



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



ÉduNum
Économie-Gestion



N°57

Mars 2023

Cette lettre ÉduNum s'adresse aux enseignants en économie-gestion. Elle met en avant l'intérêt pédagogique des ressources numériques en présentant des solutions numériques, des projets, des usages concrets proposés par les acteurs de terrain dans différents domaines d'enseignement avec et par le numérique.

ACTUALITÉS

Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Support d'éducation pour la **communauté éducative**, la [nouvelle charte consacrée à la culture et à la citoyenneté numériques](#) s'appuie notamment sur le **cadre de référence des compétences numériques (CRCN)** issu des préconisations européennes.

La charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numérique a été pensée dans la lignée des réflexions portées par le Conseil de l'Europe, le Grenelle de l'éducation et les États généraux du numérique pour l'éducation. La Commission nationale de l'informatique et des libertés ([CNIL](#)), l'Autorité publique française pour la régulation de la communication audiovisuelle et numérique ([ARCOM](#)) et le service [CLEMI](#) de l'opérateur Réseau Canopé ont accompagné le ministère chargé de l'éducation dans l'élaboration de ce document. Considérée comme un outil pédagogique visant l'appropriation des valeurs et

des finalités du numérique dans une **société inclusive**, elle s'inscrit pleinement dans la [stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027](#).

Développer les compétences numériques des personnels enseignants et d'éducation dans le cadre du CRCN-Édu



[Le dispositif Pix+ Édu](#) vise à attester la culture numérique des personnels enseignants et d'éducation. Les compétences numériques professionnelles attendues sont définies dans le [référentiel des compétences numériques pour l'éducation](#) (version stabilisée pour la phase pilote), inspiré du cadre européen DigComp.

16 compétences numériques et 5 domaines de compétences

Le CRCN-Édu est composé de 16 compétences numériques et [5 domaines de compétences](#) : le domaine 1 « ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL - Utiliser le numérique pour agir et se former dans son environnement professionnel », le domaine 2 « RESSOURCES NUMÉRIQUES - Sélectionner, créer et gérer des ressources », le domaine 3 « ENSEIGNEMENT – APPRENTISSAGE - Concevoir, scénariser, mettre en œuvre et évaluer des situations d'enseignement-apprentissage », le domaine 4 « DIVERSITÉ ET AUTONOMIE DES APPRENANTS - Inclure et rendre accessible, différencier et engager les apprenants » et le domaine 5 « COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES APPRENANTS - Développer, évaluer et certifier les compétences numériques des apprenants ».

Un parcours de formation, de montée en compétences et d'évaluation

[Le dispositif Pix+ Édu](#) est constitué d'un parcours d'auto-positionnement, d'un dispositif de montée en compétences et d'une évaluation.



Des parcours d'auto-formation et d'entraînement en ligne peuvent conduire à un bilan personnalisé. Ces parcours adaptatifs intègrent des ressources de formation ([tutoriels](#) et [webinaires](#)), produites par **Réseau Canopé** pour accompagner la montée en compétences.

Des formations aux compétences numériques sont proposées par les DRANE, les Écoles académiques de la formation continue (EAFC) et Réseau Canopé.



Afin de valoriser leurs compétences numériques, les personnels enseignants et d'éducation peuvent poursuivre leurs parcours à travers l'**évaluation Pix+ Édu**, en deux volets complémentaires : un volet permet d'évaluer de manière automatisée le niveau de maîtrise des compétences et connaissances numériques professionnelles en ligne sur la plateforme du GIP Pix ; un second volet dit de « pratique professionnelle » permet, par la mise en situation, l'évaluation des pratiques professionnelles et notamment des capacités réflexives des candidats, compétences qui ne peuvent être évaluées automatiquement.

Ainsi, 4 niveaux peuvent être obtenus : « Initié », « Confirmé », « Avancé », « Expert ».

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES AVEC DES RESSOURCES NUMÉRIQUES

Ateliers d'entraînement interactifs



L'équipe du réseau de ressources **Cerpeg** a publié des [ressources pédagogiques](#) sous format d'ateliers interactifs en ligne pour les apprenants. Les supports proposés favorisent la différenciation pédagogique, l'auto-évaluation et offre aux élèves la possibilité de travailler à leur rythme et en fonction de leur niveau.

Les ateliers d'entraînement abordent plusieurs thématiques de gestion comme le [plan comptable](#), le [rapprochement bancaire](#), le [suivi des comptes fournisseurs](#), les flux comptables des [factures d'achat](#), les flux comptables des [immobilisations et des charges](#), le [bilan et le compte de résultat](#), les [éléments de la paie](#), et le [suivi des comptes clients](#). L'atelier sur la [déclaration de TVA](#) inclut un simulateur pédagogique pour réaliser la [télédéclaration de TVA](#).

Ressources numériques en économie et gestion financière



Le site [lafinancepourtous.com](#) édité par l'Institut pour l'éducation financière du public (IEFP) a développé des [quiz interactifs](#) et des [calculateurs](#) de budget, d'endettement, de crédit ou de niveau de vie. Il intègre également des [infographies](#), une [vidéothèque](#) et un [dictionnaire en ligne](#) dans les domaines de la gestion financière et de l'économie et de la réglementation bancaire.

Jeu narratif en ligne Scènes d'argent



Créé par la **Banque de France** dans le cadre de l'action publique EDUCFI, [Scènes d'argent](#) est un jeu narratif en ligne non commercial qui permet de simuler des situations de gestion d'un budget, d'apprendre à maîtriser les finances (comptes en banque, moyens de paiement, crédit, épargne, assurance, etc.) tout en initiant l'apprenant aux bonnes pratiques dans ces domaines.

Tableau de bord de l'économie française et européenne



L'Institut national des statistiques et des études économiques ([INSEE](#)) publie sur son site un [tableau de bord interactif](#) de l'économie française et européenne en offrant un aperçu actuel sur la situation économique, démographique et sociale. [Une synthèse](#) des informations fondamentales est proposée sur plusieurs thèmes comme le développement durable, l'inflation, le pouvoir d'achat, la consommation, les salaires et le marché du travail.

Webséries éducatives en management, en économie et en droit



« [Qui s'en bat l'éco ?](#) » est le programme vidéo de vulgarisation des notions économiques de Citéco. Une série qui décrypte d'une façon pédagogique l'économie circulaire, le Brexit, les paradis fiscaux, le financement participatif, le microcrédit, le mécénat d'entreprise, ou encore la transition écologique.



La deuxième websérie « [T'as capté ?](#) » de Citéco couvre en plus de l'économie des thématiques liées au management.



L'apprenant peut réaliser un test associé à chaque épisode afin de vérifier ses connaissances et s'autoévaluer.

RETOURS D'USAGES

TraAM 2021-2022 : favoriser l'engagement scolaire grâce au numérique



ACADÉMIE
DE NORMANDIE

Liberté
Égalité
Fraternité

L'académie de Normandie a mis en œuvre cette production pédagogique sur la [veille informationnelle et commerciale](#) dans le cadre de la liaison **Baccalauréat professionnel Métiers du Commerce et de la Vente** et **BTS Gestion de la PME**. Ce travail a nécessité [le croisement des référentiels](#) et le positionnement des apprenants par rapport aux compétences numériques du CRCN.

Les [productions numériques](#) attendues des apprenants sont axées sur la méthodologie de recherche d'information et la réalisation d'une infographie à l'intention du personnel d'une entreprise. Les thèmes abordés sont la recherche d'information, la sélection des outils les plus adaptés, la hiérarchisation et l'exploitation de l'information sur une entreprise et son marché. Cette activité met les apprenants dans une dynamique de coopération entre pairs et favorise l'analyse réflexive et l'auto-évaluation.

Le [bilan](#) réalisé par les équipes montre que chaque apprenant a pu être « actif et impliqué ». Les [outils numériques](#) utilisés permettent aux élèves de construire une argumentation, une méthodologie de recherche et une validation de l'information adaptée à leur type de mémorisation. Le transfert des compétences a été possible notamment dans le cadre des projets de gestion des risques.

Le parcours est individualisé et inclut la **remédiation**. Pour le construire, les équipes se sont appuyées sur des **tutoriels** disponibles sur la [plateforme Pix](#).

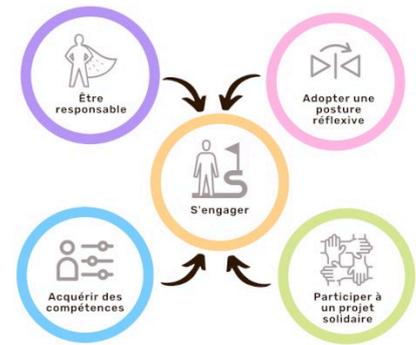


**ACADÉMIE
DE TOULOUSE**

Liberté
Égalité
Fraternité

L'équipe toulousaine a cherché à explorer différents leviers susceptibles d'agir sur l'**engagement scolaire** à partir de l'hypothèse qu'il dépend principalement de deux éléments : la perception que l'élève a de lui-même et la perception de la valeur de la tâche à réaliser.

À partir de cette hypothèse, plusieurs activités pédagogiques, réalisées en collaboration entre des équipes en voies technologique et professionnelle, ont été envisagées et testées à travers [quatre scénarios](#).



- Le [scénario 1 - Être responsable](#) proposé à une classe de **première STMG** : de l'utilisation à l'usage des réseaux sociaux numériques, menace ou opportunité pour l'engagement ?
 - ⇒ « L'engagement peut se traduire dans la publication d'informations et l'argumentation : lorsqu'un élève publie un message, il est responsable du contenu qu'il produit, de son image et de façon plus générale de l'image de sa formation. »
- Le [scénario 2 - Adopter une posture réflexive](#) est mis en œuvre auprès de plusieurs classes de **baccalauréat professionnel des métiers du commerce et de la vente et des métiers de l'accueil** : le portfolio numérique de l'élève, vecteur de valorisation de son parcours ?
 - ⇒ « L'engagement peut être renforcé lorsque l'élève a une vision claire de la valeur de ses réalisations : de ce point de vue, la tenue d'un portfolio peut constituer une forme de réassurance. »
- Le [scénario 3 - Participer à un projet solidaire](#) proposé à une classe de **première STMG** et de **BTS de commerce international** où le numérique est au service d'un travail en transversalité : organisation d'une collecte et exploitation des données en partenariat avec l'association *Les Restos du cœur*. Une [fresque](#) est réalisée par les apprenants.
 - ⇒ « La réalisation d'un projet avec des objectifs et des délais précis nécessite de la part de élèves / étudiants un engagement tangible, renforcé en cas de réussite. Le fait que ce projet soit en lien avec l'économie sociale et solidaire (ESS) donne une résonance particulière à la notion d'engagement. »
- [Scénario 4 - Acquérir des compétences](#) proposé à une classe de **première STMG** : s'engager dans ses apprentissages à travers la conception d'exercices numériques.
 - ⇒ « Une pédagogie active permet à l'élève de gagner en confiance, condition indispensable à son engagement scolaire. »

Ces différentes [productions pédagogiques](#) sont transposables dans les différents enseignements de l'économie-gestion en voies technologique et professionnelle, en lien avec le programme de sciences numériques et technologie en seconde et les référentiels des STS tertiaires, et de la mention complémentaire services numériques aux organisations. Elles favorisent le travail collaboratif entre pairs, sensibilisent les apprenants au RGPD et

mobilisent les applications de l'ENT, les [réseaux sociaux](#), les applications de montage vidéo, les outils H5P, l'application [Anki](#), et l'application [Folios](#) de l'Onisep.

NOUVEAUTÉS DES SERVICES NUMÉRIQUES

Ressources pédagogiques mobilisant le PGI et le numérique



Le [Centre national de ressources Comptabilité Finance](#) propose des ressources dans les domaines de la finance et de la comptabilité, enseignées en classes de STMG et dans le supérieur, en STS

Comptabilité Gestion, en STS Gestion de la PME, en STS Assurance, en STS Banque, en STS Collaborateur juriste notarial, et dans les DCG-DSCG. Il accompagne également la liaison entre le baccalauréat professionnel et le BTS.

Les [productions pédagogiques](#) abordent les modules comptabilité, gestion commerciale et paie de plusieurs PGI comme ceux de CEGID et EBP, et incluent des bases de données. Des modes opératoires sont disponibles pour [actualiser les bases EBP](#), et [sauvegarder ou restaurer les bases de données CEGID](#). Un retour d'expérience est proposé sur l'utilisation pédagogique du [PGI Dailybiz](#) (anciennement Idylis) qui est une solution informatique en mode SaaS (*Software as a Service*) « reconnu d'intérêt pédagogique » depuis 2018. Plusieurs fonctionnalités « Métier » sont intégrées à cette solution : gestion commerciale, comptabilité, gestion des immobilisations, gestion de la relation client, et gestion d'affaires.

Les intelligences artificielles (IA) dans l'éducation



Le pôle recherche et développement de Réseau Canopé propose [ce dossier](#) pour comprendre les enjeux des intelligences artificielles génératives dans l'éducation, les opportunités et les risques qui y sont associés, et pour appréhender les potentialités et les limites de ces

nouveaux outils en éducation. Cette ressource recense des [travaux de recherche](#), une sélection de notes graphiques « [Chat GPT et les IA génératives](#) », et des [ressources](#) : [l'apprentissage machine](#), [l'IA et l'éducation](#), [l'impact éthique et social](#) de son utilisation, la [relation entre l'IA et les humains](#).

MOOC Sensibilisation numérique responsable



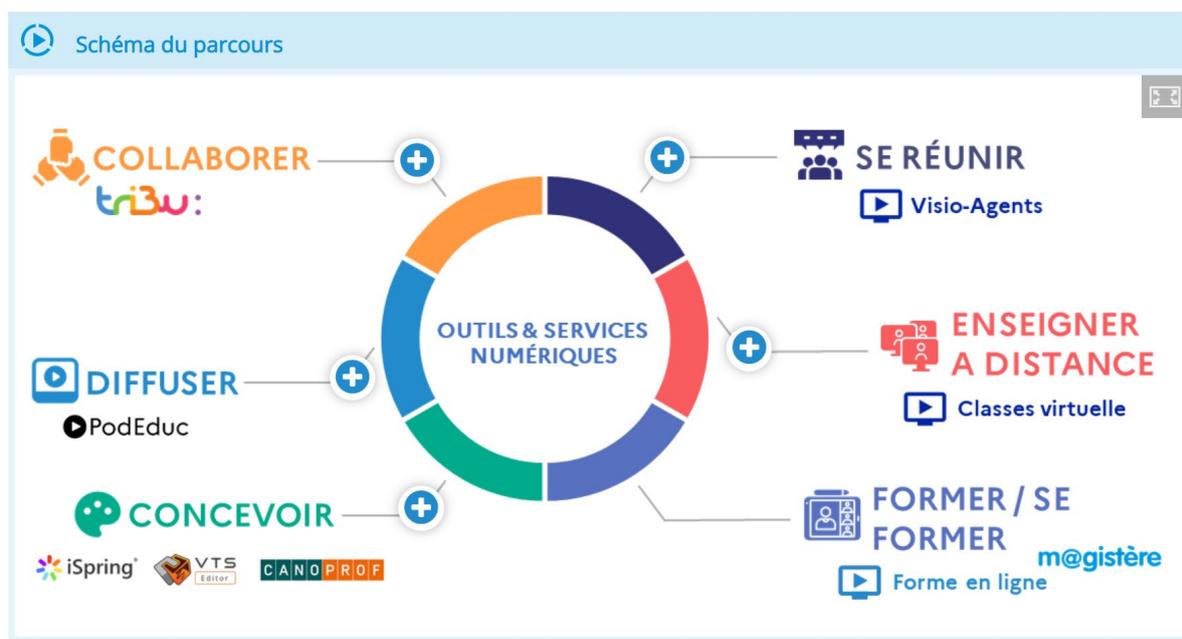
Alors que l'empreinte environnementale du numérique n'est plus à démontrer, l'Institut du numérique responsable (INR) et ses partenaires proposent le [MOOC Sensibilisation numérique responsable](#). Il s'agit

d'une formation aux enjeux et aux bonnes pratiques du numérique responsable afin de sensibiliser à l'impératif de repenser le numérique plus inclusif et plus éthique. Ce MOOC est composé de 4h30 de contenus vidéos, de textes et de contenus interactifs. Il offre des connaissances théoriques pour maîtriser les fondamentaux de l'approche du numérique responsable.

Parcours « Services numériques pour l'agent » en auto-formation

m@gistère

Le parcours [Services numériques pour l'agent](#) est proposé sur la plateforme M@gistère en auto-formation. Il comporte à ce jour 43 tutoriels vidéo, 20 tests, des activités pratiques et aborde 6 thèmes : collaborer - se réunir - enseigner à distance - former et se former – diffuser - et concevoir. Pour chaque thème, plusieurs services à ces usages sont présentés.



Le parcours Services numériques pour l'agent est ouvert et évolutif. L'inscription est libre : les ressources et les activités des modules sont consultables à tout moment. Il est régulièrement mis à jour en fonction de l'évolution des services.

Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)

✉ [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre Économie gestion

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum Économie gestion ?

[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](#).