

CONSEIL NUMERIQUE DU 15.03.2022

Ressources clefs

1. Installation du Conseil numérique

- ✓ LE NUMERIQUE A L'ECOLE => ZOOM SUR L'EMI...



ET DEMATERIALISATION DES DEMARCHES ADMINISTRATIVES DE LA COMMUNICATION...

- ✓ L'ACTUALITE NATIONALE ET LOCALE : Circulaire « Une nouvelle dynamique pour l'EMI » 01/2022, Vademecum pour l'EMI, Vademecum pour créer une webradio scolaire, etc. 02/2022 ET démarche TNE / Territoires Numériques Educatifs
<https://eduscol.education.fr/1531/education-aux-medias-et-l-information>
https://www.ac-guadeloupe.fr/www/la_guadeloupe_rejoint_le_dispositif_tne
- ✓ LIEN AVEC LE PARCOURS CITOYEN / CESC & METIERS DE DEMAIN (compétences psycho-sociales UNESCO=
<https://www.education.gouv.fr/bo/22/Hebdo4/MENE2202370C.htm>
https://www.education.gouv.fr/bo/16/Hebdo25/MENE1616142C.htm?cid_bo=103533
<https://eduscol.education.fr/1558/le-parcours-citoyen-de-l-eleve>



2. Etat des lieux et perspectives → 2 axes de travail = accès / ressources ET formations / développement professionnel

- ✓ ACTEURS ET PARTENAIRES
- ✓ MISE EN ŒUVRE DE PIX
- ✓ ENT NEO
- ✓ ASSR, Ev@LANG, etc.
- ✓ OUTILS DE COMMUNICATION ET DE VALORISATION DU COLLEGE
- ✓ DEMATERIALISATION DES DEMARCHES ADMINISTRATIVES
- ✓ DEMARCHE TNE => OBJECTIFS : PARTIR DES BESOINS DES EQUIPES, AGIR SUR L'ARCHITECTURE SCOLAIRE (complémentarité des équipements et espaces dédiés), MONTER EN COMPETENCES (« établissement / collectif apprenant »),

3. Quelques ressources pédagogiques

- ✓ Exploiter toutes les potentialités de l'**ENT** : <https://eduscol.education.fr/199/usages-des-espaces-numeriques-de-travail-ent> => publier des travaux d'élèves, travailler en collaboration pour une réalisation commune, mettre à disposition / utiliser des ressources (Eduthèque, logiciels disciplinaires, etc.)

- ✓ Trouver le « petit » **OUTIL** adapté à son besoin :
<https://aurelielambourde.clg.ac-guadeloupe.fr/ressources-equipe-outils-numeriques-du-quotidien-serious-games/>
<https://outilstice.com/>
<https://framalibre.org/annuaires/logiciel>

- ✓ Intégrer l'**EMI** et les **SERIOUS GAMES** dans sa progression pédagogique / Enseigner avec le numérique
<https://www.clemi.fr/> (brochure annuelle, SPME, etc.)
<https://aurelielambourde.clg.ac-guadeloupe.fr/ressources-equipe-outils-numeriques-du-quotidien-serious-games/>
<http://www.pearltrees.com/celinedufour84>

- ✓ Articuler apprentissages ET **ARCHITECTURE SCOLAIRE** / classe flexible, mutuelle, classe inversée voire renversée, etc.
<https://archiclasse.education.fr/>
https://www.ted.com/talks/vincent_faillet_changer_la_classe_pour_changer_l_ecole?language=fr