



CHARTRE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES



L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un enjeu majeur pour permettre à chacun et chacun d'exercer une citoyenneté éclairée dans un monde où le numérique est de plus en plus présent.

Support d'éducation pour la communauté éducative, la Charte consacrée à la culture et à la citoyenneté numériques s'inscrit pleinement dans la stratégie du numérique pour l'éducation et s'appuie notamment sur le cadre de référence des compétences numériques issu des préconisations européennes.

Cette charte est composée de 14 articles, organisés en trois parties :
 Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion,
 Faire du numérique un espace de droit,
 Faire du numérique un espace de vigilance.

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

Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion

1. La mise en œuvre d'une culture numérique permet d'acquiescer à l'égalité de territoires et de territoires de personnes.
2. Le plan de formation de formation des enseignants est un levier de développement de compétences, de pratiques numériques et d'usage responsable et éthique.
3. Le numérique participe à l'implication du parent d'élève et à la médiation entre les classes et le territoire, notamment en la réflexion collective.
4. L'usage des outils numériques permet de développer la créativité, l'innovation et l'entrepreneuriat.
5. L'accompagnement des élèves et des enseignants à l'usage responsable et éthique du numérique est un enjeu majeur de la culture numérique.

Faire du numérique un espace de droit

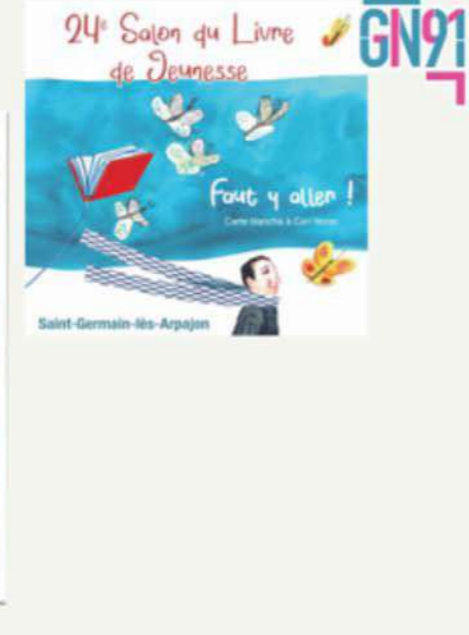
6. Le droit numérique est un droit fondamental, qui garantit à tous les citoyens l'accès à la culture numérique.
7. L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un levier de développement de compétences, de pratiques numériques et d'usage responsable et éthique.
8. L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un levier de développement de compétences, de pratiques numériques et d'usage responsable et éthique.
9. Les données personnelles et l'usage responsable du numérique sont des enjeux majeurs de la culture numérique.
10. Toute forme d'usage responsable du numérique est encouragée et soutenue par le territoire.
11. L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un levier de développement de compétences, de pratiques numériques et d'usage responsable et éthique.

Faire du numérique un espace de vigilance

12. Le numérique éducatif permet d'acquiescer à l'égalité de territoires et de territoires de personnes.
13. L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un levier de développement de compétences, de pratiques numériques et d'usage responsable et éthique.
14. L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un levier de développement de compétences, de pratiques numériques et d'usage responsable et éthique.

[CLIQUEZ !](#)

SALON DU LIVRE, POÉSIE ET NUMÉRIQUE



« A l'occasion du Salon du livre 2023, le Groupe Numérique a proposé un atelier en lien avec le thème de l'année : « Faut y aller ! Carte blanche à Carl Norac »

Déclamer avec une intention un poème choisi, utiliser une tablette pour l'enregistrer et constituer une bibliothèque sonore et poétique, voilà le défi lancé à 15 classes du département accompagnées par les ERUN du Groupe Numérique 91.

Sur le site ressources 91, retrouvez une vidéo des interventions en classe et aussi des ressources clé en main pour mettre en place cette séance dans votre classe : ce kit comprend la fiche de préparation, le support de présentation à vidéo-projecter, les supports élèves et les tutoriels des applications tablettes.

[POUR ACCÉDER AU KIT ET À LA VIDÉO](#)

[CLIQUEZ !](#)

APPS.EDUCATION EPISODE 2

Tubes

Accéder | Faire aux questions

Le streaming libre et responsable

Pour répondre aux besoins de publication et de diffusion de vidéos en streaming dans le contexte éducatif, le Ministère de l'Éducation nationale déploie des instances PseuJus thématiques fédérées entre elles permettant à tous les agents de créer leurs chaînes et de partager du contenu de manière sécurisée.

Vous avez découvert la plateforme apps.education.fr dans notre dernière Newsletter ?

Nous vous présentons aujourd'hui Portail Tubes. Cet outil permet de consulter de nombreuses ressources vidéo/audio pédagogiques, de les partager, de les télécharger. On peut également publier et partager ses propres vidéos/audios dans Portail tubes. Vous disposez de 20 Go de stockage ! Alors profitez-en.

[TUTORIEL](#)

[CLIQUEZ !](#)

FILESENDER

Le transfert sécurisé de fichiers volumineux

Envoyer des fichiers | Partager une invitation | Partager un lien

Voici un autre outil qui peut vous être utile : FileSender. Vous avez sans doute déjà eu besoin d'envoyer un fichier volumineux mais qui ne passe pas avec le webmail. FileSender permet de transférer ces fichiers trop volumineux de façon sécurisée, jusqu'à 100 Go via une interface web.

Une invitation par mail ou un lien URL direct vous permettent de les rendre disponibles au téléchargement au(x) destinataire(s) de votre choix.

[TUTORIEL](#)

[CLIQUEZ !](#)

STARTUP FOR KIDS

STARTUP FOR KIDS

PROPOSÉ EN PARTENARIAT AVEC LES MEILLEURS CADRES

DIMANCHE 16 AVRIL 2023

CENTRALE SUPÉLEC Gif-sur-Yvette

8-15 ANS

ENTRÉE GRATUITE

INSCRIPTION | PROGRAMME

ACTES ET TUTORIELS

Les 16 et 17 avril 2023, la Communauté d'agglomération Paris-Saclay organise la 5ème édition de Startup For Kids à Gif-sur-Yvette.

L'événement est gratuit, ouvert aux jeunes curieux de 8 à 15 ans, leur famille ainsi qu'aux enseignants.

Au programme : imaginer des futurs à travers des ateliers de créativité, la découverte de solutions innovantes, des échanges et débats autour de thématiques porteuses.

[CLIQUEZ !](#)

KALULU, POUR APPRENDRE À LIRE ET À CALCULER

Kalulu

Application pour apprendre à lire et à calculer.

L'application Kalulu, conçue par le laboratoire NeuroSpin (dirigé par Stanislas Dehaene) complète l'apprentissage de la lecture de la Grande Section au CE1. Elle permet un apprentissage en autonomie de la correspondance graphème-phonème par les élèves.

Le logiciel s'appuie sur les connaissances en sciences cognitives du laboratoire pour proposer un enseignement explicite, complet et ludique de la correspondance entre les sons et les lettres, ainsi qu'entre les nombres et les quantités.

L'application est proposée sur Android. Chaque tablette sur laquelle est l'application installée peut être utilisée par six comptes élèves différents. Un guide enseignant très complet est également disponible et propose un manuel de lecture suivant la progression de l'application.

[CLIQUEZ !](#)

JOYEUX ANNIVERSAIRE LE CLEMI !

40 ANS

d'ÉducMediasInfo Ensemble

Avec le CLEMI

#CLEMI40ansEnsemble

En 40 ans, le CLEMI est devenu l'opérateur de référence pour l'éducation aux médias et à l'information au sein du système éducatif. Reconnu en France, en Europe et à l'international, il propose une offre de formations, de ressources et de services en évolution permanente, afin de s'adapter et de répondre aux besoins de tous les personnels d'éducation et d'un public de plus en plus large et plus diversifié.

Le GN91 s'est appuyé sur certaines des ressources proposées pour alimenter ses actions départementales comme **CLASSE INVESTIGATION** (CLIQUEZ POUR DÉCOUVRIR).

Ce 40e anniversaire du CLEMI marque une étape importante pour l'ensemble des acteurs de l'éducation aux médias et à l'information. Le CLEMI, avec l'appui de ses réseaux académiques et partenaires, s'emploiera à le célébrer avec une programmation des initiatives #CLEMI40ansEnsemble.

[POUR DÉCOUVRIR LE DOSSIER SPECIAL 40 ANS DU CLEMI](#)

[CLIQUEZ !](#)

COD'ESSONNE ET EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE

COD'ESSONNE

Programmer du cycle 1 au cycle 4, sans utiliser de robots !

S'INSCRIRE

LE DÉFI EN VIDÉO

Les défis Cod'Essonne démarreront la période prochaine, du 11 au 26 mai 2023 ! Vous pourrez y travailler codage et programmation tout en abordant des notions clés du Développement Durable.

Chaque cycle pourra découvrir son support en ligne interactif permettant de déplacer un robot virtuel sur son environnement. Une version imprimable sera aussi à disposition.

[INSCRIVEZ-VOUS VITE !](#)

[CLIQUEZ !](#)

RESTONS CONNECTÉS



nous suivre sur Twitter
 notre site ressources
 pour vous inscrire

@IEN_num_91
 www.ressources91.ac-versailles.fr
 grouphenumerique91@ac-versailles.fr