



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

Liberté
Égalité
Fraternité



N° 13

Novembre 2021

Cette lettre ÉduNum s'adresse aux formateurs en académie, aux eRUN dans le premier degré et aux référents numériques en établissement, qui cherchent à guider les enseignants dans leur choix de ressources numériques pour l'École ; elle vise également à les accompagner dans leurs usages des ressources.

ACTUALITÉS

« YouVerify ! » : un MOOC sur la désinformation



Soutenu par la Commission européenne, le ministère de la Culture et l'Organisation internationale de la Francophonie, en partenariat avec l'AFP,

[ce MOOC](#) vise à accompagner les enseignants qui veulent monter des projets concrets contre les vidéos qui nous manipulent. Les grandes thématiques sont :

- Se familiariser à l'éducation aux médias et à l'information et à l'esprit critique
- Comprendre la fabrique de l'Information-désinformation à l'ère numérique
- Maîtriser la vérification des images et vidéos
- Développer des stratégies de réfutation et savoir créer des contre-discours

D'une durée de 4 semaines (1 à 2h par jour), ce MOOC ouvre le 15 novembre.

L'exposition « Fake news : art, fiction, mensonge » du CLEMI, à destination des établissements scolaires est disponible en version numérique.

NOUVEAUTÉS DES SERVICES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

Pharmacopédie sur Étincel



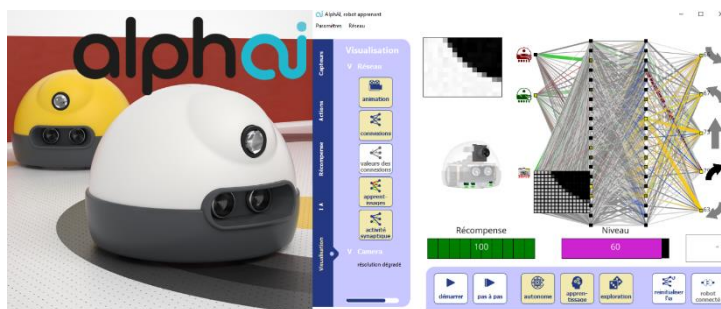
L'organisation professionnelle des entreprises du médicament (Leem) opérant en France, le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports et réseau Canopé viennent de lancer l'application mobile [Pharmacopédie](#) pour tablettes et ordinateurs.

Cette ressource interactive permet d'étudier le devenir du médicament dans le corps humain et d'expérimenter les effets du médicament dans le corps humain une fois qu'il est administré. Quatre situations sont ainsi proposées à l'utilisateur qui doit soulager la douleur d'un patient. Pour cela, il doit déterminer le médicament, son dosage... À l'aide de graphiques et de visualisations 2D et 3D des organes, l'utilisateur peut alors suivre le cheminement et la transformation du principe actif dans l'organisme.

Elle répond aux programmes de SVT et physique-chimie en lycées général et technologique (STL, ST2S, STI2D) et aux enseignements professionnels (bac professionnel ASSP - Accompagnement, soins et services à la Personne ; brevet professionnel Préparateur en pharmacie...).

[Accéder à la plateforme Étincel.](#)

Les ressources soutenues par le ministère



Le [dispositif « AlphaAI »](#) est une innovation issue du CNRS pour **enseigner l'intelligence artificielle de manière concrète à tous les niveaux**, de l'élémentaire aux études supérieures. Pour cela, le robot AlphaAI rend concrète la notion de machine learning en apprenant des comportements devant son public, tandis que l'interface graphique expose les détails des algorithmes (*KNN*, *deep learning*, etc.) et permet d'en prendre rapidement le contrôle. Les activités proposées vont des plus ludiques et accessibles comme l'organisation de courses de robots aux plus perfectionnées comme la programmation python d'un réseau de neurones pour entraîner AlphaAI au football.



AlphaAI a été soutenue par le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports dans le cadre de son dispositif de soutien, [Édu-up](#).

Les ressources numériques pour l'École inclusive



Cantoo Scribe est un logiciel qui permet de gérer facilement sa prise de notes, ses exercices et son organisation à l'école comme à la maison. Il a été développé par la société éponyme et constitue un véritable cartable numérique pour tous les élèves, en situation de handicap ou non (classement rapide de leurs cours par discipline et par chapitre en lien avec l'emploi du temps et l'agenda). Cette [vidéo](#) présente ce logiciel.

Cantoo Scribe a été soutenu par le dispositif Edu-up.

Accéder aux ressources numériques depuis les ENT grâce au GAR



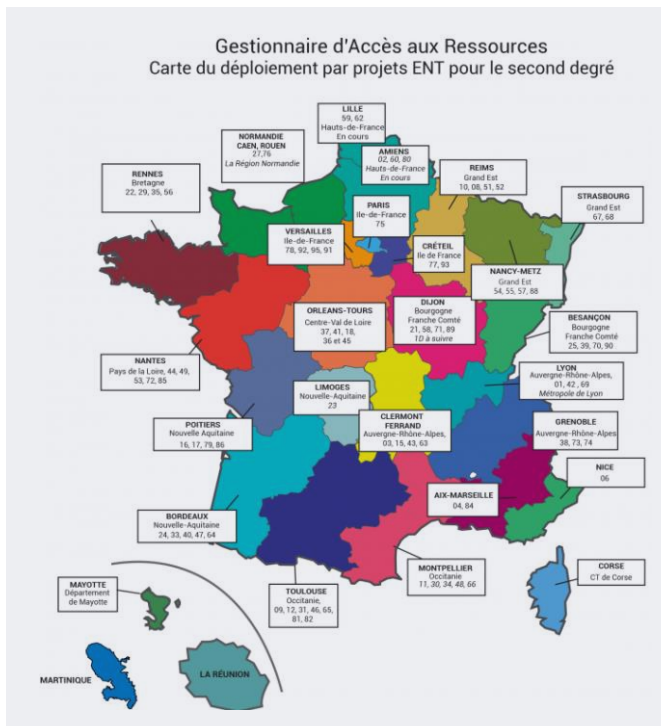
La rentrée 2021 est marquée par la poursuite du déploiement du [gestionnaire d'accès aux ressources \(GAR\)](#) **dans les écoles bénéficiant d'une solution ENT** territoriale, en particulier dans les académies de Besançon-Dijon, Paris, Nantes, Rennes, Versailles, Bordeaux et Montpellier, ainsi qu'Amiens et Lille. Les écoles des départements du Val d'Oise, du Cantal, de l'Aveyron et de la Moselle rejoindront également le GAR cette année.

Dans le **second degré**, le déploiement est général avec 8 300 établissements et plus de 6 millions d'utilisateurs connectés au GAR en septembre 2021.

L'offre de ressources continue de s'étoffer avec de nouveaux éditeurs qui sont présents dans le GAR et des ressources de plus en plus nombreuses : plus de 11 000 ressources sont disponibles via le GAR, dont 1 400 ressources spécifiques au premier degré.

Au national, les **statistiques** d'accès aux ressources du GAR s'élèvent à 1,4 million de connexions par semaine, en forte augmentation depuis l'année dernière. Depuis la rentrée scolaire, 10 millions d'accès aux ressources ont été enregistrés au global.

Toutes les infos sont disponibles sur le site gar.education.fr



PRATIQUES PÉDAGOGIQUES NUMÉRIQUES

Utiliser les ressources d'Éduthèque et des banques de ressources numériques éducatives



La DANE de Poitiers propose [d'aborder les catastrophes industrielles en géographie](#), en classe de 5^e à partir d'une vidéo de

Lumni Enseignement.



L'académie de Toulouse a publié une séquence pour [étudier les coopérations transfrontalières en Europe](#) à l'aide de la plateforme

Tactileo et de Géoportail (géographie, première).

Plusieurs pistes pédagogiques ont été publiées sur le site de la **DANE de Nancy-Metz** :

[Travailler la compréhension de l'oral](#) avec la **Deutsche Welle** (allemand, lycée professionnel).

[Utiliser des vidéos Simplex disponibles sur Lumni pour développer la culture mathématiques](#) (les arbres de probabilités, mathématiques, 3e SEGPA)

[Évaluer les repères géographiques](#) via **Tactileo** (géographie, 6^e)

[Découvrir le café à l'italienne](#) avec la **BRNE italien** (italien, lycée professionnel)



Utiliser des ressources sur la réalité virtuelle ou augmentée

La **DRANE de Bourgogne-Franche-Comté** propose [un dossier thématique](#) (définitions, intérêts pédagogiques, recommandations pour un usage scolaire, revue des applications, idées de séances).

La **DANE de Lyon** a publié [plusieurs articles](#) notamment pour créer une visite virtuelle en prenant des photos 360, un focus pour définir, connaître les usages et un bref état des lieux de la recherche sur la question.

La **DANE de Nancy-Metz** présente la [réalité virtuelle](#) avec des exemples d'usages ([galerie virtuelle en arts plastiques](#), [usage des technologies immersives en logistique et plasturgie](#), [rallye lecture dans un environnement immersif](#), etc.).

La **DANE de Versailles** rend compte d'une [expérimentation](#) sur la réalité augmentée autour du projet ARGO.

La **DRANE de Normandie** propose [un article](#) sur la place de la réalité augmentée en histoire-géographie.

La **DANE de Lille** a déployé [un projet autour du harcèlement](#) et de vidéos en 360 degrés.

Consulter dans [Édubase](#) d'autres scénarios pédagogiques autour de la réalité virtuelle.



Édubase

Utiliser les services pédagogiques de l'ENT

Expérimenter à la maison avec des



ACADÉMIE
DE PARIS

Liberté
Égalité
Fraternité

exercices de l'ENT : le site disciplinaire physique-chimie de l'académie de Paris met à disposition de nombreux tutoriels pour utiliser la **fonctionnalité « exercices »** dans l'ENT.



ACADÉMIE
DE NORMANDIE

Liberté
Égalité
Fraternité

Réaliser une émission de webradio à l'aide de l'ENT : le site histoire-géographie de l'académie de

Normandie propose une séquence

pédagogique visant à montrer les différentes fonctionnalités de l'ENT qui peuvent aider à la **construction d'une émission** de webradio.



ACADÉMIE
DE POITIERS

Liberté
Égalité
Fraternité

Évaluer à l'aide d'un test

Moodle intégré à l'ENT : le site histoire-géographie de l'académie de Poitiers décrit comment utiliser l'**application « test » de Moodle** sur le thème du lien social en EMC.

RETOURS D'USAGES NUMÉRIQUES

Utiliser l'outil expérimental e-TAC pour découvrir l'architecture en langue vivante (espagnol, 5^e)

Dans le cadre des travaux académiques mutualisés (TraAM) 2020-2021 en langues vivantes et d'une expérimentation de l'outil e-TAC (Environnement Tangible, Augmenté et Collaboratif) développé par l'équipe PeRSeuS de l'Université de Lorraine, une activité de découverte des maisons à l'architecture insolite du monde hispanique a été proposée à des élèves de 5^e étudiant l'espagnol dans l'académie de Nancy-Metz.

Le scénario pédagogique publié sur le site de la DANE de Nancy-Metz détaille l'ensemble des activités menées ainsi que les plus-values de l'utilisation de cet outil numérique (travail collaboratif, interactivité, etc.).

Exploiter un escape game pour étudier le féminisme (histoire, 4^e)

L'académie de Lyon a publié un scénario pédagogique en histoire pour la classe de 4^e qui vise à exploiter un escape game réalisé par le centre Hubertine Auclert, « Panique à sexisme city » pour raconter les combats du féminisme d'hier à aujourd'hui.

La page dédiée à ce travail présente différentes ressources : une vidéo pour décrire la proposition pédagogique, différentes présentations interactives autour du jeu et des productions des élèves.

L'équipe des TraAM a ainsi réfléchi au potentiel d'engagement et de motivation des élèves dans les apprentissages.



ACADÉMIE
DE LYON

Liberté
Égalité
Fraternité

DANE.

académie de Nancy-Metz

POUR ALLER PLUS LOIN //

La place et l'utilisation du numérique à l'École



La direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP) a publié en août 2021 [un dossier](#) sur : « **Le numérique éducatif : que nous apprennent les données de la DEPP ?** ». Sont traitées les thématiques suivantes : l'évolution de la place du numérique à l'école, les pratiques pédagogiques en lien avec le numérique, les compétences des élèves en lien avec le numérique, les enjeux du numérique à l'égard du climat scolaire, les dispositifs proposés pour inclure le numérique à l'école.

Carnet de ressources pédagogiques sur l'intelligence artificielle



Réalisé par la Scientothèque (association belge), [ce carnet](#) vise à rassembler les ressources pédagogiques pertinentes pour aborder, comprendre, et discuter les technologies dites d'intelligence artificielle (IA). Le public visé est celui des enseignants ou animateurs pour les jeunes publics (de 4 à 18 ans).

Jouer à débattre sur les usages numériques à l'ère de l'épuisement des ressources



Créé à l'initiative d'Etalab, le département de la Direction Interministérielle du numérique (DINUM) qui coordonne notamment la politique de l'État dans le domaine de la donnée, ce jeu à débattre intitulé « [En mo\(n\)de dégradé](#) » vous plonge dans un avenir possible au cœur d'un débat citoyen lié à la raréfaction des ressources. C'est un dispositif de médiation scientifique pour apprendre à débattre qui s'appuie sur des jeux de rôle, il se base sur des fictions autour d'innovations technologiques et scientifiques. L'ensemble des documents est téléchargeable gratuitement.

Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Sous-direction de la transformation numérique (DNE-TN)

✉ [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre ÉduNum ressources.

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum ressources ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).