

AUTOUR DE L'ÉCOLE

Toutes les infos utiles des Clas de l'Essonne



Contrat local d'accompagnement à la scolarité

LUTTE CONTRE LE HARCÈLEMENT

UN ENJEU NATIONAL

NON AU HARCÈLEMENT

ÉLÈVES, PARENTS, PROFESSIONNELS, APPELEZ LE :

Numéro d'appel national
→ 3018

pour signaler une situation de harcèlement
Service et appel gratuits

Numéros gratuits, anonymes et confidentiels

Plateforme académique :
0 800 009 634

Chaque année, un million d'enfants et adolescents vivent une situation de harcèlement à l'école en France.

De nombreuses mesures et outils existent pour accompagner les enfants, adolescents et adultes face au harcèlement : un numéro vert, le 3018 ; le programme pHAre, des heures de sensibilisations dans les collèges... Cependant, nous constatons que ce n'est pas encore assez.

Face à cette réalité, une campagne de communication avait été lancée le 9 novembre 2023. Elle se poursuit cette année avec deux nouvelles actions : un affichage événementiel en gare et une expérience sociale filmée.



L'expérience sociale est disponible sur les plateformes digitales et met en opposition la vision des adultes et le vécu des enfants victimes de harcèlement.

La violence de ces situations est un véritable choc pour les adultes ayant participé à cette expérience sociale et met en lumière une réalité insoutenable.

Pour consulter la vidéo, cliquez ici

<https://www.youtube.com/watch?v=nB4cHsPl4iw>

Chaque année, un prix récompense les projets collectifs qui dénoncent le harcèlement en milieu scolaire et proposent des solutions pour lutter contre ce phénomène.

Le prix est ouvert aux écoles, collèges, lycées, jeunes inscrits dans les structures d'animations etc...



INFOS

<https://www.education.gouv.fr/prix-non-au-harcèlement-12137>

-TOUTES LES INFOS UTILES POUR LES CLAS DE L'ESSONNE -

FORINDUSTRIE, L'UNIVERS EXTRAORDINAIRE

UNE CREATION ORIGINALE POUR PARLER D'INDUSTRIE ET D'AVENIR

L'industrie française est un secteur d'avenir, mais qu'en connaît-on réellement ? L'industrie innove et développe tout en réduisant son impact environnemental. Elle propose un panel de métiers. Pour les faire découvrir, « Forindustri, l'Univers Extraordinaire » propose aux collégiens, lycéens et étudiants un outil ludique et pédagogique inspiré des jeux vidéos. On peut envisager son utilisation aux enfants de CM2.

En 2023, 52000 enfants et jeunes avaient participé. L'accès est 100% gratuit. Il est accessible sur ordinateur, tablettes et smartphones depuis son site internet, mais aussi via une application mobile, disponible sur iOS et Android.

Forindustrie est un métavers ludique, pédagogique et innovant, construit avec l'Éducation Nationale. Il a pour objectif de faire découvrir une industrie française moderne et respectueuse de l'environnement tout en suscitant des vocations.

2024 promet de nombreuses nouveautés. Avec « Les secrets du Technodôme », le jeu fait le plein d'innovations. Les participants pourront explorer 7 mondes immersifs, allant des Hauts de France à la Méditerranée.

Cette nouvelle saison offre un gameplay enrichi, avec des quêtes secondaires, des objets cachés et la personnalisation des robots.



Le monde de l'industrie d'Auvergne Rhône-Alpes

Du 18 novembre au 6 décembre, participez à un grand défi interclasses. Les groupes ayant le plus de points remporteront des visites de sites industriels au printemps 2025.

En savoir plus sur Forindustrie,
cliquez ici
<https://www.forindustrie.fr/>

-TOUTES LES INFOS UTILES POUR LES CLAS DE L'ESSONNE -

ART URBAIN

UNE VÉRITABLE EXPLOSION D'ART URBAIN AU PETIT PALAIS

L'exposition de street art, « We are here », est prolongée jusqu'au 19 janvier 2025, toujours en accès libre et gratuit. Pour la première fois, le Petit Palais a ouvert ses portes aux artistes d'art urbain et permet ainsi aux visiteurs d'accéder à un parcours d'œuvres inédites.

Treize artistes de la scène nationale et internationale présente des œuvres exceptionnelles et monumentales en tissant des liens avec les collections du musée.

La déambulation conduit les visiteurs jusqu'à une installation d'une centaine d'œuvres, présentée dans une seule salle.



ANGLAIS

APPRENDRE L'ANGLAIS AVEC ESSIE

25 films d'animation vont être publiés sur le Réseau Canopé tout au long de l'automne et sont accompagnés de fiches pédagogiques et flashcards pour le public élémentaire.

Essie est une fillette impertinente et imaginative qui raconte ses petits tracas à son chat Neko. Pour oublier ses soucis, Essie dispose d'un super pouvoir : « Et si... »

Cette simple formule ouvre les portes de son imagination : une rêverie en anglais, fantaisiste et colorée, où Neko devient le partenaire de ses aventures. L'épopée se termine en chanson, pour mémoriser et s'amuser avec la langue anglaise.

En savoir plus sur Essie, cliquez ici
[https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langues-vivantes/anglais-lv/se-presenter?mtm_campaign=Cafe Pedagogique](https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langues-vivantes/anglais-lv/se-presenter?mtm_campaign=Cafe_Pedagogique)

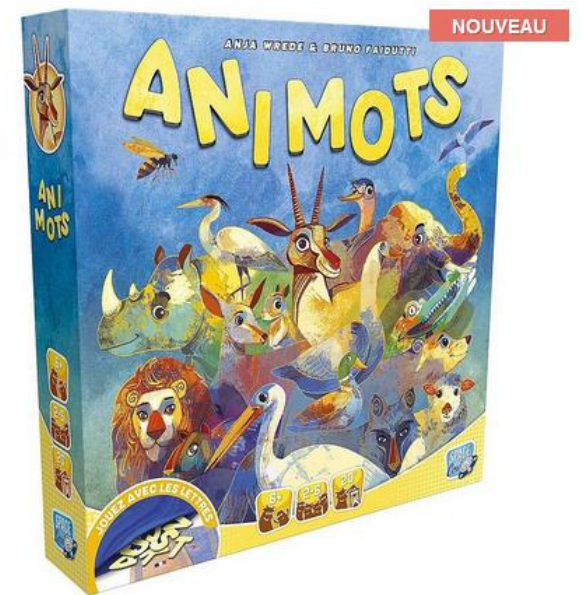
-TOUTES LES INFOS UTILES POUR LES CLAS DE L'ESSONNE -

DES LIVRES ET DES JEUX

Jeu tactile et de devinettes coopératif, avec des animaux qui ont oublié leur nom!

Tous les joueurs piochent une carte Animal, décident d'utiliser le côté facile (1 point) ou difficile (2 points), et la placent dans leurs caches. Au top départ, tous les joueurs plongent la main dans le sac et essayent de trouver des lettres, sans regarder, pour composer le nom de leur animal. Quand le sablier est écoulé, tout le monde retire sa main et place ses lettres dans l'ordre sur son plateau. Les noms des animaux sont généralement incomplets.

Ensuite, animal par animal, les autres joueurs doivent deviner quel nom chaque joueur a tenté de reconstituer. Chaque réussite permet d'accumuler des étoiles. Le jeu se joue en 5 manches et l'objectif est d'avoir collecté tous ensemble un maximum d'étoiles. *Un jeu très original que l'on peut jouer en français ou en anglais, avec une variante pour les plus jeunes, servi par de magnifiques illustrations.*



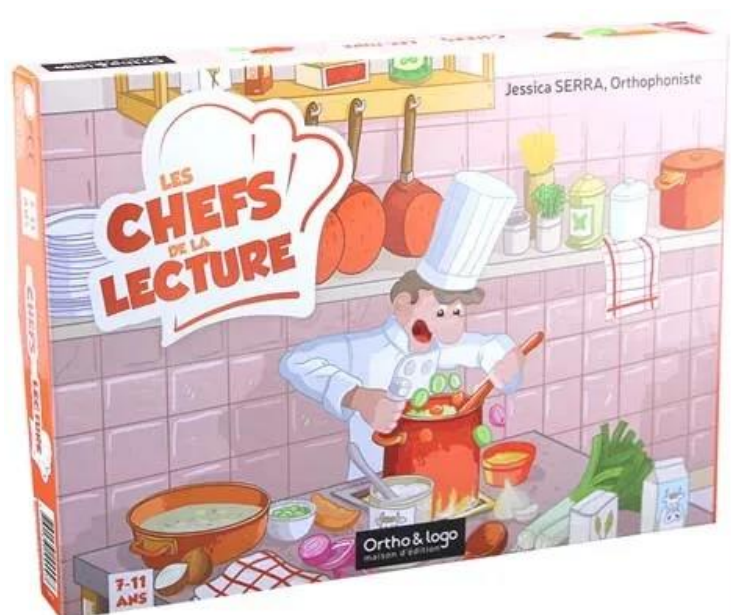
LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU : UN PLATEAU RIGOLO POUR S'AMUSER AVEC LES MOTS

Un jeu de plateau pour découvrir la magie des mots et des jeux de mots. On commence par construire le château du prince, du haut duquel on lance un dé rond qui ressort par l'une des quatre portes de l'édifice. Selon la porte, on joue au jeu des initiales, au jeu des syllabes, au jeu des rimes ou au jeu des max de mots. Chacun permet à l'enfant de développer son vocabulaire et de se familiariser avec le maniement des mots, pour apprendre à les aimer. Et les adultes peuvent eux aussi se creuser la tête pour répondre aux questions !

-TOUTES LES INFOS UTILES POUR LES CLAS DE L'ESSONNE -

LES CHEFS DE LA LECTURE : ON S'AMUSE AVEC LA CUISINE ET ON APPRIVOISE LA LECTURE

Ce jeu sur le thème de la cuisine, et conçu par des orthophonistes, propose différentes activités pour réconcilier les enfants avec la lecture : lire une phrase à voix haute une première fois puis la relire rapidement, retrouver un mot intrus dans une liste, remettre les mots d'une phrase dans le bon ordre ou encore retrouver un mot le plus vite possible... Ces jeux permettent d'approprier les mots, leur sens et la lecture rapide. L'enfant est ainsi de plus en plus à l'aise au fil des parties dans la lecture seule et le plaisir peut commencer ! Le tout est bien entendu présenté de façon très ludique pour apprendre sans s'en apercevoir.



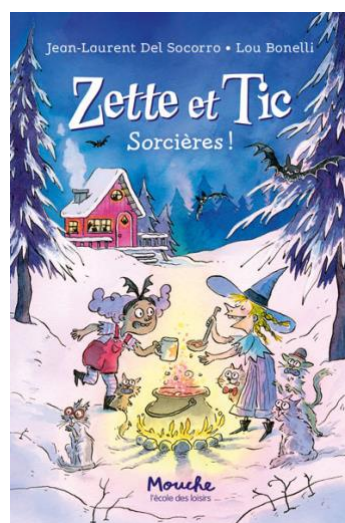
NEB De Caroline Solé

Un jeu en ligne au succès planétaire. Trois ados en finale. Des pirates en embuscade. Qui remportera la partie ? Et surtout... Qui tire les ficelles ? En atteignant la finale d'un célèbre jeu en ligne, Alex va découvrir les coulisses des nouvelles technologies : les méthodes de manipulation utilisées par les géants du web et les risques d'addiction.

ZETTE ET TIC - SORCIÈRES !

De Jean-Laurent Del Socorro

En ce début d'hiver, la nouvelle fait trembler le petit bourg de Rage : des sorcières se sont installées dans une clairière toute proche. Joie les a croisées, elle en est sûre. Et Vile, expert en la matière, est formel : ces deux jeunes filles bizarres risquent de tous les transformer en crapauds, il faut les jeter au bûcher. A moins qu'elles ne trouvent de très bons arguments pour qu'ils changent d'avis.



LE FANTÔME DER SUZANNE FOUGÈRES

De Marie Desplechin

Un jour, une voix s'est mise à parler à l'oreille d'Inès. Et à elle seule : aucun adulte n'entend cette voix, jamais. La première fois, c'était dans un cimetière, au lendemain d'Halloween. Inès a cru qu'il lui suffirait de ne pas y faire attention pour s'en débarrasser. Mais ça n'a pas marché, et la voix ne l'a plus lâchée. Elle l'accompagne maintenant où qu'elle aille. Cette voix a un prénom, Suzanne. Elle a le même âge qu'Inès. Enfin, à 100 ans près. Mais qu'est-ce qu'elle lui veut ?

-TOUTES LES INFOS UTILES POUR LES CLAS DE L'ESSONNE -