

 Dans le cadre de la Semaine du Numérique à l'Ecole, éeement instituée par le Ministère de l'Education et le Vice Rectorat de la Polynésie française, la circonscription pédagogique a organisé une rencontre numérique regroupant les Unités d'Enseignement de l'ASH et des classes des écoles de Taaone et de Val Fautaua.

 Madame la Ministre de l'Education, Mme Nicole SANQUER, le Directeur général, M. Cyril DESOUCHES et l'inspecteur en charge des TUIIC, M. Jean-Louis LAFLAQUIERE ont éalement pu rencontrer les ées et faire le tour des ateliers.

L'objectif principal de cette rencontre éait de valoriser les productions numériques des ées mises en œuvre tout au long de l'année.

Celle-ci a permis éalement de faire découvrir des outils numériques, de mutualiser les pratiques numériques au service des apprentissages mais aussi de favoriser les échanges entre ées des dispositifs spécialisés et ées des écoles ordinaires.

Durant cette matinée, les ées des Unités d'Enseignement ont eu plusieurs statuts : tant tuteur ou animateur dans les ateliers d'initiation, tant présentateur dans l'amphithéâtre, spectateur écertains moments et aussi acteur dans certains ateliers.

Au programme de l'éeement : des ateliers d'initiation numérique, un espace de présentation avec un moment de démonstration d'impression en 3D.

Cinq ateliers de manipulation éaient proposés aux ées.

Atelier 1: Programmer avec Scratch

Les ées ont utilisé le logiciel Scratch pour programmer les déplacements d'un objet sur un écran. Cette initiation au langage de programmation va surtout leur permettre de mieux comprendre le monde numérique dans lequel ils vivent.

Atelier 2: Réliser un film en stop motion

Les ées ont utilisé l'application iStop motion sur tablette. Ils ont réalisé un clip vidéo selon la technique de l'animation, image par image, permettant de créer un mouvement épartir d'objets immobiles.

Atelier 3: Numérique et éeiciência auditive

Il s'agissait de sensibiliser les ées éla surdité. Ceux-ci éaient amenés évivre pleinement deux activités sur tablette. Placés dans des conditions de éeiciência auditive, ils devaient transcrire par écrit un texte préalablement enregistré dont les fréquences hautes ont éé supprimées.

Enfin une initiation éla LSF leur a éé proposée par les ées de l'Ulis TFA.

 Atelier 4: Numérique et éeiciência visuelle

Il s'agissait de sensibiliser les ées éla malvoyance. Les ées ont éouvert le braille ainsi que les différents outils utilisés :

imprimante braille, liseuse d'écrit mais aussi machine à écrire le braille.

Atelier 5: Produire avec des tablettes

Prise en main et découverte des plus-values des tablettes au travers d'un rallye d'activités numériques (QRcode, calcul mental, programmation des déplacements du robot DASH...)

Dans l'amphithéâtre, les élèves des UE ont présenté leurs productions numériques face au public composé d'élèves, de parents et d'enseignants : un serious game réalisé par la classe Teretia du CHM, un autre réalisé par les élèves de l'IIME Te Ana Hau de Pirae, des films stop motion réalisés par la classe Te vai puna du CHM, un journal télévisé réalisé par les élèves de l'IIME Tamaru Arii de Taravao, le livre numérique Te taure'a i te heipuni produit par les élèves de l'IIME Tearama de Paea et enfin le site Pem's labs conçu par les élèves de la PEMS de Moorea sur le thème des Tsunami.

En fin de matinée, les élèves et les adultes ont assisté à une démonstration du stylo 3D et de l'imprimante 3D : une impressionnante présentation faite par Mr Pierre-Henri SENESI, président de l'association AFEIP-Polynésie que nous remercions vivement.

articles/20170419_Rencontre numérique l'ASH