



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

LE NUMÉRIQUE
AU SERVICE
DE L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

ÉDITO

Un numéro d'automne sous le signe de la programmation avec la semaine européenne du code qui se déroule du 5 au 20 octobre 2019. L'an dernier déjà, la lettre numérique départementale se faisait l'écho de cette manifestation pour inciter les écoles à se jeter dans l'aventure. Ce 21ème opus ne déroge pas à la règle en relayant supports et initiatives qui permettront aux enseignants de participer à cette opération.



N'hésitez pas à vous lancer ! Code Week met à votre disposition un guide pratique, une boîte à outils, des ressources et des modules d'apprentissage. Les ERUN du département sont à votre écoute pour vous aider à organiser des activités ou des ateliers dans vos classes. La DSDEN publie sur son site des fiches de retour d'usages qui sont autant d'exemples possibles.

Si vous souhaitez approfondir la réflexion et vous former plus avant, faites un clic sur... ou allez en page deux.

Et surtout, préparez-vous pour le concours Castor du mois de novembre !

V. Garcia-Gillet

IEN Mission Numérique

DU CÔTÉ DE CHEZ CANOPÉ

Apprendre par le jeu

Base de fiches pédagogiques - Jeux de cartes et de plateau

Vous souhaitez utiliser des jeux de cartes ou des jeux de plateau pour les intégrer à vos séances de classe ou à vos animations pédagogiques ? Cet espace est fait pour vous ! Retrouvez facilement un jeu et son accompagnement pédagogique pour une utilisation en classe ou dans des activités périscolaires. Une base de fiches pédagogiques, de retours d'expériences et d'animations vous accompagne dans l'utilisation de jeux « grand public » pour les apprentissages, du cycle 1 au lycée.



<https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>

N. Haushalter - Atelier Canopé 92

Éduscol

Code Week 2019
semaine européenne du code

<https://eduscol.education.fr/sti/actualites/codeweek-2019-semaine-dediee-au-code-et-la-programmation-numerique>

Code Week

Le site officiel de la semaine du code

CodeWeek.

<https://codeweek.eu>

Prim à bord

GéoméScratch, un défi pour apprendre à programmer



<https://primabord.eduscol.education.fr/geomescratch-un-defi-pour-apprendre-a-programmer>

DANE

Robotik'Tour
à l'école Ronsard de Courbevoie



<http://codefi.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article118>

UN CLIC SUR...

Innovation pédagogique

Institut Mines - Télécom



Le codage est un langage, mais pourquoi et comment ?

<https://www.innovation-pedagogique.fr/article4339.html>

REPÉRÉ POUR VOUS

Code Week



modules d'apprentissage de la semaine du code

<https://codeweek.eu/training>

LU POUR VOUS

Code toi-même !



Alexandra Bernard
éditions Nathan
collection Dokéo/série FabLab

La DSDEN aux côtés des classes

Sur le site de la DSDEN 92, dans la rubrique « École du numérique », des fiches de retours d'usages sont publiées régulièrement. Ces exemples d'utilisation du numérique relayés par les ERUN du département sont à votre disposition pour donner envie, essayer, tenter de mettre en oeuvre des séances pédagogiques s'appuyant sur le numérique. Dans le cadre de la Semaine du code, vous pouvez vous appuyer sur ces témoignages de classe pour vous lancer dans le « Code Week ». N'hésitez pas à solliciter un ERUN pour vous épauler dans cette démarche !

Inscrivez votre classe et ajoutez une activité sur la carte : <https://codeweek.eu/schools>

Découvrez les fiches sur le site de la DSDEN : Actions et dispositifs -> École du numérique -> Du côté des classes
<http://www.ac-versailles.fr/dsd92/cid136071/du-cote-des-classes.html>

1	PS	» Programmer les déplacements d'un robot dans le contexte d'une histoire NOUVEAU
2	GS	» Des Beebots parcourent la ville
3	GS-CP	» Défis Beebots entre classes de grande section et de cours préparatoire
4	CP	» Découvrir Nao, Thymio et Scratch
5	CP	» Les Robots : des objets techniques, des objets culturels
6	CE1	» Les Robots : des objets techniques, des objets culturels
7	CM2	» Découvrir le robot Sphero Mini

Cycle 3@interdegré.92

La semaine européenne du codage est une occasion de partager les initiatives, séances ou démarches liées à une première initiation à la programmation.

Dans le cadre de cette opération, des ateliers regroupant des élèves de CM1, CM2 et 6e peuvent être organisés au collège ou dans les écoles. Les ERUN et conseillers de bassin peuvent être sollicités pour organiser ces temps de pratiques inter-dégré.

Formation

M@gistere - Premières activités de programmation pour comprendre le numérique (DGESCO)



MOOC - CNAM : introduction aux technologies des médias interactifs numériques - programmation objet : premiers pas en Java - Apprendre à coder avec Python <https://www.fun-mooc.fr>



Class'Code <https://project.inria.fr/>

Fête (faites) de la science



Pour lancer la 28ème édition de la Fête de la science, un dispositif exceptionnel « Science en direct », gratuit et ouvert à tous, sera déployé le samedi 5 octobre de 12h à 20h30 et le dimanche 6 octobre de 12h à 19h sous la Canopée du Westfield Forum des Halles, rue Berger, au cœur de la ville de Paris. De nombreux scientifiques rencontreront petits et grands durant tout le week-end, animé par Fred Courant et l'équipe de l'Esprit sorcier. Et si vous ne pouvez pas venir, pas de problème ! L'événement sera retransmis en direct à la télévision et sur le web (cliquez sur les encadrés ci-contre). Venez (ou regardez) nombreux, c'est pour la science et c'est gratuit ! :)

<https://www.fetedelascience.fr/pid34623-cid145332/inauguration-officielle-venez-vivre-la-science-en-direct.html>

Le concours !

L'édition 2018 a été un grand succès, avec 676 301 participants dans 3787 établissements ! La prochaine édition du concours Castor aura lieu du 10 novembre au 6 décembre 2019.
<http://castor-informatique.fr>

Si vous êtes enseignant, inscrivez-vous dès maintenant comme coordinateur. En attendant l'édition 2019 du Castor, vous pouvez rejouer les concours passés ou apprendre la programmation sur France-ioi.org

À suivre dans le prochain numéro !

