



# NUMERIQUE 49

Usages pédagogiques du numérique à l'école

le bulletin de l'équipe numérique du 49

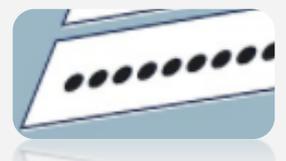
N°8 - JUIN 2024

ACADÉMIE DE NANTES  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de Maine-et-Loire



Une page « **Sécurité numérique** » sur ETNA où vous trouverez par exemple des conseils pratiques pour :



Renforcer la sécurité de sa messagerie académique



Se protéger contre le phishing (ou hameçonnage)

## ACTUALITÉ NUMÉRIQUE

### AGIR POUR CONTRIBUER À LA SÉCURITÉ NUMÉRIQUE DE TOUS



Vous avez peut-être eu connaissance ces derniers mois d'actes « cyber » malveillants commis en France dont le piratage de comptes ENT et de logiciels de vie scolaire dans certaines académies. C'est l'occasion pour nous de partager des informations relatives aux méthodes d'infection et de rappeler les **bonnes pratiques à adopter** pour limiter la multiplication de ces actes et **naviguer en toute sécurité**. Voici quelques ressources institutionnelles pour vous aider :

Un support « **Piratage de comptes ENT et de logiciels de vie scolaire** » qui peut être transmis aux familles et affiché dans les établissements

LES BONNES PRATIQUES POUR SE PROTÉGER DES STEALERS

- Ne pas télécharger, ni utiliser de logiciels, d'applications et de vidéos piratés ou d'origine douteuse qui peuvent souvent contenir un virus.
- Naj jamais désactiver votre antivirus à la demande d'un logiciel.
- Faire à un message suspect (chatteadu, diemette, apicteu). Ne pas ouvrir les pièces jointes ou cliquer sur les liens.
- Deux sécurités valent mieux qu'une: activer la double authentification lorsque cela vous est proposé.
- Ne pas stocker vos mots de passe de manière non sécurisée: post-it, fichiers textes, messages brevillons, notes sur votre smartphone...
- Utiliser un gestionnaire de mots de passe ou un troussier d'accès sécurisé, soigné de préférence en open source, pour conserver vos mots de passe en sécurité. Vous n'aurez alors à retenir qu'un mot de passe pour accéder à l'ensemble de vos comptes.

## ON VOUS RÉPOND



Comment bien gérer ses mots de passe ?



Protéger ses accès avec des mots de passe forts et efficaces est la première condition pour pouvoir **naviguer en toute sécurité**. Voici donc quelques ressources pour vous aider à créer et gérer vos mots de passe.

Une page de la CNIL explique pourquoi il peut être pertinent d'utiliser un gestionnaire de mots de passe. Elle cite notamment l'exemple du logiciel gratuit et open source **Keepass**.



Téléchargement et tutoriels

La création d'un mot de passe peut être fastidieuse ! Voici un **générateur de mot de passe** (pour vous enseignant) ainsi qu'une **vidéo** à destination de vos élèves.

#DansLaToile

Les mots de passe



Gbd1m2p



Retrouvez les anciens numéros de la newsletter en cliquant ici





# DES OUTILS À DÉCOUVRIR...

POUR ÉDITER  
DES CONTENUS  
MULTIMÉDIAS !



## CapCut : la perle rare du montage vidéo ?

Version gratuite complète (la version payante ajoute une bonne dose d'intelligence artificielle)

Possibilité de **travailler localement sans partage de données en ligne** (l'ajout de fonctionnalités gratuites peut nécessiter une connexion).

L'interface est **accessible** et proche des outils connus.



Concevoir une vidéo permet de **valoriser l'activité des élèves** mais représente également un **support pédagogique intéressant** qui peut aller de la simple présentation d'un geste technique par un élève à la création d'une webTV (voir exemples ci-dessous)

Une description à télécharger est proposée par l'académie de Normandie



Présentation d'un geste technique



Web TV



Le tutoriel de 15 minutes ci-dessous présente les **éléments essentiels de CapCut** sur tablette. Vous y apprendrez notamment comment : créer un projet, faire un montage simple, modifier un plan, créer des transitions, ajouter une musique, ajouter un titre, retoucher les couleurs, modifier la vitesse, animer un plan, superposer les plans et exporter la vidéo.



**La partie 2.2 de cet article** vous expliquera comment flouter une partie d'une vidéo



## Audacity : l'outil pour les Podcasts à l'école.

Audacity est un logiciel open source et gratuit qui permet d'enregistrer ou d'**éditer des sons et de la musique**. Il va vous permettre d'**enregistrer vos élèves** et de **travailler sur ces enregistrements**. Vous pourrez modifier le son, augmenter le volume, enlever des « bruits » indésirés, joindre plusieurs sons pour créer des situations de dialogue, des reportages... Vous pourrez mixer ces sons et y ajouter des pistes musicales.



Un smartphone ou une tablette peut parfaitement se substituer à l'achat d'un microphone.

Un tutoriel récent pour les débutants réalisé par un enseignant (27')



De nombreux tutoriels disponibles sur le site vous permettront d'installer, de paramétrer et d'utiliser au mieux Audacity



Retrouvez votre ERUN et ses coordonnées en cliquant sur l'image





# LET'S GO POUR LES JOP



## LE BILAN

Cette année, l'équipe numérique 49 a proposé un **projet e-primo** à destination de tous les élèves, du cycle 1 au cycle 3, **en lien avec les Jeux olympiques...**

## 90 CLASSES

**12 CLASSES DE CYCLE 1**  
**45 CLASSES DE CYCLE 2**  
**30 CLASSES DE CYCLE 3**

Plus de **80 pays** découverts !

« Merci pour les tutos, des aides précieuses. Une belle organisation ! »

« Votre projet est bien construit et vraiment bien accueilli par les élèves. Les vidéos et cahiers multimédias sont motivants pour eux. »

« Les élèves ont hâte de découvrir les productions d'autres écoles ! »



## QUELQUES RETOURS D'ENSEIGNANTS AYANT PARTICIPÉ AU PROJET



« Les élèves ont beaucoup appris, merci pour ce magnifique travail ! »

« Les élèves sont très motivés, c'est un beau projet ! »

Venez découvrir un aperçu des productions réalisées dans les classes !



**PHOTOS, ENREGISTREMENTS SONORES ET VIDÉOS, CAHIERS MULTIMÉDIA, PAGE DE WIKI...**

## COMPÉTENCES

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information.
- 1.2. Gérer des données.
- 2.1. Interagir.
- 2.2. Partager et publier.
- 2.3. Collaborer.
- 3.1. Développer des documents textuels.
- 3.2. Développer des documents multimédias.
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité.
- 5.1. Résoudre des problèmes

L'équipe numérique tient à remercier toutes les classes ayant participé à ce projet : **merci aux élèves ainsi qu'à leurs enseignantes et enseignants. BRAVO !**

Suite au succès de cette édition, l'équipe numérique 49 vous proposera **un nouveau projet à la rentrée prochaine !**

**ALORS, RENDEZ-VOUS EN SEPTEMBRE 2024 !**

