



PROGRAMME REGIONAL D'ACCOMPAGNEMENT AUX **USAGES NUMERIQUES**



Médiation et accompagnement de proximité



RÉGION
NORMANDIE
www.normandie.fr

ÉDITO



Programme régional d'accompagnement aux usages numériques

La Région Normandie est pleinement mobilisée pour créer un environnement propice à la réussite des lycéens normands et à la réalisation de leurs ambitions. Pour cela, elle met en place une politique inclusive, permettant l'appropriation des usages du numérique par les lycéens et la mise à disposition d'outils numériques.

Le projet « Pack Numérique Lycéen », lancé en 2021, mobilise chaque année, 20 millions d'euros pour fournir un ordinateur portable à chaque lycéen primo-entrant. Ce dispositif permet également d'assurer la couverture wifi des établissements, d'offrir des services ENT, un bouquet de ressources numériques et des manuels scolaires numériques tout au long de la scolarité.

En complément, un plan d'accompagnement et de médiation numérique est déployé dans chaque établissement afin d'être au plus proche des besoins du terrain. L'acquisition de compétences numériques par les jeunes normands et le déploiement de supports mobilisables par les enseignants permettent de mettre le numérique au service de chacun.

En adoptant une démarche de proximité, la Région agit pour que chaque lycéen normand puisse s'épanouir dans sa vie sociale, citoyenne et professionnelle.

Ce programme régional d'accompagnement aux usages du numérique vise à vous fournir des informations pratiques sur les outils proposés par la Région Normandie. Vous pourrez être accompagnés par les médiateurs numériques de la Région pour utiliser ces outils et participer aux différents ateliers mis à votre disposition.

Hervé Morin

Président de la Région Normandie



SOMMAIRE

Les médiateurs numériques	Équipe de proximité en accompagnement de chaque établissement	5
Un soutien à la prise en main du Pack Numérique Lycéen	Ateliers de prise en main pour les lycéens	7
	Tutos & actus ENT	8
	Pack logiciels	9
Des actions pour diversifier et développer les usages numériques	Atelier Cyber sérénité	11
	Jeu d'évasion « sur les traces d'Ada Lovelace »	12
	Jeu d'enquête numérique : Qui veut les données d'Irène Hooper ?	13
	Une journaliste scientifique dans votre établissement !	14
	Comprendre et questionner l'intelligence artificielle	15
	Les manuels scolaires numériques : On en parle ? On teste ? On déploie ?	16
Des ressources numériques éducatives au choix	Briefme / Briefeco / Briefscience	19
	Wooflash	20
	Lingua Attack	21
	Radio Education	22
	Educ'Arte	23
	Edumalin	24
	Mindview	25
	Universalis	26
Des ateliers pour développer d'autres compétences transversales	Accompagner les lycéens dans la valorisation et le développement de leurs softskills	27

LES MÉDIATEURS NUMÉRIQUES

Équipe de proximité en accompagnement de chaque établissement

Les médiatrices et médiateurs numériques de la direction des Lycées de Normandie vous accompagnent tout au long de l'année sur le dispositif Pack Numérique Lycéen.

Plus de 140 lycées, plus de 140 situations différentes... Autant de modèles d'accompagnement à la transition numérique !

Sur place ou en distanciel, votre médiateur est disponible pour vous soutenir dans votre projet de développement des usages et dans la mise en œuvre d'actions.

N'hésitez pas à contacter le médiateur numérique de votre établissement dès maintenant !

Retrouvez ses coordonnées :

- en scannant le QR Code

- en cliquant sur le lien

[Contacts médiateurs numériques](#)



Votre médiateur est présent pour vous accompagner dans votre projet de développement des usages numériques et répondre à vos besoins.

- Bilan, état des lieux et aide aux choix
- Médiation numérique vers les lycéens et les équipes des lycées
- Mise en place d'actions et d'ateliers clés en main
- Organisation d'actions ou d'événements personnalisés
- Présentation et soutien à l'appropriation des différents services et ressources mis à disposition par la Région...

Le Pack Numérique Lycéen est une démarche collective : votre médiateur est à l'écoute de vos idées ou des sujets émergents et innovants que vous auriez ciblés.

UN SOUTIEN À LA PRISE EN MAIN DU PACK NUMÉRIQUE LYCÉEN



Ateliers de prise en main pour les lycéens

Cet atelier a pour objectif de faciliter l'appropriation de tout le contenu du Pack Numérique Lycéen à disposition dans l'ordinateur fourni à l'élève.

Déroulé de l'action :

Le parcours de prise en main se déroule en classe entière ou en groupe pendant une heure de cours.

L'équipe de médiateurs numériques, en présence de l'enseignant, mènera une séance dynamique et interactive avec les élèves afin de leur partager de façon pratique des informations sur :

- L'ordinateur et ses caractéristiques techniques
- L'environnement Windows et le Wifi dans l'établissement
- L'ENT "L'Educ de Normandie", les Ressources Numériques Educatives et les manuels scolaires numériques
- Les bonnes pratiques numériques

A l'issue de cet atelier, les élèves recevront un document reprenant les éléments clés de la séance et les contacts de l'assistance, en cas de problème avec l'ordinateur.

Pour qui ?

Les élèves primo-entrants.

Matériel requis :

Les élèves doivent être munis de leur ordinateur Pack Numérique Lycéen (préalablement chargé et mis à jour).

Comment en faire bénéficier aux lycéens ?

Places limitées - Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier :

Action réalisable de septembre à décembre.



Fil d'actus ENT et tutos

Un fil d'actualité Région Normandie à destination des lycéens, des équipes éducatives, et des parents est présent dans L'Educ de Normandie, avec des publications hebdomadaires.

Les lycéens peuvent y retrouver toute l'actualité régionale qui les concerne directement, des conseils d'utilisation de leur ordinateur, des informations sur les ressources mises à leur disposition et donner leurs avis dans le cadre de brefs sondages.

Les chefs d'établissement ont une vue systématique sur les actualités publiées aux lycéens par la Région.

Des tutos disponibles en ligne

Afin de soutenir les élèves dans leurs bonnes pratiques numériques, la Région Normandie en partenariat avec Réseau Canopé, a mis en ligne une trentaine de tutoriels.

Thématiques abordées : ENT, présentation de l'ordinateur Pack Numérique Lycéen et conseils d'utilisation, intelligence artificielle, le numérique responsable...

Simple et ludiques, ces tutos permettent aux élèves d'acquérir rapidement les réflexes de base et les bonnes habitudes pour travailler sur les ordinateurs fournis par la Région.

Des publications régulières au sein de l'ENT annoncent les nouvelles mises en ligne ou rappellent l'accès à la playlist de ces tutos.

Retrouvez à tout moment les tutos sur YouTube « Pack Numérique Lycéen »

[Pack Numérique Lycéen - YouTube](#)



Contact Région :

Votre médiatrice ou médiateur numérique référent

Pack Logiciels

Le Pack Logiciels : un document unique où sont recensés les logiciels à intérêt pédagogique libres de droit.



Accessible depuis une icône située sur le bureau de l'ordinateur du Pack Numérique Lycéen, ce document sécurisé et commun à tous les élèves est mobilisable à la demande des enseignants pour la production de travail de groupes, de devoirs personnels et de projets.

- Une multitude de logiciels simples et gratuits répartis en plusieurs rubriques
- Des liens sécurisés vers les sites des éditeurs des logiciels
- Une installation du logiciel simplifiée grâce à un pas à pas

Pour qui ?

Les lycéens disposant d'un ordinateur du Pack Numérique Lycéen.

Quel accompagnement ?

La médiatrice ou le médiateur numérique référent est à la disposition des établissements pour présenter le contenu détaillé de ce service.

Accédez aux informations :

- en scannant le QR Code

- en cliquant sur le lien



<https://mediationnumerique.my.canva.site/pack-logiciels>

DES ACTIONS POUR DIVERSIFIER ET DÉVELOPPER LES USAGES NUMÉRIQUES

Atelier Cyber sérénité

Les lycéens doivent comprendre l'importance de la sécurité de leur environnement numérique. Le but est de les aider à prévenir les problèmes et à utiliser leurs outils en toute sérénité.

A l'appui d'un jeu de cartes sur table en binôme, les élèves prennent connaissance des parades existantes aux attaques informatiques potentielles. Ils pourront ensuite les mettre en application concrètement avec leur ordinateur lors d'un atelier pratique.



Déroulé du jeu :

En 1 à 2 heures (au choix), les lycéens participeront à 3 temps forts animés par les médiateurs numériques de la Région :

• Un jeu Cyber Duel

Pour faire le tour des risques et comprendre les mécanismes qui permettent de défendre ses biens numériques.

• Un quiz interactif

Pour définir des notions clés et faire passer des messages clairs sur :

- | | |
|---|--|
| ☐ Les mots de passe | ☐ L'hameçonnage ou le phishing |
| ☐ Le rançongiciel | ☐ Le nomadisme (wifi public vs wifi sécurisé) |
| ☐ La navigation sur internet | |

• Un atelier pratique

Pour utiliser les outils intégrés dans le Pack Numérique Lycéen et adopter une hygiène numérique. Un kit pédagogique sera transmis aux enseignants en amont de l'action.

Pour qui ?

Élèves de tous niveaux.

Matériel requis :

Les élèves devront être munis de leur ordinateur Pack Numérique Lycéen (préalablement chargé et mis à jour).

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier :

Action réalisable tout au long de l'année.

JEU D'EVASION : "SUR LES TRACES D'ADA LOVELACE"

L'objectif du jeu est de permettre aux lycéens d'appréhender des notions numériques en lien avec l'ordinateur qui leur est mis à disposition.

Afin d'introduire des enjeux de mixité, l'environnement du jeu a été conçu autour de la personnalité d'Ada Lovelace, pionnière de la science informatique et connue pour avoir réalisé le premier véritable programme informatique.

Déroulé du jeu :

Un virus informatique efface toutes les données liées à Ada Lovelace et toutes les avancées dans le domaine de l'informatique disparaissent elles aussi.

Pendant 90 min, les élèves, répartis en équipes doivent collaborer pour réussir à activer l'antivirus. Ils doivent résoudre des énigmes et utiliser certains logiciels de leur ordinateur.

Différents thèmes seront abordés tels que la programmation, Internet, la géolocalisation, les réseaux sociaux et permettront aux élèves de découvrir ces notions ou de les réviser d'une façon originale.

Pour qui ?

Un groupe d'une vingtaine d'élèves répartis en 5 équipes.

Matériel requis :

Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par équipe est nécessaire.

Comment participer ?

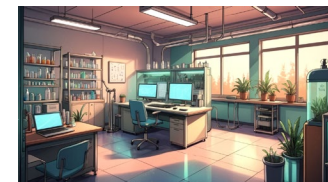
Contact direct auprès de la médiatrice ou du médiateur numérique référent.

Calendrier :

Action réalisable tout au long de l'année.

JEU D'ENQUÊTE NUMÉRIQUE : "QUI VEUT LES DONNÉES D'IRENE HOOPER ?"

Max, incarnée par les joueurs, est la fille d'Irène Hooper, scientifique de renom en informatique médicale. Irène vient de développer un nouveau robot médical révolutionnaire. En se rendant pour sa mère à son lieu de travail, Max découvre une série d'incidents et de cyberattaques visant les travaux d'Irène. Aux joueurs de reconstituer les attaques et de retrouver la ou le coupable.



C'est là le point de départ de ce jeu d'enquête numérique, dans lequel les joueurs cherchent à résoudre un mystère en collectant des informations auprès de personnages. Ils établissent diverses théories, et discutent de leur crédibilité. La narration a une place importante, une grande partie du contenu pédagogique visé est ainsi véhiculée par l'histoire et le récit.

Déroulé du jeu :

Conçu pour le temps d'un cours, les joueurs doivent confondre le voleur parmi plusieurs personnages en jouant par équipe de 2, sur un ordinateur Pack Numérique Lycéen.

Pour qui ?

Élèves de tous niveaux.

Matériel requis :

Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par équipe est requis. Ce PC doit préalablement avoir été chargé et mis à jour.

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier :

Action réalisable tout au long de l'année. Après prise en main avec la médiatrice ou le médiateur référent, le jeu peut être réalisé de façon autonome dans l'établissement.



Une journaliste scientifique dans votre lycée !

brief.science



Développez les savoirs scientifiques et l'esprit critique des lycéens lors d'une journée spéciale autour du mix énergétique, grâce à une conférence plénière et des ateliers en classe ou au CDI, animés par Morgane Guillet, journaliste scientifique chez Brief.science.

Déroulé de l'action :

Une conférence sur le métier de journaliste scientifique (durée : 1h)

- Comprendre le métier de journaliste scientifique et l'importance de la vérification des informations à partir de l'exemple de Brief.science.
- Cette conférence offre un aperçu du métier de journaliste scientifique avec des exemples concrets qui permettront d'éveiller la curiosité des lycéens.
- Un accent particulier sera mis sur les techniques utilisées pour vérifier les données et évaluer les sources primaires afin d'assurer la fiabilité d'une information scientifique.
- Un temps de questions-réponses permettra d'échanger directement avec les élèves à la fin.

Un atelier (durée : 1h) pour :

- apprendre la méthodologie du journaliste pour vérifier des informations scientifiques, croiser des sources et déterminer si elles sont fiables ou non.
- développer son esprit critique et se forger sa propre opinion sur un sujet scientifique d'actualité: la transition énergétique...

Pour qui ?

Tous niveaux, toutes filières.

Matériel requis :

Un vidéoprojecteur est nécessaire pour la conférence.

Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par élève est nécessaire pour les ateliers.

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier :

Action réalisable tout au long de l'année scolaire.

Comprendre et questionner l'intelligence artificielle

Développez les savoirs et l'esprit critique des lycéens lors d'une journée spéciale autour de l'intelligence artificielle, animée par une journaliste chez Brief.

Déroulé de l'action :

Une conférence pour mieux comprendre le fonctionnement et les limites des intelligences artificielles génératives (durée : 1h)

- En amont de l'atelier, les lycéens seront invités à remplir un questionnaire sur leurs usages de l'IA ;
- Échange entre la journaliste et les élèves des usages qu'ils ont déclarés avoir de l'IA (quelles IA utilisent-ils ? Dans quels buts ?) ;
- Présentation du fonctionnement et des limites de l'IA ;
- Exercice pratique : en comparant les résultats donnés par plusieurs IA, les élèves devront interroger la fiabilité d'une information.
- Conclusion

Un atelier (durée : 1 heure) pour :

- Découvrir l'histoire de l'IA
- Comprendre la reconnaissance d'images
- Comprendre l'entraînement d'un modèle
- Entraîner un modèle et comprendre la génération d'images
- Comprendre la génération de texte et les biais associés

Pour qui ?

Tous niveaux, toutes filières.

Matériel requis :

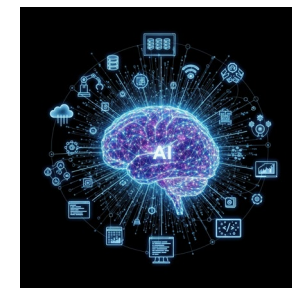
- Un vidéoprojecteur est nécessaire pour la conférence.
- Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par élève est nécessaire pour les ateliers.

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier :

Action réalisable tout au long de l'année scolaire.



Les manuels scolaires numériques : On en parle ? On teste ? On déploie ?

La Région Normandie accompagne les établissements qui le souhaitent dans l'acquisition de manuels scolaires numériques.

Les manuels scolaires numériques offrent des opportunités pour des approches inclusives, interactives et dynamiques.

L'équipement individuel de chaque lycéen permet de leur en faire bénéficier. Les enseignants peuvent ainsi faire le choix de ce support à leur convenance, parmi un large choix d'éditeurs.

Les avantages des manuels scolaires numériques :

- Des supports d'apprentissages variés et attractifs qui donnent accès à de nombreuses ressources multimédias interactives (audios, vidéos, schémas animés, exercices interactifs...),
- Des fonctionnalités pour les élèves à besoins particuliers,
- Des ressources exclusives : livre du professeur, corrigés, médias, fichiers de l'élève en langues...
- Des fonctionnalités pensées pour l'enseignant : possibilité d'intégrer des documents personnels, comparateur de documents, espace enseignant pour préparer des diaporamas de cours,
- Possibilité d'accéder aux manuels numériques hors ligne en installant des liseuses,
- Les manuels numériques enseignants sont commandés automatiquement avec les manuels numériques élèves.

Le périmètre et le déploiement des manuels scolaires numériques sont définis avec les équipes enseignantes de chaque établissement dans une démarche volontariste.

Un développement accompagné :

- Une plateforme facile et intuitive de visualisation de l'ensemble de l'offre des éditeurs pour choisir et commander les manuels numériques,
- Un financement actuellement proposé par la Région Normandie des licences numériques choisies par les équipes du lycée, prenant la forme d'un forfait "droit de tirage" par établissement permettant une approche équitable,
- Un accompagnement de proximité,
- Une évaluation partagée.

Vous avez une réflexion sur les manuels scolaires numériques ? Prenez contact avec votre médiatrice ou médiateur numérique.

Pour qui ?

Tous niveaux, toutes filières.

Plus d'informations :

Contactez votre médiatrice ou médiateur numérique.

En complément :

Les familles disposent des avantages Atouts Normandie intégrant une participation de la Région à l'acquisition de livres.

<https://atouts.normandie.fr/>

DES RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES AU CHOIX



Un abonnement automatique pour les lycéens et les enseignants :

Brief.me / Brief.eco / Brief.science

Wooflash

Lingua Attack

Radio Education

+

Un bouquet complémentaire à composer :

- Educ'Arte
- Edumalin
- Mindview
- Universalis

Comment ça marche ?

Chaque lycée bénéficie d'un abonnement automatique pour ses élèves et ses enseignants à :

- Brief, média réalisé par une équipe de journalistes à la fois chevronnés et pédagogues qui se décline en un triptyque : Briefme / Briefeco / Briefscience.
- Wooflash, plateforme permettant de créer du contenu pédagogique et des outils d'aide à la mémorisation des cours, avec assistance de l'intelligence artificielle.
- Lingua Attack, ressource d'apprentissage des langues (anglais, espagnol, allemand, portugais, chinois, italien, français langue étrangère (FLE) et langue des signes) fondée sur un catalogue de vidéos et d'activités ludiques.
- Radio Education, un outil pour vous lancer dans la web radio et créer des podcasts avec vos élèves.

En complément chaque lycée peut sélectionner **0, 1, 2 ou 3 autres ressources numériques parmi le bouquet**, en fonction des besoins.

Les abonnements sont intégralement financés par la Région. L'ensemble des lycéens et des enseignants peuvent accéder à ces ressources numériques via le médiacentre de l'ENT.

Comment en bénéficier ?

Lors d'un échange avec votre médiateur numérique référent, vous pourrez prendre connaissance du bilan des usages sur l'année passée et être accompagné dans votre choix pour l'année scolaire prochaine.

L'établissement formalise son choix en envoyant un mail à son médiateur numérique référent, pour une mise en œuvre à la rentrée de septembre.

Quelles modalités d'accompagnement ?

- Un bilan d'usages avec le médiateur ou médiatrice et un accès tout au long de l'année à des statistiques de suivi dans l'ENT.
- Des webinaires, des ateliers, des formations et des actions avec les équipes selon les besoins de chaque établissement.
- Des contacts éditeurs privilégiés.
- De la documentation d'information disponible via le lien en dernière page de ce programme.

Contact Région :

Votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Contact DRANE (usages pédagogiques et accompagnement) :

- Hervé BELLOC : 02 33 85 18 50 / 06 01 42 64 64 herve.belloc@ac-normandie.fr

Brief

Faire le tri entre l'actualité vérifiée et les infox, ne pas s'égarer dans le flux d'articles publiés et s'assurer de la fiabilité d'une source.

Brief.me

brief.me

- Résume, explique et met en perspective l'actualité française et internationale de façon accessible et didactique
- Publie un mini journal quotidien le vendredi à 18h30 et une édition le week-end le samedi à 9h
- Met à votre disposition des articles sur l'actualité depuis janvier 2015 incluant des synthèses sur les grands événements, des chronologies et des graphiques. Chaque article est accessible individuellement

Brief.eco

brief.eco

- Explique l'économie à partir de l'actualité, met en perspective, décortique les mécanismes et les théories
- Publie une édition hebdomadaire chaque mercredi à 13h
- Donne accès en ligne à de nombreux approfondissements : glossaire, graphiques, synthèses, vidéos...

Brief.science

brief.science

- Explique la science et les grandes découvertes en s'appuyant sur un comité scientifique rassemblant plus de 40 chercheurs de différentes disciplines (sciences de la vie et de la terre, physique, chimie, sciences de l'ingénieur et du numérique)
- Publie chaque vendredi une édition hebdomadaire
- Propose en ligne des interviews de chercheurs sur différentes thématiques.

A noter : un widget (vignette affichée à l'écran diffusant rapidement une information) est désormais disponible dans l'ENT, pensez à l'activer dans les paramètres !

Wooflash



Créez vos parcours en quelques secondes grâce à l'IA !

Wooflash est une plateforme qui permet de créer simplement des contenus pédagogiques courts et impactants pour apprendre efficacement en autonomie et suivre la progression des apprentissages.

1. Créer simplement des contenus pédagogiques courts et impactants

- Grâce à l'intelligence artificielle ou manuellement
- A partir d'une vingtaine de types de cartographies interactives
- Enrichis en multimédia
- Seul ou en collaboration avec des enseignants et des élèves

2. (Faire) réviser efficacement et avec une personnalisation des parcours, grâce à des principes de neuroéducation

- Parmi eux : engagement actif, récupération en mémoire, répétition espacée, Feedback immédiat
- Les formats courts et diversifiés limitent la surcharge cognitive

3. Suivre la progression dans l'apprentissage

- Individuellement
- Pour un groupe d'élèves (avec des tableaux lisibles en un clin d'œil)

Lingua Attack



Ressource pédagogique innovante pour l'apprentissage des langues étrangères (**anglais, espagnol, allemand, portugais, chinois, italien et français langue étrangère (FLE)**), elle repose sur un principe d'immersions courtes et répétées, fondées sur un catalogue de vidéos et d'activités ludiques pour les lycéennes et lycéens. Lingua Attack s'intègre facilement au sein des pratiques pédagogiques des enseignants, tout en favorisant l'autonomie et la motivation des élèves.

Une grande variété d'activités et de ressources

- Les **Video Boosters** pour l'immersion : des exercices de compréhension, de vocabulaire et de grammaire à partir d'extraits de films, de séries, de clips, de journaux télévisés ou de documentaires.
- Les **Photovocab** pour le vocabulaire : une série d'exercices et de jeux pour optimiser la mémorisation à long terme du vocabulaire.
- Les **Skills Boosters** et **Parcours métiers** pour la vie quotidienne et professionnelle : des activités pour exposer les lycéennes et lycéens aux situations les plus courantes de la vie quotidienne.
- Les **Starter Labs** pour les débutants : une série animée pour acquérir les bases linguistiques, le vocabulaire courant.
- Les **tests de niveau** : des tests pour se positionner en début de parcours ou pour évaluer les progrès réalisés.

Un outil adapté, d'accompagnement et de suivi des apprentissages

- Possibilité d'assigner une tâche, un exercice, à un élève, un groupe, une classe.
- Tableau de bord complet des résultats des élèves, de leurs progressions dans les activités, les badges obtenus, les temps de connexion.
- Contenus et exercices adaptés au niveau des élèves.

Le catalogue de vidéos supports est renouvelé très fréquemment. Cela permet notamment d'aborder des questions d'actualité, ou d'utiliser des extraits de films ou de séries du moment.

Après une phase d'expérimentation autour de l'apprentissage de l'anglais, la plateforme Lingua Attack est désormais disponible dans l'ensemble de ses langues d'apprentissage.

Radio Education



Lancez-vous dans la webradio et la création de podcasts grâce à Radio Education, un outil complet destiné aux enseignants et aux élèves !

L'hébergement de podcasts

Radio Education offre la possibilité d'enregistrer et héberger vos podcasts directement sur la plateforme, soit en les téléversant, soit en les enregistrant sur la plateforme avec le Studio Virtuel.



Un studio d'enregistrement virtuel

Il est possible de réaliser ses propres enregistrements d'émissions, grâce à un studio d'enregistrement virtuel, à la fois simple et complet. Il offre la possibilité de préparer à l'avance son émission ou même de se lancer dans une diffusion en direct !

Il vous suffit de brancher un micro ou une table de mixage et de vous lancer. Le studio est multiplex : vous pouvez inviter des participants à distance, avec l'outil d'invitation disponible dans le studio par lien HTTP ou par téléphone.

Chaque élève et chaque enseignant peut ainsi participer à des projets radiophoniques, écouter des émissions éducatives et partager ses propres productions.

Une médiathèque commune, personnalisable

Radio Education intègre une médiathèque qui est un espace commun de travail où chaque utilisateur peut déposer les médias destinés à être diffusés dans les émissions tels que de la musique, des jingles (séquences sonores courtes mêlant voix, musique et bruitages) et des habillages sonores.

Une plateforme soucieuse de respecter les droits

Radio Education est intégrée au GAR et conforme aux réglementations du Règlement Général de la Protection des Données (RGPD).

Les droits Sacem sont intégrés : il est possible d'utiliser et de diffuser dans les émissions toute musique sous droits d'auteur acquise légalement par les utilisateurs de la plateforme.

Educ'Arte



La ressource pédagogique de la chaîne de télévision ARTE. Son objectif est de favoriser la diffusion culturelle, la curiosité et l'ouverture sur le monde des lycéens.

Gagnez du temps : des fiches pédagogiques, des fiches ressources, des extraits annotés et cartes mentales déjà créées sont proposés.

+ 1800 vidéos, parmi le meilleur d'Arte

- Toutes les disciplines scolaires et grands sujets d'actualité
- Des vidéos sélectionnées et indexées par des enseignants
- Des documentaires, spectacles, courts-métrages de cinéma, magazines : Karambolage, Le Dessous des Cartes et bien d'autres
- En français, en allemand et en anglais : sous-titres et transcriptions téléchargeables.

Des fonctionnalités pour personnaliser les vidéos et les utiliser en supports de cours

- Outil de création d'extraits vidéo
- Outil d'annotation des vidéos avec un commentaire texte, un son ou une image
- Outil de création de cartes mentales
- Partage des vidéos avec les élèves et entre enseignants
- Transcription Interactive : recherche de mots-clés dans la vidéo pour trouver rapidement les passages les plus intéressants



Edumalin



Plateforme numérique pour « apprendre à apprendre » : Edumalin est centrée sur le travail personnel des élèves, fondamental dans la réussite scolaire et la construction de l'autonomie.

Elle permet à un enseignant d'explicitier le travail donné aux élèves en combinant l'activité (le Quoi) et la méthodologie nécessaire (le Comment). Cette combinaison permet de s'approprier le contenu prévu et également de construire des stratégies d'apprentissage.

La ressource permet de visualiser la réflexion et la progression des élèves pour comprendre finement leurs blocages et leurs difficultés.

Des bibliothèques de ressources accessibles :

- En **Mathématiques** (niveaux seconde, première et terminale) et **Français** (niveaux seconde et première) pour le lycée général et technologique
- En **Mathématiques/Sciences, Français/Histoire-Géographie et Prévention Santé Environnement**, niveau CAP et Bac Pro (niveaux seconde, première et terminale) pour le lycée professionnel

Des compléments disponibles pour des besoins spécifiques (contactez votre médiateur ou médiatrice numérique pour y avoir accès) :

- ressources FALC (**F**acile à **L**ire et à **C**omprendre) en mathématiques et en Français
- collection de contenus adaptée aux **troisièmes prépa métiers**

Des outils à disposition :

- Création de parcours
- Visualisation des résultats

A noter : un widget (vignette affichée à l'écran diffusant rapidement une information) est désormais disponible dans l'ENT, pensez à l'activer dans les paramètres !

Mindview



Ressource numérique de création de cartes mentales et de gestion de projets (diagramme de Gantt) utile à tous les membres de la communauté éducative, Mindview peut être mobilisée pour découvrir et s'approprier la méthode projet.

Ressource mobilisable par tous pour :

- Appréhender la conduite de projet, notamment dans les filières comme STI2D, STMG, BTS...
- Préparer le chef d'œuvre ou le Grand Oral
- Planifier des révisions
- Mener des travaux collaboratifs
- Construire une action

Les atouts de Mindview :

- Facilité de prise en main
- Impulsion d'une méthode de travail auprès des élèves
- Fonctionnalités collaboratives
- Intégration des documents, liens, notes, images



Universalis est une encyclopédie et un dictionnaire en langue française qui propose des contenus vérifiés, dans toutes les disciplines, avec :

- 50 000 articles et plus de 30 000 médias (photos, vidéos, schémas, dessins...)
- Plus de 1 000 fiches de lecture sur des œuvres majeures (littérature, philosophie...)
- Un atlas pour chaque pays contenant au minimum 6 cartes et des données clés
- Un dictionnaire accessible en double-cliquant sur n'importe quel mot
- Une référence en fin de chaque article permettant de le citer facilement

Des fonctionnalités spécifiques :

- « Mon Universalis », un espace personnel (pour les enseignants comme pour les élèves) afin de modifier et de partager des articles
- « Le Comparateur de Données Pays », qui permet de créer des tableaux et des graphiques de données clés sur plusieurs pays : population, superficie, indice de développement humain, forme de gouvernement
- Une fonction audio sur chaque article pour favoriser l'accessibilité
- Une Carte mentale interactive et personnalisable, disponible sur la quasi-totalité des articles, affichant les sujets en relation avec la consultation initiale
- La création et le partage d'une sélection d'articles de l'enseignant vers les élèves ou entre élèves dans le cadre d'un projet de groupe



A noter : un widget (vignette affichée à l'écran diffusant rapidement une information) est désormais disponible dans l'ENT, pensez à l'activer dans les paramètres !

DES ATELIERS POUR DÉVELOPPER D'AUTRES COMPÉTENCES TRANSVERSALES



Accompagner les lycéens dans la valorisation et le développement de leurs soft skills

La Région Normandie est tout particulièrement sensible à l'égalité sociale et territoriale en matière de réussite scolaire et éducative.

Les compétences transversales et les compétences douces sont un levier à la construction d'une ambition personnelle et d'un projet professionnel. Il est ainsi essentiel que chaque jeune prenne conscience de ses qualités et soit accompagné pour les développer et les valoriser. L'enjeu est de permettre à chacun de mesurer l'importance du savoir-être, de la posture et de la personnalité pour réussir dans son parcours de vie professionnel et personnel. Depuis plusieurs années, la Région a donc noué un partenariat avec les associations Article 1 et RURA afin de proposer différentes actions aux établissements.

Article1
PRENDRE LE POUVOIR SUR L'AVENIR

ARTICLE 1

L'association Article 1 intervient prioritairement dans les lycées professionnels des zones urbaines afin de sensibiliser les jeunes aux compétences transversales (soft skills), grâce à son dispositif Jobready, dans le cadre de son programme « Se développer ». Le dispositif a pour vocation d'aider les élèves à accompagner les lycéens dans la construction de parcours personnels ambitieux en leur donnant des outils sur mesure pour développer leurs projets et valoriser leur engagement grâce à l'identification et la reconnaissance des soft skills.

Ce dispositif est composé de 2 volets :

Un volet digital

Il s'appuie sur la plateforme Jobready (jobready.fr) qui permet aux bénéficiaires du programme d'identifier, d'évaluer et de valoriser les compétences transversales acquises au travers d'expériences extra-scolaires (engagement associatif, loisirs, emplois étudiant, etc).

Cette plateforme s'articule autour :

- d'un référentiel de compétences transversales basé sur le référentiel européen Elene4Work
- d'un chatbot permettant de raconter les expériences vécues et d'identifier, grâce à un algorithme de matching, les compétences transversales développées
- d'un dispositif d'évaluation 360° permettant de certifier les compétences transversales, délivrées sous la forme de badges numériques
- d'un centre de missions (stages, bénévolat, services civiques...) et de ressources pédagogiques afin de poursuivre la montée en compétences des jeunes

Par ailleurs, la plateforme inspire-orientation.org permet aux bénéficiaires d'accéder à des ressources numériques permettant de communiquer avec des étudiants pour un retour d'expérience.

Un volet animation d'ateliers

Pour accompagner les lycéens, l'association Article 1 propose un cycle d'ateliers sur les thématiques suivantes :

- identifier ses soft skills, les évaluer et monter en compétence, réaliser la richesse et la diversité de son parcours, prendre en main la plateforme Jobready.fr

- savoir valoriser ses soft skills dans le cadre des exercices du CV, de la lettre de motivation et de l'entretien d'embauche, mieux connaître les attendus des recruteurs quant aux compétences transversales pour améliorer ses candidatures
- acquérir les codes professionnels liés au monde du travail et connaître les savoirs être à adopter dans le cadre d'un recrutement

RURA

RURA

Sont concernés en priorité les lycées généraux et technologiques des zones rurales et des villes moyennes.

Un parrainage individuel de 12 mois renouvelable est proposé aux élèves de première des lycées inscrits dans le dispositif. L'objectif est d'aider les jeunes ruraux à construire un parcours qui leur ressemble, les rendre acteurs de leurs choix et les ouvrir au monde professionnel. La relation de parrainage est guidée par une méthodologie de réflexion innovante, mise au point par RURA.

Des ateliers sont proposés, au choix des établissements, pour sensibiliser les jeunes aux soft skills, leur permettre de les développer et les outiller pour les valoriser :

- 1 atelier sous la forme de table ronde avec des intervenants ou des partenaires ainsi que des « speed dating d'avenir ».
- 1 Atelier autour de la prise de parole, en perspective du Grand Oral et des oraux d'admissions post-bac avec des spécialistes de l'art oratoire
- 1 atelier autour des compétences transversales pour informer les jeunes sur ce que sont les compétences transversales, leur faire prendre conscience de leur importance dans le monde professionnel, les aider à identifier les leurs et à les valoriser.

Des ateliers à destination des équipes pédagogiques et éducatives des classes de Première sont également proposés. Ils ont pour thème l'acquisition des soft skills et le lien avec le monde professionnel.

L'association met également à disposition un catalogue de stages, propose des rencontres avec des professionnels et des étudiants, invite les jeunes bénéficiaires à des matinées digitales d'inspiration sur les thèmes de la mobilité, du numérique, de l'engagement ou encore de l'empowerment au féminin.

L'inscription au dispositif donne aussi accès au dispositif de bourse de l'association.

Contact direct par mail auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

L'équipe de médiation numérique de la Direction des Lycées de Normandie est disponible pour soutenir chaque lycée dans son projet de développement des usages et dans la mise en œuvre des actions proposées.

Contactez dès maintenant votre médiateur numérique !

Retrouvez l'ensemble des documents d'information relatifs aux actions présentées dans ce catalogue et le nom du médiateur numérique de votre lycée

- en scannant le QR Code



- en cliquant sur le lien

Programme régional d'accompagnement aux usages numériques

Notes



RÉGION
NORMANDIE

Site de Caen

Abbaye aux Dames
Place Reine Mathilde
CS50523 – 14035 CAEN Cedex 1
Tél. : 02 31 06 98 98

Site de Rouen

5 rue Robert Schuman
CS21129 – 76174 ROUEN Cedex
Tél. : 02 35 52 56 00

