

**JOURNÉE
NUMÉRIQUE
2023**

Ordre du jour

Matin :

- **Accueil**
- **Actualités nationales**
- **Actualités académiques**
- **PIX Orga**

Après midi :

- **Notions**
- **Ateliers**



«Agir dans un monde numérique :
en quoi l'information documentation
peut-elle contribuer à former des élèves
en capacité d'agir en tant que citoyens ?»

"Identité numérique et protection des données"

**Quelles stratégies mettre en oeuvre pour gérer
son identité numérique et respecter celle d'autrui ?**

le droit à la protection des données personnelles relève des droits de l'Homme , des libertés fo
valeur démocratiques et de la citoyenneté. Garantie du respect de la vie privée.

28 janvier 2023 : Journée européenne de la protection des données.

Actualités nationales

1 Stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027

- Outils de pilotages, indicateurs, recommandations - Echelons national et local
- Enseignements : compétences numériques et citoyenneté numérique
- Des outils plus simples, plus accessibles, de la formation et de l'accompagnement
- Transformation numérique, mutualisation, communs numériques, inclusion, écoresponsabilité

[Lien direct vers la synthèse](#)

2 Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques #CECCN

La Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est composée de 14 articles, organisés en trois parties :

- Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion,
- Faire du numérique un espace de droit,
- Faire du numérique un espace de vigilance.

[Lien direct vers la charte](#)

3 CRCN : Cadre de Référence des Compétences Numériques

Généralisation de deux parcours Pix pour les 6èmes :

- Parcours Initiation aux compétences numériques : découverte de Pix
- Parcours Protection et sécurité : 20 minutes, permet d'aborder les notions et de présenter Phare.

[Attestation de sensibilisation ou numérique PIX](#)

4 Portail Apps Education

Volonté d'unifier les applications professionnelles sur un seul portail.

- Podeduc : remplace le Pod académique.
- Edunage = un espace de stockage de 10Go pour les enseignants. Raccourci dans l'ENT.

5 Majorité numérique à 15 ans (en cours)

- Solutions techniques contrôlées par l'Arcom.
- Inscription sur les réseaux sociaux : accord des parents, suspension possible par les parents
- Messages de prévention sur les réseaux sociaux
- Contenus illicites étendus : atteinte à la personne, chantage, harcèlement moral etc...
- Un délai de 10 jours à 8 heures (certains cas) pour répondre en cas de délit en ligne
- Vérification par "double anonymat" sur les sites pornographiques.

6 Lecture numérique

- Baromètre sur les usages du livre numérique et audio
- Livre et vous en collège et Brief en lycée
- Lire la presse pour s'informer
- Presse numérique pour le 1/4 heure lecture ?
- Offres pour le Prof Doc (BNF, Préau)
- <https://twitter.com/Soycool0/status/1483814644397613063>

1 Stratégie numérique pour l'éducation :

- Outil très général mais qui donne les grandes lignes de la politique publique à tous les échelons DSDEN.

- Simplifier le mille-feuille des portails, comptes et ressources (Territoires Numériques Educatifs)
<https://eduscol.education.fr/2177/les-territoires-numeriques-educatifs-tne>

2 CECCN :

Charte très générale mais qui donne un cap pédagogique dès l'école primaire.

3 CRCN :

- C'est le "socle commun du numérique" outil central et opérationnel au sein des établissements

- Parcours Protection et sécurité :

Un document d'accompagnement va être diffusé par la Drane pour prendre en main cette séar

4 Portail Apps éducation :

- Dans les tuyaux, un Moodle (utile pour ceux qui n'en ont pas un dans leur ENT).

5 Majorité numérique -

Vérification d'âge par double anonymat :

"Celui qui fournit l'attestation de majorité – cela peut être un opérateur télécom, un fournisseur d'identité numérique ou tout autre organisme susceptible d'attester de la majorité d'une personne – ne sait pas ce pour quoi elle va être utilisée, et le site sur lequel l'attestation est utilisée ne connaît pas l'identité de la personne"

<https://www.france24.com/fr/france/20230220-v%C3%A9rification-d-%C3%A2ge-pour-les-contenus-porno-ce-que-le-double-anonymat-peut-changer>

En lien

la citoyenneté numérique (conseil de l'Europe)

<https://eduscol.education.fr/3289/l-education-la-citoyennete-numerique>

6 Lecture numérique




- Baromètre :

25% des Français de 15 ans et plus ont déjà lu un livre numérique, 15% d'entre eux ont déjà écouté un livre audio physique et 12% un livre audio numérique. À noter que les livres audio, physiques et numériques, attirent de plus en plus le lectorat masculin.

Offre BNF marche à suivre :

<https://twitter.com/Soycool0/status/1483814644397613063>

Actualités académiques

<p>1 Lycées : Le bouquet de ressources numériques de la région Normandie</p> <ul style="list-style-type: none">• 3 ressources au choix :  <ul style="list-style-type: none">• Tiptyque dispo : brief.me brief.ecol brief.science• Évaluation du Pack numérique (date limite : 14 avril)• Parcours Magistère : aide pour la sélection et l'affichage des ressources 	<p>2 Collèges 14 : Edumalain pour tous les niveaux</p> <ul style="list-style-type: none">• Maths/français/HG EMC - outil de révision des programmes avec un système d'aide pas à pas.• Questions progressives. De tâches simples à complexes. Ressource à creuser !• Parcours en trois parties (mémoriser - réalisation d'activités - quizz) - plutôt pour le travail à la maison... ou le CDI. <p>Lien vers le kit de lancement.</p>	<p>3 Collèges 27 : projets d'équipement 2023</p> <ul style="list-style-type: none">• 52 tablettes iPad : 30 pour les élèves, 4 pour les professeurs, 10 pour l'EPS, 8 pour le CDI• 1 kit webradio (type Rodecaster, 4 micros)• 3 systèmes de visioconférence• 6 casques de réalité virtuelle• 1 laboratoire de langues (balladodiffusion) <p>Concerne les 55 collèges.</p>
<p>4 Collèges 50 :</p> 	<p>5 Collèges 61 : Matériel et infrastructures</p> <ul style="list-style-type: none">• Amélioration du débit Internet - nouvel appel d'offre en septembre.• Amélioration du réseau wifi à l'étude• Centre applicatif sur les tablettes à l'étude• Possibilité de choisir entre portables/fixes lors des renouvellements.• 100% des collèges équipés de flottes de tablettes. 29 collèges sur 31 équipés d'une webradio, d'une webTV ou bien les deux (18).	<p>6 Collèges 76 : Tablettes 76</p> <ul style="list-style-type: none">• L'équipement individuel des élèves continue• Nouvelles formations à la demande proposées aux établissements en cours de préparation à la DRANE - usages avancés.• 2e session de formation pour les enseignants absents : regroupements par BEF• Parcours d'autoformation en cours de production.

1 Parcours Magistère :

- Présentation des différentes ressources
- Boîte à outil et infos utiles pour le gestionnaire des ressources
- Médiateurs/trices de la région mandatés pour établir un bilan d'utilisation des ressources. Pas envoyés dans les établissements pour l'an prochain.

3 Collège 27 :

Les informations utiles arriveront en temps voulu. Suivre les actus.

4 Collèges 50 :

- Je vais pêcher les infos

5 Collèges 61 :

- Centre applicatif sur tablettes : ça peut aller vite. Journée de travail prévue en fin d'année

6 Collèges 76

Les formations pour les usages avancés seront proposées dans toute l'académie.

Actualités académiques

7 Médiacentre dans l'ENT : un accès unique à des ressources numériques

- Présentation des ressources "gratuites" proposées à tous les établissements
- Présentation et ressources utiles autour du GAR et du médiacentre.
- Parcours Magistère de référence pour les ENT

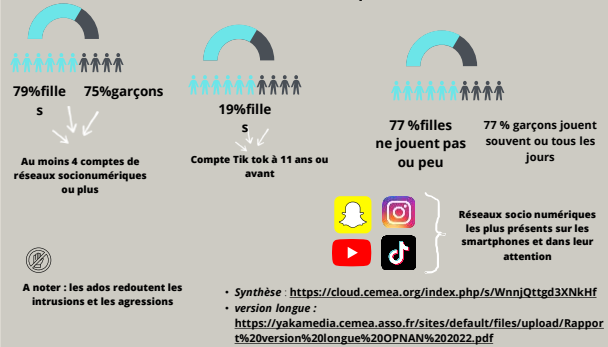


8 Robots de téléprésence

- Objectif : sociabilisation. Garder le lien avec les camarades et l'institution.
- Pour les élèves éloignés au moins un mois de l'école.
- Validation du dispositif par le médecin, coordination par la DSDEN, accompagnement par Canopé.
- Uniquement pour les enseignants volontaires.
- Pas des journées entières!
- Programme TED-1 : Buddy dans les écoles et Beam en collèges & lycées.

9 8è Rapport de l'Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie, 2022

Enquête : 6697 ado de 15 à 16 ans



7 Parcours Magistère :

Agnès Lagrené travaille à mettre à jour ce parcours.

C'est le portail de références pour les responsables d'affectation du GAR.

8 Robots :

Si le prof doc est intéressé, le CDI peut être un espace intéressant afin de faire des séances avec d'élèves afin de maintenir le lien avec l'élève en convalescence.

9 Observatoire des pratiques numériques :

Enquête quantitative :

- 6600 élèves, 60 établissements - 15-16 ans. (2 enquêtes diff en 2nde et 1ere) 70%/30% Gal/P

- Liée à des travaux de recherches projet Adoprivacy

(Cemti, Univ. Paris 8)

6 articles/"dimensions" :

- Age et nbre de RS
- RS et genre
- les jeux vidéo (chez les garçons, plutôt maîtrisé)
- Internet, espace d'émancipation
- Données personnelles et protection de la vie privée
- Pratiques informationnelles (enquête en 1ere seulement)

«Agir dans un monde numérique :
en quoi l'information documentation peut-elle
contribuer à former des élèves en capacité d'agir
en tant que citoyens ?»

"Identité numérique et protection des données"

**Quelles stratégies mettre en oeuvre pour gérer
son identité numérique et respecter celle d'autrui ?**



1 Allez sur wooclap.com

2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement
FXYSBO



S'intéresser en tant qu'enseignants à la création de campagnes personnalisée

Calendrier:

- Lycée : période de passation du 14 novembre 2022 au 17 mars 2023
- collège : certification des élèves de 3e du 6 mars au 16 juin 2023

Reprise des résultats du sondage

Réalisation d'une campagne

Présentation PIX orga - analyse résultats .

POINT SUR PIX+EDU en cas de questions

Le dispositif est constitué

- un parcours d'auto-positionnement
- un dispositif de montée en compétences
- une évaluation

Quatre niveaux Pix+ Édu peuvent être obtenus : « Initié », « Confirmé », « Avancé », « Expert



Retour sur l'année 2021/2022

- **10683 établissements** publics et privés sous contrat **actifs sur Pix Orga (97%)**



- **3 Millions d'élèves** ont joué des **parcours de tests**



- **+ de 1,5 millions élèves seront certifiés** dont 692000 élèves de 3^e et 793000 élèves de Terminale.

Les élèves représentent actuellement un peu plus de 50% des utilisateurs de Pix

pix.fr

Reprise des résultats du sondage
Réalisation d'une campagne
Présentation PIX orga - analyse résultats .



L'ENSEIGNANT

- 1** -Création de parcours
-Génère le lien d'accès aux parcours et les transmet aux élèves
- 2** -Suit l'avancée des parcours
- 3** -Visualise les résultats des élèves
-Mesure la progression des élèves individuellement et collectivement



L'ELEVE

- 
- Sais le code de parcours ou le lien
 - Se connecte Pix via la médiacentre Aramis
 - Réalise le parcours
 - Envoie ses résultats





Notions

Notions

Évolution des médias sociaux

Web 2.0
Les médias sociaux
 Utilisation des fonctionnalités sociales du Web : tout le monde est à la fois diffuseur et cible.

Push vs Pull

Développement des médias sociaux
 Autour de 4 utilisations possibles :

- Créer du contenu.
- Donner son opinion.
- Dialoguer, participer à des projets collaboratifs.
- Agréger et diffuser une information.

5 Parcours "l'acquisition par tous les élèves d'une culture de l'information et des médias"

Module 64339 : Réseaux sociaux
 Réseaux sociaux (4 janvier 2023 10h30-11h30)

Webinaire Réseaux sociaux : Isabelle BOMBOIS

Source : <https://fredcavazza.net/2022/06/14/panorama-des-medias-sociaux-2022/>

Il faut redéfinir les médias et leurs évolutions.

Les médias traditionnels : Un émetteur qui diffuse un message unique à destinations de cibles. ces médias trad de répondre est le courrier des lecteurs ou téléphoner. Pas d'interactivité imm restreint.

Puis arrive le WEB2.0 et les médias sociaux. Tout le monde devient diffuseur et cible, pas unique professionnels. On pousse de l'information 'PUSH et on reçoit pour le PULL. L'information ne p forcément des journalistes.

Développement des médias sociaux :

4 utilisations se profilent :

1- créer du contenu

2- donner son avis (Pouce levé, Like)

3- collaborer, dialoguer

4- agréger de l'information

Tout cela était impossible avec les médias traditionnels



Selon Fred Cavazza il existe 4 grandes familles de médias sociaux

1- Les médias sociaux de publication (blogs, sites participatifs, wikis)

Exemples : Educ de normandie, wordpress, sites pods, wikis

2- Les médias sociaux de discussion (Forums, VoIP, messageries instannées)

Exemples : Forum type doctissimo, Skype, messenger, whatsapp

3- Les jeux en ligne et les métavers

Métavers : Service en ligne donnant accès à des simulations d'espaces 3D temps réel, partagées dans lesquelles ont peut vivre ensemble des expériences immersives.

4- Les réseaux sociaux

Un réseau doit comprendre des fonctionnalités spécifiques :

- le profil automatiquement public
- le like
- l'interactivité (partager)
- messagerie interne

Youtube est un réseau social, car on peut visualiser des vidéos publiques, on peut liker, on peut

il est possible de communiquer.

Notions

Les réseaux, des médias sociaux pas comme les autres



A mettre en parallèle avec les 5 rôles des réseaux sociaux selon Jean-Luc Aubert, psychologue

1. Echanger
2. S'informer
3. Se distraire
4. Rechercher des modèles identitaires
5. Se montrer



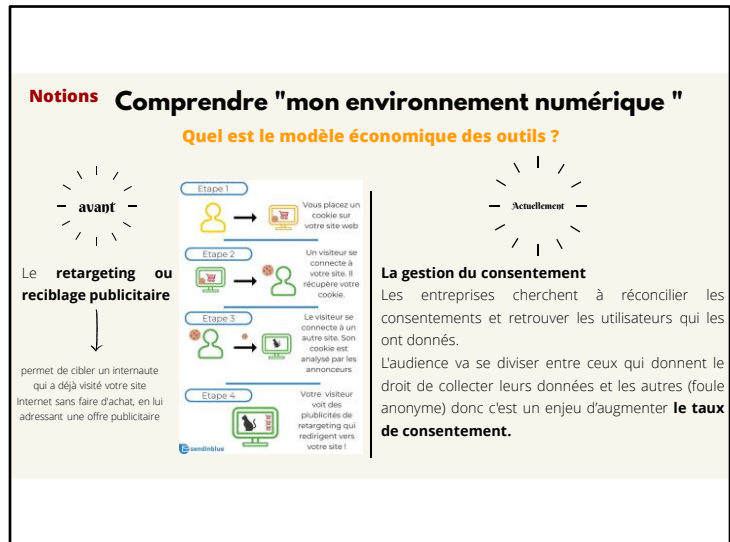
La frontière entre médias et réseaux est assez fragile. Il faut donc axer sur les spécificités des réseaux :

- le profil automatiquement public
- le like
- l'interactivité (partager)
- messagerie internet au réseau pour interagir avec la communauté

Jean Luc Aubert :

4 : Modèles identitaires (influenceurs)

5 : se montrer : Le réseau social est une mise en avant de la réussite, une vie positivée qui peut être chez les jeunes.

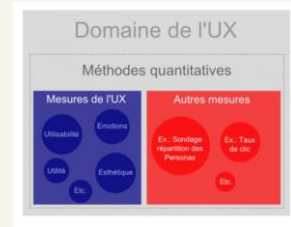
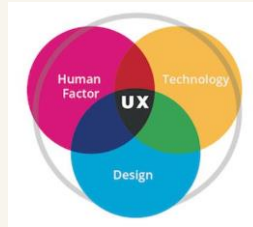


jeu cycle 4 pour travailler sur la compréhension des conditions d'utilisation avant de donner son
<https://habilomedias.ca/litt%C3%A9rature-num%C3%A9rique-et-%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9di%C3%A9s-%C3%A9ducatifs/clique-si-tu-es-d%E2%80%99accord-de-la-7e-%C3%A0-la-9e-ann%C3%A9e>

RETARGETING : re-ciblage publicitaire en français, permet de cibler un internaute qui a déjà visité votre site Internet sans faire d'achat, en lui adressant une offre publicitaire via un bandeau publicitaire que vous voyez sur d'autres sites qu'il consulte pendant sa navigation, ou via un email.
<https://fr.sendinblue.com/blog/retargeting-definition/>

Désormais si l'utilisateur ne consent pas, alors aucun cookie ne peut être déposé.
CONSENTEMENT : traduit le contrat qu'une entreprise/marque passe avec l'utilisateur et qui fixe les conditions de ce que vous avez le droit de faire.

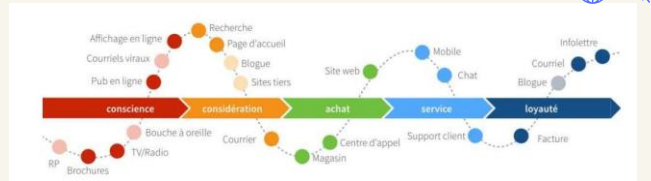
Notions Comprendre "mon environnement numérique "



L'UX qualifie l'expérience globale ressentie par l'utilisateur lors de l'utilisation d'une interface, ou plus largement en interaction avec tout dispositif ou service. L'UX est donc à différencier de l'utilisabilité

Notions Comprendre "mon environnement numérique "

- L'**UX** (expérience utilisateur).
- Pour chaque projet, il est essentiel de créer des personas types. Les personas sont créés après la recherche utilisateur initiale qui doit permettre la compréhension des besoins, des contextes et des actions.



Changement de paradigme

On cherche à améliorer l'expérience utilisateur (UX)


Page explicative <https://capien.co/fr/blogue/experience-utilisateur-en-5-points>

Notions Comprendre "mon environnement numérique "


Données personnelles




"Une donnée personnelle concerne toute information relative à une personne physique susceptible d'être identifiée, directement ou indirectement" *CNIL*

Identité numérique

Somme des traces que nous laissons sur Internet 

L'appli France Identité



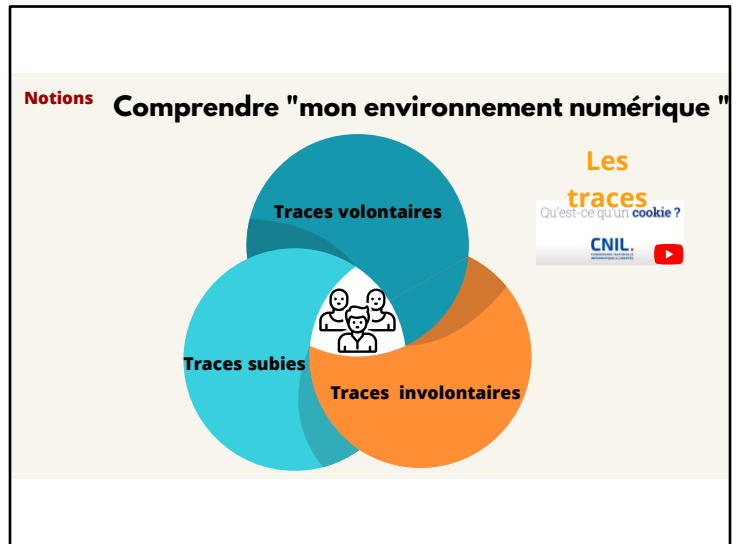
Données perso :

nom, prénom, date de naissance, sexe, age, adresse, etc

Identité numérique :

tous les identifiants qui nous sont associés lorsqu'on est relié à une technologie (passage de l'identité numérique).

Définition plus large : Somme des traces laissée sur Internet.




Les TRACES :


-Pour comprendre : vidéo CNIL, c'est quoi un cookie?
https://www.youtube.com/watch?v=a9kiQPV_SPg


Notions Comprendre "mon environnement numérique "

Je visualise


 Visualisation en temps réel des sites web visités et des traqueurs tiers actifs sur ces pages

Lightbeam

 **Exodus Privacy** : Analyse les pisteurs embarqués dans les applications

 My Weather App

18 pisteurs 14 permissions



Lightbeam pour Firefox : https://addons.mozilla.org/fr/firefox/addon/lightbeam-chiki/?utm_source=addons.mozilla.org&utm_medium=referral&utm_content=search

Lightbeam pour chrome :
<chrome://extensions/?id=hjkajeglckopdkbggdiajobpilgccgnj>

Exodus privacy : acces via android + navigateur
Pas accessible sur iOS, pour raison de droit

Notions Comprendre "mon environnement numérique "

Je ne suis pas une data

JE REPRENDS LA MAIN

Je visualise

DÉCOUVREZ CE QU'ILS SAVENT SUR VOUS.

Obtenir mes données, comprendre ce qu'ils savent de moi

Facebook Twitter Instagram LinkedIn Uber OneDrive SoundCloud YouTube

CNIL.

Facebook
Instagram
WhatsApp

La procédure

1. Rendre-vous dans les paramètres de votre compte.
2. Cliquez sur l'onglet « général » puis téléchargez une copie de vos données Facebook
3. Une fois l'archive téléchargée, clic droit sur l'archive puis « extraire tout ».
4. Ouvrez le fichier « index » avec votre navigateur web.

<https://respectemesdatas.fr/>

possibilité de récupérer ses données personnelles

Cnil :

récupérer les données des applications, la procédure est déroulée pour chaque plateforme

Les ateliers



Atelier 1

Comprendre mon environnement numérique

<https://dgxy.link/JN23Atelier1>



Atelier 2

Ce que je publie sur moi et les autres

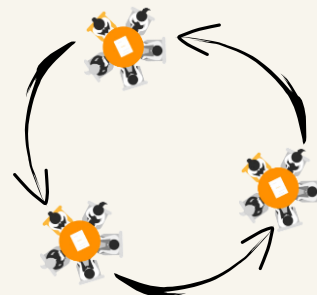
<https://dgxy.link/JN23Atelier2>



Atelier 3

Data visualisation

<https://dgxy.link/BEFNUM23>



3 tours

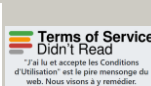
- tour 1 : 25mn
- tour 2 : 25mn
- tour 3 : 25mn

Atelier 1 Comprendre "mon environnement numérique "

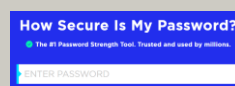
Comment protéger mon environnement numérique ?

Je teste ces outils

Comment faire pour limiter mes traces ?
extensions navigateurs + paramétrage avancé



Générateur de pseudo /
Mot de passe /



Générateur de Pseudo

<https://dgxy.link/JN23Atelier1>



Référence : Article 17 du règlement général sur la protection des données - (Droit à l'effacement)

Solidité du mot de passe

<https://www.francenum.gouv.fr/magazine-du-numerique/combien-de-temps-un-pirate-met-il-mot-de-passe-comment>

<https://generateur-pseudo.com>

A remplacer par : <https://www.cnil.fr/fr/cookies-et-autres-traceurs/comment-se-proteger/ma-navigateur>

Atelier 2

"Ce que je publie" Sur moi, les autres



"LinkedIn" = travailler son image

Être acteur de sa citoyenneté

Notion d'auteur, de responsabilité, de publicité cf wiki notions)

Atelier 2

"Ce que je publie" sur moi, les autres



CRCN

Domaine 4 : Protection et Sécurité

Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveau 1 : Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager

Niveau 2 : Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles // Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes

Niveau 3 : Appliquer des procédures pour protéger les données personnelles

Sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique

Être attentif aux traces personnelles laissées lors de l'utilisation de services en ligne

Niveau 4 : Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa vie privée et de ses données personnelles, respecter celles des autres

Repérer les traces personnelles laissées lors des utilisations de services en ligne

Programme EMI : Utiliser les médias de manière responsable

Curriculum APDEN Responsabilité légale et éthique relative à l'information

Atelier 2

"Ce que je publie" sur moi, les autres

Le groupe doit tester les jeux de cartes.

Vous devez alors imaginer une application pédagogique plus ou moins longue selon votre intérêt pour la ressource ou votre imagination (ressource sur un cours, scénario complet, document d'introduction, tâche finale, etc...) ou des questions pour compléter ces jeux.



Jeu de cartes de la CNIL (collège)

Jeu de cartes PIX créé par @mdamelaprofdoc



<https://dgxy.link/JN23Atelier2>



- Loi en cours de discussion sur la majorité numérique à 15 ans. Parents n'auront plus le droit de contrôler leurs enfants. Lecture pour prolonger : Delphine de Vigan Les enfants sont rois
- Penser à imprimer et plastifier selon le nombre de stagiaires les jeux de cartes (3 ou 4 jeux).
- Principes du quizz.

Atelier 3

Data visualisation

Lire des données

Comment mentir avec des graphiques ?

Les dessous de nos medias

Christophe Bontemps

Toulouse School of Economics, INRA
<http://data.visualization.free.fr/Blog/Mentir6.pdf>

Canoprof - Mise en pratique, exemple
d'utilisation en cours

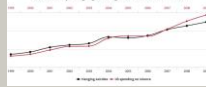
https://continue.pedago.canoprof.fr/breve/fiches_pratiques_resources_outils_e
meignans/Savoir_detector_info_manipulation_images_02/

Defakator



Corrélations fallacieuses

https://fr.wikipedia.org/wiki/Corr%C3%A9lation_fallacieuse



Corrélations fallacieuses, en français



Corrélation ne signifie causalité ! Bouleau ou sautoie avec notre globe-trotteur
attention des comparaisons abusives
On ne peut pas dire qu'il y ait une relation entre le nombre de sautoies et le nombre de bouleaux car il n'y a pas de lien causal entre les deux.
© 2010-2011, C. Bontemps

Trouver des données

Open Data Normandie

Site d'open data de Normandie
normandie.fr

Internet World Stats

Internet World Usage Statistics for all countries and regions of the world, population statistics, ecommerce and telecommunications information.

www.internetworldstats.com

knoema



data.gouv.fr

Services, Institutions, Organisations, Coopération et dialogue

Plateforme ouverte des
données publiques
françaises

Créer un sondage avec les élèves- parents

Attention au RGPD

<https://framadate.org/>

Les ENT - Néo / Arsène



Que faire dans l'atelier 3 ?

Le groupe doit piocher dans les ressources proposées dans les 4 domaines : Lire, Trouver, Visualiser, Partager. Ils devront alors imaginer très succinctement une application pédagogique plus ou moins longue / imagination : ressource sur un cours, scénario complet, document d'accroche, tâche finale, etc...

Ils devront alors imaginer très succinctement une application pédagogique plus ou moins longue / imagination : ressource sur un cours, scénario complet, document d'accroche, tâche finale, etc...

Leurs idées seront collectées et donneront lieu à la création d'un article sur Normandoc autour de leur possible utilisation en cours d'info doc / EMI / Education aux écrans / etc...

Atelier 3

Data visualisation

Visualiser des données

Cartes twitter



L'avion de bernard
<https://www.instagram.com/laviondebernardn/?hl=fr>

Banque d'infographie - ANG
<https://www.visualcapitalist.com/>

Sur internet en 1 minute - ANG
<https://www.domo.com/data-never-sleeps#>

Galaxy des articles wikipédia
<http://www.wikiverse.io>

Galaxy des articles wikipédia
<http://wiki.polyfra.me/#>
The Fallen - WW2
<http://fr.fallen.io/ww2/>



Mettre en forme des données

Création rapide de graphiques

Graphy



ChartBlocks



Cartes narratives

Framacarte

Site de l'IGN



Atelier 3

Data visualisation

Que faire dans l'atelier 3 ?

Le groupe doit piocher dans les ressources proposées dans les 4 domaines : Lire, Trouver, Visualiser et Mettre en forme.

Vous devez alors imaginer très succinctement une application pédagogique plus ou moins longue selon votre intérêt pour la ressource ou votre imagination : ressource sur un cours, scénario complet, document d'accroche, tâche finale, etc...

Vos idées seront collectées et donneront lieu à la création d'un article sur NormanDoc autour des ces ressources et leurs possibles utilisations en cours d'info doc / EMI / Education aux écrans / Co-interventions / etc.

<https://dgxy.link/BEFNUM23>

