



Apprendre et agir dans les classes des Hauts-de-Seine



ÉDITO

Comme tous les mois de novembre, l'actualité est centrée sur le salon de l'Éducation et son pendant numérique : Educatec-Éducatice. L'occasion pour les acteurs du numérique de faire le point sur les avancées technologiques ou éditoriales. En 2013, le ministère annonçait le lancement d'Éduthèque ; en 2019, une nouvelle offre de ressources, Lumni, intègre ce portail destiné aux enseignants.



Nouveauté également, la mise à disposition d'une messagerie instantanée pour les agents. Avec Tchap, plus besoin de WhatsApp sur les lieux de travail !

Comme chaque année également, l'avant-dernier mois de l'année est l'occasion pour les classes de cycle 3 de participer au concours Castor.

Nouveauté encore, vous avez la possibilité de vous abonner à la lettre numérique. Voir en page 2.

V. Garcia-Gillet
IEN Mission Numérique

DU CÔTÉ DE CHEZ CANOPÉ

La famille Tout-Écran



Des conseils en éducation aux médias et à l'information proposés par le CLÉMI, à destination des familles mais aussi de l'ensemble des acteurs éducatifs et associatifs. Ce guide pratique fournit des éclairages et des conseils pratiques basés sur une enquête de terrain. Il pourra être particulièrement utile aux directeurs d'école et aux chefs d'établissement dans les relations école-familles.

Le lecteur découvrira Myriam et Erwan, des parents connectés, mais parfois un peu dépassés dans la gestion des écrans avec leurs trois enfants.

https://www.clemi.fr/fr/guide-famille/guide-famille-v2.html?fbclid=IwAR3gyJKCGvXK915xU7p_owDu_NAgYPafhHfL6qDYp5hzwh1GzM-obzrrws

N. Haushalter - Atelier Canopé 92

Éduscol

le salon Educatec-Éducatice

<https://eduscol.education.fr/cdi/actualites/salon-educatice-edition-2020>

Prim à bord

MIL CLICKS - un site proposé par l'Unesco pour l'EMI



<https://primabord.eduscol.education.fr/education-aux-medias-et-a-l-information-reflexion-critique-creativite-education>

Académie Versailles

une BD pour alerter sur le hameçonnage dans les messages électroniques



<http://edu-html.ac-versailles.fr/phishing/>

DANE

Manip' en Terres Australes



<http://www.dane.ac-versailles.fr/s-inspirer-temoigner/manip-en-terres-australes>

UN CLIC SUR...

Tchap

la messagerie instantanée des agents de l'État



<https://eduscol.education.fr/numerique/tout-le-numerique/veille-education-numerique/octobre-2019/tchap>

REPÉRÉ POUR VOUS

Éduthèque

Lumni, une nouvelle offre de ressources numériques



<https://www.edutheque.fr/utiliser/sciences-humaines-et-sociales/partenaire/lumni.html>

LU POUR VOUS

Édubref IFÉ

L'essentiel pour comprendre les questions éducatives



Les projets à l'école : à quelles conditions favorisent-ils l'apprentissage ?

<https://eduveille.hypotheses.org/category/edubref>

PISA à la loupe



PISA à la loupe est une série de notes produites tous les mois, s'adressant aux décideurs en matière de politiques d'éducation et conçue pour analyser de façon concise et accessible un thème issu de l'enquête PISA.

https://www.oecd-ilibrary.org/fr/education/pisa-a-la-loupe_22260927

Le numéro 83 étudie la question de l'utilisation d'Internet entre 2012 et 2015.

https://read.oecd-ilibrary.org/education/comment-l-utilisation-d-internet-a-t-elle-evolue-entre-2012-et-2015_9d90dd45-fr#page1

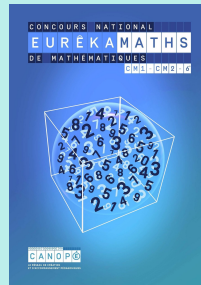
Quelques constats : les élèves du monde entier passent de plus en plus de temps en ligne. Dans la plupart des pays de l'OCDE, aucune fracture numérique ne s'observe dans l'utilisation d'Internet ; cependant la hausse de la connectivité n'est pas nécessairement toujours bénéfique pour les élèves défavorisés.

En conclusion, l'utilisation intensive d'Internet n'a pas que des effets positifs, notamment pour les élèves en difficulté. À l'école, des utilisations modérées, justifiées et efficaces sur le plan pédagogique sont à privilégier.

Cycle 3@interdegré.92

EurêkaMaths (<http://eurekamaths.fr>) est un défi mathématique qui renouvelle et valorise l'image des mathématiques. Organisé par le réseau Canopé, il est ouvert aux classes de cycle 3. Riche en énigmes et situations de recherche, il favorise l'autonomie et la coopération entre élèves.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/eurekamaths-un-jeu-mathematique-pour-les-classes-de-cm1-cm2->



S'abonner ?

Vous souhaitez recevoir directement la lettre numérique à chaque parution ?

Envoyez votre demande et vos coordonnées dans un message adressé à :

cpdnum-dsden92@ac-versailles.fr

Nous nous ferons un plaisir de vous envoyer le dernier numéro sur votre messagerie professionnelle.

Internet ne pollue pas ?

Avec la nouvelle offre de ressource Lumni, le portail Éduthèque s'enrichit. C'est ainsi que France TV éducation rejoint ce réseau avec les partenaires de l'audio-visuel pour offrir sa collection de vidéos aux enseignants. Dans la collection « Data science vs Fake », la vidéo « Internet ne pollue pas » permet d'aborder la thématique du numérique et de l'éducation au développement durable. Basé sur des données chiffrées et objectives, ce média de 2 minutes 30 montre l'impact du numérique sur l'environnement. Les données chiffrées peuvent aussi être utilisées dans une séance de mathématiques, en créant par exemple des énoncés de problème selon la démarche



de Maths-en-vie (cf. n° 15 de mars 2019).

<https://www.lumni.fr/video/internet-ne-pollue-pas>

Au-delà de cette première sensibilisation, les enseignants peuvent se lancer dans un projet éco-citoyen en abordant le concept d'informatique verte (ou Green IT) ou encore s'engager collectivement pour faire de leur école un avant-poste de la transition écologique (<https://www.education.gouv.fr/cid144421/une-ecole-engagee-pour-le-developpement-durable-et-la-transition-ecologique.html>).

Le concours Castor !



Le concours Castor vise à faire découvrir aux jeunes l'informatique et les sciences du numérique. Il se déroule sous la supervision d'un enseignant, en salle informatique. L'édition 2019 se déroule sur <http://castor-informatique.fr/home.php> du 10 novembre au 6 décembre. Le concours couvre divers aspects de l'informatique : information et représentation, pensée algorithmique, utilisation des applications, structures de données, jeux de logique, informatique et société. Le concours dure 45 minutes et comporte environ 12 questions interactives, chacune déclinée en 3 versions de difficulté croissante.

Aucune connaissance préalable en informatique n'est requise. Des corrections détaillées sont proposées peu après la clôture. Chacun pourra participer au [concours Algorea](#) dans une catégorie qui dépendra de son résultat.