

Lettre Édu'Num_Philos N°9

Table des matières

1. ZOOM SUR...	1
1. L'ACTUALITÉ DU SITE ÉDUSCOL_PHILOSOPHIE	1
1. LANGRES : Les rencontres philosophiques	2
2. DH : Les humanités numériques	2
3. AAC : Appel à communiquer « philosophie et numérique »	2
4. TRAAM : Travaux académiques mutualisés	2
2. LES RESSOURCES ET LES OUTILS COLLABORATIFS DU RÉSEAU	2
1. PHILO-LABO : Votre laboratoire numérique collaboratif	2
2. PHILO-NUM : Votre boîte à outils numériques collaborative	2
3. ÉDU'BASE : La banque de scénarios pédagogiques	3
4. TWITTER : Éduscol_Philosophie	3
2. PRÉSENTATION DES...	3
1. OUTILS D'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES	3
1. CRCN : Projet de cadre de référence des compétences numériques	3
2. PIX : Plateforme pour l'évaluation et la certification des compétences numériques	4
2. PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DU NUMÉRIQUE ET DE L'INFORMATIQUE	4
1. SNT : Sciences numériques et technologie – 2 ^{de} , enseignement commun	4
2. NSI : Numérique et sciences informatiques – 1 ^e , voie générale, spécialité	5
3. OLN : Outils et langages numériques – 1 ^e , voie technologique, spécialité, STD2A	5
4. SGN : Sciences de gestion et numérique – 1 ^e , voie technologique, spécialité, STMG	5
3. AGENDA 2019	6
4. CONTACTS	6

« Les outils numériques offrent des commodités fonctionnelles au-delà desquelles le professeur conduit les élèves à une authentique exploration et à un usage réfléchi des ressources en ligne. Sans jamais omettre le contexte spécifique de la classe de philosophie et de ses exigences intellectuelles, le professeur aide les élèves à faire une utilisation pertinente et appropriée des outils et des ressources numériques, et à distinguer la simple documentation de l'élaboration proprement philosophique de l'information. »

Recommandations concernant le travail dans les classes de philosophie

IGEN, Groupe de philosophie, 1^{er} janvier 2016

ZOOM SUR...

L'ACTUALITÉ DU SITE ÉDUSCOL_PHILOSOPHIE

Le site disciplinaire Éduscol_Philosophie propose une vision d'ensemble de la discipline, des actualités spécifiques et des ressources pédagogiques ou éducatives liées au numérique. La sélection suivante présente ses priorités pour le semestre à venir.

LANGRES : Les rencontres philosophiques

Les Actes des 8^{èmes} Rencontres philosophiques de Langres, consacrées à l'Art, sont disponibles sur Éduscol et sur Éduscol_Philosophie. Retrouvez les vidéos et les bibliographies des conférences dans la rubrique éponyme de ces sites et sur Canal'U.

<http://eduscol.education.fr/philosophie/langres/rencontres-philosophiques-langres-2018>

DH : Les humanités numériques

Vous trouverez aussi sur Éduscol_Philosophie un corpus numérique, en cours de construction, réunissant les œuvres d'auteurs du programme de philosophie. Nous le complétons au fil de l'eau. Vos suggestions sont naturellement bienvenues.

<http://eduscol.education.fr/philosophie/ressources/textes/oeuvres>

AAC : Appel à communiquer « Philosophie et numérique »

Notre réseau a lancé un appel à communiquer sur la philosophie et le numérique, avec l'appui de la revue en ligne *Implication Philosophique*. Vous pouvez soumettre un article sur l'un de ses six axes. L'appel est ouvert à tous.

<http://eduscol.education.fr/philosophie/actualites/implications-philosophiques-aac>

TRAAM : Travaux académiques mutualisés

Les professeurs de philosophie de 7 académies ont construit et mutualisés, dans le cadre des TraAM 2017-2018, une série d'outils et de ressources pour l'enseignement de la philosophie avec le numérique. Vous pouvez toujours consulter ces travaux.

<http://eduscol.education.fr/philosophie/enseigner/traam-philosophie/traam-philosophie-2017-18>

LES RESSOURCES ET LES OUTILS COLLABORATIFS DU RÉSEAU

Enseigner avec le numérique demande aux professeurs de philosophie de faire un usage pertinent et approprié des outils et des ressources numériques qui sont à leur disposition. Éduscol_Philosophie propose pour cela des scénarios et des applications testés.

PHILO-LABO : Votre laboratoire numérique collaboratif

Le laboratoire numérique collaboratif est une solution innovante que 2 IAN ont apportée au problème de l'édition de cours à partir de ressources partagées et protégées. Inscrivez-vous ; vous pourrez l'utiliser, consulter ses tutoriels et participer à son développement.

<http://eduscol.education.fr/philosophie/enseigner/outils-numeriques-pour-la-creation-d-exercices/laboratoire-collaboratif>

PHILO-NUM : Votre boîte à outils numériques collaborative

La base de données collaborative des outils numériques et ses retours d'expérience sur l'enseignement de la philosophie sont l'autre solution que le réseau des IAN souhaite promouvoir. N'hésitez pas à tester leurs applications et à les alimenter à votre tour.

<http://eduscol.education.fr/philosophie/enseigner/outils-numeriques-pour-la-creation-d-exercices/base-philonum>

ÉDU'BASE : La banque de scénarios pédagogiques

La discipline « philosophie » est entrée dans la banque de ressources et de scénarios pédagogiques Édubase. Les professeurs et les IAN sont invités à l'investir. Indexez-y les ressources pédagogiques que vous souhaitez valoriser et mutualiser.

<http://eduscol.education.fr/philosophie/enseigner/edubases-une-banque-nationale-de-scenarios-pedagogiques/15000-fiches-pour-toutes-les-disciplines-et-tous-les-niveaux>

TWITTER : Éduscol_Philosophie

Ceux d'entre vous qui disposent d'un compte Twitter peuvent s'abonner au Compte [#philosophie](#) de [@eduscol](#) tenu par l'expert [@Edu_Num](#) de la discipline. Ils seront régulièrement informés de l'actualité du site Éduscol_Philosophie.

https://twitter.com/eduscol_philo

PRÉSENTATION DES...

OUTILS D'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

La loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République renforce la place du numérique au sein du système éducatif. Le Ministère élabore pour cela un cadre de référence (CRCN) et une plateforme d'évaluation (PIX) des compétences.

CRCN : Projet de cadre de référence des compétences numériques

« Le cadre de référence des compétences numériques (CRCN) rassemble et organise les compétences numériques de façon progressive tout au long de la scolarité ainsi que dans le contexte de la formation des adultes. Le référentiel s'organise en cinq domaines et seize sous-domaines de compétences.

1. Information et données – qui concerne la recherche d'information et le traitement des données et intègre les questions d'éducation aux médias et à l'information.
2. Communication et collaboration – qui traite des interactions et de ce qui relève de la netiquette, du partage de contenus.
3. Création de contenus – domaine dédié à la création de contenus numériques du plus simple au plus élaboré, y compris des programmes informatiques. On y aborde aussi les questions relatives aux droits de publication sur les réseaux.
4. Protection et sécurité – ce domaine traite de tout ce qui concerne la sécurité du matériel, mais également de la santé et de l'environnement, ainsi que de la protection des données personnelles.
5. Environnement numérique – qui traite des compétences qui permettent à un individu de s'insérer dans un monde numérique et de comprendre son fonctionnement.

Chacune des compétences intègre, non seulement une dimension pratique, mais aussi des connaissances et la compréhension d'enjeux, notamment en termes de citoyenneté, d'environnement, de positionnement dans une société numérique. »

<http://eduscol.education.fr/cid111189/cadre-de-referance-des-competences-numeriques-pour-l-ecole-et-le-college.html>

PIX : Plateforme pour l'évaluation et la certification des compétences numériques

« Pix est un service public en ligne d'évaluation, de développement et de certification des compétences numériques. La certification délivrée remplace le Brevet informatique et internet (B2i) pour les élèves et la Certification informatique et internet (C2i) pour les étudiants et les salariés. PIX prépare la transformation digitale de notre société en accompagnant l'élévation du niveau général de connaissances et de compétences numériques. Chaque utilisateur possède un compte personnel sécurisé permettant d'apprendre à son propre rythme ainsi que de témoigner de ses progrès et de faire valoir ses acquis.

1. Informations et données : Mener une recherche et une veille d'information ; Gérer des données ; Traiter des données
2. Communication et collaboration : Interagir ; Partager et publier ; Collaborer ; S'insérer dans le monde numérique
3. Création de contenu : Développer des documents textuels ; Développer des documents multimédia ; Adapter les documents à leur finalité ; Programmer
4. Protection et sécurité : Sécuriser l'environnement numérique ; Protéger les données personnelles et la vie privée ; Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
5. Environnement numérique : Résoudre des problèmes techniques ; Construire un environnement numérique. »

<https://pix.fr>

PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DU NUMÉRIQUE ET DE L'INFORMATIQUE

La modernisation du baccalauréat est engagée. Vous avez été consulté sur l'enseignement de spécialité « Humanités, littérature et philosophie » (HLP). Sachez aussi quelles sont les compétences numériques de vos élèves pour réfléchir à leurs usages philosophiques.

<http://eduscol.education.fr/cid134825/consultation-sur-les-programmes-seconde-premiere.html>

SNT : Sciences numériques et technologie – 2^{de}, enseignement commun

« L'enseignement de « Sciences numériques et technologie » en classe de seconde a pour objet de permettre d'appréhender les principaux concepts des sciences numériques, mais également, à partir d'un objet technologique, de comprendre le poids croissant du numérique et les enjeux qui en découlent. La numérisation généralisée des données, les nouvelles modalités de traitement ou de stockage et le développement récent d'algorithmes permettant de traiter de très grands volumes de données numériques constituent une réelle rupture dans la diffusion des technologies de l'information et de la communication. Cette révolution multiplie les impacts majeurs sur les pratiques humaines.

Internet

- Le Web
- Les réseaux sociaux
- Les données structurées et leur traitement
- Localisation, cartographie et mobilité
- Informatique embarquée et objets connectés
- La photographie numérique »

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Consultations2018-2019/71/3/PPL18_Sciences-numeriques-technologie_COM_2e_1025713.pdf

NSI : Numérique et sciences informatiques – 1^e, voie générale, spécialité

« L'enseignement de spécialité « Numérique et sciences informatiques » du cycle terminal de la voie générale vise l'appropriation des fondements de l'informatique pour préparer les élèves à une poursuite d'études dans l'enseignement supérieur, en les formant à la pratique d'une démarche scientifique et en développant leur appétence pour des activités de recherche. L'objectif de cet enseignement, non professionnalisant, est l'appropriation des concepts et des méthodes qui fondent l'informatique. Cet enseignement s'appuie sur l'universalité de quatre concepts fondamentaux et sur la variété de leurs interactions :

1. Les données, qui représentent sous une forme numérique unifiée des informations très diverses : textes, images, sons, mesures physiques, sommes d'argent, etc.
2. Les algorithmes, qui spécifient de façon abstraite et précise des traitements à effectuer sur les données à partir d'opérations élémentaires.
3. Les langages, qui permettent de traduire les algorithmes abstraits en programmes textuels ou graphiques de façon à ce qu'ils soient exécutables par les machines.
4. Les machines et leurs systèmes d'exploitation, qui permettent d'exécuter des programmes en enchaînant un grand nombre d'instructions simples, assurent la persistance des données par leur stockage et de gérer les communications. On y inclut les objets connectés et les réseaux.

À ces concepts s'ajoute un élément transversal : les interfaces qui permettent la communication avec les humains, la collecte des données et la commande des systèmes. »

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Consultations2018-2019/70/7/PPL18_Numerique-sciences-informatiques_SPE_1eGen_1025707.pdf

OLN : Outils et langages numériques – 1^e, voie technologique, spécialité, STD2A

« L'enseignement de spécialité « Outils et langages numériques » a pour objectif de développer un ensemble de connaissances et de pratiques permettant à l'élève d'appréhender le potentiel et les enjeux du numérique dans ses futures activités de concepteur-créateur, en lui permettant d'en apprécier de manière critique les intérêts et les limites, et d'exercer une veille permanente sur ses évolutions. Dispensé en classe de première, cet enseignement prolonge les acquis de l'enseignement commun « Sciences numériques et technologie » de la classe de seconde, lesquels sont centrés sur la culture (histoire et usages du numérique) et la connaissance des principaux concepts propres aux technologies numériques : données, algorithmes, langages, machines. »

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Consultations2018-2019/70/8/PPL18_Outils-langages-numeriques_SPE_1eSTD2A_1025708.pdf

SGN : Sciences de gestion et numérique – 1^e, voie technologique, spécialité, STMG

« Cet enseignement apporte aux élèves les repères d'une compréhension des principes généraux de gestion des organisations quelle que soit leur nature, avant tout approfondissement des notions propres à chaque enseignement spécifique: ressources humaines et communication, gestion et finance, mercatique (marketing), systèmes d'information de gestion. L'enseignement de sciences de gestion et numérique et l'enseignement de management sont étroitement liés. Toute décision de gestion ne trouve en effet son sens qu'en référence à une pratique managériale bien identifiée, dans un contexte organisationnel qu'il est nécessaire de comprendre. Thème 1 : De l'individu à l'acteur

- Thème 2 : Numérique et intelligence collective
- Thème 3 : Création de valeur et performance
- Thème 4 : Temps et risque »

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Consultations2018-2019/85/5/PPL18_Sciences-gestion-numerique_SPE_1eSTMG_1025855.pdf

AGENDA 2019

- 17 janvier : Europe Éducation École – cours de F. VARGOZE – « La mémoire »
- 7 février : EEE – cours de D. WOLFHÜGEL – « La mémoire »
- 14 mars : EEE – cours de A. BONARDI – « Musique, mathématique et philosophie »
- 21 mars : EEE – cours de C. COSTE – « La violence de la reconnaissance »
- 27 mars : La 10^e édition d'ÉcriTech, sur le campus Saint Jean-d'Angély de l'Université de Nice.
- 25 et 26 avril : Les Rencontres de l'Orme au palais du Pharo.
- mai : Lancement de l'Appel à projet des TraAM philosophie 2019-2020
- juin : Publication sur Éduscol_Philosophie des TraAM philosophie 2018-2018 sur les « Humanités numériques ».
- novembre : Publication du dossier « Philosophie et numérique » sur Éduscol_Philosophie et *Implications Philosophiques*.

CONTACTS

Au niveau national, l'animation du numérique est conduite par le réseau d'experts de la direction du numérique pour l'éducation (DNE), et, au niveau académique, par le réseau des interlocuteurs de la délégation académique au numérique éducatif (DANE).

Expert Éduscol : <http://eduscol.education.fr/cid57283/reseaux-et-interlocuteurs-du-second-degre.html>

Réseau des IAN : <http://eduscol.education.fr/philosophie/reseau/interlocuteurs-academiques-pour-le-numerique>

Sites académiques de philosophie : <http://eduscol.education.fr/philosophie/reseau/sites-academiques-philo>

Sites disciplinaires Éduscol : <http://eduscol.education.fr/pid34303/les-sites-disciplinaires-eduscol.html>

>> L'école
change avec
le numérique >> Philosophie
#EcoleNumerique



éduscol
Philosophie