

Nous vous souhaitons une excellente année 2019. Que cette année 2019 voit le développement et le renforcement des pratiques numériques dans tous les établissements et les écoles !

Dolorès MEUNIER, DAN Adjoint
Sandrine INGREMEAU, DAN



Pour les établissements qui le souhaitent, il est possible d'organiser des formations FIL sur l'usage des tablettes en lien avec Wizzbe pour approfondir les formations de l'an passé ou former de nouveaux personnels.

Plusieurs conseillers pédagogiques numériques ont été formés pour la prise en main des valises de baladodiffusion. Il est ainsi possible de mettre en place des FIL dans les établissements qui le souhaitent.



Pour rappel, la plupart des établissements ont été équipés en valises de baladodiffusion, en classes mobiles de PC portables, en liseuses et en tablettes. N'hésitez pas à contacter le RN ou le CPN de l'établissement. Pour plus d'informations sur le matériel disponible.

Abonnez-vous au compte **Twitter de la DANE** de Mayotte : [@DaneMayotte](https://twitter.com/DaneMayotte)



N'hésitez pas à nous contacter pour faire figurer des actions existantes en établissement sur ces différents sites.

Se former par le numérique

FUN-MOOC – la plateforme publique gratuite diffuse des MOOC d'aide à l'orientation et à la préparation à l'entrée dans l'enseignement supérieur.

<http://www.mooc-orientation.fr/>

Les MOOCs orientation « **Introduction à la Psychologie à l'Université** » et « **Introduction aux STAPS** » sont disponibles dès à présent :

<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:UT2J+59001+session03/about>

<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:UPVD+95002+session02/about>

Celui sur « **Entrer à l'IUT : les codes pour booster ton dossier** » ouvrira le 9 janvier. Ce Mooc peut aider tous les élèves de Terminale à préparer leur dossier Parcoursup :

<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:parisdescartes+70002+session05/about>

Les Lettres Edu_Num ont pour fonction d'accompagner les formateurs et les enseignants du premier et second degré dans leurs usages des ressources numériques pour l'École. Elles sont disponibles dans toutes les disciplines et sur certaines thématiques particulières.



- Lettre Edu_Num thématique n°7 consacrée à la notion d'espace(s) :

http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique_07

- Lettre Édu_Num Maths n°29 :
http://eduscol.education.fr/maths/edunum/edu_num-maths-29
- Lettre Edu_Num SVT n°27 :
<http://contrib.eduscol.education.fr/site.svt/edunum/edunum-svt-27>

M@gistère – la plateforme de formation en ligne du ministère met à disposition des enseignants des parcours de formation à distance en auto-formation. Le catalogue des formations est disponible en téléchargement :

m@gistère

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

Ressources pédagogiques

ENT – des capsules vidéos seront mises à disposition sur l'ENT tout au long du mois de janvier pour accompagner la prise en main des différents outils disponibles. N'hésitez pas à demander à votre Conseiller Pédagogique Numérique (CPN) la mise en place de formations.

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



Interstices est une revue de culture scientifique en ligne, créée par des chercheurs pour inviter à explorer les sciences du numérique.

<https://interstices.info/>



Concernant les mathématiques et de façon non exhaustive, on trouvera dans la rubrique jeux et cultures mathématiques, des descriptifs d'ouvrages de référence, qui explorent sur un mode ludique les fondements mathématiques des sciences et technologies de l'information et de la communication :

<http://culturemath.ens.fr/content/la-math%C3%A9magie>

CultureMATH

EPSBox - malgré l'arrivée des GAFAM, il perdure un groupe d'irréductibles développant une EPSBox. Littéralement, il s'agit d'une boîte EPS gratuite permettant une multitude d'usages au service de l'élève en EPS :

<http://epsbox.free.fr/>



Games for Change Europe - Pour la troisième année, Games for Change Europe a organisé un séminaire sur « Éducation et Jeux vidéo » qui a permis d'échanger sur les différents types de jeux numériques utilisables en classe et sur les pratiques pédagogiques associées. Les vidéos du séminaire sont disponibles :

<http://www.g4ceurope.eu/education-2018-video/>

