



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

Liberté
Égalité
Fraternité



N°24

Février 2021

Cette lettre ÉduNum n°24 s'adresse particulièrement aux enseignants, formateurs et inspecteurs du premier degré. Elle met en avant l'intérêt pédagogique des ressources numériques en présentant des solutions numériques, des projets, des usages concrets proposés par les acteurs de terrain dans différents domaines d'enseignement avec et par le numérique.

ACTUALITÉS

La semaine de la presse et des médias à l'école



de la maternelle au lycée, sont amenés à comprendre le système des médias, à former leur jugement critique, à développer leur goût pour l'actualité et à se forger leur identité de citoyen.

La 32e Semaine de la Presse et des Médias dans l'École® aura lieu du 22 au 27 mars 2021.

Le thème de l'édition 2021 est « S'informer pour comprendre le monde ». Les élèves,

Le Prix Margaret junior 2021 #Filles&Numérique

La Journée de la Femme Digitale lance le Prix « les Margaret Junior » qui s'adresse aux filles de 7 à 18 ans, européennes ou issues du continent africain, qui ont une idée innovante comme une application, un jeu vidéo, un robot (...), qui répond à un grand enjeu mondial sur l'environnement, l'énergie, la transition écologique, la santé, l'éducation...

Le 8 mars prochain aura lieu dans le cadre de la Journée de la Femme Digitale (JFD) la remise des prix des Margaret, du nom de l'informaticienne Margaret Hamilton, dont les programmes ont permis l'opération Apollo en 1964.

Le concours #ZéroCliché pour l'égalité filles-garçons



Le [concours Zéro Cliché pour l'égalité filles-garçons](#), du 8 mars 2021 jusqu'au 9 avril 2021, initié par le CLEMI invite les écoliers,

collégiens et lycéens à déconstruire les stéréotypes sexistes dans les médias, le sport, la mode, l'école, la famille...

Pour [la huitième année](#), le concours Zéro Cliché pour l'égalité filles-garçons propose d'aborder avec vos élèves la question des stéréotypes sexistes dans l'espace public, le sport, les médias, l'école, en leur faisant produire des articles, vidéos, dessins, reportages audio. Il s'agit, pour les élèves individuellement ou collectivement de réaliser une production médiatique (textuelle, visuelle, sonore ou vidéo) déconstruisant les stéréotypes sexistes.

La 10e édition de la semaine des Mathématiques aura lieu du 15 au 21 mars 2021

[La semaine des mathématiques 2021](#) porte sur le thème « Mathématiques et société ». Des projets, interdisciplinaires ou internes aux mathématiques, sont l'occasion de travailler les [notions des programmes](#) de façon motivante, afin de proposer une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques.

L'importance des mathématiques dans la formation des citoyens et dans leur vie quotidienne est ainsi mise en évidence. C'est aussi l'occasion de présenter la diversité des métiers dans lesquels les mathématiques jouent un rôle important ou essentiel ainsi que la richesse des liens existant entre les mathématiques et les autres disciplines.

La pratique des mathématiques peut être source d'émotions de nature esthétique mettant en évidence le lien entre mathématiques, plaisir et créativité.

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES NUMÉRIQUES

Défis EMI



Le pôle numérique 72 de l'Académie de Nantes vous propose [des séquences clés](#) en main avec une

dominante EMI pour le cycle 2 et le cycle 3. Le scénario est disponible sur [Edubase](#). Les élèves analysent des résultats dans un moteur de recherche, doivent avoir une attitude critique face aux résultats obtenus et identifient la fiabilité des sources de l'information. Par exemple dans le défi 4, après avoir eux-mêmes réalisé une vidéo truquée les élèves doivent réfléchir à la fiabilité des vidéos qu'ils trouvent sur internet.



Les ateliers Déclic'Critique



Le CLEMI intervient dans les classes et propose des ateliers [Déclic'Critique](#) dans le premier et le second

degrés pour permettre aux élèves d'apprendre à décoder les médias et l'information.

Chaque atelier dure environ 1h et sensibilise les élèves aux problématiques du numérique. Ces ateliers sont filmés et proposent des modules qui illustrent des cas concrets d'éducation aux médias et à l'information et destinés aux enseignants. Un kit pédagogique pour la mise en œuvre en classe est mis à disposition des enseignants comprenant les prérequis, la fiche pédagogique (avec objectifs et compétences) et les ressources utilisées (vidéo, images).



Le kit pédagogique du citoyen numérique

La CNIL, le CSA, le Défenseur des droits et l'[Hadopi](#) ont créé un kit pédagogique qui regroupe l'ensemble des ressources conçues pour l'éducation du citoyen numérique, à destination des formateurs et des parents qui accompagnent les jeunes en matière de numérique. Plusieurs ressources sont disponibles comme par exemple :

- Le module vidéo « [Monde numérique : quels droits ?](#) » (pour les 6-11 ans) du Défenseur des droits sur le cyberharcèlement entre camarades d'école
- La version digitale du jeu Les incollables® : « [Ta vie privée, c'est secret !](#) » réalisé par la CNIL.
- [Les enfants et les écrans](#) : les conseils du CSA
- Le [module pédagogique Hadopi](#) à destination des élèves et des enseignants du cycle 3 (CM1 -6e)



La série "Chouette, pas chouette". Fille ou garçon, c'est plus chouette quand on se respecte.



« [Chouette, pas chouette](#) ! », une série de 16 programmes courts animés pour sensibiliser les 4-6 ans aux stéréotypes

sexistes avec intelligence et humour. C'est aussi un univers peuplé de personnages attachants, décliné en un livret pédagogique pour permettre aux professeurs des écoles de développer leurs actions en éducation aux médias et à l'information sur le thème de l'égalité filles/garçons, de la maternelle à la 6e. Conçu par le CLEMI, avec le soutien du bureau de l'égalité et de la lutte contre les discriminations de la DGESCO, ce livret propose dans l'univers graphique et avec les personnages de la série, des activités pédagogiques sur le thème de l'égalité filles/garçons, pour apprendre à questionner et déconstruire les stéréotypes sexistes.

Patrimoine et bande dessinée avec la BnF et Éduthèque.



Dans le cadre de l'année de la bande dessinée et en point d'orgue de la saison culturelle qu'elle consacre à la promotion du 9ème art, la BnF organise à l'échelle nationale un grand concours de création de bande dessinée numérique à distance, intitulé « Patrimoine et bande dessinée ». Les classes sont invitées à créer leur propre bande dessinée numérique avec l'application gratuite « BDnF, la fabrique à BD » service innovant numérique pour Éduthèque (SinÉ). Les contributions sont [attendues jusqu'au 28 février 2021](#).



Dans le cadre de l'enseignement de l'esprit critique et scientifique, la [plateforme de la Main à la pâte](#) aborde la thématique « Évaluer la fiabilité d'une information en permettant de répondre à la question ». Comment trier efficacement les informations et sélectionner celles en qui l'on peut avoir confiance ? Le tutoriel permet de comprendre comment évaluer efficacement la fiabilité d'une d'information ou d'une source d'information avec les élèves de cycles 2, 3 et 4.

Retrouvez sur le portail [Prim à bord](#) de la Direction du numérique pour l'éducation, les ressources et les partages d'usages dans le premier degré du numérique éducatif.
[@Edu_Num](#) [@eduscol_prim](#)



A l'occasion de la semaine des mathématiques, inspirez-vous des propositions des académies de Grenoble, Normandie, Lille et Nantes

Faire une sortie mathématique



Les sorties mathématiques s'inscrivent pleinement dans les activités du dispositif M@ths en-vie et

permettent d'aiguiser le regard des élèves sur le monde mathématique qui les entourent et d'imaginer, de concevoir des situations problèmes à partir de photos prises dans leur environnement proche. Pour organiser une sortie mathématiques, les enseignants peuvent suivre la démarche pédagogique présentée sur le site.

Des escapes-games en mathématiques



Le groupe départemental « Culture scientifique » de l'Académie de Normandie propose dans le cadre de la semaine des mathématiques un escape game pédagogique en partenariat avec le château de Carrouges.



L'Académie de Nantes présente un escape game en mathématiques pour le cycle 2 et cycle 3

Mission Starsun est un Escape Game numérique qui permet de réinvestir les apprentissages mathématiques et couvre, sur trois niveaux, les champs de la numération, de la géométrie, de la mesure, de la résolution de problèmes, du calcul mental et de la programmation. A chaque défi validé, une lettre et sa place dans un mot sont fournis. Ce mot permettra de faire décoller un vaisseau, échoué sur une planète lointaine, pour retourner vers la Terre... et donc de réussir l'Escape Game. Différentes ressources sont disponibles pour les enseignants.



Les rallyes calcul@TICE sont ouverts à toutes les classes francophones du CP à la 6ème, ainsi qu'aux classes de SEGPA et aux 3ème. Ils sont entièrement gratuits et n'ont d'autre enjeu que le plaisir de répondre à un défi ludique et mathématique !

Le rallye consiste à répondre (sans papier ni crayon) à des situations de calcul mental mettant en jeu des compétences à maîtriser en fin d'école élémentaire et début de collège.

N'hésitez pas à inscrire vos classes rallye.calculatice@ac-lille.fr



RETOURS D'USAGES NUMÉRIQUES ET PRATIQUES PARTAGÉES

Travailler le langage à l'école Maternelle

[La mission numérique du 76](#) présente le mur sonore interactif pour travailler l'écoute et le langage dès l'école maternelle. Un panneau interactif est composé de 30 pochettes en plastique, chacune avec un bouton qui permet d'enregistrer un message de 30 secondes. Ce mur sonore est facile à utiliser par les enfants et les enseignants. Les enregistrements se font en appuyant simplement sur le bouton vert près de la poche et en enregistrant dans la boîte noire en haut, ce qui est aisé pour les élèves.

Une illustration du mur sonore est aussi présentée en vidéo sur [scolaWeb de l'académie de Versailles](#)



Des usages autour de la Géographie et de l'Histoire

[Nos pas dans leurs pas](#) est un projet reliant Histoire, Sciences, Education Physique Sportive et numérique. Il s'agit de comprendre des faits historiques et des notions scientifiques en vivant une expérience faite de coopération, de recherche, d'empathie, sur le terrain même des événements, à l'aide des outils numériques. (Ou comment le numérique peut aider à mieux comprendre une histoire humaine complexe ?)

Une journée sur le site du plateau des Glières pour comprendre à partir d'une histoire locale, la grande histoire. Les élèves en autonomie mènent des enquêtes à l'aide d'un [outil unique, une tablette numérique](#). Celle-ci renferme à la fois des ressources variées en histoire (photos, vidéos...) mais aussi un plan de circulation sur le plateau.

Des usages en apprentissage des langues



L'académie de Nantes propose un [atelier autonome en anglais](#) *Rhymes and Games*,

Ce scénario pédagogique travaille les activités langagières : écouter et comprendre, parler en continu (+ écrire pour le cycle 3).

La modalité proposée est un atelier autonome de 15 à 20 minutes qui peut s'articuler sur plusieurs temps dans la même semaine voire sur plusieurs semaines, se coordonner avec des séances collectives. Il est possible de différencier les activités selon les besoins des élèves en adaptant les supports choisis (audio et vidéo).



Poétice, un projet d'écriture collaborative dans l'Académie de Grenoble

Ce [projet d'écriture collaborative](#) a été réalisé à l'occasion du printemps des poètes dans le cadre du projet heures du numériques de l'Académie de Grenoble. Vous pourrez retrouver toutes les modalités sur le site de la [circonscription de St Gervais](#) : [la présentation de ce projet](#), de nombreuses réalisations et la vidéo d'illustration.



NOUVEAUTÉS DES SERVICES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS



Adaptiv' Math est un assistant pédagogique digital pour l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques au CP, CE1 et CE2. La

plateforme offre 5 modules de parcours individualisés avec plus de 5000 activités en calcul et résolution de problèmes. Un tableau de bord accompagne l'enseignant dans le suivi de ses élèves, en ciblant leurs difficultés et en offrant la possibilité de personnaliser leurs parcours d'apprentissage.

Le projet Adaptiv' Math, lauréat du « Partenariat d'Innovation Intelligence Artificielle » (P2IA) pour l'apprentissage des mathématiques, répond à la priorité ministérielle : maîtrise des savoirs fondamentaux. Il a pour objectif de co-construire une intelligence artificielle réellement au service des enseignants et de leurs élèves. La société EvidenceB est porteuse du projet Adaptiv' Math en [expérimentation dans l'Académie de Nancy-Metz](#).



Dédys est une solution numérique qui se veut être un

outil d'inclusion et de renforcement visuel pour les élèves en grande difficulté en mathématiques mais aussi pour l'ensemble de la classe. Cette ressource, entièrement gratuite, a été développée grâce au soutien de la commission EduUp et du Ministère de l'Éducation Nationale, et à la fondation Julien et Stella Rozan. Elle vise des difficultés de type dyscalculie importante pour lesquelles les enseignants sont très démunis :

Automatisation impossible des tables (l'outil dédys permet de visualiser le résultat d'une multiplication)

Difficulté à réaliser une opération même très simple mentalement sans soutien visuel

Difficulté à manipuler, compter et déplacer en même temps sans erreur (dyspraxie)

Suivez les collectifs
d'enseignants
inspirants



@EMCpartageons
@mathsenvie
@TwicteeOfficiel
@CLISE_semaine

POUR ALLER PLUS LOIN

Le **Centre national d'étude des systèmes scolaires (Cnesco)** a publié un [dossier « Numérique et apprentissages scolaires »](#), fruit de deux années de travail, qui a mobilisé une douzaine de chercheurs pluridisciplinaires.

Anna Potocki et Eric Billottet présentent [l'incidence du numérique sur l'apprentissage du lire, dire, écrire](#).

Brigitte Grugeon Allys et Nadine Grapin présentent [l'apport du numérique dans l'enseignement et l'apprentissage des nombres, du calcul et de l'algèbre](#).

Plusieurs autres contributions thématiques complètent le dossier de synthèse.

le **cnam**
Cnesco

Mixité et Numérique : 3 tutoriels / 3 minutes / 3 thèmes

Fort du constat d'une transmission collective d'un numérique encore trop genré au détriment des filles, la Direction du Numérique pour l'Éducation et INRIA ont collaboré avec le Laboratoire G-RIRE de l'Université de Genève, dirigé par Isabelle Collet pour mettre à disposition trois tutoriel sur trois thèmes pour mieux transmettre un numérique égalitaire :

[Animer un atelier mixte](#) parce que filles et garçons ne s'expriment pas de la même manière.

[Représenter un rôle modèle](#) parce que de nombreuses/nombreux rôles modèles transmettent inconsciemment des biais de genre.

[Favoriser l'intérêt des filles](#) sur des sujets pour lesquels elles viennent avec un a priori.

**Lettre ÉduNum 1D proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)**



[Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre ÉduNum 1D.

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum 1D ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

7

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).