



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



N°60

Mai 2024

Cette lettre ÉduNum n°60 s'adresse aux enseignants d'économie et gestion. Elle met en avant l'intérêt pédagogique des ressources et usages du numérique. Elle présente des événements, des projets et des usages numériques permettant aux acteurs de l'éducation d'enseigner leurs disciplines avec et par le numérique.

SOMMAIRE

ACTUALITÉS	2
RÉNOVATION DU BTS BANQUE	2
RÉNOVATION DU BACCALURÉAT PROFESSIONNEL	2
AVENTURE ENTREPRENEUR	2
CONFÉRENCE ÉCONOMIQUE	2
PRATIQUES ET RESSOURCES PÉDAGOGIQUES	3
NOUVELLE RUBRIQUE DE L'INSEE.....	3
L'ÉCOLOGIE ET LE NUMÉRIQUE.....	4
ENSEIGNER AVEC L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	5
<i>Podcasts Canopé – L'intelligence artificielle à l'école</i>	5
<i>Vittascience</i>	5
<i>Nolej AI</i>	6
USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS	6
INITIER LES ÉLÈVES À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.....	6
POUR ALLER PLUS LOIN	6
ÉCONOMIE : LES CRYPTOMONNAIES, AVENIR OU ARNAQUE ?.....	6
AI4T - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR ET PAR LES ENSEIGNANTS	6

Rénovation du BTS banque

Le nouveau référentiel du BTS Banque a été publié. Il consacre le caractère omnicanal de la relation des entreprises du secteur avec leur clientèle et leur environnement.



CRCF | CENTRE DE RESSOURCES
COMPTABILITÉ & FINANCE

Cette nouvelle approche renforce les aspects de déontologie et de réglementation. Rédigé en bloc de

compétences, il introduit notamment des compétences commerciales. Retrouvez la [publication au bulletin officiel](#) et le [guide d'accompagnement](#) publiés sur le site du [CRCF](#).

Rénovation du baccalauréat professionnel



ÉDUSCOL

Parce que la voie professionnelle doit redevenir une voie de réussite, d'excellence et reconnue par tous, le Président de la République a annoncé jeudi 4 mai 2023 des moyens inédits et [12 mesures fortes](#) pour réformer les lycées professionnels. Pour la rentrée

2024 et dans le cadre de cette réforme, le [CREG de l'Académie de Versailles](#) propose de mieux comprendre la mesure n°3 « [Permettre aux élèves de choisir une option](#) ».

Ainsi, les élèves peuvent se positionner sur des options facultatives comme l'entrepreneuriat, les langues étrangères, la création numérique ou encore le codage. L'académie de Versailles propose [une ressource](#) qui permettra de répondre aux interrogations quant à la mise en œuvre de cette mesure.

Aventure entrepreneur

La [Banque de France](#) propose dorénavant la version en ligne du jeu [Aventure Entrepreneur](#).

Les élèves se glissent dans la peau d'un chef d'entreprise de TPE ou PME le temps d'une partie. L'enseignant quant à lui peut choisir, comme dans la version plateau, les différents événements positifs ou négatifs auxquels les entrepreneurs sont confrontés. Le gagnant est celui qui présente une fiche de pilotage avec les meilleurs indicateurs et ratios financiers.



Conférence économique

Melchior et Bruno Bensasson proposent un cycle de neuf conférences sur différents concepts clés de l'économie. Les inscriptions sont ouvertes pour assister à la prochaine qui aura lieu le 22 mai 2024 de 17h30 à 19h sur le sujet « [Imperfections de marché et solutions microéconomiques](#) ». Il est possible de retrouver la diffusion des sessions précédentes [ici](#).



**Institut de
l'ENTREPRISE
Melchior**

PRATIQUES ET RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Nouvelle rubrique de l'INSEE

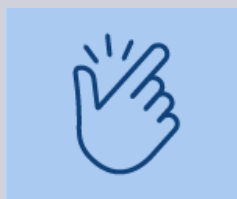


En Économie-Gestion, il est nécessaire d'étudier les grands sujets économiques, sociaux ou démographiques en utilisant des données ouvertes, actuelles ou passées pour comprendre l'évolution de certains phénomènes.

Insee

Mesurer pour comprendre

L'Insee ouvre une nouvelle rubrique intitulée « [Découvrir, apprendre, enseigner](#) ». L'Institut propose une large gamme de ressources pour appréhender de façon didactique ces grands sujets comme le marché du travail, les inégalités, les migrations ou encore les entreprises. Cette rubrique est consacrée aux enseignants mais aussi aux étudiants et aux élèves. Toutes les données peuvent être téléchargées au format .XLSX.



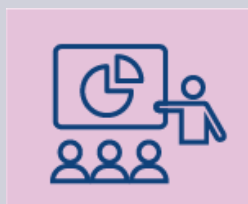
[Les ressources et les statistiques](#) (tableaux, graphiques et cartes) les plus faciles d'accès pour étudier tous les sujets socio-économiques.



[Les vidéos pédagogiques](#) qui expliquent les concepts, les méthodes et les résultats statistiques



Prise en main des données pour visualiser les différents indicateurs avec l'aide [des outils interactifs de datavisualisation ou de cartographie](#) selon les critères de son choix.



L'Insee et le ministère de l'Éducation nationale sont partenaires : dans la rubrique sur eduscol « [Culture statistique et enseignements](#) » on trouve pour certains programmes scolaires une sélection de ressources pédagogiques de l'Insee utiles aux enseignants.



[La compétition européenne de statistiques](#) organisée par Eurostat : en France, la compétition est ouverte aux élèves de première et terminale.



Les données statistiques à différents niveaux géographiques. [L'offre de données locales](#) de l'Insee est déclinée à travers des tableaux et graphiques, des bases de données et un site dédié de cartes interactives.

L'écologie et le numérique

En juin 2023 le ministère de l'Éducation nationale a mis à disposition un [guide](#) pour agir pour la transition écologique dans les écoles, collèges et lycées.

À destination de la communauté éducative et des élèves, ce guide propose des repères, pistes d'action et exemples de projets pédagogiques. Il est organisé en sept grandes thématiques : l'alimentation, la biodiversité, les déchets, l'eau, l'énergie, les mobilités et le numérique.

Cette dernière thématique traite de l'objectif de *sobriété numérique* abordée lors des dernières [Journées du management](#) au sein par exemple des programmes de Management, d'Économie et de Sciences de gestion et du numérique dans la filière STMG.



Quelques ressources sur ce thème sont proposées par différents organismes publics :



[France Université Numérique](#) propose un [Mooc](#) pour comprendre les enjeux du numérique pour l'environnement et pour la société.

Il permet de réfléchir aux indicateurs, aux données, d'analyser les tendances et de sensibiliser les élèves à l'impact du numérique sur l'environnement.

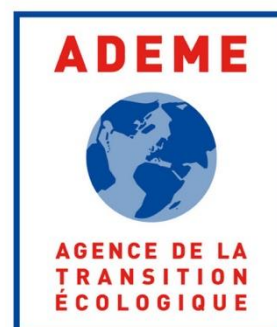
Une [mallette pédagogique](#) pour « une conscience numérique durable » a été créée et mise à disposition par la Ligue de l'enseignement. Elle permet d'accéder à des ressources en lien avec les programmes d'Économie-Gestion. Ce projet, en partenariat avec l'[ADEME](#), est reconnu « Bonne pratique » par l'agence française [Erasmus +](#).



À titre d'exemple, cette mallette contient des ressources qui peuvent être utilisées en STMG à partir du [programme](#) de Management, Sciences de gestion et numérique de terminale (Thème 3 - Les organisations et la société).



Sur le site [M ta Terre](#) l'ADEME met à disposition des ressources permettant d'illustrer les changements de mode de vie et les adaptations que certaines organisations sont obligées d'opérer pour accélérer la transition écologique.



Enseigner avec l'intelligence artificielle

Podcasts Canopé - L'intelligence artificielle à l'école

Réseau Canopé propose des *podcasts* de la série *Extra classe*. La parole est donnée à des acteurs de l'école qui la font vivre et évoluer. Parmi les épisodes proposés certains abordent la place prise par l'intelligence artificielle à l'école.



o L'IA à l'école

Cet [épisode](#) revient sur le rôle croissant de l'IA dans le champ éducatif, les nouveaux usages et les défis éthiques associés.

Les questions que la communauté éducative se pose sont traitées dans cet épisode par **Didier Roy**, chercheur en informatique et intelligence artificielle à l'Inria Bordeaux Sud-Ouest et à l'école polytechnique fédérale de Lausanne, et par **Yann Houry**, directeur de l'innovation pédagogique et technologique au lycée français international de Hong Kong.



o L'utilisation de ChatGPT



L'intelligence artificielle a pris une place importante dans la vie des élèves. Ce [podcast](#) partage l'expérience d'un professeur qui a décidé de se former pour apprendre aux élèves à se servir de *ChatGPT* de façon éclairée.

Cet outil est donc entré dans sa classe et, aujourd'hui, les élèves s'en servent comme on se sert d'une calculatrice. Tout en respectant le RGPD qui s'impose, il explique dans ce *podcast* ses choix pédagogiques et les résultats qui en ressortent.

Vittascience

Il est dorénavant possible de faire découvrir aux élèves la programmation informatique en toute simplicité. [Vittascience](#) est une plateforme éducative pensée pour l'apprentissage du codage : elle propose des outils innovants pour l'enseignement. Les élèves peuvent donc programmer des jeux ou encore des cartes mémoires pour leurs révisions.



[Nolej AI](#) est une plateforme numérique qui permet de générer automatiquement du contenu interactif à partir d'un fichier (vidéo, texte, audio et image).



Ce contenu interactif peut revêtir plusieurs formes comme une vidéo interactive, un glossaire, des mots croisés ou encore des cartes mémo permettant à l'élève d'acquérir de nouvelles notions de manière ludique. Cet outil facilite également la production de différents types d'évaluations sur le contenu associé. Il sera bientôt disponible dans l'ENT

des lycées de la Région Île-de-France.

USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS

Initier les élèves à l'intelligence artificielle générative

Intitulée « [Initiation au prompt](#) » et réalisée dans l'académie de Reims, cette expérimentation permet aux enseignants de faciliter la prise en main d'outils comme *ChatGPT*. Un *prompt* désigne une instruction envoyée par le biais d'une interface conversationnelle à un service d'assistance spécialisée dans la génération de contenus sous forme d'image ou de texte.

Ainsi, la rédaction d'un *prompt* peut-elle mener à la création d'un QCM téléversable vers des sites de QCM en ligne. Cette expérimentation est à retrouver sur [Édubase](#).



**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

POUR ALLER PLUS LOIN

Économie : les cryptomonnaies, avenir ou arnaque ?



[Une conférence](#) sur le rôle des cryptomonnaies est proposée sur Canal-U : elle est animée par **Jean-Marc Daniel**, économiste et essayiste, administrateur de l'INSEE et professeur d'économie à l'ESCP. L'objectif de

la création de ces monnaies numériques est la reprise en main par la population de la gestion de la monnaie en contournant les institutions. Ce sujet peut être étudié dans plusieurs thèmes des programmes d'économie et gestion.

AI4T - intelligence artificielle pour et par les enseignants



[France Éducation International](#) met en œuvre des méthodes innovantes pour former les enseignants à l'utilisation de ressources mobilisant de l'IA dans un cadre éducatif. [Le projet AI4T](#) - « Artificial Intelligence for and by teachers » est un projet expérimental de parcours de formation professionnel dans cinq

pays européens. Un [textbook](#) et des sessions hybrides de formation sont spécifiquement conçues pour relever les défis éducatifs de l'IA.

**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 modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).

ISSN 2739-9060 (en ligne)