

Édu_Num Économie et gestion n°39

Juin 2016



Sommaire

[1. Zoom sur... « Apprendre avec le jeu numérique »](#)

[2. Enseigner avec le numérique](#)

- [2.1. Apprendre avec les données de l'Insee](#)
- [2.2. Qu'est-ce qu'une vidéo didactisée ?](#)
- [2.3. Des cours interactifs avec Edpuzzle](#)
- [2.4. Immersion en 3D pour apprendre l'anglais professionnel](#)
- [2.5. S'initier à la notion d'algorithme](#)
- [2.6. Les organisations économiques internationales](#)

[3. Se former](#)

- [3.1. Ouverture du parcours M@gistère dédié à Éduthèque](#)
- [3.2. 25 vidéos pour comprendre la culture numérique aujourd'hui](#)

[4. Se tenir informé.e](#)

- [4.1. Site dédié au plan numérique](#)
- [4.2. Ressources pour le parcours Avenir](#)
- [4.3. Quel apport pédagogique des jeux sérieux ?](#)
- [4.4. Chaîne officielle Eduscol](#)
- [4.5. Archicl@sse : impact du numérique sur l'architecture des écoles et des établissements](#)
- [4.6. Les rendez-vous éco-gestion](#)
- [4.7. L'enseignement d'exploration informatique et création numérique \(ICN\)](#)
- [4.8. CLasse Inversée le Congrès](#)

[Pour rester informé.e](#)

Nouveautés et informations sur le numérique pour l'enseignement.

1. ZOOM SUR... « APPRENDRE AVEC LE JEU NUMÉRIQUE »

Apprendre avec le jeu numérique

Portail national de ressources - [éduscol](#)

Piloté par la Direction Numérique pour l'Éducation (DNE), opéré par le réseau Canopé et mis en place grâce à la contribution d'enseignants, le portail [« Apprendre avec le jeu numérique »](#) a été lancé via Eduscol en mars 2016, afin d'aider les enseignants dans de nouvelles pratiques d'enseignement, à savoir l'éducation et la sensibilisation des élèves par le numérique, sous formes de jeux ludiques et pédagogiques.

Le portail [« Apprendre avec le jeu numérique »](#) s'inscrit comme une nouvelle brique du service public du numérique éducatif. Il apporte un éclairage sur l'exploitation pédagogique du jeu numérique quelle qu'en soit la forme et participe à la généralisation du numérique dans les apprentissages.

Articulé autour des trois entrées [« Enseigner »](#) , [« S'informer »](#) et [« Actualités »](#) , ce portail relaie :

- Des actualités et informations générales sur le jeu numérique pour apprendre.
- Des références institutionnelles et témoignages d'actions académiques et nationales propres au jeu numérique pour enseigner.
- La mutualisation de repères et ressources pour enseigner la programmation à l'école en référence à des ressorts ludiques.
- Des pistes d'usages pédagogiques indexées dans une base publique, ouverte à la contribution des enseignants après authentification.

Le [portail](#) est en consultation publique.

Le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche et la CNIL unissent leurs efforts pour sensibiliser les élèves, les étudiants et les enseignants, aux enjeux éthiques soulevés par le numérique.

La convention MENESR-CNIL est disponible [ici](#).

2. ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

2.1. Apprendre avec les données de l'Insee



Pour développer sa collaboration avec le ministère de l'Éducation, [l'Insee](#) autorise les établissements et les enseignants à exploiter les informations présentes dans les parties en accès gratuit de ses [sites](#) pour les imprimer, les charger sur un disque dur, les adapter et les utiliser à des fins strictement non commerciales, dans un but d'enseignement, sous réserve d'indication de la source des informations utilisées.

Le ministère de l'Éducation nationale publie en ligne des [exercices](#) pour l'utilisation pédagogique de ces données.

2.2. Qu'est-ce qu'une vidéo didactisée ?



Une vidéo didactisée est une vidéo comprenant des questions, posées à des moments clés du document visionné. Pour y répondre, il suffit de saisir la bonne réponse puis de cliquer sur "submit" ("skip" pour passer). La réponse vraie est ensuite communiquée.

- [Vidéo de PFEQ sur le thème : Comment l'entreprise fixe-t-elle le prix d'un produit ?](#)
- [Exploitation didactisée d'une courte vidéo qui présente la notion de buzz marketing](#)
- [Exploitation didactisée d'une courte vidéo sur la motivation chez Google](#)

2.3. Des cours interactifs avec Edpuzzle



[Edpuzzle](#) est une plateforme *web* permettant de créer des leçons interactives depuis une source vidéo quelconque (YouTube, Vimeo, ...).

La participante ou le participant est invité.e à répondre aux quizz qui lui sont proposés au fur et à mesure du parcours de la vidéo.

L'utilisation de cette leçon peut être réalisée en mode immersion (chaque participant(e) visualise la vidéo à son rythme) ou en mode projection face à l'ensemble de la classe. La participante ou le participant peut visualiser la leçon depuis un navigateur Internet de son ordinateur ou smartphone.

Voir sur [EduBases](#)

2.4. Immersion en 3D pour apprendre l'anglais professionnel



[Simulang](#) propose des modules d'apprentissage de l'anglais basés sur de réelles mises en situation qui favorisent une immersion rapide.

Ces modules en ligne conçus sur des scénarios d'apprentissage de type "jeu sérieux" permettent une immersion totale.

3 démos de modules parmi les 6 réalisés sont accessibles sur la [page d'accueil](#)

:

- animation d'une réunion de suivi de projet ([démonstration](#))
- gestion des réclamations clients
- participation à une vidéoconférence ([démonstration](#))
- animation d'une réunion de plusieurs participants
- accueil d'un nouveau collaborateur dans l'entreprise
- déjeuner avec un client anglais ([démonstration](#))

2.5. S'initier à la notion d'algorithme



L'Institut national de recherche en informatique et en automatique ([Inria](#)), plateforme financée dans le cadre d'un PIA (plan investissement avenir), met à disposition en [ligne](#) plusieurs activités ludiques et participatives pour introduire la [notion d'algorithme](#) dans le premier degré, le collège et le lycée.

L'[Inria](#) est particulièrement investi dans des actions de médiation scientifique, notamment à travers la diffusion de ressources directement utilisables lors d'activités collectives, en classe, en groupe ou en famille. Des grains vidéos permettent également d'expliquer en quelques minutes les concepts scientifiques abordés.

Voir sur [éduscol](#)

2.6. Les organisations économiques internationales



Les organisations et instances économiques internationales se retrouvent souvent au cœur de l'actualité. Voici une sélection de vidéos pédagogiques de la [Cité de l'économie](#) et de la monnaie pour mieux comprendre leur rôle et leur fonctionnement.

- [Le Fonds monétaire international \(FMI\)](#)
- [Le G20](#)

3. SE FORMER

3.1. Ouverture du parcours M@gistère dédié à Éduthèque



Un parcours en auto-inscription vient d'ouvrir sur [M@gistère](#). Il fait partie de l'[offre complémentaire de formation](#) de la plateforme qui permet de s'inscrire spontanément à des formations. Cette offre vient en complément du plan académique de formation.

Il vise à accompagner les enseignants dans leur prise en main du portail pour [« Utiliser des ressources numériques en classe avec Éduthèque »](#).

Ce parcours est composé de plusieurs étapes qui feront découvrir le [service](#).

3.2. 25 vidéos pour comprendre la culture numérique aujourd'hui



Dans le cadre d'un projet de formations internes pour son personnel réunies sous l'appellation Digital Academy, le groupe d'assurance Allianz a conçu des [vidéos d'animation](#) sur la culture numérique au sens large et utilitaire.

Ces [web-séries](#) à épisodes ultra-courts (format de moins 3 minutes chacune) proposent d'aborder des termes, des outils, des concepts, des services en ligne avec un ton humoristique permettant à des novices de mieux comprendre ce qu'est le numérique aujourd'hui.

4. SE TENIR INFORMÉ.E

4.1. Site dédié au plan numérique



Le ministère de l'Éducation nationale a présenté le 21 avril dernier son [nouveau site d'informations](#) sur les grandes étapes de la mise en œuvre du plan numérique.

Sur ce tout [nouveau site](#) on trouve des informations autour du numérique comme :

- mieux apprendre/enseigner avec le numérique ;
- déployer le numérique à l'école ;
- la carte des collèges numériques ;
- des actualités.

4.2. Ressources pour le parcours Avenir



Des ressources sont proposées aux équipes éducatives pour la mise en œuvre du [parcours Avenir](#).

[éduscol](#) Voir sur [éduscol](#)

4.3. Quel apport pédagogique des jeux sérieux ?



Cet [article](#) de l'[Agence des usages TICE](#) aborde le sujet complexe de l'évaluation de l'apport des jeux sérieux dans un contexte pédagogique. Les différentes publications sur le sujet ne permettent pas de tirer de conclusions tranchées. Chaque jeu et chaque classe sont spécifiques et la généralisation des résultats est délicate, de plus les méthodologies employées sont parfois discutables. Il n'en reste pas moins que les jeux sérieux semblent entraîner une plus grande motivation des apprenants et ont des performances équivalentes à un apprentissage traditionnel.

4.4. Chaîne officielle Eduscol



La [chaîne officielle d'Eduscol](#), site d'accompagnement pédagogique du ministère de l'éducation nationale pour tous les professionnels de l'éducation est disponible [ici](#).

éduscol

4.5. Archicl@sse : impact du numérique sur l'architecture des écoles et des établissements



Le numérique modifie les situations d'apprentissage et nécessite un agencement et un mobilier adaptés aux nouvelles pratiques de classe (interactions, binômes sur tablette, travail en petits groupes, enregistrements audio ou vidéo).

éduscol

[Présentation vidéo d'Archicl@sse](#)

Voir sur [éduscol](#)

4.6. Les rendez-vous éco-gestion



Les [rendez-vous éco-gestion](#) interacadémiques sur la transformation numérique de l'école et de l'entreprise ont été l'occasion pour les 300 professeurs des 3 académies franciliennes de réfléchir et d'échanger sur les bonnes pratiques du numérique, au sein de l'entreprise IBM.

éduscol

4.7. L'enseignement d'exploration informatique et création numérique (ICN)



Olivier Korn, professeur d'économie-gestion au lycée Cassin de Strasbourg, présente le nouvel enseignement d'exploration ICN sur [Ludomag](#).

Lors des *netjournées* qui se sont déroulées à Bischoffsheim en mars 2016, Olivier Korn a présenté à Ludomag le nouvel enseignement d'exploration informatique et création numérique (ICN).

Vous pouvez consulter l'[article complet](#) sur le site de Ludomag.

La [vidéo](#) de l'interview est également disponible en ligne.

4.8. CLasse Inversée le Congrès



[CLiC 2016](#) est le premier congrès dédié à la classe inversée. Il est organisé par le Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et sera l'occasion de partager, d'échanger, de mutualiser pour toutes les personnes qui s'intéressent à la pratique pédagogique qu'est la classe inversée.

Ce congrès aura lieu du 1er au 3 juillet 2016 à l'Université Paris-Diderot.

Voir le [programme](#).

POUR RESTER INFORMÉ.E

Comptes twitter d'éducol et de la Direction du numérique pour l'éducation



Pour suivre l'actualité du site d'information des professionnels de l'éducation, rendez-vous sur twitter sur le compte [@éducol](#) et sur celui de la DNE [@Edu Num](#).

Vous pouvez rester informé.e des dernières actualités du site [éducol Économie et gestion](#) en vous abonnant au [flux RSS général de la discipline](#) ainsi qu'à celui de la [lettre TIC'Édu Num](#).



Pensez également à vous [abonner](#) à [EcoGest@actu](#), la lettre d'actualités de l'Économie et gestion.

*Cette lettre est proposée par les correspondants Économie et gestion
de la Direction du numérique pour l'éducation,
Service du développement du numérique éducatif et Christine Gaubert-Macon, IGEN.
Elle peut être complétée par des informations au niveau de chaque académie.*

**Pour signaler vos scénarios sur les ÉDU'base,
[contactez votre Interlocuteur Académique pour le Numérique \(IAN\)](#)**

© - Ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche