

Lettre TIC'Édu en Économie-Gestion n°26

05/06/2012

Lettre TIC'Édu n° 26

Juin 2012




*Economie et
gestion*

Nouveautés et informations sur les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement

Zoom sur... *Les Jeux Sérieux*

L'intégration des personnes en situation de handicap dans le milieu professionnel ordinaire

 Le [CrCom](#) (Réseau national en Communication-Organisation-Management) propose une exploitation du jeu sérieux vidéo [Secret Cam handicap](#). Vous vous mettez dans la peau d'un personnage et participez au quotidien de la vie d'une équipe. Le jeu, gratuit, se joue en ligne, uniquement à l'aide d'un navigateur Internet.

Destiné à mieux appréhender les problèmes des personnes atteintes d'un handicap au sein d'une équipe de travail ordinaire, le jeu [Secret Cam handicap](#) gravite autour de la thématique des représentations sociales du handicap.

Dans la peau d'un producteur de café d'Amérique latine



L'académie de Créteil propose, dans le cadre des [Traam](#) (Travaux académiques mutualisés), une [séquence](#) qui permet aux élèves de se mettre dans la peau d'un petit producteur et de comprendre les difficultés rencontrées par ces personnes pour vivre. Ils découvrent les mécanismes de fixation du prix d'un produit, l'impact de l'environnement sur les résultats de l'entreprise et l'intérêt du commerce équitable.

Le jeu est accessible [en ligne](#).

Marianne Interactive



Sur le [portail de la modernisation de l'État](#), [Marianne Interactive](#) est le premier serious game de l'Administration dédié à l'accueil. Le jeu s'appuie sur la charte Marianne qui fixe les règles d'accueil des usagers. Pour assurer la formation des agents d'accueil en administration ce "jeu sérieux" propose des vidéos et des quizz (accueil, prise en charge spécifiques, gestion des réclamations), avec notamment une [version en ligne](#). Cet outil de formation se compose de quatre épisodes avec une vidéo 3D d'introduction et un quiz permettant d'évaluer les connaissances.

On trouvera également une [exploitation pédagogique](#) du jeu sur l'académie de Créteil.

Apprendre le fonctionnement d'une entreprise avec Kompany



Il s'agit d'un des tout nouveaux jeux développés spécialement pour l'Éducation nationale. [Kompany](#) apprend le fonctionnement de l'entreprise à travers une simulation de gestion. Les élèves doivent faire grandir leur entreprise en développant ses différents services et en s'appuyant sur des partenaires (qui sont aussi les partenaires réels qui appuient le développement du jeu !). Le joueur apprend comment fonctionne une entreprise, quels sont ses services, comment les construire, quelles tâches leur confier, comment faire grandir son entreprise. Il est développé pour [Facebook](#) et participe donc à l'univers des lycéens.

Jeunes et réseaux sociaux : réfléchir avant de publier, de partager et d'échanger



À l'occasion de la fête de l'Internet, la CNIL (Commission nationale de l'informatique et des libertés) a lancé une [campagne de sensibilisation](#) auprès des adolescents sur les précautions à prendre quant à l'utilisation des réseaux sociaux sur Internet. Baptisé « [Réfléchissez avant de cliquer](#) », ce dispositif

de communication comprend une [vidéo](#) mettant en scène des adolescents qui doivent assumer la conséquence de leurs actes à l'occasion d'une soirée où ils peuvent décider de publier (ou pas) des photos, vidéos et autres contenus de cette fête... et aussi d'être identifiés (le « tag » sur Facebook). Le jeune construit ainsi son propre parcours de [vidéo en vidéo](#)... Il devra ainsi assumer la conséquence de ses actes. La page Facebook de la [CNIL](#) informera les adolescents sur les risques et précautions à prendre pour une utilisation responsable des réseaux sociaux. Par ailleurs, une [infographie CNIL](#) récapitule des conseils auprès des jeunes sur le fait de partager ou non des informations avec des personnes sur Internet : « Avant de partager, de poster ou de commenter sur les réseaux sociaux : posez-vous ces questions ».

Enseigner avec le numérique

Images Actives



Le CRDP de l'académie de Versailles propose la nouvelle version d'[Images actives](#), un logiciel de création pédagogique. Simple et intuitif, la nouvelle version d'[Images actives](#) permet de créer des images interactives et dynamiques en associant des commentaires écrits ou audio à des zones pertinentes de l'image.

Droit d'auteur



L'[ESEN](#) propose des [fiches pratiques](#) sur le droit d'auteur dans le cadre d'une pratique professionnelle de recherche. Ce [dossier](#) propose un glossaire juridique, des questions-réponses sur le droit d'auteur pour les utilisateurs et pour les auteurs et, enfin, traite du dépôt d'une publication scientifique dans une archive ouverte.

Tableau blanc interactif au Baccalauréat Professionnel



Nicolas Clad, professeur de Comptabilité et bureautique au lycée René Cassin de Strasbourg, présente les avantages de l'utilisation du [tableau blanc interactif](#) en Baccalauréat Professionnel.

Un nouveau site dédié à l'éducation aux médias



Curiosphere.tv, le site de France Télévisions, ouvre un [portail thématique](#) dédié à l'éducation aux médias. Il met au service des acteurs éducatifs des contenus multimédia de [décryptage des images](#) et des [médias d'information](#). Le site ouvre également les coulisses d'émissions ou de fictions et propose de découvrir des vidéos de débats ou d'expériences pédagogiques.

Principes Fondamentaux de l'Économie et de la Gestion



Sur le site du [réseau CERTA](#), un [nouveau scénario](#) est mis en ligne sur le thème « Quels sont les enjeux de l'économie numérique ? ». Celui-ci explore le thème 13 en proposant aux élèves une [énigme](#) et une mise en action d'équipes.

Commerce équitable et TICE



Le [CERIMES](#) (Centre de ressources et d'information sur les multimédia pour l'enseignement supérieur) propose un [documentaire](#) qui, après une introduction au commerce équitable (historique, mécanismes,...) et la découverte de la filière café à partir de l'exemple de la coopérative costaricienne [Coocafé](#), montre l'intérêt de l'intégration des TIC dans son développement.

Se tenir informé(e)

Prix Lycéen de l'Économie

Le [Prix Lycéen "Lire l'Économie"](#) est relancé cette année. Ouvert aux lycéens dont le cursus est en lien avec l'économie, ce prix permet aux participants de découvrir des ouvrages économiques et d'élire parmi eux le livre qui favorise le mieux l'analyse et la réflexion économiques.

Les [informations](#) concernant l'organisation de cette manifestation sont disponibles sur [Éduscol](#).

Orientation pour tous



Orientation
pour tous

Avec [Orientation pour tous](#), l'État, les partenaires sociaux et des Régions se sont associés pour créer un outil commun et innovant permettant aux internautes d'accéder à des informations utiles et fiables pour s'orienter professionnellement à toutes les étapes de la vie.

Comment faire découvrir les métiers aux jeunes collégiens et lycéens ?



L'[Onisep](#) propose [Flash métiers](#), un site qui mise sur le jeu et les vidéos. En naviguant sur des familles de métiers ou par centre d'intérêt, on découvre des [vidéos](#) qui expliquent l'intérêt de chaque métier, la formation et les qualités demandées, le parcours suivi par les personnes. Des quizz où il faut découvrir un métier sont aussi proposés. Chaque [vidéo](#) est compartimentée en périodes courtes, clairement définies.

Admission Post-Bac : Mon APB



L'[Onisep](#) a également lancé un [serious game](#) (jeu sérieux) gratuit en ligne [Admission Post-Bac : Mon APB](#) réalisé pour l'Éducation nationale. Destiné aux lycéens, il invite les jeunes à réfléchir en amont sur le futur de leurs études. Ce [serious game](#) propose au lycéen de devenir coach en gérant un(e) lycéen(ne) avec 6 profils au choix : filière S, L, ES, baccalauréat technologique ou professionnel. Est alors simulée une année scolaire avec des temps de travail, mais aussi de loisirs... Et aussi un temps pour s'informer sur l'orientation ! Vient alors le moment des vœux post-bac (APB) via un choix jusqu'à 9 vœux (avec géolocalisation ou par catégorie). Temps et étapes sont importants pour la réussite du jeu qui montre que l'orientation est une affaire de stratégie et aussi de travail scolaire.

Canal des Métiers.tv



Dans le cadre d'un [partenariat](#) avec le Ministère de l'Éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative, le site [Canal des Métiers.tv](#) a créé un [espace](#)

[enseignant](#) qui met à disposition des vidéos destinées à aider les élèves à découvrir les métiers et à construire leurs parcours professionnels.

Internet responsable



La direction générale de l'enseignement scolaire a ouvert un espace [Éduscol](#), « [Internet responsable](#) », point d'entrée unique vers des ressources destinées à favoriser la maîtrise et les usages responsables des réseaux et des services numériques. « [Internet responsable](#) » met ces ressources à disposition des équipes éducatives pour accompagner les élèves dans leur appropriation des technologies de l'information et de la communication. Il traite des enjeux liés en particulier à la communication sur internet, à la protection des données personnelles et de la vie privée, à la production et à l'utilisation des œuvres de l'esprit.

Portail data.gouv.fr

Ce [site](#) regroupe l'ensemble des données publiques, c'est-à-dire "les informations rassemblées, créées, conservées ou éditées par l'État, les collectivités territoriales, les personnes publiques ou privées chargées d'une mission de service public". Il s'agit aussi bien de renseignements géographiques, environnementaux, épidémiologiques, statistiques, de catalogues, d'annuaires ou de données liées au fonctionnement interne des institutions (budgets, dépenses, marchés publics, patrimoine immobilier de l'État, etc.).

Un espace internet dédié à l'accessibilité

L'Observatoire interministériel de l'accessibilité et de la conception universelle propose un nouvel [espace internet](#), www.accessibilite.gouv.fr, véritable centre de ressources pour l'ensemble des acteurs concernés : professionnels, collectivités territoriales, administrations publiques, personnes handicapées ou en perte d'autonomie. Organisé suivant six thématiques, il présente des initiatives intéressantes, des bonnes pratiques, de la réglementation et des normes applicables ainsi que des liens utiles. De plus, les internautes peuvent contribuer à la vie du site en signalant leurs bonnes pratiques.

ProfEtic

L'enquête nationale 2011 [Profetic](#) vise à connaître les usages des outils numériques par les professeurs du second degré. Elle a été menée du 8 avril 2011 au 10 juin 2011 via un questionnaire web auprès d'un échantillon de 5000 enseignants et complète l'enquête nationale ETIC mise en place par le Ministère de l'Éducation nationale de la jeunesse et de la vie associative. [Six domaines](#) sont particulièrement abordés : TICE et personne ressource, équipement à domicile, accès au matériel TIC dans l'établissement, fréquence d'utilisation des ressources en ligne, recours en cas de difficultés techniques ou besoins pédagogiques, perception globale des TIC.

Scolawebtv



Le CRDP de l'académie de [Versailles](#) propose désormais la [Scolawebtv](#), portail de dépôt de documents audio et vidéo.

Le but est d'encourager et stimuler le partage de ressources utiles pour la classe et la vie éducative. Le [site public](#) en consultation, mais les dépôts de ressources sont réservés aux personnels de l'académie de Versailles.

Compte twitter Éduscol



Pour suivre l'actualité du site d'information des professionnels de l'éducation, rendez-vous sur twitter sous le compte [@Éduscol](#).

Une présentation de votre messagerie professionnelle



éduscol
le site des professionnels de l'éducation

Une [présentation](#) de l'utilisation de votre messagerie professionnelle.

éduscol - ÉcoGest
Economie-gestion, voies technologique et professionnelle

Vous pouvez rester informé des dernières actualités du site [Éduscol Économie-Gestion](#) en

vous abonnent au [flux RSS général de la discipline](#) ainsi qu'à celui de la [lettre TIC'Édu](#).

Cette lettre est proposée par les correspondants DGESCO Économie-Gestion de la Sous-direction des programmes d'enseignement, de la formation des enseignants et du développement numérique et Alain Séré, IGEN.

Elle peut être complétée par des informations au niveau de chaque académie.

© - Ministère de l'Éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative