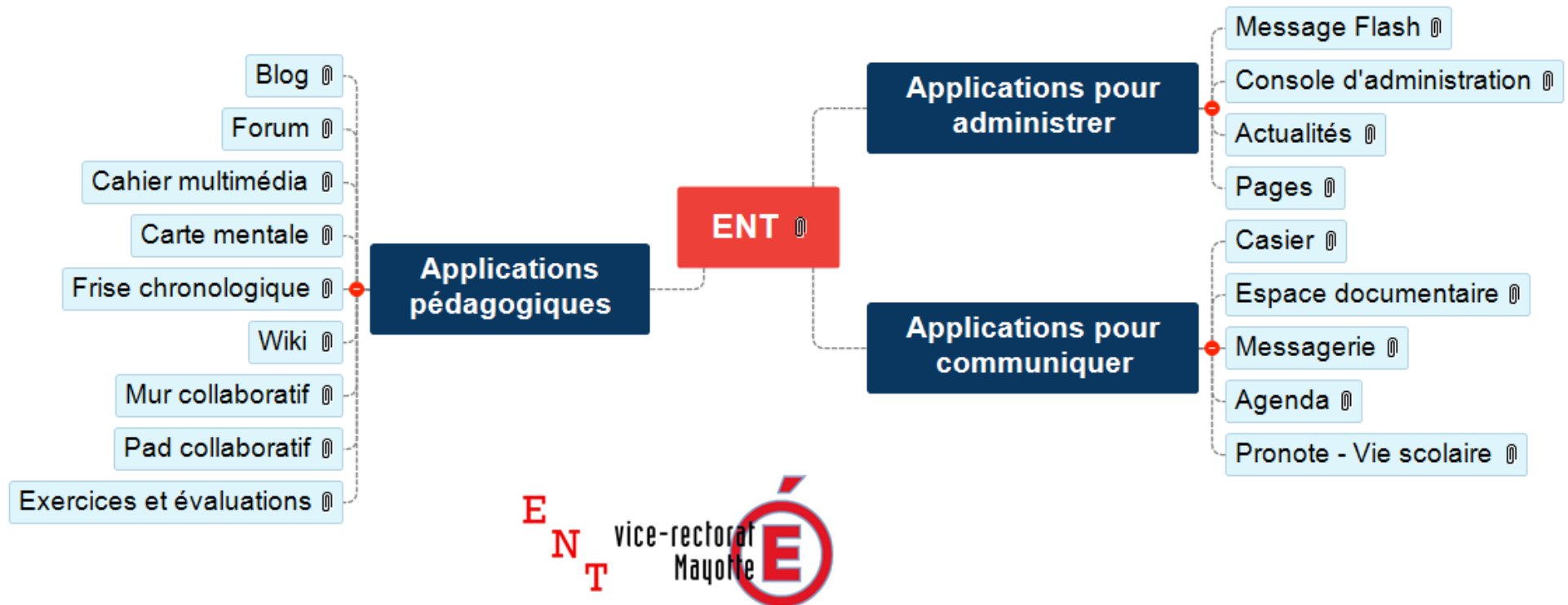


# Espace Numérique de Travail - Mayotte

POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE



<b>1. Applications pour administrer.....</b>	<b>5</b>
1.1. Message Flash .....	5
1.2. Console d'administration .....	5
1.3. Actualités.....	6
1.4. Pages .....	6
<b>2. Applications pour communiquer.....</b>	<b>7</b>
2.1. Casier .....	7
2.2. Espace documentaire .....	7
2.3. Messagerie.....	7
2.4. Agenda .....	8
2.5. Pronote - Vie scolaire.....	8
<b>3. Applications pédagogiques.....</b>	<b>8</b>
3.1. Blog .....	8
3.2. Forum .....	9
3.3. Cahier multimédia .....	10
3.4. Carte mentale.....	10
3.5. Frise chronologique.....	11
3.6. Wiki.....	11
3.7. Mur collaboratif.....	13
3.8. Pad collaboratif .....	14
3.9. Exercices et évaluations .....	14

L'**Espace Numérique de Travail** propose de nouvelles manières d'accéder à des ressources, de nouvelles façons de travailler, de nouvelles possibilités pour apprendre.

## Fabriquer, partager, s'impliquer Le numérique pour réinventer l'école !



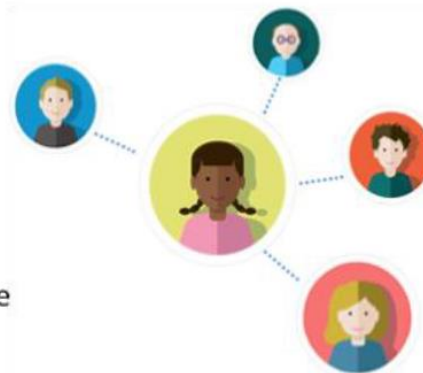
- Rendre l'élève acteur de son apprentissage
- Favoriser la créativité et le travail collaboratif
- Mettre en réseau toute la communauté éducative

Les élèves et les parents ont accès en création à la messagerie, à l'espace documentaire, à l'assistance et au cahier multimédia. Les autres ressources sont accessibles selon les partages réalisés par les enseignants et les administrateurs.

Les enseignants ont accès à toutes les applications pour communiquer et pédagogiques. Ils peuvent partager au fur et à mesure, et selon les besoins, les ressources avec toute la communauté éducative de l'établissement et d'autres établissements.

### Impliquer et connecter toute la communauté éducative : professeurs, élèves, parents

- Fabriquer des contenus éducatifs
- Animer des projets pédagogiques
- Communiquer et partager
- Développer un usage autonome et responsable du numérique et des réseaux sociaux



**Dans un environnement sécurisé et contrôlé par l'établissement scolaire**

De nombreuses applications et widgets sont déjà disponibles à l'ouverture de l'ENT. De nouvelles applications seront intégrées en cours d'année. L'**éditeur d'images** permet de retoucher directement les images au format PNG, JPEG et BMP dans toutes les applications. Il est possible de flouter facilement les visages sur les photos mises en ligne. L'**éditeur de texte** permet d'intégrer de manière simple des contenus multimédias dans toutes les applications.

« Linker » pour ajouter des liens vers des sites web ou vers n'importe quel contenu de l'ENT (document, blog, wiki, cahier multimédia,...)

Mise à disposition de gabarits

Insertion d'un code HTML

Insertion d'une image provenant de ma bibliothèque multimédia ou bien de mon réseau local. Outil intégré d'édition d'image

Editeur de formules mathématiques (Latex)

$$\sum_{n=1}^{+\infty} \frac{1}{n^2} = \frac{\pi^2}{6} .$$

Insertion d'un lecteur audio, dont le son est enregistré depuis le dictaphone intégré ou chargé depuis mon réseau local

Intégration d'un contenu multimédia (iFrame) : vidéo, exercice interactif, fil Twitter,...

0:00 2:57

YouTube Dailymotion Learning Apps.org Twitter

Une **aide contextuelle** est accessible à tout moment depuis le logo « ? » dans le bandeau supérieur. Cette aide permet de prendre en main très rapidement et facilement l'application avec laquelle on souhaite travailler.



L'**Espace Numérique de Travail** est un outil performant, intuitif, évolutif et sécurisé. C'est un espace de communication et de collaboration spécialement pensé pour le collège et le lycée. Les applications sont riches et permettent de générer une multitude d'usages. Création de sites web, forum, exercices interactifs, éditeur collaboratif en temps réel, ... autant d'outils qui permettent aux enseignants de donner vie à leurs projets pédagogiques.

## 1. Applications pour administrer

### 1.1. Message Flash



Une information importante à communiquer : **Le message flash** permet d'informer les utilisateurs en un clin d'oeil. **Le message flash** est un outil à la disposition des administrateurs pour permettre de communiquer une information importante, aux différents groupes d'utilisateurs (élèves, parents, enseignants), à l'échelle de **l'établissement**. **Le message flash** est **épinglé en haut du fil de nouveautés**. **Le message flash** peut intégrer des **liens de redirection** vers des contenus de la plateforme (Wiki, Pages, ...) ou bien vers un lien externe.

### 1.2. Console d'administration



**La console administration** permet de gérer localement l'ENT : accès aux utilisateurs, création de groupes, de comptes, publipostage des comptes...

### 1.3. Actualités



L'application **Actualités** permet de publier des informations organisées selon différentes thématiques en ciblant les destinataires. Vous pouvez choisir la **date de publication** et la **date d'expiration** d'une actualité, ainsi que « **Mettre à la une** » l'actualité afin que celle-ci reste en haut de liste. Lorsqu'une actualité est **mise à jour**, celle-ci remonte automatiquement en haut de liste. Lorsque vous **publiez une actualité**, vous choisissez les utilisateurs et/ou groupes de personnes avec lesquels vous souhaitez partager l'information via la **fenêtre de partage**. Les personnes concernées reçoivent une **notification dans leur fil de nouveautés** et voient apparaître l'actualité dans le **widget Actualités** sur la page d'accueil.

### 1.4. Pages



Avec l'application **Pages**, tout le monde peut créer un mini site internet de manière collaborative. Il est possible :

- d'insérer des textes, photos, sons, vidéos simplement grâce à des **modèles de mise en forme**
- d'intégrer des **contenus dynamiques d'autres applications** comme des blogs, frises chronologiques, wikis, annuaire, etc.

Le projet peut être privé et dans ce cas, il est partagé avec certains utilisateurs de l'ENT ou le projet est public et dans ce cas, il est accessible à toute personne disposant du lien internet.

## 2. Applications pour communiquer

### 2.1. Casier



L'application **Casier** permet à un utilisateur de déposer un document dans le casier d'un autre utilisateur. Une fois le document déposé, il n'est plus possible de le modifier. Grâce au **Casier**, les élèves peuvent rendre un devoir et les parents peuvent remettre un formulaire sans que la messagerie de l'enseignant ne déborde.

### 2.2. Espace documentaire



Vous souhaitez partager à vos élèves des fiches de lecture au format PDF ou envoyer un dossier de photos aux parents d'élèves ? Vous souhaitez stocker et partager avec vos collègues les comptes rendus de conseils de classe ? L'**Espace documentaire** vous offre la possibilité de stocker et partager vos documents en ligne. Grâce à l'**Espace documentaire**, **stockez des fichiers et organisez-les** dans votre espace en fonction de leurs thématiques.

### 2.3. Messagerie



La **messagerie** permet de communiquer facilement avec votre réseau, de trier et d'organiser des e-mails dans des dossiers. Des **contenus multimédias** peuvent être insérés dans les messages grâce à l'éditeur : image, son, vidéo, liens vers des contenus d'autres applications, pièce jointe, ... Les messages peuvent être **classés dans des dossiers** par thématique, discipline... (sélection multiple et glisser-déposer).

## 2.4. Agenda



L'application **Agenda** permet de créer, visualiser et partager des calendriers d'événements. **L'utilisateur accède à tous ses agendas** : son calendrier personnel ainsi que ceux qui lui sont partagés. Il peut choisir de **superposer ses agendas** (qui se distinguent grâce à un code couleur) ou bien de ne filtrer la vue que sur **un agenda spécifique**.

### Des exemples :

- L'enseignant peut créer l'emploi du temps de la classe et le partager à tous les élèves et parents de la classe. S'il y ajoute une réunion parents-professeurs, tous les parents seront notifiés.
- L'établissement peut partager à tous les parents le calendrier des événements de l'établissement sur toute l'année.

## 2.5. Pronote - Vie scolaire



L'accès au logiciel de vie scolaire (par exemple Pronote) se fera directement par l'ENT. Une seule authentification sera nécessaire.

## 3. Applications pédagogiques

### 3.1. Blog



Publier et partager facilement des informations, en y intégrant différents types de contenus : textes, images, vidéos, .... C'est vous qui choisissez le **circuit de publication** : vous pouvez relire les billets soumis avant de les publier et gérer l'animation du **blog** à plusieurs mains ! Un moyen idéal de placer les élèves en situation de production de contenus tout en gardant un œil sur les publications !

### Des exemples :

- Le blog de voyage : les enseignants et les élèves écrivent au quotidien des billets, les parents suivent et peuvent commenter




les activités au jour le jour.

- Le blog de l'établissement à destination des parents : en quelques clics, l'établissement va pouvoir s'adresser à l'ensemble des parents pour communiquer des actualités ou des informations importantes.

## Blog


Saisissez votre recherche et appuyez sur entrée






**Les visites des classes d'arts plastiq...**  
Par Thierry VERMONT

Visite de Lascaux il y a 4 mois  
Visite au Centre Georges Pompidou il y a 4 mois




**Le blog du CDI**  
Par Michelle Moreau

Donnez des idées de dvd que le CDI pourrait ac...  
Une nouvelle acquisition au CDI ! il y a 4 mois



**Les actualités de la communauté Foyer ...**  
Par Michelle Moreau

Ping pong partie ! il y a 4 mois  
Le billard et le babyfoot rencontrent un franc su...



**Welcome to London**  
Par Stéphane LOISON

Nous avons flâné dans les rues de Londres ! il y ...  
Picnic in a Park il y a 3 ans

### 3.2. Forum

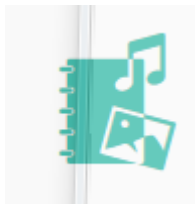


Le **forum** est un espace de discussion ouvert animé par une ou plusieurs personnes. Les utilisateurs ayant le droit de créer des forums peuvent ensuite les **partager à des utilisateurs ou des groupes d'utilisateurs différents** pour qu'ils puissent participer, en fonction des règles de communication dont ils disposent. Chaque forum créé peut être partagé à des groupes d'utilisateurs différents. Le créateur du forum peut **modérer les messages** du forum directement.

#### Des exemples :

- Le Vice-rectorat peut ouvrir un forum avec tous les chefs d'établissement pour les consulter sur un sujet particulier.
- Les enseignants peuvent créer un forum entre un lycée et des collègues pour travailler sur l'orientation des élèves.

### 3.3. Cahier multimédia



Mise en page personnalisée, photos, vidéos, sons, ... **le cahier multimédia** prend forme en quelques clics.

#### Des exemples :

- Un support de restitution interactif d'un exposé
- Une présentation à transmettre aux élèves dans une logique de classe inversée.

### 3.4. Carte mentale



La **carte mentale** permet de présenter visuellement des idées, des notes sous forme de schéma. Cette présentation en arborescence est idéale pour mémoriser et comprendre les liens entre diverses notions.

#### Des exemples :

- L'enseignant synthétise la leçon et la partage avec les élèves comme support de cours
- Les élèves travaillent sur la réalisation d'une carte mentale pour récapituler les notions vues dans un chapitre.

Deux outils de carte mentale sont disponibles dans l'ENT :

- un outil simple pour la création épisodique de cartes mentales ou pour débiter avec la réalisation de cartes mentales
- le logiciel **Mindview** qui permet de créer des cartes mentales plus évoluées et de les exporter sous différents formats.

### 3.5. Frise chronologique



La **Frise chronologique** est l'outil idéal pour présenter visuellement une série d'événements, une série de chapitres... Chaque événement peut être illustré par un texte, une image, une vidéo, etc.

#### Des exemples :

- Un enseignant peut enregistrer les progrès en lecture des élèves grâce au dictaphone et intègre les enregistrements sur une frise
- Les élèves peuvent créer des exposés à l'aide d'une frise.



### 3.6. Wiki



Le **Wiki** permet de créer et publier des contenus rédactionnels dans différentes pages liées entre elles. Il peut être utilisé comme support de cours ou pour recueillir les contributions individuelles des élèves. La page d'accueil du **Wiki** est souvent utilisée comme un **index référençant l'ensemble des pages** créées, sur le même principe que l'encyclopédie en ligne Wikipédia. Lorsqu'une page de **Wiki** est modifiée, une **nouvelle version de celle-ci s'enregistre automatiquement**.

#### Un exemple :

Un Wiki sur les pays du monde. La page d'accueil :

## ► Wiki / Les pays du monde

[Page d'accueil](#)

[Nouvelle page](#)

[Liste des pages](#)

### Dernières pages modifiées

[Les Pays-Bas](#) - il y a 4 mois

[Brésil](#) - il y a 4 mois

[A la découverte des pays du monde !](#) - il y a 4 mois

[L'Argentine](#) - il y a 4 mois

[Les Etats-Unis d'Amérique](#) - il y a 4 mois

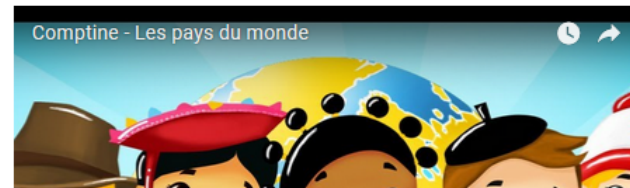
### A la découverte des pays du monde !

Dernière modification par [Dorine ROUSTIN](#) le mercredi 7 mars 2018 14:21

La terre possède une très grande **diversité** : de nombreux pays ont des **paysages** et des **cultures** différents de la France.

Voici les pays découverts en classe :

- [Les Etats-Unis d'Amérique](#)
- [L'Argentine](#)
- [Les Pays-Bas](#)
- [Le Brésil](#)



La page sur les Pays-Bas :

## ► Wiki / Les pays du monde

[Page d'accueil](#)

[Nouvelle page](#)

[Liste des pages](#)

### Dernières pages modifiées

[Les Pays-Bas](#) - il y a 4 mois

[Brésil](#) - il y a 4 mois

[A la découverte des pays du monde !](#) - il y a 4 mois

[L'Argentine](#) - il y a 4 mois

[Les Etats-Unis d'Amérique](#) - il y a 4 mois

### Les Pays-Bas

Dernière modification par [Fleur GASPARD](#) le mercredi 7 mars 2018 14:25

[MODIFIER](#)

[COMMENTER](#)



Les Pays-Bas sont un pays d'**Europe occidentale**. Les Pays-Bas sont constitués de 12 provinces et comptent **16,7 millions d'habitants** en 2012.

La langue officielle est **le néerlandais**.

Sa capitale est **Amsterdam**.

Dans le langage courant, on utilise souvent le terme « **Hollande** » pour désigner les Pays-Bas. Pourtant la Hollande n'est qu'une région de l'ouest de ce pays. Cette erreur s'explique par le fait que cette partie des Pays-Bas a joué un rôle très important dans l'histoire du pays.



### 3.7. Mur collaboratif



Le **mur collaboratif** est une application qui permet de créer un mur sur lequel les contributeurs peuvent ajouter des notes, à la façon d'un tableau sur lequel on ajoute des post-it. Il est possible :

- d'ajouter du contenu sur chaque post-it grâce à l'éditeur de texte : texte, son, image, vidéo
- d'afficher l'auteur du post-it
- de personnaliser l'image de fond du tableau.

#### Des exemples :

- L'enseignant échange avec ses élèves sur l'actualité de la semaine. Il crée un **mur collaboratif** pour regrouper tous les événements cités par les élèves
- L'enseignant anime une séance sur la citoyenneté européenne. Il demande aux élèves ce qu'implique pour eux cette citoyenneté, et compile les réponses sur le **mur collaboratif** projeté en classe
- Suite à une visite au musée, l'enseignant crée un **mur collaboratif** pour que les élèves puissent ajouter toutes les œuvres vues.

#### Mur collaboratif : L'actualité de la semaine

[Imprimer les post-it](#) | [Imprimer le mur](#)

NOUVELLE NOTE



##### L'actualité de la semaine

Chaque semaine, un élève sera chargé de créer une note sur le sujet d'actualité qui l'a marqué sur les 7 derniers jours. En quelques lignes, il présentera l'actualité et expliquera la raison de ce choix. Il illustrera la note par des contenus multimédias et présentera ensuite rapidement l'événement devant la classe (5 min maximum). Il devra aussi connaître suffisamment d'informations pour pouvoir répondre aux questions des autres élèves. Attention aux sources ! Et soyez bien attentifs pour avoir une bonne note au grand quiz de fin d'année !

The screenshot shows a collaborative wall with a green world map background. Four yellow sticky notes are placed on the map, each containing a news item:

- CRISE HUMANITAIRE EN SYRIE**  
23 février 2018  
Source : Le Monde
- NOUVELLE FUSILLADE DANS UN LYCÉE AMÉRICAIN**  
17 février 2018
- VAGUE DE FROID EN FRANCE, SITUATION D'URGENCE POUR LES SANS-ABRIS**
- VERS UN NOUVEAU DIESELGATE**

### 3.8. Pad collaboratif



Le **Pad** est un éditeur de texte en ligne fonctionnant en mode collaboratif temps réel. Il vous permet de partager l'élaboration simultanée d'un texte, et d'en discuter en parallèle, via une messagerie instantanée. Une fois partagé, vous pouvez commencer à travailler sur le **Pad** en saisissant un texte. Vos collaborateurs suivent les modifications du texte et **leurs contributions s'affichent en temps réel**, dans une couleur différente. La **fonctionnalité chat** (en bas à droite de la fenêtre d'édition) permet d'échanger sur vos travaux avec les autres utilisateurs ayant un droit d'édition. Les documents peuvent être **importés et exportés** au format Word, PDF, HTML ou texte brut.

### 3.9. Exercices et évaluations



L'application **Exercices et évaluations** est un outil de création et de diffusion d'épreuves interactives. Vous pouvez créer un nouveau sujet et le constituer seul ou à plusieurs mains en le **partageant avec un droit de contribution ou de gestion** aux collègues de votre choix.

Vous pouvez créer :

- Un **sujet simple** permettant de programmer une remise de devoir sous forme de fichier (PDF, Word, etc.) et de suivre les rendus de chaque élève.
- Un **sujet interactif** permettant de construire une évaluation constituée de questions qui seront corrigées automatiquement.

Choisissez un énoncé général puis le type de chaque question :

**Réponse simple** : l'apprenant doit saisir une réponse unique.

**Réponse ouverte** : l'apprenant doit saisir librement la réponse (expression écrite).

**Réponses multiples** : l'apprenant doit saisir plusieurs réponses.

**QCM** : l'apprenant doit cocher la ou les bonnes réponses parmi celles proposées.

**Association** : l'apprenant doit relier différentes réponses entre elles.

**Mise en ordre** : l'apprenant doit classer les réponses proposées dans le bon ordre.

**Texte à trous** : l'apprenant doit compléter le texte à trous selon les modalités choisies (saisie libre, liste déroulante, glisser déposer).

**Zone à remplir (textes)** : l'apprenant doit saisir la réponse ou glisser-déposer la réponse à l'endroit prévu sur l'image de fond ou sélectionner la réponse dans la liste déroulante.

**Zone à remplir (images)** : l'apprenant doit glisser-déposer les images à l'endroit prévu sur l'image de fond.

Pour chaque question, vous pourrez ensuite choisir :

- Le titre et l'énoncé
- Le nombre de points attribués à la question
- La ou les réponse(s)
- Une explication de la réponse attendue
- Une aide à la réponse.

Un tableau de bord vous permet de suivre le rendu des copies. Vous pouvez :

- **accéder à la copie de chaque élève**
- **ajuster les notes** des corrections automatiques afin d'obtenir un score final
- **ajouter** des commentaires
- **déclarer les copies comme corrigées** en cochant un ou plusieurs élèves, validant ainsi le score final.



<https://portail-ent.ac-mayotte.fr/>