



**Le GEMTIC
et
le Vice-Rectorat de Mayotte**

vous présentent le programme de

La Semaine du Numérique

Du lundi 15 avril au vendredi 19 avril 2019

MJC de Kawéni



Lundi 15 avril de 13h à 17h

Mardi 16 avril de 13h à 17h

Présentation de différents outils numériques sous forme de stands pour que les visiteurs puissent découvrir les usages possibles et manipuler ces outils.

Atelier 1 - NEO, l'ENT académique



Comment introduire cet outil dans le quotidien de la classe ? Venez découvrir des exemples d'utilisation des différentes applications disponibles dans NEO.

Atelier 2 - Logiciel Mindview

MindView est l'outil de mind mapping pédagogique parfait pour encourager la créativité, faciliter la réflexion et approfondir la compréhension des sujets abordés.



Atelier 3 - La robotique



La robotique intéresse les jeunes ! Le simple fait de présenter le robot mobilise tout de suite l'attention et souvent fascine même les plus réticents à l'apprentissage des sciences et des techniques.

Atelier 4 - Arduino

Une carte Arduino permet de piloter un système de manière interactive. Par exemple gérer automatiquement l'ouverture d'une porte de garage, envoyer un SMS quand le jardin est trop sec et gérer le système d'arrosage à distance, ...



Atelier 5 - Drone



Venez découvrir l'utilisation d'un drone en classe. Que ce soit en EPS, en sciences, en géographie, en lettres : des applications pour toutes les disciplines.

Atelier 6 - Tablettes et Wizzbe au collège

Des exemples d'utilisation de l'application Wizzbe pour travailler en classe sur les tablettes avec les élèves dans toutes les disciplines.



Atelier 7 - Tablettes au lycée



Les tablettes se déploient petit à petit dans les lycées. Quel type d'applications en classe ? Que faire avec les élèves ? Venez découvrir quelques exemples d'activités.

Atelier 8 - Classkraft, plickers avec les tablettes

Des applications pour rendre les cours plus dynamiques, les élèves davantage acteurs. Avec une tablette ou un téléphone, venez découvrir comment utiliser ces applications.



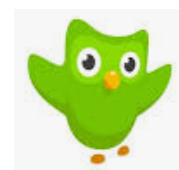
Atelier 9 - TBI Mobile



Envie d'un tableau numérique interactif ! Venez découvrir le module Edge et son utilisation.

Atelier 10 - Application Duolingo

La plateforme d'apprentissage des langues la plus populaire au monde est désormais disponible dans les classes.



Atelier 11 - Baladodiffusion



La baladodiffusion, un outil permettant de travailler les compétences orales des élèves et utilisable dans toutes les disciplines.

Atelier 12 - Plateforme PIX

La plateforme PIX permet d'évaluer, de développer et de certifier des compétences numériques. Venez tester vos compétences numériques et découvrir cette plateforme.



Atelier 13 - Scanner 3D



Un scanner 3D pour quels usages en classe. ? A quoi cela peut-il service ? Quels apports pour les élèves ?

Atelier 14 - Fluence

Un protocole de recherche en lien avec le CNRS de Grenoble pour améliorer les capacités de lecture et de compréhension des élèves. Des applications à découvrir.



Atelier 15 - Eduthèque, BRNE



Venez découvrir des ressources diverses et variées pour enrichir les séquences de cours : Eduthèque, BRNE, ...

Inscrivez-vous avant le 5 avril 2019



Mercredi 17 avril de 8h à 16h

La WEBCUP Junior

Neuf équipes de quatre lycéens de plusieurs lycées de l'académie vont concourir pour gagner le premier trophée de la Webcup Junior.

Les équipes auront 5 heures pour concevoir la meilleure page web sur le thème qui leur sera dévoilé à 8h30. Pour gagner, il faudra

- Programmer la page Web
- Insérer un contenu intéressant
- Créer un design attrayant.

Des retransmissions en direct seront mises en place dans les quatre lycées participants pour que leurs camarades puissent suivre la compétition.

Soutenez votre équipe préférée :

- Lycée Bamana,
- Lycée Tani Malandi
- Cité du Nord
- LP de Kawéni.



La remise des prix aura lieu vers 16h

Jeudi 18 avril de 8h30 à 16h30

Une quinzaine d'entreprises en lien avec le numérique viendront promouvoir la filière du numérique et présenteront les métiers de demain.

Ce sera l'occasion d'échanger, de discuter et de créer des liens avec ces entreprises, de découvrir de nouveaux territoires de PFMP ou de stage.

Ce sera aussi l'occasion de découvrir de nouveaux métiers et de les promouvoir auprès du grand public et des élèves.

Cette journée est ouverte à tous les professionnels et les particuliers qui souhaitent découvrir ces entreprises locales, à tous les personnels de l'éducation nationale et en particulier aux professeurs principaux qui s'investissent dans l'orientation des élèves.

Le lycée Bamana profitera de cette journée pour présenter ses filières en lien avec le numérique.

Le lycée de Dzoumogné présentera les outils numériques utilisés dans les formations des métiers du bâtiment.

Inscrivez-vous avant le 11 avril 2019



Vendredi 19 avril de 8h à 16h

La ROBCUP Junior

Huit équipes de quatre élèves de huit collèges de l'académie vont concourir pour gagner le premier trophée de la Robcup Junior.

Chaque équipe aura 30 min pour secourir une victime prise au piège d'un labyrinthe. Pour cela, il faudra programmer un robot pour qu'il réussisse la mission de sauvetage.

Des retransmissions en direct seront mises en place dans les huit collèges participants pour que leurs camarades puissent suivre la compétition.

Soutenez votre équipe préférée :

- Collège de Majicavo
- Collège de Koungou
- Collège de Bandrélé
- Collège de Dembéni
- Collège de Tsingoni
- Collège de Labattoir
- Collège de MGombani
- Collège de Doujani.



La remise des prix aura lieu vers 16h

Le Vice-Rectorat et le GEMTIC remercient

