

NUMÉRIK

la newsletter de l'actualité numérique

FÉVRIER 2023 | VOLUME NO. 12

Directrice de la Publication : Karine Aïssou - IEN Mission Numérique

Rédactrice en chef : Cécile Roung - CPD Numérique

Maquette & Rédaction : Christophe Salomé - Erun

Sommaire

- Le jeu du robot idiot
- Du côté de Prim à Bord
- Stratégie numérique
- PIX SNEE
- Vittascience
- Podcast Merci Rémi
- En Bref...



Le jeu du robot idiot - activité débranchée

Qu'est ce qu'un algorithme ? Et pourquoi ne pas répondre à cette question en jouant ?

Le jeu du robot idiot a pour objectif d'initier les enfants à la notion d'algorithme en les faisant agir et en se dirigeant selon un « programme » préparé au préalable. Donner un sens à la notion « d'algorithme » à travers un savoir-faire concret. Mais aussi proposer un savoir-être pertinent par rapport à l'intelligence mécanique : la machine calcule très vite et de manière exacte ... mais elle est bête comme ses pieds !

Le principe est le suivant :

Le robot est idiot : il ne comprend que 4 actions : avance, recule, pivote à droite et pivote à gauche. Lorsqu'il se déplace, il ne fait qu'un pas. Il n'a pas de libre arbitre et doit suivre ce que le programmeur lui demande.

Dans un monde où l'Intelligence Artificielle devient de plus en plus présente et où règnent les algorithmes, il est important de faire comprendre aux élèves que le robot n'a pas de pensée propre : il suit seulement les instructions de programmation que l'humain lui fournit. Cela se retrouvera dans la programmation que l'élève robot suivra : il sera parfois tenté de pivoter « du bon côté » de la case sans suivre les instructions de l'élève programmeur.

Stéphanie Bellanger - PEMF - Circonscription du Cannet



Jouer au robot



[Comprendre la différence entre mon intelligence et celle d'une machine](#)

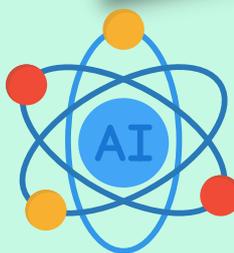


[Lire la suite de l'article](#)



Pour aller plus loin et se former

MOOC : Une formation à la portée de toutes et de tous de 7 à 107 ans pour se questionner, expérimenter et comprendre ce qu'est l'Intelligence Artificielle... avec intelligence !



[Accès au MOOC](#)

En bref...

Usage des Espaces

Numériques de Travail

De la maternelle au lycée, les espaces numériques de travail (ENT) sont utilisés au quotidien dans les classes et participent à la mise en place de situations d'apprentissages favorisant l'autonomie et le travail collaboratif des élèves. Les ENT facilitent aussi la continuité pédagogique entre l'école et la maison, le travail autour de projets pluridisciplinaires et enrichissent les liens avec les familles.

Ces fiches de témoignages d'usages pédagogiques avec les ENT mettent en relief le travail des équipes pédagogiques et des académies.

[Lire l'article](#)

Vittascience pour programmer et simuler en ligne

Vittascience est une plateforme éducative pensée pour l'apprentissage du codage, qui propose des outils innovants pour l'enseignement. Elle permet de programmer des cartes, des robots, des jeux, ...

Sans installation requise, les interfaces sont disponibles sur ordinateur, tablette et smartphone

Accès au site :

Vidéo de présentation :

Podcast

Merci Rémi !

Parce que les adultes ont leurs humoristes, les enfants méritent aussi les leurs. Chaque vendredi, l'auteur jeunesse Rémi Chaurand devient humoriste pour enfants de 7 à 77 ans 😊. Qu'est-ce que ça fait du bien de rire. Ça rapproche parents et enfants. Ça permet aussi de dédramatiser certaines situations. ce podcast en mode courrier du coeur pour les moins de 10 ans regorge de (plus ou moins) bons conseils distillés avec entrain dans des épisodes de 5 minutes.

[Cliquer ici](#)

Du côté de Prim à Bord Terra Numerica

Terra Numerica est un projet d'envergure et fédérateur pour la diffusion de la culture des sciences du numérique. Il émane du CNRS, Inria et Université Côte d'Azur. Terra Numerica développe un dispositif original, attractif et unique de diffusion, de partage, de rencontres, de convivialité entre les acteurs du numérique : chercheurs, enseignants-chercheurs, enseignants, associatifs, médiateurs scientifiques, industriels, étudiants, élèves, grand public et citoyens.

Lien d'accès à la ressource

[www](http://www.terra-numerica.fr)

Stratégie du Numérique pour l'Éducation 2023 - 2027

La stratégie numérique pour l'éducation 2023-2027 repose sur une série de mesures pour renforcer les compétences numériques des élèves et accélérer l'usage des outils numériques pour la réussite des élèves.



Cette réflexion se matérialise aujourd'hui par une vision stratégique commune du numérique pour l'éducation, dont les principaux bénéficiaires sont les élèves, leurs parents, les enseignants et plus globalement l'ensemble des équipes mobilisées dans les écoles et établissements

[Pour en savoir plus](#)

[Communiqué de presse](#)

PIX SNEE, autoévaluation & formation

Pix SNEE accompagne les enseignants du 1er degré lors du déploiement du Socle Numérique dans les Écoles Élémentaires (SNEE).

Pix SNEE est mis à votre disposition sur la base du volontariat. C'est un dispositif d'**auto-positionnement** et d'**entraînement** en ligne via un parcours Pix spécifique conçu pour vous situer dans votre maîtrise des compétences numériques et accéder à des formations selon vos besoins.

Pour accéder à votre parcours, contactez votre Erun qui vous communiquera votre code de campagne.

En attendant, vous pouvez effectuer un mini parcours test pour vous faire une idée.



Pix sur Primabord



Test



Présentation