathématiques :

<http://culturemath.ens.fr/content/jeu-et-maths-navadra>

**Programmation et Robotique** : l'usage de la programmation et des robots est possible dans toutes les disciplines. Quelques exemples.

Les robots Thymio :

<http://repsens.multimaths.net/algo-89/ressources-a-telecharger/>

Les robots Ozobot :

<http://blogs.crdp-limousin.fr/dane-academie-limoges-robotcode/2017/02/13/presentation-doobot/>

En SVT :

<http://pedagogie.ac-limoges.fr/svt/spip.php?article414>

En lettres :

<http://lettreslimoges.wixsite.com/cursus/single-post/2017/02/06/Le-Codage-en-Fran%C3%A7ais-cycle-3>

<https://padlet.com/francoisecahen/scratch1>

Au CDI :

<http://cdi-ornans.blogspot.fr/2016/05/faire-vivre-une-aventure-un-robot.html>

## Animation

Twictée est la contraction de Twitter et dictée. C'est un dispositif d'apprentissage et d'enseignement de l'orthographe qui utilise (entre autres!) le réseau social Twitter.

<http://www.twictee.org/twictee/>



## En établissement

Les tablettes numériques commencent à être utilisées pour diverses activités.



Au collège Ali Halidi, pour l'atelier Webradio :

<https://peda.ac-mayotte.fr/index.php/parcours/avenir/90-webradio-au-clg-de-chiconi>



Au collège Frédéric d'Achery, pour l'atelier jeu d'échecs :

<https://clg-koungou.ac-mayotte.fr/spip.php?article415>

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