



Domino, une solution numérique complète pour le cycle 2

Domino est une solution numérique complète et innovante impulsée par le MENJ, au service des pratiques des enseignants en cycle 2 pour contribuer à l'acquisition des fondamentaux chez tous les élèves. Son lancement est prévu d'ici le printemps 2023, pour un accès gratuit à toutes les classes de cycle 2 pendant ces deux prochaines années (voire 2 années supplémentaires jusqu'en 2027). Le site compagnon (déjà ouvert en version bêta : www.domino.education) permet déjà de tester certaines ressources, dont une grande variété de ressources clés en main favorisant la différenciation et l'inclusion. Deux contextes d'accès sont prévus : GAR et hors GAR avec une offre réduite.

Des ressources au service de l'inclusion



Grâce au dispositif Édu-Up (soutien de la production de solutions numériques innovantes et adaptées), de nombreuses ressources numériques prenant en compte les besoins de tous les élèves et répondant aux exigences de l'école inclusive sont mises à disposition des enseignants et de leurs élèves le plus souvent en accès direct et gratuit. Pour les découvrir : <https://eduscol.education.fr/2258/des-ressources-numeriques-innovantes-et-adaptees-grace-au-dispositif-edu>

Dans le GAR !

Des webinaires sur les ressources de Lycée Connecté



Ce pad agrège tous les liens vers les webinaires de présentation des ressources lycée connecté ainsi que des tutoriels d'utilisation de l'ENT : <https://dgxy.link/RessLC>

Nouveauté Pix Orga !

L'avez-vous remarqué ? Si vous êtes membre de Pix orga, dans la rubrique « élèves » il est désormais possible en cliquant sur un nom de voir les différentes campagnes auxquelles il ou elle a participé.

Stratégie numérique pour l'éducation 2023-2027

Le ministre de l'Éducation nationale, Pap Ndiaye, a présenté le 27 janvier la « stratégie numérique pour l'éducation 2023-2027 », qui « repose sur une série de mesures pour renforcer les compétences numériques des élèves et accélérer l'usage des outils numériques pour la réussite des élèves ». Cette stratégie mentionne que les enseignants doivent pouvoir à la fois s'appuyer sur des outils souverains, sécurisés, libres et communautaires.

Télécharger le document : <https://www.education.gouv.fr/media/120418/download>

Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques



Publiée en février, cette charte organisée en 14 articles vise à faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion, mais aussi de droit et de vigilance. Dans le cadre de l'appropriation de cette Charte, l'ensemble des membres de la communauté éducative est invité à répondre à un court questionnaire afin de recueillir les impressions et les besoins de chacune et chacun et permettre ainsi la co-construction du futur espace de ressources qui sera prochainement associé à ce document.

Pour en savoir plus, télécharger la charte et accéder au questionnaire :

<https://eduscol.education.fr/3730/charte-pour-l-education-la-culture-et-la-citoyennete-numeriques>

Un entretien avec ChatGPT

Vous avez sûrement entendu parler de ChatGPT et de la révolution que va sans nul doute provoquer ce type d'outil. Le bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée de la DNE a effectué une expérience originale en simulant un entretien avec cet agent conversationnel sur le thème du numérique en éducation.

Retrouvez ici le compte rendu de cette expérience :

<https://edunumrech.hypotheses.org/7635>

Les décodeuses du numérique

Publiée par l'Institut des sciences de l'information et de leurs interactions (INS2I) du CNRS, cette BD vise à mettre en avant la diversité des recherches en sciences du numérique et contribuer à briser les stéréotypes qui dissuadent les femmes de s'engager dans cette voie.

Elle est en consultation libre et en téléchargement sur cette page (il est possible également d'en commander un exemplaire papier) :

<https://www.ins2i.cnrs.fr/fr/les-decodeuses-du-numerique>



LE SRANE À LIMOGES

Le SRANE est chargé d'accompagner le développement des usages du numérique au service de la pédagogie. Il met en œuvre la politique numérique éducative de l'académie en partenariat avec les collectivités locales. Il accompagne les établissements au quotidien, encourage les innovations et participe à leur diffusion.

Notre site

<https://www.ac-limoges.fr/numerique-educatif-121855>

Notre Offre de formation

Retrouvez notre offre de formation sur le site de l'EAFCLimoges ou sur notre site : <https://www.ac-limoges.fr/offre-de-parcours-de-formation-de-l-eafc-123389>

Nous contacter

ce.dane@ac-limoges.fr

Archives de la LINE Limoges

<https://www.ac-limoges.fr/numerique-educatif-121855>

PAUSE NUMÉRIQUE LYCÉE CONNECTÉ



Nous vous proposons la mise en place d'un RDV régulier avec la Région et le SRANE : nouveautés dans lycée connectée, expérience utilisateur, résolution de vos problématiques techniques...

Public : RRUPN lycées, administrateurs de LC, professeurs-documentalistes.

Horaire : 13h - 13h30

Prochaines dates :

- lundi 27 mars
- vendredi 7 avril
- mercredi 26 avril
- vendredi 12 mai
- lundi 22 mai

Dates et thèmes à retrouver dans votre agenda Lycée Connecté.

Lien de connexion à la salle de conférence "Pause numérique" : <https://mon.lyceeconnecte.fr/webconference/rooms/9dbfe543-c3fd-42a6-94e3-06d7024a68a1/join>

Zoom sur l'ENT Creuse... Outil Réservation de ressources

L'outil de réservation de ressources, disponible pour les enseignants, la vie scolaire et les personnels administratifs, possède plusieurs avantages :

- outil en ligne permettant la consultation et la réservation en dehors de la présence dans l'établissement ;
- nombre illimité de ressources qu'il est possible de créer ;
- réservation et consultation faciles à paramétrer par l'utilisateur.

Seul l'administrateur ENT peut créer une nouvelle ressource. Pour faciliter la gestion et la réservation, il peut regrouper les ressources par domaine (salles spécialisées, matériel numérique, etc...). Il peut aussi différencier l'accès à chaque ressource en fonction du profil de l'utilisateur. Par exemple, la possibilité de réserver une salle de réunion peut être limitée au secrétariat.

Lors de la réservation, l'utilisateur a la possibilité d'indiquer si une recurrence et de sélectionner la fréquence et la date de fin de la récurrence. Exemple : reservation de la salle information tous les vendredi de 8h à 9h pendant 1 trimestre.

Remarque : Pour chaque ressource, l'administrateur peut paramétrer la durée maximale de la réservation ainsi qu'un seuil de réservations par utilisateur pour l'année scolaire. Il peut aussi rendre une ressource indisponible durant une période donnée (une salle informatique en maintenance par exemple).

Un tutoriel, accessible uniquement aux utilisateurs de l'ENT, est disponible à l'adresse suivante :

<https://www.skolengo-academy.org/fr/formations/tutoriels/services-personnels/reservation-de-ressources/reserver-une-ressource>

Agenda

✓ 23-24 mars 1^{re} édition des rencontres professionnelles de la médiation numérique en Haute-Vienne

Thème : Logiciels libres et aux services numériques éthiques.

Lieu : BFM de Limoges.

Principe : conférences et ateliers pratiques pour sensibiliser et former aux enjeux des logiciels libres.

Programme : <https://hauteviennenumerique.fr/rencontres-mediation-numerique-87/>



✓ 5 avril Journée académique de l'innovation

Thème : Enseigner autrement, apprendre mieux

Lieu : INSPE, Limoges

Programme : <https://nuage02.apps.education.fr/index.php/s/SRz5egS8EK3Z96x>

Inscriptions : <https://vu.fr/MLzq>



✓ Jusqu'au 20 avril Donne ta langue au chercheur sur le thème du numérique !



L'Université de Limoges et Récréasciences, vous proposent de poser vos questions concernant le numérique directement aux chercheurs et experts du territoire Limousin grâce au projet Lire2.

Les réponses seront apportées lors d'un événement public le 23 juin 2023.

Toute le monde peut participer !

Pour poser vos questions :

<https://www.unilim.fr/science-et-societe-donner-sa-langue-au-chercheur/>

✓ 2 mai Journée finale académique Jeux Fabrique

Lieu : Région Nouvelle Aquitaine - Maison de Limoges (boulevard de la Corderie, Limoges)

Horaire : 9h-16h

Au programme : stand de présentation des jeux réalisés par les élèves, stands d'éditeurs de ressources, ateliers. N'hésitez pas à venir y faire un tour si vous êtes disponible !

