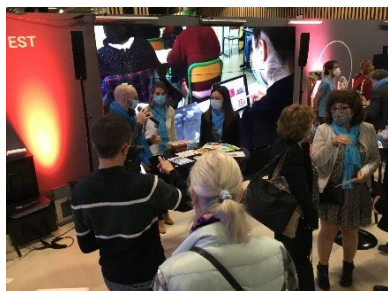


Actualités numériques de l'académie de Nancy-Metz

MetropoliDANE 2

Qu'est-ce que MetropoliDANE 2 ?



MetropoliDANE 2 est une aventure originale qui se présente sous la forme d'un jeu de piste numérique destiné à la formation des professeurs à l'usage des ressources numériques institutionnelles.

Les participants au jeu doivent explorer les différentes stations d'un réseau de métro, relever un défi numérique en équipe pluridisciplinaire et explorer toutes ses lignes afin de récolter les morceaux d'un même puzzle.

Chaque défi numérique est centré essentiellement autour d'une ressource institutionnelle et de son usage pédagogique associé.

Le jeu a été conçu pour présenter les ressources, et plus particulièrement pour manipuler les BRNE selon 3 thématiques : « je recherche » une ressource, « j'utilise » une ressource existante et « je conçois » mon propre module, en exploitant l'existant.

Conçu et produit par l'académie de Nancy-Metz, il est actuellement inscrit dans son plan de formation aux usages du numérique éducatif. Il propose une méthode de formation ludique à travers laquelle on devient acteur de sa formation. Il s'adapte à la pluridisciplinarité et apporte du contenu à un public d'une plus grande hétérogénéité.

Notre présence à Educaticice

Au mois de novembre dernier, nous avons eu la chance de présenter cet outil, au salon Educaticice qui a eu lieu à Paris Porte de Versailles. Durant les trois jours de salon, les visiteurs ont pu venir tester le dispositif, donner leur avis et repartir avec des kits afin de mettre le jeu en place dans leur académie.

Les réactions ont été si positives et enthousiastes que nous réfléchissons désormais à la possibilité d'un MétropoliDANE pour le premier degré.



<https://dane.ac-nancy-metz.fr/metropolidane-2/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ury0Ue1of-w>

NANCY-METZ

Partenariat entre la Fabrique des Possibles et la DANE de Nancy-Metz.

La Fabrique des possibles est un tiers-lieu dédié à l'inclusion et l'innovation sociale numériques, au bénéfice des habitants, des associations et des entreprises du QPV (Quartier Prioritaire de la politique de la Ville) de Vandoeuvre-lès-Nancy et au-delà. Toute l'ambition de la Fabrique des possibles est de rendre les choses possibles, c'est-à-dire ouvrir le champ des possibles, en faisant du numérique un outil d'inclusion et d'émancipation, en particulier auprès des habitants de ces quartiers populaires.



La DANE a élaboré un partenariat avec l'association pour y implanter un lab numérique. Ce partenariat naissant vise à apporter du soutien en matériel, moyens humains et logistique.

La première action menée a été une réussite. Une équipe de la DANE a reçu dans les locaux de La Fabrique des familles concernées par le DRE (Dispositif Réussite Educative) de la ville de Vandoeuvre. L'objectif était de les aider à prendre en main la tablette qui leur a été donnée dans le cadre du DRE pour leur permettre d'y installer ONE pocket, application pour suivre la scolarité de leurs enfants. Nous avons enrichi

cet atelier par des explications plus générales sur l'espace numérique de travail (ENT) ONE, sur leur smartphone et un ordinateur de démonstration. Ce premier atelier a été bénéfique pour les trois familles qui n'avaient initialement pas connaissance de l'existence de cet outil. Une belle première action pleine de sens qui sera poursuivie les semaines à venir.

D'autres projets et partenariats commencent à se dessiner. Nous étendrons les actions sur les ENT à MonBureauNumérique pour les parents du quartier de Vandoeuvre.

En association avec la cité scolaire Callot, nous recevrons des parents d'élèves en difficulté pour les aider à utiliser leurs outils numériques afin de renforcer leur lien avec l'école. L'objectif est d'approcher de 100% des parents de Vandoeuvre connectés à l'ENT de leurs enfants en fin d'année scolaire 2022-2023.

Nous lançons également un appel aux collèges et aux écoles du quartier touchés par la Fabrique des Possibles afin de permettre aux professeurs et à leurs classes de venir profiter de l'espace, des outils et de l'aide des médiateurs numériques de l'association et du lab numérique. En effet, chaque projet, du plus petit au plus important, doit pouvoir arriver à son terme dans ce Tiers-lieu qui offre de multiples possibilités : réalisation d'une règle à l'imprimante 3D, d'un jeu pour travailler les conjugaisons à la découpe laser, intervention sur les bons usages du numérique... Chaque projet trouvera sa place dans ce partenariat riche en idées et en opportunité.

