



Le **site pédagogique** de notre académie commence à se remplir avec divers articles déjà disponibles :

<https://peda.ac-mayotte.fr/index.php>

La DANE et le DÉFIE proposent à partir de la mi-mars des formations sous forme de FIL (formation à initiative locale). Les chefs d'établissements peuvent demander une ou plusieurs FIL pour leur établissement directement à dan@ac-mayotte.fr.

- Outils de bureautique et outils collaboratifs au service de l'enseignement – module de 3h – 15 personnes au maximum
- Xmind, carte mentale – module de 3h – 20 personnes au maximum
- Utilisation des tablettes numériques et Wizzbe – module de 3h – 20 personnes au maximum
- Plickers, application pour créer des QCM – module de 3h – 20 personnes au maximum
- Kahoot !, une application ludique pour créer des quizz – module de 3h – 15 personnes au maximum
- Mannequin challenge – module de 3h – 20 personnes au maximum
- LibreOffice – module de 3h – 15 personnes au maximum
- Movie maker – module de 3h – 15 personnes au maximum

Se former par le numérique

Ateliers Numériques – des ateliers numériques seront proposés les 26 et 27 février. Le descriptif des ateliers est disponible :

<https://peda.ac-mayotte.fr/index.php/pluridisciplinaire/numerique-educatif/152-formations-26-et-27-fevrier-2018>

Département
Formation
Innovation
Expérimentation

Ressources pédagogiques

Kahoot ! une application en ligne pour créer des QCM interactifs :

<http://www.espe-Inf.fr/IMG/pdf/kahoot.pdf>



Nowatera, un serious game pour comprendre les mécanismes de la biodiversité :

<http://www.nowatera.be/>



UNE PLANÈTE ENTRE TES MAINS

Patrimathèque, un site pour découvrir le patrimoine et trouver des ressources spécifiques :

<http://www.patrimatheque.com/>



Stop motion : Le numérique aura remis à l'ordre du jour une pratique quasi-préhistorique de l'image animée celle du stop motion.

<http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/actualites/actualites/article/des-logiciels-gratuits-pour-faire-du-stop-motion.html/>

Arts plastiques

Portail national de ressources - eduscol

LearningApps, ce site propose diverses applications pour toutes les disciplines. Il est aussi possible de créer ses propres applications.

LearningApps.org

<https://learningapps.org/>

ANAGRAPH, cette plateforme est issue du partenariat conclu entre la DGESCO, l'IFE et le laboratoire ACTé. Elle permet de mesurer la part de texte directement déchiffrable par les élèves :

ANAGRAPH

<http://anagraph.ens-lyon.fr/app.php>

En établissement

Expérimentation de la mise en place d'un ENT académique : la solution présentée et testée actuellement par trois établissements est NEO d'Open Digital Education :

<https://neo.opendigitaleducation.com/>



Au collège de Chiconi,

Les tablettes au CDI : suite à la dotation académique, le collège de Chiconi a reçu 264 tablettes, dont 16 attribuées au CDI. Dans un premier temps, les tablettes du CDI ont été utilisées uniquement dans le cadre des séances « Orientation » avec les classes de 3^e, permettant ainsi de combler le manque de postes informatiques et de pouvoir accéder à des ressources en ligne, comme le site de l'Onisep, en classe entière.

Par la suite, les élèves ont commencé à demander naturellement les tablettes, pendant leurs temps libres, pour continuer le travail débuté en séances. Prenant l'habitude, petit à petit, d'utiliser celles-ci, leur usage a été étendue aux recherches documentaires disciplinaires. Dans le même temps, la création d'une application pour le CDI de Chiconi, à travers le site « appyet.com », a permis d'ancrer encore un peu plus l'utilisation des tablettes. Cette application permet de centraliser des flux d'informations, notamment sur l'actualité de la littérature jeunesse, bandes dessinées ou manga, et de faciliter l'accès aux ressources fréquemment utilisées, comme le site Esidoc.

Maintenant, à chaque heure d'ouverture du CDI, les tablettes sont exploitées par les élèves. Vous pouvez aussi découvrir, sur le site pédagogique académique, une séquence sur la « Recherche internet », à destination des 5^e :

<https://peda.ac-mayotte.fr/index.php/pluridisciplinaire/numerique-educatif/ressources-numeriques/182-recherche-internet-au-cdi-avec-les-tablettes>

Toujours au collège de Chiconi,

Le Mannequin Challenge est une activité ludique dans laquelle les élèves prennent une pose figée pendant que le professeur les filme. Les élèves deviennent alors acteurs de leur savoir. Un exemple de séance en cours d'histoire-géographie :

<https://peda.ac-mayotte.fr/index.php/cycle-4/histoire-et-geographie/122-mannequin-challenge-raconter-l-histoire>

N'hésitez pas à nous informer sur toutes vos actions utilisant les usages du numérique en établissement.