

Lettre Édu_Num Économie et gestion n°44

Cette lettre d'information vise à favoriser le développement des usages du numérique dans les divers enseignements d'Économie et gestion. Par des références systématiques aux articles du site national et aux productions des centres de ressources d'Économie et gestion, elle favorise le recours aux services et aux contenus numériques proposés par la discipline.

Édu_Num Économie et gestion n°44

Avril 2018



Sommaire

1. ZOOM SUR... L'ORIENTATION

[Orientation des élèves : la mallette post-bac](#)

[Terminales 2017-2018](#)

[Parcoursup : un accompagnement personnalisé pour chaque élève en situation de handicap](#)

2. ENSEIGNER AVEC LE NUMERIQUE

[Explique-moi l'éco](#)

[Les jeux d'évasion pédagogiques](#)

[Comprendre la cybermalveillance](#)

[Ressources numériques gratuites](#)

[L'AFE vous aide à choisir votre statut juridique](#)

3. SE FORMER

[Parcours M@gistère : utiliser les jeux numériques en classe](#)

4. SE TENIR INFORME.E

[Les environnements virtuels pour l'apprentissage humain](#)

[Penser la qualité des espaces comme facteur de réussite scolaire](#)

[Conférence "Communication écrite et numérique"](#)

[Le printemps de l'économie](#)

POUR RESTER INFORME.E

Nouveautés et informations sur le numérique pour l'enseignement.

1. ZOOM SUR... L'ORIENTATION

Orientation des élèves : la mallette post-bac



Créée par le SAIO de Versailles et l'Onisep, la [mallette post-bac](#) est un outil de communication à l'attention des familles, des jeunes et un outil pédagogique pour les professeurs, notamment dans le cadre de l'accompagnement personnalisé.

Ses objectifs sont d'élever le niveau d'ambition de jeunes, et d'atténuer les représentations stéréotypées de certaines formations de l'enseignement supérieur.

3 volets sont à découvrir :

- « Pré ou pa ? », présentant les classes préparatoires
- « Objectif Licence », présentant l'université
- « Du Bac pro au B.T.S. ? »

[Vidéo de la mallette](#)

Terminales 2017-2018

[5 étapes](#) pour mon parcours dans l'enseignement supérieur.

Parcoursup : un accompagnement personnalisé pour chaque élève en situation de handicap



Afin d'accompagner les candidats en situation de handicap et leurs familles dans l'accès à l'enseignement supérieur, tout au long de l'année de terminale, des équipes d'accompagnement dédiées et pluridisciplinaires sont mises en place dans les académies.

[Communiqué de presse](#)

2. ENSEIGNER AVEC LE NUMERIQUE

Explique-moi l'éco



L'Insee propose une série de dix vidéos réalisées dans le cadre d'un partenariat entre l'Insee La Réunion-Mayotte et l'académie de La Réunion. Ces vidéos pédagogiques visent à promouvoir une culture de la statistique. Parmi les thèmes abordés : le PIB, le chômage, l'inflation, l'entreprise, le pouvoir d'achat.

[Voir les vidéos](#)

Les jeux d'évasion pédagogiques



Une [plateforme](#) de partage d'*escape games* pédagogiques (principe général qui consiste à s'enfermer dans une pièce pour un temps limité pour résoudre des énigmes afin de s'échapper du lieu) conçus par des enseignants de diverses disciplines de l'académie de Créteil a été mise en place. Elle comporte des [liens](#) vers un ou plusieurs médias.

Voir également la lettre [Édu Num thématique](#) sur le jeu numérique. Comme pour les autres lettres thématiques, cette lettre éclaire le sujet sur un plan théorique et conceptuel, propose des ressources et des scénarios pédagogiques dans toutes les disciplines, dans le 1^{er} et le 2nd degré.

Comprendre la cybermalveillance



éduscol

Eduscol met en ligne un [dossier](#) consacré à la cybermalveillance.

La plateforme cybermalveillance.gouv.fr est un dispositif qui assume un rôle de sensibilisation, de prévention et de soutien en matière de sécurité du numérique auprès de la population française. Le [site](#) contient un ensemble d'[articles](#) (actualités, fiches pratiques, vidéos) traitant de problématiques comme les cyberarnaques, le hameçonnage, le rançongiciel, les virus par messagerie ou encore la défiguration de site *web*.

Ressources numériques gratuites



L'académie de Montpellier propose une banque de ressources numériques pour l'éducation sur la plateforme [eStore](#). À l'origine [eStore](#) propose des recommandations d'applications mobiles dont l'intérêt pédagogique a été validé par les corps d'inspection, applications qui peuvent également être utilisées sur des PC portables ou non.

Vous pourrez notamment trouver dans l'onglet « Utilitaires » un large panel de logiciels gratuits dans le domaine de la « bureautique » : cartes mentales, diaporama-TNI, écriture collaborative, livre numérique, nuages de mots, tableur et texteur.

L'AFE vous aide à choisir votre statut juridique



AGENCE FRANCE ENTREPRENEUR L'[AFE](#) (Agence France Entrepreneur) a actualisé une [infographie](#) présentant les principales formes juridiques possibles pour entreprendre seul ou à plusieurs. Le [document](#) précise les incidences de chaque forme juridique sur le régime fiscal et social.

3. SE FORMER

Parcours M@gistère : utiliser les jeux numériques en classe

m@gistère

Le [parcours M@gistère](#) « Utiliser les jeux numériques en classe », conçu par un groupe de compétences académique d'Aix-Marseille, « Apprendre et enseigner avec les jeux numériques », est désormais mis à la disposition de toutes les académies.

Proposé dans l'espace de mutualisation de la plateforme nationale M@gistère, ce parcours pourra être adapté par les équipes des différentes délégations académiques au numérique éducatif (DANE).

Les enseignants de ces académies pourront alors y accéder en auto-inscription et bénéficier :

- d'un ensemble d'informations sur ce que recouvre les jeux numériques (jeux sérieux, "serious gaming", ludification)
- d'éléments de réflexion sur les enjeux de l'utilisation des jeux numériques en classe
- de conseils didactiques et pédagogiques pour une mise en oeuvre en classe
- de retours d'expériences
- d'annuaires de jeux associés à des exemples d'usages

Voir également :

- la lettre [Édu Num thématique](#) sur le jeu numérique. Comme pour les autres lettres thématiques, cette lettre éclaire le sujet sur un plan théorique et conceptuel, propose des ressources et des scénarios pédagogiques dans toutes les disciplines, dans le 1er et le 2nd degré.
- le portail [« Apprendre avec le jeu numérique »](#) proposé par Eduscol

4. SE TENIR INFORME.E

Les environnements virtuels pour l'apprentissage humain



Ce [webinaire](#) est organisé par le groupe de travail "Immersion numérique et virtualité". Piloté par Réseau Canopé, ce groupe est un des incubateurs des projets numériques de la direction du numérique pour l'éducation (DNE). Ronan Querrec, chercheur et directeur du [Centre européen de réalité virtuelle](#) (CERV), présente les intérêts de la réalité virtuelle pour la formation.

Penser la qualité des espaces comme facteur de réussite scolaire



Une [étude](#) récente, menée par l'université de Salford au Royaume-Uni, a montré que l'ergonomie de la salle de classe avait un impact non négligeable sur l'apprentissage des élèves : la lumière, l'orientation de la salle, la température, le bruit ou encore la qualité de l'air comptent parmi les variables étudiées. Les résultats de cette recherche...

Sur le même sujet :

- le [site Archiclasse](#)
La transformation de l'architecture scolaire est rendue nécessaire par les [pédagogies](#)

appuyées sur les outils et services numériques. [Archiclasse](#) propose d'accompagner les collectivités territoriales et les acteurs de l'École dans la définition de leurs projets de rénovation ou de construction d'écoles ou d'établissements scolaires.

- Europan schoolnet « [future classroom lab](#) »
- la [caisse des dépôts](#)

Conférence "Communication écrite et numérique"



Au travers de sa [communication](#), Christian Marcon présente les spécificités des deux types de communication que sont l'écrit papier et le numérique ; il met l'accent sur l'importance des supports qui comptent autant sinon plus que les contenus. Intervention lors d'un séminaire des inspecteurs de l'éducation nationale - promotion 2017.

Consulter la [conférence](#)

Le printemps de l'économie



Les 15, 20, 21, 22 et 23 mars 2018 ont eu lieu des rencontres et des échanges entre acteurs du monde économique, économistes, chefs d'entreprise, citoyens, politiques et institutionnels, autour de la culture économique.

Retrouvez toutes les informations sur le site www.printempsdeleco.fr

POUR RESTER INFORMÉ.E

Comptes twitter d'éduscol 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 [@éduscol](#) et sur celui de la DNE [@Edu Num](#).

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

Nouveau ! : pour suivre l'actualité de l'économie et gestion, abonnez-vous au compte twitter [@Eduscol EG](#)

Pensez également à consulter les lettres [Édu Num hors-série](#) qui traitent, sous forme thématique, de la transformation numérique des organisations.

*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, Inspectrice générale,
doyenne du groupe Économie et gestion.
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