

Prix d'Alembert et Anatole Decerf : appel à candidatures

Comme toutes les années paires, la SMF (Société mathématique de France) va décerner le Prix d'Alembert. Ce prix d'un montant de 2000 €, visant à encourager la diffusion de la connaissance des mathématiques vers un large public, récompensera une personne ou un groupe étant parvenu, par la réalisation d'un ouvrage, d'un film, d'une émission de radio ou de télévision, d'une exposition ou de tout autre moyen, à intéresser le public aux développements des mathématiques et à les relier aux préoccupations de nos contemporains.

Nombreux sont les collaborateurs de *Tangente* qui ont obtenu ce prix dans le passé : Jean-Paul Delahaye en 1998, Élisabeth Busser et Gilles Cohen en 2000, Philippe Boulanger en 2006, Marie-José Pestel en 2008...

Le Prix Anatole-Decerf, lui aussi d'un montant de 2000 €, est davantage orienté vers des travaux d'enseignement ou de vulgarisation de la pédagogie des mathématiques. Il est décerné par la Fondation Anatole-Decerf, sous l'égide de la Fondation de France. Le magazine *Tangente* l'a obtenu il y a de nombreuses années, tout comme Robert Ferréol en 2008 ou Francis Loret et la revue lycéenne *Accromath* en 2012. Il nous semble que les TICE sont un sujet d'actualité auquel les membres du jury devraient être sensibles cette année.

Les candidatures peuvent être soumises par les candidats eux-mêmes ou par toute autre personne physique ou morale avant le 14 avril 2014. Les dossiers de candidatures sont à adresser en double exemplaire (un exemplaire papier et un exemplaire sous forme électronique) à la SMF. Ils comprendront, entre autres, l'œuvre pour laquelle la candidature est déposée (en deux exemplaires), une présentation du candidat, et éventuellement un dossier de presse ou des lettres de recommandation.

L'adresse : SMF, Institut Henri Poincaré, 11 rue Pierre et Marie Curie, 75231 Paris cedex 05 (smf@dma.ens.fr).

Éducation et numérique : un nouveau site collaboratif

Depuis quelques mois, l'association *Éducation & Numérique* met à la disposition des formateurs, enseignants et documentalistes qui le souhaitent une plateforme « auteur », outil numérique simple à utiliser pour créer des contenus à destination des élèves ou apprentis (sans spécificité de discipline).

Cet outil permet de structurer les contenus selon un plan de séance / séquence, de créer des « quiz » ou des textes à trous, d'indexer des activités par rapport aux programmes...

Les contenus, très sobres, sont *interopérables* puisqu'ils peuvent être exportés, par exemple sur des blogs pédagogiques ou des sites, ou même intégrés sur un ENT.

Cet outil est en *Open source*, sous licence *GNU Affero*, et peut donc même être modifié. Il se veut collaboratif, les contenus étant sous licence *creative commons*.

L'auteur conserve les droits de propriété intellectuelle sur son œuvre mais doit accepter que cette dernière soit distribuée gratuitement par l'association auprès de son public.

<http://www.education-et-numerique.org/>

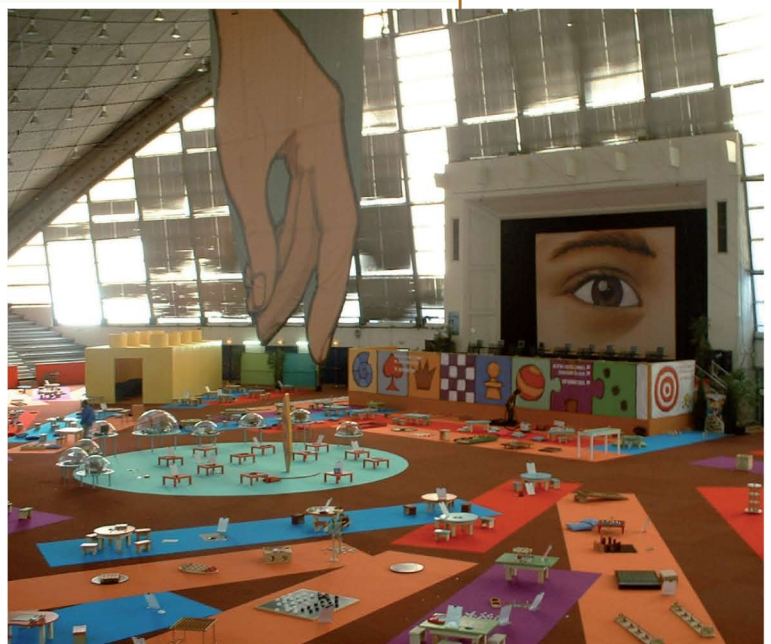
Festival du jeu à Saint-Ouen

Le festival du jeu de Saint-Ouen se déroulera en 2014 du mardi 22 avril au dimanche 4 mai au complexe sportif de l'Île-des-Vannes situé sur l'Île-Saint-Denis. Après « Forme, volume et mouvement » en 2013, l'édition 2014 est construite autour du thème des masques.

Pour la ville de Saint-Ouen, le travail pédagogique autour du jeu est au cœur du projet éducatif à destination des jeunes.

Le jeu est porteur de valeurs culturelles, émancipatrices et sociales. Il développe l'imagination et la création, apporte des connaissances, cultive l'ouverture d'esprit et améliore la confiance en soi. Le jeu permet aussi d'appréhender le sens des responsabilités et de se connaître soi-même.

L'accueil des classes se fait pendant la semaine, du lundi 28 avril au vendredi 2 mai, celui du grand public et des familles le week-end des 3 et 4 mai.



Renseignements et inscriptions pour les groupes scolaires et les centres de loisirs : par téléphone (01 49 18 96 96 / 01 49 18 96 98) ou par mail (ablanc@mairie-saint-ouen.fr).