



Cette lettre Edu_Num propose des retours d'usages du numérique qui contribuent à l'acquisition des concepts de temps et d'espace. Plusieurs domaines disciplinaires participent à leur construction : l'histoire, la géographie, les mathématiques et l'éducation physique sportive.

ACTUALITÉS

Orientation pour l'éducation aux médias et à l'information

Ce document précise les compétences d'éducation aux médias et à l'information aux cycle 2 et 3 dans le contexte des activités et des apprentissages quotidiens : initiation à la recherche raisonnée et à la lecture d'informations provenant de différentes sources ; expérimentation de divers modes d'expression, de création et de présentation de contenus ; sensibilisation aux règles de communication et d'échange, découverte du fonctionnement de différents médias.



NOUVEAUTÉS DANS LES SERVICES NUMÉRIQUES

Des scénarios avec les banques de ressources

La BRNE offre des ressources et des outils permettant d'augmenter la structuration du temps et de l'espace. Des scénarios pédagogiques illustrent l'intégration de ces ressources dans une séquence.

- en sciences, *la course au soleil* (alternance jour-nuit, cycle des saisons, description des mouvements de la terre)
- en géométrie, *le trajet de la grenouille* (se déplacer dans l'espace, coder un déplacement, anticiper un déplacement)
- en histoire, des frises chronologiques illustrées, des zooms pour explorer des détails
- en géographie, des cartes ou des images interactives et des aides pour les interpréter, des comparaisons de cartes.



Nouveautés Éduthèque pour l'histoire et la géographie

Une nouvelle version d'Edugéo pour supports mobiles reprend l'ergonomie générale du service en ligne, avec une interface renouvelée et modernisée : une fonctionnalité pour remonter le temps, la production de schémas et de croquis, l'enregistrement des cartes, la génération de traces pour suivre en temps réel son parcours et l'enregistrer comme croquis.

éduthèque



Radio France propose une sélection d'émissions radiophoniques, de vidéos et de documents pédagogiques consultables en ligne ou téléchargeables gratuitement. Les rubriques "s'exprimer", "explorer" et "comprendre" offrent une sélection d'émissions sur des sujets très variés en histoire, géographie et sciences.



Archiclasse : pour penser un aménagement de l'espace

Le site Archiclasse accompagne les collectivités territoriales et les acteurs de l'École dans la définition d'un projet de rénovation ou de construction d'une école. La démarche propose de repenser les espaces d'apprentissage et en particulier les nouveaux espaces d'enseignement avec le numérique. Des témoignages rendent compte de projets déjà menés.

ARCHI
CLASSE



Visite virtuelle de Lascaux

Le portail du Ministère de la Culture consacré à l'archéologie offre la possibilité d'une visite virtuelle de la grotte de Lascaux. Des mises au point scientifiques sur l'art pariétal et sur les conditions de découverte de la grotte sont proposées ainsi que des liens vers d'autres visites virtuelles comme la grotte Chauvet-Pont d'Arc par exemple. L'étude de l'art pariétal s'inscrit dans les programmes d'histoire des arts du cycle 3.

Lascaux



Le temps dans les fondamentaux

Comment mesurer le temps ? Est-ce que la durée de la journée est toujours la même ? Qu'est-ce qu'un calendrier ? À quoi sert un emploi du temps ? De courtes vidéos apportent des éléments pour consolider les notions de temporalité.

les fondamentaux



RETOURS D'USAGES POUR ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Des QR codes pour découvrir le patrimoine local

Des parcours à faire à pied ou à vélo sont proposés par les écoles de l'académie de Nantes pour découvrir les richesses du patrimoine local culturel, historique ou naturel. Après avoir sélectionné la destination sur une carte collaborative, la plaquette du parcours est téléchargeable. Des QR code permettent de découvrir les lieux en se cultivant.



Une initiation à la recherche archéologique

Pour répondre à un problème qui leur est soumis, des élèves de Dordogne en équipes sont guidés dans l'étude d'un squelette découvert au cours de fouilles archéologiques. Ils disposent de collections de références, de documents numériques et d'une fiche d'étude qui rythme le déroulement de l'atelier. Une synthèse finale est validée par la classe après argumentation de chaque équipe.



Produire et donner à voir un témoignage historique

Le projet "Des QR codes pour donner à voir la libération de Besançon", permet aux élèves de se replonger dans l'histoire et l'évolution de leurs quartiers à partir de clichés d'époque. Après avoir sélectionné une photographie, les élèves la resitue dans son contexte historique en construisant un texte explicatif accompagné d'images. Ces productions sont finalisées dans un livre numérique. Des QR codes affichés sur les lieux étudiés permettent aux passants d'accéder au contenu produit par les élèves.



Un parcours historique sur une carte interactive

Des élèves de CM2 créent un parcours historique à partir de lieux identifiés dans leur ville en lien avec la première guerre mondiale. Une carte interactive de la ville permet de pointer ces différents lieux et y découvrir les éléments historiques via de courts documents multimédias.



Observer son environnement proche en maternelle

Lors de sorties autour de l'école, les élèves observent les divers bâtiments et les voies de circulation. À leur retour en classe, des reconstitutions sont réalisées à partir de photos prises sur le terrain. Un questionnement sur les fonctions des éléments observés conduit à mieux appréhender l'espace environnant. La réalisation en petits groupes d'une animation vidéo accompagnée d'un commentaire audio permet de réinvestir le lexique et les notions apprises.



Étudier les caractéristiques d'un territoire

Ce scénario conduit des élèves de CM1 à identifier les caractéristiques du territoire de leur lieu de vie. Ils utilisent pour cela un outil de cartographie en ligne, Édugéo sur Éduthèque. Ils apprennent à localiser, à situer leur quartier dans un espace plus vaste, la ville, la région et le pays.



Interpréter une image aérienne

Ce scénario de l'académie de Lyon propose à des élèves de cycle 3 de travailler sur la lecture d'images aériennes. Des recherches sont effectuées sur les représentations de l'eau sur des cartes numériques. Les élèves se réfèrent également au service de Vikidia pour alimenter les recherches. Les mises en commun sur TNI optimisent l'appropriation des compétences et facilitent l'interprétation de l'espace représenté.



Construire des figures avec un logiciel de géométrie dynamique

Des séances de géométrie sont menées avec un outil de géométrie dynamique Géogébra. Il s'agit de construire des figures et de produire des programmes de construction pour les faire réaliser par d'autres élèves. Le logiciel limitant les erreurs de tracés, les analyses des erreurs se concentrent sur celles relatives aux propriétés des figures.



La symétrie axiale avec la BRNE

Cette séquence débute par l'observation de photographies contenant des éléments symétriques. S'en suivent des temps de manipulation, de réflexion et de structuration. Les outils de la BRNE sont sollicités pour des activités de construction de figures géométriques sur un pavage.



Anticiper des déplacements sur un espace représenté

Deux séquences détaillent de façon organisée une série d'activités pour mettre les élèves en situation de se repérer et de se déplacer dans un espace réel puis un espace représenté. Partant de déplacements corporels dans un espace familier, une initiation à la programmation est incluse dans les étapes avancées de la démarche.



Des courses pour s'orienter dans l'espace

En EPS, des courses d'orientation de différentes natures sont proposées aux élèves. Ceux-ci apprennent à lire un plan ou une carte et à les mettre en relation avec leur environnement. Pour préparer cette activité en amont, le portail Édugéo est utilisé pour réaliser les plans à partir de vues satellitaires.

