

## Éducation & numérique : une plate-forme auteur pour les profs

L'association Éducation & Numérique a développé une plate-forme auteur pour créer des parcours pédagogiques indexés aux programmes scolaires sous licence Creative Commons. Composés de cours et d'exercices interactifs dans toutes les matières à tous les niveaux, les contenus sont libres et ouverts à tous.

Près de 1 500 professeurs auteurs ont déjà adopté la plate-forme et publié des milliers de ressources numériques interactives dans lesquelles son, image et vidéo s'intègrent très simplement. Les activités sont interoperables et fonctionnent sur tout support (PC, tablette, smartphone).

En un an, 1 300 000 ressources ont été consultées par les professeurs et leurs élèves grâce au bouche à oreille *via* les réseaux sociaux et les nombreux abonnés à la *newsletter*.

Toutes les ressources sont accessibles via le catalogue. De plus, les activités sélectionnées par

l'équipe éditoriale E&N pour leur qualité pédagogique et leur interactivité sont éditées et présentées sur le blog [www.education-et-numerique.org](http://www.education-et-numerique.org) avec tous les liens utiles permettant de s'en servir en classe ou à la maison, de les partager ou de les intégrer dans un ENT.

C. T.

Renseignements : [contact@education-et-numerique.org](mailto:contact@education-et-numerique.org)



## Le nouveau souffle de CANOPÉ

Dans chaque Académie, les CDDP, CRDP, SCÉRÉN sont devenus réseau CANOPÉ. Nouveau nom, nouveau souffle : la modernité anime ces lieux de ressources, de documentation, d'échanges et de formation autour de l'enseignement.

Parmi les aspects développés dans certains CANOPÉ, citons l'aménagement de lieux de créativité et d'expérimentation pédagogique autour du numérique : ce sont les ateliers CANOPÉ, des espaces de documentation, de conseil, de formation mais aussi de prêt de matériels et d'outils innovants.

Enseignant dans un établissement éloigné des centres de ressources, vous souhaitez faire bénéficier vos élèves de pratiques novatrices, proposer une pédagogie mettant en œuvre des outils numériques : il vous est possible de bénéficier d'un prêt de classes mobiles (ordinateurs portables et borne wifi), d'un TBI (tableau blanc interactif) ou d'une série de tablettes tactiles. Comment ? Simplement en renseignant un appel à projet. Une envie mais pas d'idée précise ? Un correspondant numérique est à l'écoute et à disposition de l'enseignant pour l'accompagner.



Les expérimentations en cours ont pour but de créer des scénarii à usage pédagogique. Quels outils pour quels usages ? Voici quelques pistes dans le désordre : produire, enregistrer, diffuser des réalisations d'élèves, traiter des images, faire de la géométrie dynamique en manipulant des figures au stylet, au doigt, ou directement sur le TBI ; diffuser vers sa classe ou les autres, permettre aux élèves de consulter des documents à leur rythme, utiliser des logiciels pour un parcours spécifique et personnalisé avec des contenus adaptés à leur niveau etc. Certains ateliers CANOPÉ proposent également de s'initier à l'usage de l'imprimante 3D ou des jeux sérieux. Les lieux ont été aménagés pour permettre à l'enseignant de venir seul... ou avec ses élèves.

F. L.M.

Renseignements sur [www.reseau-canope.fr](http://www.reseau-canope.fr)

## Impliquez-vous dans le club Tangente

Le club Tangente est ouvert à tous les passionnés qui souhaitent contribuer à la création, au partage, à la diffusion d'informations autour d'un sujet qu'ils aiment : les mathématiques ! Et si vous vous y impliquiez vous aussi ?

### Participer et faire participer ses élèves aux prix décernés

Créé fin 2013, le Club Tangente a pour vocation de permettre, grâce à la coopération de tous ses membres et des synergies qui en découlent, la tenue d'événements autour des mathématiques. La recherche de sponsors et de partenaires, l'organisation d'économies d'échelle en mutualisant les ressources, la récupération et la diffusion d'informations entrent également dans ses attributions.

En 2014, le Club Tangente a été l'organisateur des Trophées Tangente dont la cérémonie de remise des prix a eu lieu au Palais du Luxembourg en novembre dernier. Les trois prix sont reconduits en 2015.

- L'un d'entre eux, le Prix-Novelli, organisé avec l'aide de CASIO et de Magma Mobile, concerne des projets informatiques d'élèves autour du jeu mathématique. Il est encore temps d'inciter vos élèves à y participer. Le règlement complet est consultable sur [www.tropheestangente.com](http://www.tropheestangente.com)

- Le Prix Tangente du livre est un prix littéraire autour des mathématiques pour lequel chacun peut donner son avis en votant (à partir de juillet) pour la désignation des ouvrages nominés.

- Le Prix du meilleur article est ouvert à tous, enseignants compris. Il consiste à envoyer avant la fin de l'été un article culturel autour des mathématiques.

À ces prix, le Club Tangente projette d'en ajouter d'autres, orientés vers les élèves : le prix Tangente des lycéens, dont le jury, composé de lycéens, récompenserait un ouvrage de popularisation mathématiques à destination des jeunes ; une mention au meilleur article dont l'auteur est un collégien ou un lycéen. L'Osc'Art Tangente, qui récompense une oeuvre d'art mathématique devrait également être relancé en 2016.

Si vous souhaitez contribuer à l'organisation de ces événements au niveau national ou régional, rejoignez le Club Tangente (c'est possible en ligne sur le site des Trophées) et assistez, si vous le pouvez, à la prochaine réunion de l'association qui aura lieu à Paris fin mai lors du Salon Culture et jeux mathématiques.

### Être acteur du Musée virtuel

Un des projets phare du club Tangente est la création d'un « Musée virtuel des mathématiques ». L'objectif est de mettre en avant sur un site dédié l'aspect culturel des mathématiques auprès du grand public.

Des maths actives, réelles, accessibles et concrètes, que l'on pourra découvrir à travers l'histoire, le jeu, l'art ou les manipulations. Le musée virtuel s'appuiera sur l'utilisation de la 3D. Les internautes visiteurs (grand public, enseignants, jeunes...) déboucheront sur des « galeries virtuelles » confectionnées à partir de la demande de l'utilisateur.

Si vous êtes motivé par ce projet et disposez de compétences informatiques, faites-vous connaître sur [tropheestangente@yahoo.fr](mailto:tropheestangente@yahoo.fr) !

L'équipe du musée vous attend.



L'une des récompenses décernées : un trophée d'art fractal 3D signé Jérémie Brunet

### Faire partie d'un réseau national

Le club Tangente a également pour objectif la création d'un vaste réseau de recensement et de diffusion des informations autour des mathématiques francophones. Ce réseau reposera sur des responsables régionaux ayant pour mission de faire connaître les événements locaux via les organes de diffusion du Club Tangente, parmi lesquels le musée virtuel en préparation (voir plus bas). L'agenda/annuaire, prochainement opérationnel sur le site du Club Tangente, permettra de consulter la liste des prochains événements mathématiques et d'accéder aux informations pratiques les concernant.

Ce recensement favorisera également la mise en relation des acteurs de la popularisation des maths (artistes, conférenciers, créateurs d'expositions ou animateurs) et la valorisation des différentes actions.

Dans ce but, le Club Tangente recherche des représentants régionaux. Si vous êtes intéressé à le devenir, à vous déclarer comme représentant d'un « lieu des maths » ou d'une association orientée vers la popularisation, à contribuer à l'organisation des Trophées, à participer à la création du musée virtuel, faites-le savoir en adressant un email à [tropheestangente@yahoo.fr](mailto:tropheestangente@yahoo.fr)

C'est également à cette adresse que vous pouvez signaler un événement scientifique ou artistique, ou plus généralement décrire toute action autour des maths dont vous avez connaissance en primeur.