

FOCUS SUR... la Semaine du Numérique à l'École

L'académie de Martinique a renouvelé la Semaine du numérique à l'École pour la 3ème fois. Cette troisième édition s'est tenue du 22 au 27 janvier 2018 autour du thème « la forme scolaire à l'heure du numérique ».

Semaine du numérique à l'École

Cet événement unique s'inscrit pleinement dans le cadre de la stratégie numérique académique : la formation, l'accompagnement et la valorisation des usages du numérique. L'engagement et le dynamisme de l'ensemble des enseignants (aussi bien du premier que du second degré) ont été valorisés à travers la réalisation d'actions contribuant au développement des compétences numériques des élèves comme des enseignants. Durant cette semaine, les enseignants ont pu partager et mutualiser leurs pratiques dans le domaine du numérique en faveur des apprentissages fondamentaux, de la lutte contre le décrochage scolaire, de la différenciation des démarches et de l'individualisation des parcours des élèves.

Quelques chiffres :

- Plus d'une cinquantaine d'actions proposées par les enseignants dans leur établissement ;
- 6 concours proposés avec plus de 60 classes participantes ;
- 15 conférences de spécialistes à destination de l'ensemble des personnels de l'académie (Inspecteurs, cadres, enseignants, référents, personnel spécialisé...).

Lors de cet événement, des équipements ont été mis à disposition des écoles, collèges ou lycées et plus d'une centaine de lots ont été distribués aux classes lauréates des concours (tablettes, classes mobiles, matériel robotique...) afin de prolonger l'expérimentation de situations d'apprentissage intégrant le numérique ou pour aider à l'élaboration de projets pédagogiques innovants intégrant le numérique.

A cette occasion, plusieurs tables rondes, sur le thème du « pilotage à l'ère du numérique », à destination des personnels de l'académie ont été animées par M. Lionel GARNIER, Personnel de direction, Chef de projet à la Mission d'incubation de projets numériques de la Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE). D'autre part, en partenariat avec Canopé Martinique, des interventions ont été assurées par le CLEMI national autour de l'Éducation aux Médias et à l'Information. L'ESPE est intervenue sur la thématique de la robotique humanoïde et des apprentissages. Par ailleurs, l'inspection pédagogique régionale des Sciences de la Vie et de la Terre a mis en place, avec l'aide de la DANE, un hackathon pédagogique. Une attention particulière a été accordée aux actions menées en faveur de l'inclusion des élèves en situation de handicap, en collaboration avec l'Inspectrice de l'Éducation nationale chargée de l'adaptation scolaire et de la scolarisation des élèves en situation de handicap. Enfin, le trinôme académique a conduit une action au profit des étudiants de l'internat de la réussite sur le thème du cyber-espace.

Comme chaque année, les écoles, collèges et lycées se sont mobilisés pour proposer des actions favorables à une mise en lumière des projets pédagogiques et éducatifs incluant du numérique, engagés par les équipes. L'ensemble de la communauté éducative a été sensibilisée aux enjeux du numérique pour enseigner et apprendre, et les nombreuses actions mises en œuvre tout au long de l'année scolaire ont été valorisées en faveur du rayonnement du numérique éducatif au sein des établissements scolaires et des classes.

Des actions réalisées en établissement.

Les actions proposées par les enseignants dans leurs établissements scolaires ont été communiquées et partagées via Twitter. Au cours de la semaine, plus de 100 tweets ont été postés et retwittés.

	Fil twitter de la dane : https://twitter.com/search?q=%23semduum &src=typd	
---	--	---

Exemple d'actions menées dans les écoles et établissements scolaires :

Initiation au Pixel ART : Reproduction ou agrandissement



Des activités autour de l'imprimante 3D. Conception, production de la coque d'un robot

Opération mondiale de programmation one hour of code



Découverte d'une artiste. Des arts visuels mais surtout numériques.

Les grands nombres avec la plateforme Fondamentaux



Des activités autour du TBI et des tablettes

Education musical tout en vidéo au rythme du carnaval



Des activités de programmation avec pynkee

Leçon augmentée avec un QR CODE



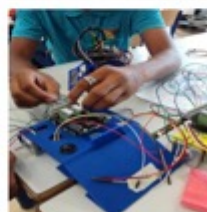
Ecriture collaborative pour rédaction d'article

Travail au laboratoire de langues en anglais et SVT sur la compréhension d'un bulletin météo.



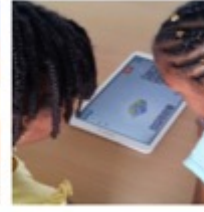
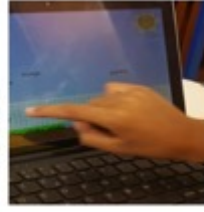
Des activités autour du TBI et des tablettes. La découverte de l'art du codage avec "Lightbot". Circonscription MARIGOT

Espace numérique de travail avec COLIBRI



Conception / programmation robot

Séance différenciée de lecture en cm2 avec un élève en ULIS école.



Des activités autour du TBI et des tablettes. La découverte de l'art du codage avec "Lightbot". Circonscription MARIGOT

Les temps forts de la Semaine du Numérique

Ouverture de la Semaine du Numérique à l'École

L'ouverture de la "Semaine du Numérique à l'École" s'est déroulée au collège des Trois-Ilet.

Durant cette matinée, des élèves du collège et des écoles avoisinantes ont pu bénéficier de témoignages de professionnels travaillant avec le numérique et échanger avec eux.

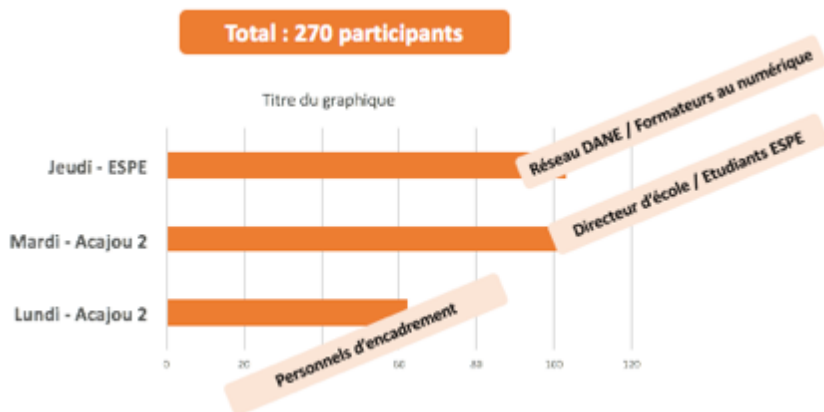
Les participants ont pu découvrir le robot UBY, un robot connecté et contrôlable à distance qui ouvre à de nouvelles perspectives et possibilités d'apprentissage. Ainsi, on pourrait imaginer que des musées invitent des élèves d'écoles ou d'établissements scolaires à découvrir ses collections sans quitter leurs salles de cours grâce au robot UBY.

La matinée a été ponctuée par une visite des invités dans les salles de cours afin d'explorer des pratiques pédagogiques liées au numérique. Ils ont pu échanger avec les enseignants et les élèves sur l'utilisation d'outils numériques destinés à augmenter les apprentissages pour la réussite de tous les élèves.

Conférences et formations

Durant toute la semaine, élèves, enseignants, personnels de direction, corps d'inspection, IAN, référents numériques, étudiants et parents ont pu participer à des conférences et formations sur différents thèmes :

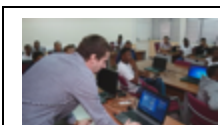
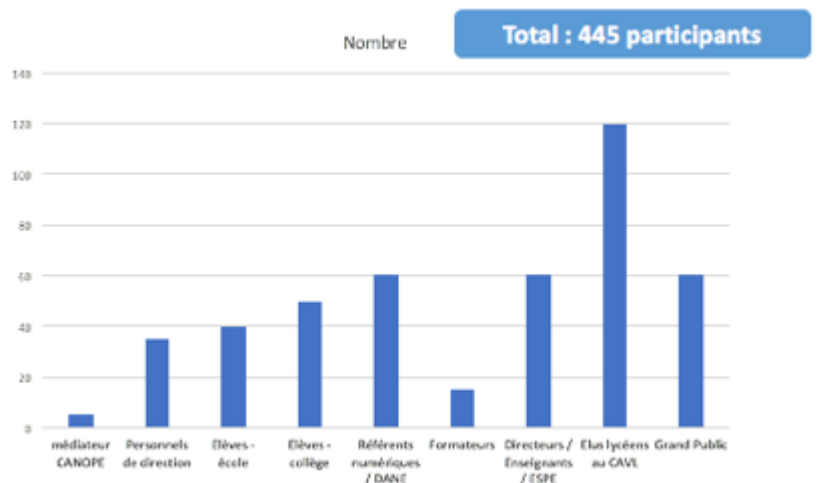
- Pilotage à l'ère du numérique : quel cadre pédagogique ? Tables rondes animées par M. Lionel GARNIER, Personnel de direction, Chef de projet à la Mission d'incubation de projets numériques de la Direction du Numérique pour l'Education (DNE) ;
- Education aux Médias et à l'Information. Conférences et formations animées par le Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information (CLEMI) ;
- Cyberspace, nouveau domaine de la pensée stratégique. Conférence animée par M. Charles-Albert HELENON ;
- Conférence « les robots humanoïdes au service des apprentissages » animé par M. JAMET, Maître de .



Tables rondes animées par M. Lionel GARNIER (DNE)

Thème : Pilotage et conduite du changement à l'ère du numérique : quel cadre pédagogique ?

Formation CLEMI
Thème : Education aux Médias et à l'information



Formation des élèves sur le thème de l'éducation aux médias (éviter les pièges sur internet) et à l'information au collège du Morne Rouge : <https://t.co/KkplZyHTOx>



« Numérique, handicap et langage »

« Good vibrations », un film sur l'éveil musical d'enfants sourds, a été projeté au lycée de Bellevue. Cette projection a été suivie d'une table ronde organisée par la DANE et l'inspection ASH. Celle-ci a été animée par l'Association Martiniquaise pour l'Éducation des Déficients Auditifs et Visuels (AMEDAV), les conseillers pédagogiques ASH et la DANE à destination des IEN, CPC de circonscription, coordonnateurs REP+, coordonnateurs d'ULIS, MSI, directeurs de SEGPA, infirmiers, médecins, chefs d'établissement et les IA-IPR.

Les thèmes abordés lors de la table ronde ont été les suivants :

- L'accessibilité aux apprentissages dans le champ du handicap ;
- Formation des enseignants, élèves, parents, accompagnants et services ;
- Mise en avant de quelques ressources numériques à destination des élèves en situation de handicap.



Synopsis :

Une classe d'adolescents sourds doit gérer la complexité des relations induites non seulement par leur handicap, mais aussi par leur âge. Certains sont totalement sourds, d'autres entendent un peu, portent un appareil auditif, ont du mal à s'exprimer ou ne parlent pas du tout. Cette classe de l'Institut national des jeunes sourds de Paris a entrepris une aventure folle : apprendre à ressentir la musique et en faire. Dans leur école, une salle a été aménagée : équipée d'un dispositif innovant qui permet de propager les vibrations sonores via des capteurs, elle a rendu possible des cours d'éveil musical pour ces adolescents. Une école de Berlin vient leur rendre visite...

Lien : <http://will-production.com/portfolio/good-vibrations/>

Conférence « les robots humanoïdes au service des apprentissages » animée par M. JAMET.

Lors de cette conférence, a été présenté le robot UBY permettant à un individu d'être présent virtuellement et d'interagir. M.JAMET a, également, partagé avec le public les résultats de ses travaux de recherches concernant les apprentissages des élèves avec le robot NAO.

Echange de pratiques pédagogiques liées au numérique - « La marmite numérique »

Le mercredi 24 janvier 2018, durant la matinée, s'est tenu l'évènement « la Marmite numérique ». Il s'agissait d'un partage d'expérience et d'un moment d'échanges entre enseignants sur des pratiques pédagogiques innovantes liées au numérique.

Les objectifs étaient les suivants :

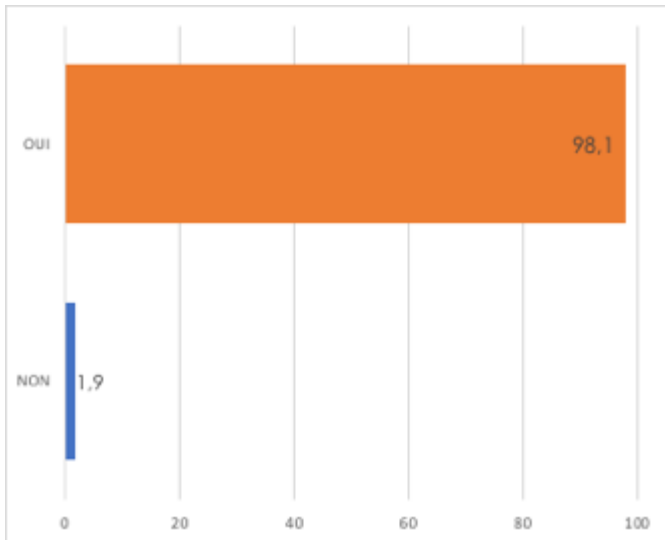
- Favoriser la mutualisation des pratiques ;
- Favoriser les rencontres entre le 1er et 2nd degré ;
- Favoriser le partage des pratiques ;
- Favoriser l'émulation ;
- Valoriser les pratiques innovantes.

Une quarantaine d'ateliers ont été proposés aux enseignants. Ceux-ci ont été animés, pour la plupart, par les Référents aux Ressources et aux Usages Pédagogiques du Numérique (RRUPN) et les Enseignants Référents pour les Usages Numériques (ERUN), ainsi que par des enseignants volontaires abordant différents usages pédagogiques numériques, comme par exemple :

- Exemple de pratique de lecture avec le numérique (Lire Couleur) ;
- Production d'écrits collaboratifs (Webdocumentaire « Raconte ta ville ») ;
- Interactivité dans la classe à l'aide d'outils numériques (UNITY3D) ;
- Codage au service de la culture ;
- Gestion et animation d'une classe à partir d'outils numériques (Tablettes) ;
- Production écrite interactive (Comic Life) ;
- Exemple d'usages pédagogiques de l'ENT académique COLIBRI ;
- Usages pédagogiques en Classe ATAC (Apporte Ton Appareil en Cours) ;
- ...

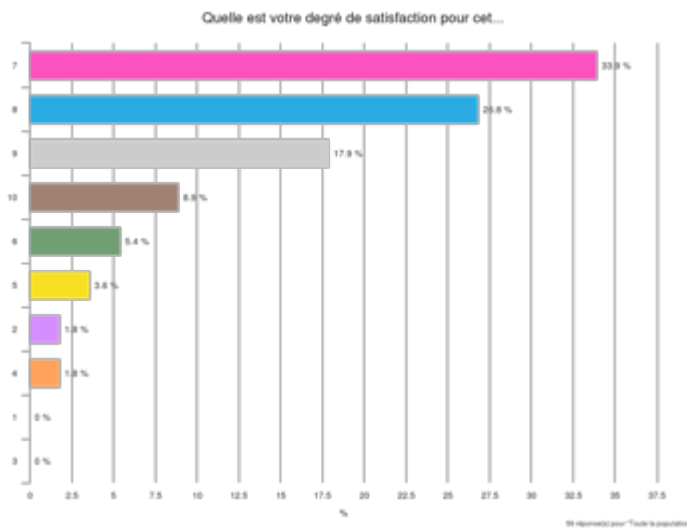
L'atelier le plus plébiscité par les enseignants est « Exemple d'usages pédagogiques avec l'ENT académique ». Avec le déploiement de l'ENT COLIBRI dans le 2nd degré depuis la rentrée scolaire 2017, les enseignants semblent intéressés par ce nouvel espace numérique de travail et tendent à s'impliquer fortement à l'utilisation de celui-ci dans leurs pratiques pédagogiques.

Avez-vous trouvé ces ateliers pertinents ?



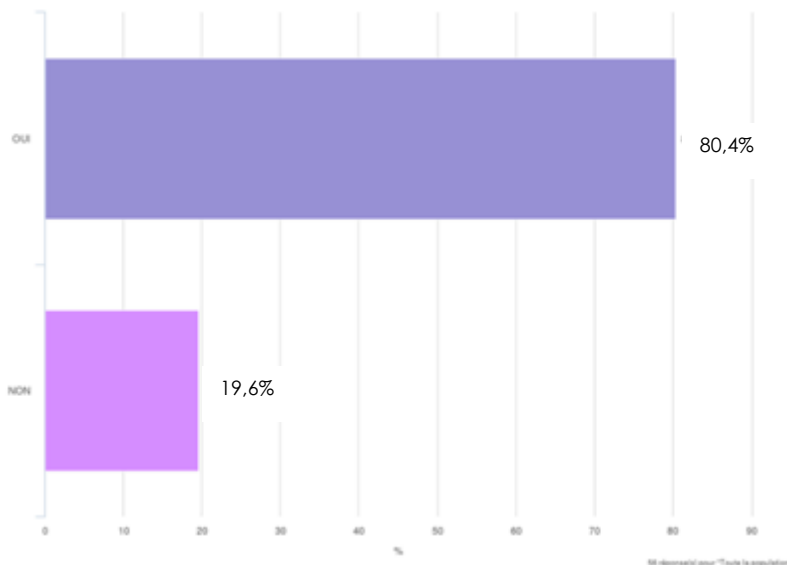
Des ateliers répondant aux attentes des enseignants.

Degré de satisfaction pour cet évènement

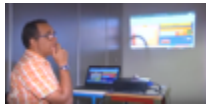


Des enseignants majoritairement satisfaits de cette prestation et souhaitent qu'elle soit renouvelée l'année prochaine.

Avez-vous ou pe ... investir une ou des pratiqu...



Des pratiques réinvesties dans les établissements.



La « Marmite numérique », les médias en parlent :
 ATV Martinique – Journal du 24 janvier 2018 : <https://t.co/0tYmRA5V4Z>



Résultats de l'enquête de satisfaction réalisée auprès des enseignants

Points forts	Points d'amélioration
<ul style="list-style-type: none"> - Pluralité des thèmes - Multiplicité des ateliers - Convivialité - Richesse d'informations - Échanges entre collègues / partage d'expérience - Réinvestissement immédiat possible - Présentation contextualisée (expérience réelle) - Démonstration courte - Qualité des ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> - Réitération de l'événement dans l'année - Amélioration des rotations d'atelier - Inscription en ligne en amont - Renseignements plus nombreux sur les ateliers - Plus de pratique / manipulation - Augmentation de la capacité d'accueil des salles - Enregistrement des ateliers - Cartographie des pratiques - Diminution le nombre d'ateliers - Augmentation de la durée des ateliers - Proposition davantage d'ateliers à destination du secondaire et des lycées professionnels - Amélioration de la préparation logistique en amont en utilisant les réseaux sociaux

Pas de réinvestissement dans ma classe (pourquoi ?)	Réinvestissement dans ma classe (précisez)	Suggestion de pratiques pour l'année prochaine
<ul style="list-style-type: none"> - Manque de moyens dans mon établissement - Réseau internet peu fiable dans mon établissement - Manque d'infrastructure - Inadapté à ma discipline ou à ma section 	<ul style="list-style-type: none"> - Formation des enseignants dans mon établissement - Colibri - Classe ATAC - Classe inversée - Évaluation numérique - Ludiscape - Answer garden - Géogébra - Dictée numérique - Tactiléo <p><i>(en gras, les pratiques les plus prisées et reprises dans les classes)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation du téléphone portable au lycée - Des outils pour les enfants « dys » - Utilisation des tablettes avec les élèves - Travail collaboratif - Utilisation des polices - Mathématique dans Word - L'écriture professionnelle (rapport de stage) et communication avec les élèves LP - Utilisation de l'ENTBOX comme serveur local - Exploitation de PRONOTE

La Marmite numérique : Perspectives pour la prochaine édition :

- Réitérer la marmite numérique sur plusieurs temps au cours de l'année ;
- Enregistrer et diffuser les ateliers ;
- Cartographier et recenser les pratiques pédagogiques présentées lors de l'évènement ;
- Améliorer le format des ateliers ;
- Proposer davantage d'ateliers à destination du secondaire et des lycées professionnels.

Journées numériques

Des ateliers sur les pratiques pédagogiques ont été mis en place : les référents numériques, les formateurs au numérique, ainsi que Canopé ont assuré des interventions dans les établissements scolaires durant toute la semaine.

Forum des métiers numériques

Le forum des métiers numériques s'est tenu le vendredi 26 janvier 2018. Cette manifestation a permis la rencontre entre les professionnels locaux travaillant avec le numérique et les élèves afin d'échanger sur leurs parcours de formation et professionnel.

Les objectifs de cette manifestation étaient :

- Permettre aux élèves de :
 - Découvrir les métiers qui touchent au numérique ;
 - Mieux guider leur choix d'orientation professionnelle ;
 - Mieux construire leur parcours de formation.
- Valoriser les entrepreneurs locaux actifs dans le numérique qui proposent des projets innovants liés au numérique.

Plus de 200 élèves (collégiens et lycéens) ont pu bénéficier des précieux conseils de leurs aînés. Certains ont pu échanger des contacts et prendre des selfies avec le célèbre youtubeur martiniquais « Bobby Prod ».

Le forum des métiers du numérique en image :



Le hackathon pédagogique

Le jeudi 25 janvier s'est tenu le hackathon pédagogique des Sciences de la Vie et de la Terre. 5 équipes ont relevé le défi de créer des scénarii pédagogiques intégrant le numérique autour du thème du développement durable en mobilisant leurs connaissances et l'intelligence collective. Chaque équipe a présenté sa production devant un jury constitué de la Déléguée Académique au Numérique, du Chef de projet à la Mission d'incubation de projets numériques de la Direction du Numérique pour l'Éducation, M. Lionel GARNIER, de Mme l'IA/IPR de SVT, de membres de Canopé et des partenaires du privé. Les meilleures contributions ont été récompensées.

Le hackathon pédagogique en images :



Six concours mis en œuvre dans l'académie

- Défi robotique « Escapebot » (42 classes participantes) ;
- « Concours affiches de la Semaine du numérique à l'École » (17 participants) ;
- « Blog ta Semaine du numérique » (3 groupes de participants) ;
- Quizz numérique (46 classes participantes) ;
- Concours de programmation à destination des classes de ISN (5 lycées participantes) ;
- Concours "Twitte ta Semaine du numérique" à destination des enseignants.

D'autre part, l'académie, par le biais de la DANE, s'est engagée dans le prêt de tablettes de classes mobiles, et de matériel robotique afin de prolonger l'expérimentation de situations d'apprentissage intégrant le numérique ou d'aider à l'élaboration de projets pédagogiques innovants intégrant le numérique.