

Réglisse

NOVEMBRE 2019

Toute l'actu des écoliers enghiennois



Pause gourmande pour les maternelles de l'école Raoul Riet. Le Groupe Barrière les a conviées, lors de la semaine du goût, pour une dégustation de saveurs sucrées et salées.

Les senteurs de l'hiver

Le Parc Sainte-Jeanne réserve un moment féérique aux tout-petits de la crèche familiale, du LAEP et du RAM avec les nouvelles thématiques des contes de saison. À l'approche des fêtes, les équipes du parc et de la Médiathèque George-Sand ont concocté une animation le 20 décembre autour des senteurs et saveurs de l'hiver : agrumes, cannelle, feu de bois, sapin... Un appel des sens pour éveiller en eux la magie de Noël.

De la voile sur tablette

L'École Municipale de Voile se lance dans le e-sport. Dès janvier, les enfants vont concourir à des régates sur les tablettes, avec Virtual Regatta. Ce jeu en ligne, souvent utilisé pour simuler des courses transatlantiques, viendra compléter les ateliers d'hiver, lorsque le temps ne permet plus de sortir les bateaux. En plus des petites constructions et des navigations sur bateaux radiocommandés, ces séances viendront soutenir l'apprentissage de la voile. « Ce jeu astreint les enfants à prendre des informations sur le vent et surtout sur les autres bateaux, au lieu d'être centrés uniquement sur leur propre bateau », explique Frédéric Mistral, éducateur nautique. À eux de choisir ensuite leur parcours pour gagner la course !

VACANCES DE NOËL

Réservez les activités de vos enfants.

Inscriptions du 18 novembre au 8 décembre sur l'espace citoyen

Sur la proposition de Val-d'Oise Numérique, la ville est volontaire pour expérimenter une solution d'espace numérique de travail au bénéfice des écoles afin de préparer tous les élèves et leurs parents à son usage avant l'entrée au collège.

L'ÉCOLE 2.0

Alors que le digital nous entoure au quotidien, il s'invite aussi à l'école, facilitant la pédagogie autant que le soutien des apprentissages.

Le numérique transforme notre manière de communiquer, de nous informer mais aussi d'apprendre. Depuis le déploiement du plan numérique à l'école en 2015, les enseignants recourent de plus en plus aux ressources pédagogiques en ligne ainsi qu'à des supports - tablettes, ordinateurs et tableaux numériques interactifs (TNI) -, apportant une approche ludique et agile. Ainsi sur les TNI, ils peuvent projeter leurs cours, complétés d'images, de vidéos, soit une arborescence d'informations aidant l'élève à créer du sens, tout en rendant le cours plaisant et vivant.

À Enghien-les-Bains, **dès 2010** la Ville a équipé chaque classe élémentaire d'Ormesson 1 et 2 d'un TNI, c'est-à-dire un vidéoprojecteur, un écran et un PC portable. Des tablettes sont, par ailleurs, à la disposition des enseignants afin de mener des projets. Leslie Barbissou, enseignante

à Ormesson 1, a ainsi inscrit sa classe de CM2 au projet Voltaire, un programme d'entraînement en ligne à l'orthographe, ainsi qu'à rallye-lecture.fr. « Chaque enfant a son espace privé et peut s'y connecter de la classe ou de chez lui. On utilise également le site matheros.fr, sur lequel les élèves effectuent du calcul mental sous forme de jeux en incarnant des super-héros. » Grâce à ces outils, « ils se sentent investis dans le travail de classe, fiers de montrer leurs résultats, poursuivie. C'est une vraie source de motivation. »

LA VIE DE LA CLASSE EN TEMPS RÉEL

Si le numérique enrichit la pédagogie, il facilite également la communication avec les parents. Les espaces numériques de travail (ENT) font ainsi office d'agenda pour poster les devoirs en ligne, très pratiques pour ceux dont les enfants sont "tête en l'air", oubliant leur cahier ou les CP débutant dans l'écriture. Utilisatrice de Classroom, Leslie Barbissou confie que « son utilisation a considérablement amélioré les relations avec les parents, qui ont l'impression d'être un peu avec nous

dans la classe ». « C'est un cahier de liaison numérique, avec la possibilité d'ajouter des photos, notamment lors des sorties, renchérit Myriam Goepfert, enseignante à Ormesson 2. Les parents peuvent, de leur côté, nous transmettre des informations - absence, maladie...-, prendre rendez-vous ou récupérer les devoirs en cas d'absence. Les informations circulent plus vite, sans avoir besoin de préparer un mot, l'imprimer et le coller. Cela inclut davantage le parent dans la vie de la classe et de l'école. »

De leur côté, les accueils de loisirs recourent également aux tablettes. Comme l'explique Marine Lebourg, directrice de l'ALSH Les Cygnes, « elles sont utilisées pour faire découvrir les nouvelles technologies tout en travaillant le domaine artistique, comme l'art numérique - tableaux, puzzles, livres numériques à réaliser avec des photos et collages - ainsi qu'en développant le langage des enfants. » Des temps calmes qui stimulent l'éveil et le plaisir de lire et créer.

1
TABLEAU NUMÉRIQUE
DANS CHAQUE CLASSE
ET 64 TABLETTES DANS
LES ÉCOLES ORMESSON 1 ET 2

PROGRAMMEURS

EN HERBE

Ce n'est pas parce que nos enfants vivent entourés d'écrans qu'ils maîtrisent les outils numériques. Afin d'en comprendre le fonctionnement et d'acquérir des connaissances indispensables aux métiers de demain, des ateliers de découverte les initient à la programmation robotique et à la création de jeux vidéo.

Trois fois par semaine à Ormesson, les élèves – du CP au CM2 – se pressent le midi autour de Brahim Hammouti. Direction l'atelier robotique. Un petit moment de détente et de jeu sur la pause méridienne. Tandis que certains se réunissent autour d'un PC pour créer un jeu, d'autres télécommandent un robot de leur tablette. « Ils apprennent les fondements dans l'utilisation d'un ordinateur », explique Brahim, éducateur spécialisé dans la robotique auprès d'enfants en décrochage scolaire et d'enfants autistes, et qui anime l'atelier depuis plusieurs mois. Tout en les sensibilisant à

l'informatique, la mécanique et l'électronique, il travaille avec eux sur l'apprentissage du code. Un exercice de mise en place de stratégie demandant à l'enfant d'identifier des repères visuo-spatiaux tout en travaillant sur la motricité. « Ces ateliers développent l'esprit de logique et la structuration de la pensée. Les enfants sont très motivés car ils ont le sentiment de jouer avec ces outils, à la différence que désormais ils en comprennent le mode de fonctionnement. » Ces entraînements soutiennent les apprentissages scolaires - français et mathématiques - mais aussi le travail en équipe. « Lorsqu'ils ont des difficultés, ils expérimentent et s'entraident pour chercher une solution. Cela développe la confiance et l'esprit de partage. »

C'est dans cette optique que travaille également Charly Piva, professeur de mathématiques et développeur. Lors des vacances de la Toussaint, il a initié, au Centre culturel François-Villon, les enfants de l'accueil de loisirs Ormesson à la création de jeux vidéo. Ces jeux seront d'ailleurs

présentés au Retrogaming le 23 novembre. La programmation, une matière abstraite ? « Il suffit d'aider l'enfant à en saisir la logique : chaque action a des conséquences. À partir de là, ils peuvent mettre en place des actions pour créer l'histoire du jeu », explique-t-il. Les enfants apprennent et se familiarisent avec le game design – conception de jeux –, tout en s'amusant.

● **29 TNI répartis dans les écoles**
● **maternelles et élémentaires et au**
● **Parc Sainte-Jeanne**

Le Centre culturel François-Villon initie les enfants de l'accueil de loisirs Ormesson à la création de jeux vidéo. L'association développe également avec eux le projet Mine Enghien pour reconstruire la ville, à la manière de Minecraft.



Sur la pause méridienne, l'atelier robotique accueille les élémentaires par petits groupes, trois fois par semaine.

En attendant Noël

Les fêtes de fin d'année approchent pour la plus grande joie des enfants. Afin de les faire patienter, des ateliers et des découvertes seront programmés à l'école et dans les accueils de loisirs sur le thème de Noël.

À l'école Spectacles

Tous les élèves découvriront *Cosmix*, du cirque numérique et lumineux, au Centre des arts les 2 et 3 décembre. Des confiseries et clémentines seront distribuées à l'issue du spectacle.



Cadeaux

Le Père Noël viendra dans les écoles maternelles offrir un livre (acheté auprès des librairies enghiennoises Antipodes et Crocolivre).



Patin à glace

Chaque élève en élémentaire recevra un ticket pour accéder à la patinoire du Village sous la neige (du 20 décembre au 5 janvier).



VIDÉO MAPPING

Les élèves de CM1 rencontreront à Ormesson le 28 novembre le scénographe Damien Fontaine pour découvrir les coulisses des Projections monumentales.

DANS LES ACCUEILS DE LOISIRS

Ateliers d'écriture épistolaire

Les enfants prendront leur plus belle plume pour écrire au Père Noël. Ces lettres seront lues en finlandais et projetées sur la façade de l'Hôtel de Ville lors des Projections monumentales.

Ateliers déco

Boules de Noël, jolies cartes de vœux... Les sapins des commerçants enghiennois s'orneront de décorations fabriquées par les enfants.

Théâtre

Un joli spectacle de théâtre d'ombres, de marionnettes et de domptage de bulles de savon est ouvert aux accueils de loisirs le 18 décembre, en partenariat avec le Centre culturel François-Villon.



Et pour tous les enfants

Chaque soir, à la nuit tombée, un spectacle gratuit. Sous le chapiteau de l'Hôtel de Ville, des contes, tours de magie et marionnettes raviront les yeux et les oreilles des enfants.

Parvis de la salle des mariages de l'Hôtel de Ville, du lundi au vendredi de 17h à 17h30 du 2 au 20 décembre



En vente chez Totem et à l'Office de tourisme

Enghien-les-Bains, le jeu

Découvrez ce jeu créé par la Ville et la boutique Totem. Vous incarnez des architectes participant à un grand concours en intégrant les symboles de la ville à votre projet : Source du Roy, Casino, Scène musicale. Un jeu d'observation et de tactique qui ravira les enfants et les grands.

20690

la somme récoltée en 2018 lors du Village sous la neige au profit d'associations caritatives.