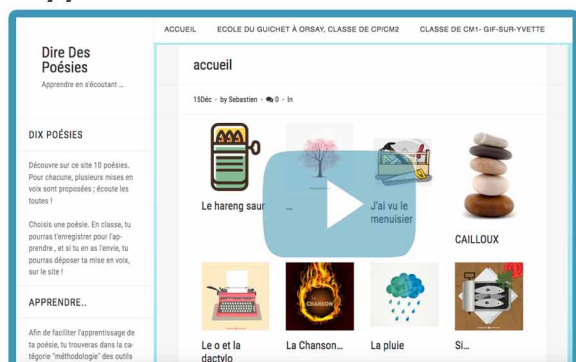


EXPERIMENTATIONS NUMERIQUES

- Apprendre en s'écoutant -



Dans le but de mémoriser, de mettre en voix et de réciter des textes de poésie, des élèves de cycle 3 vont être amenés à utiliser des outils numériques afin de s'enregistrer.

Le but de cette expérimentation est d'évaluer l'intérêt de ce type de pratique dans l'acquisition de compétences en langage oral, en autonomie et dans l'accès à la culture littéraire.

➔ [Article, vidéos, tutoriels à retrouver sur Ressources91](#)

EDUSPOT : DES CONFERENCES



- «Mythes et réalités du numérique» & «liens entre neurosciences et numérique» -

André Tricot et Jean-Luc Berthier ont mené chacun une conférence lors du salon EduSpot à Paris en mars. Le premier s'est attaché à déconstruire certains mythes liés au numérique en se demandant « Sous quelles conditions le numérique améliore-t-il les apprentissages scolaires? ». Son intervention est maintenant disponible en ligne sur [le site de la WebTV](#).

De son côté, Jean-Luc Berthier a montré différents liens entre les neurosciences et le numérique : « Cognition de l'apprenant : quelle place pour le numérique ». Il a montré tout l'intérêt des logiciels de tests permettant un feedback rapide ou par exemple celui des exercices qui permettent de mieux s'entraîner et d'ancrer des procédures. Sa conférence est aussi en ligne : ➔ [conférence Neurosciences](#)

Un MOOC de formation « Apprendre et enseigner avec les sciences cognitives » est proposé sur le site <http://sciences-cognitives.fr/>. Il est ouvert à toute personne intéressée par l'intégration des sciences cognitives dans les modalités d'apprentissage et de formation.

L'APPLI TABLETTES DU MOIS : CARTES HEURISTIQUES

- Les nouveaux programmes conseillent leur utilisation -

Une carte heuristique est un diagramme qui représente les connexions de sens entre différentes idées, les liens hiérarchiques entre différents concepts. Selon son organisation, elle sera appelée carte d'idées, carte conceptuelle, schéma de pensée, carte mentale, arbre à idées... ➔ [Une vidéo disponible sur R91](#)

Réaliser une carte heuristique à l'aide d'une tablette permet d'ajouter une plus value numérique à sa réalisation. La carte pourra être réalisée collaborativement, elle sera facilement évolutive, elle intégrera du multimédia, permettra une lecture dynamique et sera facilement partageable. Les nouveaux programmes précisent d'ailleurs leur utilisation : rappel de textes ou de leçons, activités d'écriture, organisation des savoirs lexicaux, écrits de travail, ...

Avec un ordinateur, on utilisera volontiers l'application dédiée aux enseignants : [wisemapping](#).

Avec un Ipad, on citera l'application [Inspiration](#), très complète qui permettra de personnaliser très finement sa carte.

Avec une tablette Android, [MindMeister](#) permettra de réaliser des cartes heuristiques très facilement.



OBJECTIF LUNE

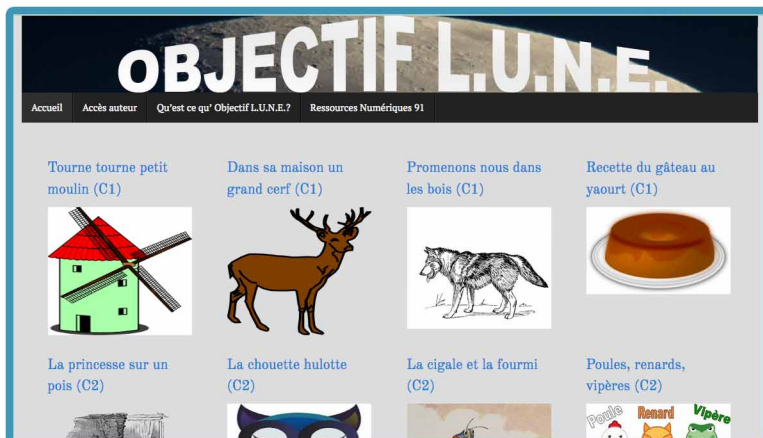


- Un temps fort du numérique dans l'Essonne -

Une grande partie des participants a aluni dans la « Mer de la tranquillité » : OBJECTIF LUNE atteint !

Une soixantaine de classes a participé à cette expédition sur la LUNE...

Bravo à tous les élèves et leurs enseignants qui ont effectué ce voyage.



Après avoir choisi un texte adapté à leur niveau, les élèves devaient l'enrichir en utilisant divers outils numériques. Ils devaient notamment mettre en forme le texte, insérer des images et ajouter du son.

N'hésitez pas à lire les productions réalisées sur le site. Vous pourrez y laisser vos impressions en remplissant le formulaire situé en bas des articles.

➔ [Le site Objectif LUNE](#)



Abonnez vous à la Newsletter : ➔

➔ Abonnez vous à notre fil Twitter @IEN_num_91