

5.2 Saisir les nouvelles opportunités du numérique

L'ESSENTIEL

- De nouveaux outils numériques transforment les pratiques pédagogiques des enseignants.
- Ils proposent également aux élèves de nouvelles modalités d'apprentissage : manuels numériques, tablettes tactiles, « jeux sérieux », etc.

➤ Déploiement de l'expérimentation des manuels numériques

À la rentrée scolaire 2011, l'expérimentation des manuels numériques entre dans sa **troisième année d'existence**. Elle concerne les élèves de 6^e et de 5^e de soixante-neuf collèges et les élèves de 4^e de dix-sept collèges, dans **douze académies, soit environ 20 000 élèves**.

Ces manuels scolaires sont accessibles au collège et à la maison, via les espaces numériques de travail des établissements. Ils permettent :

- d'alléger le cartable des élèves ;
- de mettre à leur disposition des ressources numériques innovantes ;
- de développer de nouveaux usages pédagogiques.

eduscol.education.fr/experimentation-manuels-numeriques

➤ Des tablettes tactiles utilisées en classe

Certaines académies, associées aux collectivités territoriales, expérimentent l'utilisation de tablettes tactiles. L'Institut français de l'éducation est chargé du suivi de ce projet.

Dans l'académie de Grenoble par exemple, **trois cents tablettes** ont été distribuées dans des écoles, des collèges, des lycées et une classe de BTS. Pour quelques semaines, quelques mois, ou définitivement, elles seront utilisées en classe pour **l'accompagnement personnalisé**, le soutien aux élèves en difficulté ou l'aide aux élèves dyslexiques, etc. Les équipes pédagogiques pourront ainsi tester la pertinence des usages pédagogiques de ces matériels dans plusieurs disciplines. Cette expérimentation est pilotée par le **rectorat** et le **Centre régional de documentation pédagogique (CRDP) de Grenoble** : ac-grenoble.fr/tablettes

➤ Les « jeux sérieux » : un nouveau support d'apprentissage

Les « jeux sérieux » (serious games) reposent sur l'intégration, dans un jeu vidéo, d'un scénario pédagogique. Il s'agit également de simulateurs de situations réelles et complexes. L'apprentissage des règles du jeu, la démarche par essais et erreurs, les recherches de causalité, d'équivalence, de temporalité sont assez semblables aux séquences scolaires.

Par exemple, le jeu « ITS PLC, jouer avec l'automatisme », créé par le laboratoire CreSTIC de l'université de Champagne-Ardenne, a été expérimenté dans vingt-six établissements, répartis dans dix académies. Ce jeu propose aux élèves des environnements industriels réalistes, afin qu'ils cherchent et testent des solutions pour répondre aux problèmes de commande des systèmes industriels.

Ces environnements virtuels permettent de mettre en place un apprentissage plus autonome et progressif, tout en évitant le coût et l'encombrement d'installations réelles.

FOCUS / DE NOUVELLES MANIFESTATIONS SUR LES INNOVATIONS ET LE NUMÉRIQUE

Imne 2012

Tous les ans, le ministère organise une rencontre destinée à faire découvrir aux enseignants, inspecteurs pédagogiques, chefs d'établissement, etc., les dernières réalisations pédagogiques de l'image et du numérique dans la sphère éducative (IMNE: IMage, Numérique et Education). Cet événement accueille des partenaires publics et privés, tels que Universcience, le centre national de documentation pédagogique (CNDP), Dassault Systèmes, CEA, INA, etc.

Ecritech'3

« Quels développements pédagogiques pour les ardoises numériques ? » C'est le thème du colloque qui aura lieu les 5 et 6 avril 2012. Chercheurs et pédagogues échangeront sur l'apport des tablettes dans l'utilisation des ressources multimédia, la prise en compte de l'accessibilité, l'usage des réseaux sociaux et l'appropriation des lieux de culture : ecriture-technologie.fr