



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



ÉDITO

Un numéro publié au mois de juillet se



devait de parler de vacances ! Visites, détente, jeux, lectures, toute la panoplie est déployée dans cet opus estival. Cette lettre numérique en est à sa dixième édition et a permis de vous faire partager les découvertes, les explorations, les usages du groupe numérique départemental. Différents numéros qui ont cherché à montrer que le numérique est un domaine qui se construit dans de multiples dimensions : sociale, humaine, culturelle, médiatique, philosophique et bien sûr éducative.

Cette parution est destinée à évoluer, une réflexion en ce sens est en cours. Je vous donne donc rendez-vous à la rentrée et vous souhaite à tous d'excellentes vacances.

V. Garcia-Gillet
IEN Mission Numérique

DU CÔTÉ DE CHEZ CANOPÉ

En plein air !

Le réseau Canopé propose 3 web-documentaires consacrés à l'organisation de séances de sport en extérieur, avec des séquences pédagogiques innovantes pour faire progresser les élèves en toute sécurité.

- L'école de la course d'orientation en milieu naturel ou espace scolaire.

<https://www.reseau-canope.fr/ecole-de-la-course-d-orientation/>



- L'école de l'escalade et l'école de la pagaie proposent des ressources pour enseigner sereinement ces deux sports.

<https://www.reseau-canope.fr/notice/lecole-de-lescalade.html>

<http://www.reseau-canope.fr/ecole-de-la-pagaie/>

Bonnes vacances à tous !

N. Haushalter - Atelier Canopé 92

Éduscol

Et si on jouait ? Un portail de ressources autour du jeu numérique.

<http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/article/2237>

Prim à bord

Pagaille à Versailles, un jeu sérieux pour le cycle 3



<https://primabord.eduscol.education.fr/pagaille-a-versailles>

EDU PORTAIL

Un outil pour créer des quizz



<https://edu-quiz.ac-versailles.fr>

DANE

Jouer et enseigner : gamifiez vos séquences pédagogiques !



<http://www.dane.ac-versailles.fr/comprendre/gamifiez-votre-sequence>

UN CLIC SUR...

un musée



Un espace « informatique et sciences du numérique » au Palais de la découverte.

<http://www.palais-decouverte.fr/fr/au-programme/expositions-permanentes/toutes-les-salles/informatique-et-sciences-du-numerique/visite-libre/>

REPÉRÉ POUR VOUS

Paris, ville antique



Visiter Lutèce des premières occupations du néolithique à ses monuments romains en 3D.

<http://www.paris.culture.fr>

LU POUR VOUS

Meurtres, en toute intelligence



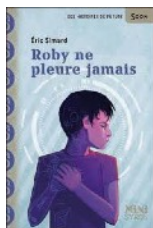
Une enquête au cœur des nouvelles entreprises de l'intelligence artificielle.

Éditions Fayard

Bonne lecture !

Afin d'ouvrir des débats sur le thème de l'intelligence artificielle, de réfléchir sur l'impact de la programmation des objets connectés, voici quelques lectures d'été.

L'écrivain français, Eric Simard, propose des petites histoires sur le thème de la vie en présence de robots. Son style est de qualité, ses histoires sont courtes et drôles. Les deux livres « Robot mais pas trop » et « Roby ne pleure jamais » ont tous les deux été primés et s'adressent à des lecteurs de 8 ans et plus. Sur le site de l'auteur, on trouve une exploitation élaborée par Michel Peltier, conseiller pédagogique, de « Robot mais pas trop ». <http://www.ericimard.net/livres/robot.htm>



Sur le même thème, « Robot sauvage » de Peter Brown aux éditions Gallimard Jeunesse, est une histoire tendre et poétique en lien avec la nature, recommandée à partir de 9 ans. À travers ce roman se posent les questions des limites de l'intelligence artificielle, de l'entraide et de la nature.



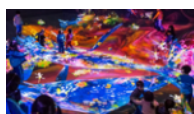
Le livre documentaire « Génération robots » de N. Scheidhauer et S. Assous, aux éditions Actes Sud Junior, retrace l'histoire des créations artificielles pensées par l'homme de l'antiquité à nos jours. Ce livre questionne sur notre monde et l'entrée de l'intelligence dans notre vie quotidienne.

A. Laborne ERUN 5e circonscription

Expositions & numérique

Au Grand Palais, jusqu'au 9 juillet, des oeuvres créées par des artistes à l'aide de robots.

<https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/artistes-robots>



Une exposition immersive interactive à la La Villette jusqu'au 9 septembre. <https://lavillette.com/evenement/teamlab/>



Une exposition numérique immersive à l'Atelier des lumières. Paris XI jusqu'au 11 novembre.

<https://www.atelier-lumieres.com/fr/home>



N. Guey ERUN 11e circonscription

Promenade numérique

Adeptes de promenades, voici une application qui pourra vous être utile lors vos flâneries dans la nature.

Clés de forêt

Comme son nom l'indique, cette application propose d'utiliser des clés d'identification afin de retrouver le nom d'un arbre. On pourra démarrer le processus à partir de l'arbre entier, d'une feuille ou d'un fruit tombé au sol. Il suffit de lancer l'application et de se laisser guider. De la même manière, on pourra identifier un animal passé là à partir de ses empreintes. L'application est complétée par un album photo où l'on pourra garder la trace de ses observations. Pour IOS et Android, édité par l'ONF - Gratuit



http://www.onf.fr/activites_nature/++oid++13ee/@display_advise.html

C. Soubeyran ERUN 17-20e circonscriptions

Apps de voyage ou de classe

Les Incollables® Qwant Junior

Le même concept, dans une application 3D, éditée par le moteur de recherche pour enfants. Pour Android et iPad.



Mémotrips - carnet de voyage

Mobile, social et ludique, comme l'annonce l'éditeur. Pour Android et iPad. Une application à tester ?

Aligne 4 - Les Jeux Classiques

Le jeu traditionnel par excellence, sans remplacer le jeu de plateau. Pour Android et iPad.

