



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**N°59**

Décembre

2023

Cette lettre **ÉduNum n°59** s'adresse aux enseignants d'économie et gestion. Elle met en avant l'intérêt pédagogique des ressources et usages du numérique. Elle présente des évènements, des projets et des usages numériques permettant aux acteurs de l'éducation d'enseigner leurs disciplines avec et par le numérique.

# Sommaire

<b>ACTUALITÉS</b> .....	<b>3</b>
LES JOURNEES NATIONALES DU MANAGEMENT .....	3
DES NOUVEAUTÉS SUR LE SITE DU CERPEG .....	3
<b>PRATIQUES ET RESSOURCES PÉDAGOGIQUES</b> .....	<b>4</b>
LES TECHNOLOGIES IMMERSIVES COMME OUTILS PÉDAGOGIQUES .....	4
LES JEUX DE LA BANQUE DE FRANCE ET DE CITÉCO .....	4
CLEMI – CLASSE INVESTIGATION .....	4
ESPACE D'APPRENTISSAGE : DÉCOUVRIR L'UNION EUROPÉENNE .....	5
CYBERSÉCURITÉ .....	6
<i>Passe ton Hack d'abord</i> .....	6
<i>CyberEnJeux</i> .....	6
<i>M@gistère – Cybersécurité et éducation</i> .....	7
<b>USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS</b> .....	<b>7</b>
BILAN ET PERSPECTIVES DES TRAAM .....	7
JEU D'ÉVASION À PROPOSER AUX ÉLÈVES DE PREMIÈRE STMG.....	8
<b>POUR ALLER PLUS LOIN</b> .....	<b>8</b>
PARCOURS « ÉCRANS NUMÉRIQUES INTERACTIFS EN LYCÉE ».....	8
LES RESSOURCES JURIDIQUES UNIVERSITAIRES DE CANAL-U .....	9

## LES JOURNEES NATIONALES DU MANAGEMENT

La 8<sup>e</sup> édition des [Journées nationales du management](#) a eu lieu les mercredi 11 et jeudi 12 octobre 2023, au Centre de colloques du Campus Condorcet situé à Aubervilliers, dans l'**académie de Créteil**. Le thème de ces journées nationales était : « Quel management dans un monde en transitions ? ». Elles ont été l'occasion de réunir des professionnels, des chercheurs, des inspecteurs

et des professeurs autour de différentes thématiques abordées en tables rondes, en ateliers ou en conférences. Ainsi, les sujets comme l'**intelligence artificielle**, la **sobriété énergétique** ou encore la **transformation des métiers** ont été au cœur des questionnements.



**JOURNÉES  
NATIONALES  
DU MANAGEMENT**

## DES NOUVEAUTÉS SUR LE SITE DU CERPEG

Dorénavant, sur le site du [CERPEG](#), sont intégrées les formations de la filière sécurité-prévention et de la filière des métiers du transport et de la logistique.

Une page est consacrée au [Baccalauréat professionnel Logistique](#) sur laquelle il est possible de retrouver le [Plan national de formation](#), des propositions de situations professionnelles, [des documents utiles pour le suivi des élèves](#) ou encore [des jeux et ateliers interactifs](#) pour aider les élèves à consolider leurs savoirs.



Ces informations sont aussi disponibles pour les formations suivantes :

- le [Baccalauréat professionnel Organisation de transport de marchandises](#)
- le [CAP Opératrice/Opérateur logistique](#)
- le [CAP Opérateur/Opératrice de service – Relation client et livraison](#)

Enfin, plusieurs ressources sont aussi consacrées aux [métiers de la sécurité](#). Ce secteur en constante évolution oblige les acteurs à s'informer. Une veille juridique régulière et active est donc nécessaire. Le [CERPEG](#) permet aux enseignants de la filière d'être informés des [actualités](#) et notamment des changements de législation.

# PRATIQUES ET RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

## LES TECHNOLOGIES IMMERSIVES COMME OUTILS PÉDAGOGIQUES

Réalité augmentée, réalité virtuelle, vidéos 360° et son binaural sont considérés comme le quatrième média. Ces technologies peuvent révolutionner le monde éducatif et les apprentissages. Elles permettent au personnel éducatif de créer des projets pédagogiques innovants, uniques et qui peuvent être source d'intérêt et de curiosité pour les élèves favorisant ainsi leur engagement scolaire.



- [Les technologies immersives, qu'est-ce que c'est ? - CanoTech](#)
- [Les usages pédagogiques de la réalité virtuelle - CanoTech](#)



## LES JEUX DE LA BANQUE DE FRANCE ET DE CITÉCO

La **Banque de France** et **Citéco** proposent [un panel de jeux](#) permettant de comprendre le rôle de l'État, des banques, des entreprises et des ménages dans l'économie. Les formes de jeux sont variées. Les élèves peuvent tester leur niveau en économie grâce au quiz [Fort en éco](#). Ils peuvent aussi se glisser dans la peau d'un entrepreneur devant prendre des décisions pour la pérennité de son entreprise grâce au jeu de rôle en analyse financière, [Aventure Entrepreneur](#).

## CLEMI – CLASSE INVESTIGATION

[Classe investigation](#) est un jeu d'éducation aux médias et à l'information développé par le groupe de travail MediaLab, composé d'enseignants et de journalistes et le pôle Studio du Centre pour l'éducation aux médias et à l'information ([CLEMI](#)).



Les élèves sont plongés dans une enquête journalistique immersive. Par groupe de deux, ils doivent produire un contenu journalistique. À l'issue du jeu, ils peuvent comparer leur travail avec celui de journalistes professionnels. Les élèves comprennent comment l'information se construit : hiérarchie de l'information, choix des sources, responsabilité du journaliste, contraintes du métier. Ce jeu peut être intégré dans le programme des **Sciences de gestion et numérique**.

## ESPACE D'APPRENTISSAGE : DÉCOUVRIR L'UNION EUROPÉENNE



Dans l'ensemble des programmes d'économie-gestion, les enseignants doivent faire découvrir l'**Union européenne** notamment dans son fonctionnement et dans son processus décisionnel. L'Union européenne met à disposition sur son site internet [un espace d'apprentissage](#) pour aider les élèves à atteindre cet objectif.

Ce site met à disposition du [matériel pédagogique](#) pour tous les groupes d'âge. Plusieurs formes de ressources sont proposées, comme une courte [vidéo](#) expliquant la législation encadrant les marchés numériques et la protection des données sur le territoire européen. Les professeurs y trouveront également un [guide](#) rappelant les lignes directrices en matière d'éthique sur l'utilisation de l'intelligence artificielle et des données dans l'enseignement et l'apprentissage.



Le site [Éducation Eurostat](#) propose aux enseignants des outils à destination des élèves pour mieux comprendre les statistiques. À l'aide de [classeurs-outils](#) plusieurs thèmes sont présentés aux élèves comme l'inflation, le travail ou encore la préservation de



l'environnement. Cette ressource peut être traduite en français sur le site. Pour l'**enseignement technologique en langue vivante (ETLV)**, les enseignants peuvent découvrir l'émission radio [Stats in a wrap](#), disponible sur toutes les plateformes de diffusion en flux continu. Cette page peut être traduite en français. L'émission

explique l'économie et offre une vision du monde à travers les statistiques. Elle permet de découvrir des perspectives décalées et singulières grâce aux chiffres et l'usage qui en est fait. Une occasion de proposer aux élèves une autre forme de ressource.

Enfin, il est aussi possible de découvrir le processus décisionnel de l'Union européenne grâce au jeu de simulation numérique [EUCraft](#). Les élèves doivent incarner un ou une ministre national(e) et prendre des décisions en négociant avec les autres pays sur des thèmes d'actualité.



Tous ces outils numériques, divers par leur forme et leur contenu, permettent une découverte de l'Union européenne par l'ensemble des élèves de la seconde à la STS.

# CYBERSÉCURITÉ

*Passe ton Hack d'abord*



Le [Commandement de la cybersécurité](#) (COMCYBER) et le **ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse** organisent un jeu de capture du drapeau ou *Capture the flag (CTF)* intitulé « [Passe ton Hack d'abord](#) » qui initie les lycéens et étudiants à la cybersécurité en complément des programmes scolaires, et stimule leur intérêt pour ce domaine.

Ce jeu composé d'une série de défis techniques liés à l'informatique et aux réseaux est gratuit et ouvert à un public jeune du niveau seconde à BAC+2. Le participant doit résoudre 15 épreuves accessibles en ligne portant sur différents sujets : **programmation, sécurité réseau, sténographie, cryptographie**.

À la fin du défi, les meilleurs bénéficient d'un abonnement à la plateforme SEELA (plateforme web dédiée aux challenges d'expert en sécurité offensive et défensive), remis lors d'un évènement au Campus Cyber. L'an passé les lycéens de Louis-Le-Grand et les étudiants de la STS SIO de Cachan ont gagné le challenge réservé aux élèves lycéens et étudiants franciliens. Cette année « Passe ton Hack d'abord ! » devient national (**inscriptions** ouvertes jusqu'au **7 janvier 2024** ; déroulement du **22 janvier au 9 février 2024**) avec deux classements différents (podium lycéen et un seul gagnant en post-bac)<sup>1</sup>.

## *CyberEnJeux*

L'**Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information** (ANSSI) et le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse proposent à la communauté éducative de créer un jeu éducatif autour de la cybersécurité sous la forme d'un *hackathon*.

*CyberEnJeux* constitue le support d'une session de travail collaborative d'une demi-journée ou d'une journée animée par un ou plusieurs enseignants durant laquelle des élèves travaillent en groupe afin d'imaginer et de créer des jeux sur la cybersécurité, à l'aide de matériel de prototypage et de [3 livrets enseignants disponibles en ligne](#).

*CyberEnJeux* peut être organisé à l'échelle d'une classe ou d'un établissement avec plusieurs dizaines d'élèves. Les enseignants voulant organiser ce marathon de programmation peuvent le déclarer et faire la [demande d'un kit](#).

---

<sup>1</sup> Une visioconférence de présentation et d'accompagnement est programmée le **mercredi 6 décembre à 16h**

Le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse et Cybermalveillance.gouv.fr présentent sur [PodEdu](#) et sur [M@gistère](#) l'émission « Cybersécurité et éducation ». Cette émission permet d'être accompagné dans le parcours de sensibilisation à la sécurité numérique structuré en 4 épisodes.

Enfin, dans le cadre de la rénovation des **BTS Services informatiques aux organisations** (SIO) et de la mention complémentaire **Services numériques aux organisations** (SNO) s'est tenu un séminaire le 27 septembre 2022 au Campus Cyber à Paris. Ce séminaire a fait intervenir des professionnels de la cybersécurité et de l'enseignement. Les ressources associées sont disponibles sur [PodEdu](#) et [éduscol](#).

## USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS

### BILAN ET PERSPECTIVES DES TraAM

En 2022-2023, le thème des TraAM était « [Favoriser l'engagement scolaire grâce au numérique](#) ». L'**académie de Versailles** a mis en ligne [trois projets pédagogiques](#). Les outils numériques utilisés ont permis de répondre aux exigences du CRCN en validant des compétences attendues. Des élèves en première STMG ont travaillé autour du sujet « [déconstruire une fausse information](#) ».



Des élèves de première Baccalauréat professionnel Métiers du commerce et de la vente (MCV) option A Animation et gestion de l'espace commercial (AGEC) et des élèves en CAP Équipier polyvalent du commerce (EPC) ont travaillé sur [les facteurs d'ambiance d'un magasin et sur le marketing sensoriel](#). Enfin, des étudiants en STS Négociation et digitalisation de la relation client (NDRC) ont travaillé [sur leur insertion professionnelle](#).

Ces TraAM ont permis aux apprenants d'acquérir [des compétences du CRCN](#). Les synthèses de ces travaux sont indexées dans la banque nationale de scénarios pédagogiques [Édubase](#).

# JEU D'ÉVASION À PROPOSER AUX ÉLÈVES DE PREMIÈRE STMG

L'académie de Lille propose un jeu d'évasion pédagogique et numérique « [Enfermés dans](#)



**ACADÉMIE  
DE LILLE**

Liberté  
Égalité  
Fraternité

[l'usine](#) » destiné aux élèves de première STMG dans la discipline de Sciences de gestion et du numérique (SGN). Ce jeu est réalisable sur ordinateur par les élèves lors d'une séance de 1h30 environ. Il permet d'ancrer le thème 9 « Quelle prise en compte du temps dans la gestion de l'organisation ? » de cette

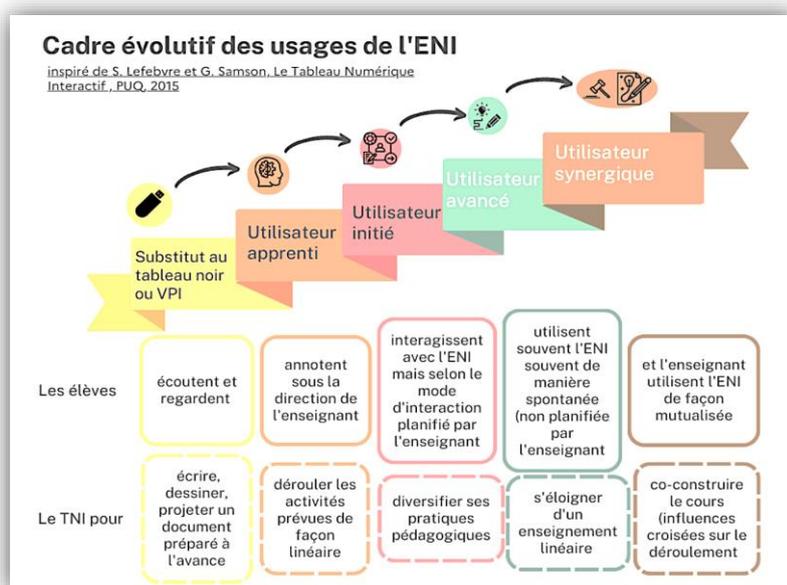
discipline. Les questions posées permettent aux élèves de réviser des notions en gestion-finance mais aussi en management. Ils évoluent dans un environnement intrigant qui les entraîne à se concentrer tout en s'amusant.

## POUR ALLER PLUS LOIN

### PARCOURS « ÉCRANS NUMÉRIQUES INTERACTIFS EN LYCÉE »

**m@gistère**

Le parcours « [écrans numériques interactifs en lycée](#) » (ENI) permet à tous les enseignants de s'approprier les écrans numériques interactifs distribués par la **Région Île-de-France** pour les intégrer à leurs cours. La plateforme [M@gistère](#) propose cette **formation de 6 heures** et peut être suivie de manière asynchrone. Elle permet aux enseignants de monter en compétences notamment dans l'élaboration de leurs ressources et dans la mise en œuvre d'un environnement permettant l'engagement des apprenants dans leur parcours scolaire. L'utilisation de l'ENI permet aussi l'évaluation diagnostique à plusieurs moments de la séquence. Il devient un outil dans l'apprentissage et la consolidation mnésique des notions.



## LES RESSOURCES JURIDIQUES UNIVERSITAIRES DE CANAL-U



[Canal-U](#) est une plateforme dédiée à la diffusion et la communication d'études scientifiques. Elle est ouverte à tous et elle permet de partager des ressources vidéo et des émissions audio issues de l'enseignement supérieur et de la recherche. Elle est intégralement publique et permet à chacun de découvrir et d'approfondir certaines notions. Ce fonds audiovisuel scientifique pluridisciplinaire sous forme d'entretiens, de conférences, de colloques et de cours est mis à disposition de tous.

Sur la plateforme sont proposées des **ressources juridiques** qui peuvent être utiles tant en STS qu'en STMG. Ainsi, des chercheurs et des professeurs d'université expliquent des notions récentes comme celle du préjudice écologique traitée à travers la place de [l'arbre en droit français](#). Des notions plus classiques sont aussi proposées comme [les fondements du droit](#), [le contrat](#), [le patrimoine](#) ou encore [l'application de la loi dans le temps](#).

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  
ÉduNum économie et gestion

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre  
ÉduNum économie et gestion ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).