

NEWSLETTER



L'édito

Dans cette 3^{ème} édition de la newsletter EDNUM de la discipline Créole, nous vous invitons à expérimenter la ludopédagogie avec l'application [ClimaRisk](#) et le jeu « [Fresque des cybercitoyens](#) » ou pourquoi pas à créer vous-même un [jeu de cartes](#) avec les élèves.

Nous ferons un tour d'horizon des [nouveauautés du GAR](#) et des possibilités de [communication et de travail collaboratif](#) offertes dans l'ENT COLIBRI, en particulier grâce au [Réseau des concepteurs](#) et sur APPS EDUCATION avec la messagerie instantanée [TCHAP](#).

Enfin, nous découvrirons les [projets de nouveaux programmes](#) et des ressources utiles pour une prise en main responsable des [intelligences artificielles](#).

Bonne lecture !

Pour toute question ou commentaire, n'hésitez pas à nous écrire ou à nous contacter sur TCHAP !

JUILLET 2025

NUMÉRO

3

L'équipe de rédaction de cette édition

Clarissa BAUBANT

clarissa.baubant@ac-martinique.fr

Carine GENDREY

carine.gendrey@ac-martinique.fr

Michaëlle MAVINGA

michaëlle.mavinga@ac-martinique.fr

**Sous la direction de Catherine PIETRUS, Inspectrice d'Académie,
Inspectrice Pédagogique Régionale Créole - Lettres**

catherine.pietrus@ac-martinique.fr

L'application ClimaRisq : un outil ludique et pédagogique pour sensibiliser nos élèves aux enjeux climatiques

Dans le cadre de notre programme annuel sur l'environnement, j'ai eu l'opportunité de travailler avec ma classe de seconde sur l'application ClimaRisq.

En tant qu'enseignant de langue régionale, j'ai souhaité intégrer cet outil numérique innovant à mes séquences pédagogiques afin de lier les thématiques du changement climatique avec notre patrimoine linguistique et culturel.

PodEduc

PodEduc

CLIMA
RISQ

Climarisq-
académie



Préparation ASSR-
ASR-AER



Eléa

ClimaRisQ est disponible sur l'**ENT Colibri**.

ClimaRisq est une application interactive qui permet aux élèves de découvrir les risques climatiques propres à leur territoire à travers des cartes, des scénarios immersifs et des défis collectifs. Nous avons ainsi pu explorer les spécificités de notre région : évolution des températures, épisodes de sécheresse, montée des eaux, ou encore feux de forêt. L'application favorise une approche locale,

concrète et dynamique de la question climatique.

Scénario pédagogique : "Mon village en 2050"

Objectif : sensibiliser les élèves aux conséquences locales du changement climatique tout en mobilisant la langue régionale dans une production orale et écrite.

Durée : 3 à 4 séances d'une heure.

Déroulement :

1. Exploration avec ClimaRisq

Les élèves, par groupes, utilisent l'application pour analyser les risques climatiques prévus dans leur région à l'horizon 2050. Ils repèrent les zones à risque, les phénomènes dominants et les impacts possibles sur les milieux naturels et humains.



2. Atelier de vocabulaire

Chaque groupe enrichit un lexique en langue régionale autour des thèmes suivants : les phénomènes climatiques, le paysage local, les actions humaines, les solutions écologiques.



3. Création d'un scénario prospectif

Les élèves rédigent (en binômes ou groupes) un court récit ou une présentation multimédia intitulée "Mon village en 2050", en partie ou totalement en langue régionale. Ils décrivent les changements observés, les adaptations nécessaires, et les initiatives prises par les habitants pour faire face aux risques.

4. Restitution orale

Chaque groupe présente son travail à l'oral devant la classe, en utilisant la langue régionale autant que possible. Certains choisissent de créer des affiches, des capsules vidéo ou même des mini-reportages.

Ce projet a permis une mise en œuvre concrète de compétences transversales : lecture de cartes, expression orale, travail en groupe, créativité, et bien sûr, valorisation de la langue régionale dans un contexte citoyen.

Développer la citoyenneté numérique avec La Fresque des Cybercitoyens

Dans la mesure où les élèves sont de plus en plus exposés à une multitude d'informations et d'interactions en ligne avec des risques : cyberharcèlement, diffusion de fausses informations, cyberattaques, etc, il est essentiel de les doter des compétences nécessaires pour agir en toute sécurité et de manière responsable dans cet environnement numérique.

La Fresque des Cybercitoyens est un jeu de cartes conçu pour sensibiliser les jeunes de 11 à 14 ans à la sécurité numérique, ainsi qu'au rôle de cybercitoyen permet un apprentissage ludique et collaboratif : <https://fresquedes cybercitoyens.fr/>

Les objectifs pédagogiques sont les suivants :

- faire découvrir les bonnes pratiques en sécurité numérique
- apprendre à identifier et contrer les cyberattaques
- encourager le travail collaboratif et la réflexion critique des élèves

Le jeu comporte 2 phases et voit s'affronter 3 équipes (rose, jaune et bleu) de 4 joueurs maximum afin de faciliter les interactions. Durant la première partie du jeu, à tour de rôle chaque équipe devra répondre à des questions du type Cash ou Quiz, quiz ou Vrai ou Faux avec 3 niveaux de difficulté (1, 2 ou 3 étoiles), ce qui leur permet de gagner des points. Ensuite, l'animateur sélectionne un scénario d'attaque et les équipes proposent 5 cartes Défense pour se réagir au mieux face à cette attaque.

6 thématiques sont abordées : la gestion des mots de passe, la protection de la vie privée, la désinformation, le cyberharcèlement, la cybersécurité et les techniques de cyberattaque.

J'ai eu l'occasion d'organiser une séance avec des élèves de 5^{ème} inscrits en créole en fin d'année et ils étaient ravis de confronter leurs connaissances avec leurs camarades. Cela a été l'occasion de mener une réflexion sur le vocabulaire spécifique de la cybersécurité où de nombreux anglicismes sont utilisés et les élèves ont été amenés à déterminer les termes créoles qui leur semblaient les plus aisés à employer pour effectuer une synthèse orale de l'activité réalisée.

Informations pratiques

Tous les collègues ont eu l'opportunité de poser leur candidature et pour ceux qui ont été retenus, 3 exemplaires du jeu ont été donnés à l'établissement et un référent a été nommé.

Il est possible de s'inscrire à la formation « Construire la citoyenneté num des élèves » au PAF 2nd degré 2025-2026 (page 211) dans le cadre du dispositif 25A0310152 (module 39846 – Développer l'esprit critique des élèves) pour une durée de 3 heures en présentiel.

Créer un jeu de cartes en classe de Première avec Canva



Dans le cadre de la Semaine Académique du Créole, un projet pédagogique alliant créativité, travail collaboratif et compétences numériques a été mené avec ma classe de première : la création d'un jeu de cartes à l'aide de l'application Canva

Ce retour d'expérience met en lumière la facilité d'utilisation de l'outil, son intérêt pédagogique et l'enthousiasme suscité chez les élèves.

Une interface intuitive, même pour les débutants

Dès la première séance, j'ai été frappée par la rapidité avec laquelle les élèves ont pris en main l'interface de Canva. Accessible depuis un simple navigateur, cette plateforme de design graphique propose une bibliothèque variée de modèles, y compris des gabarits spécialement conçus pour des cartes de jeu. Glisser-déposer, personnalisation des couleurs, insertion d'images ou de texte : les manipulations sont simples, même pour les élèves peu familiers avec les outils numériques.

Un projet pédagogique motivant

L'objectif de l'activité était de créer un jeu de cartes en prenant exemple sur le jeu du Loup-Garou mais avec des personnages portant sur l'écologie. Chaque élève devait concevoir une carte représentant un personnage, avec son portrait, ses caractéristiques principales. Canva a permis une mise en page soignée, rapidement réalisable, ce qui a valorisé le travail des élèves et renforcé leur implication.



Collaboration et autonomie

Grâce aux fonctions de partage en ligne, les élèves ont pu travailler en groupe sur un même projet en temps réel. Ils avaient chacun un accès à mon compte, ce qui a permis le respect des données personnelles des élèves car ils n'ont pas eu à créer de compte. Avec un partage du fichier et un accès à internet, tous les élèves pouvaient travailler sur le projet. Cela a facilité la coordination et encouragé l'entraide. De plus, nous pouvons voir qui est connecté, ajouter des participants ou les enlever. En quelques séances, nous avons un jeu complet, harmonieux visuellement et riche en contenu, prêt à être imprimé.

Canva s'est révélé être un allié précieux pour l'enseignant, permettant d'aborder les compétences du programme (expression écrite, lecture analytique, compétences numériques) de manière ludique et concrète.

Voici les principales compétences numériques mobilisées par les élèves lors de la création d'un jeu de cartes avec Canva :

1. Domaine 3 : Création de contenus

- Développer des documents multimédia
- Adapter des documents à leur finalité

2. Domaine 5 : Environnement numérique de travail

- Évoluer dans un environnement numérique

3. Domaine 1 : Informations et données

- Gérer des données
- Traiter des données

4. Domaine 4 : Protection et sécurité

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée

Utilisation de Canva en classe : conformité RGPD et précautions à prendre

1. Canva et le RGPD : ce qu'il faut savoir

Canva for Education est une version gratuite de Canva conçue pour les enseignants et les élèves qui :

- supprime les publicités,
- limite l'exploitation des données à un usage strictement éducatif,
- permet aux enseignants de gérer les comptes élèves de façon centralisée.

Canva affirme respecter le RGPD, notamment via des mécanismes pour que les utilisateurs puissent exercer leurs droits (accès, modification, suppression des données).

2. Précautions à prendre en milieu scolaire

Avant d'utiliser Canva avec les élèves, il est recommandé de :

- privilégier la version "Canva for Education"
(https://www.canva.com/fr_fr/education/)
- éviter l'usage de comptes personnels ou non supervisés pour les élèves
- vérifier les conditions d'utilisation et la politique de confidentialité régulièrement mises à jour

3. Bonnes pratiques en classe

- Créer un compte enseignant Canva for Education et donner un accès aux élèves
- Utiliser des images libres de droits (Canva en propose beaucoup)
- Éviter d'insérer des informations sensibles sur les cartes ou supports (nom complet, photos réelles d'élèves, etc.).

Utiliser le numérique pour interagir et se former dans son environnement professionnel (Domaine 1 du CRCN-Édu)

1. *Expérimenter de nouveaux services et ressources numériques, de nouvelles approches pédagogiques*

Compétence 1.5 du CRCN-Édu : Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

QUIZINIÈRE

L'exercice QUIZINIÈRE fait désormais partie des ressources du GAR, ce qui permet de :

- vous connecter et permettre à vos élèves de se connecter facilement via les identifiants de votre ENT
- garantir l'identité des élèves qui répondent à vos exercices, grâce à la création de comptes élèves.
- donner plus de visibilité à vos corrections sur le tableau de bord des élèves.

Si vous disposez déjà d'un compte Quizinière en dehors du GAR et que vous décidez d'importer vos exercices et vos diffusions dans votre compte "Quizinière GAR", l'ancien compte ne sera plus accessible.

Pour plus d'éléments sur les fonctionnalités de QUIZINIÈRE se reporter à la 1^{ère} édition de la newsletter

2. *Echanger sur des pratiques, co-concevoir des activités, mener collectivement des projets*

Compétence 1.2 du CRCN-Édu : Développer une culture du partage et de la collaboration dans son environnement professionnel

Partager une ressource dans l'ENT COLIBRI

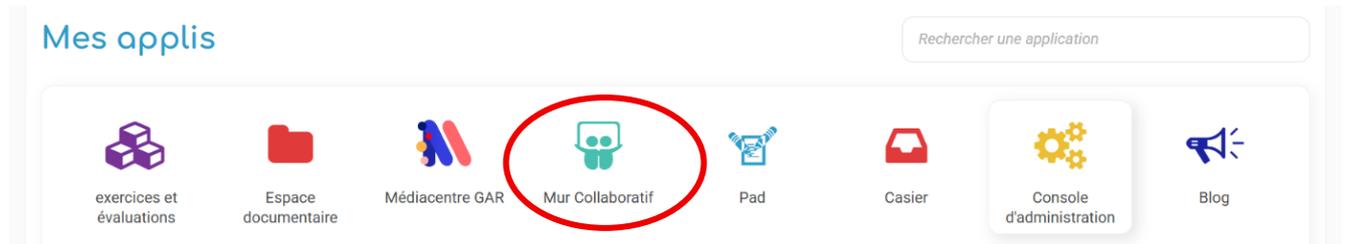
Suite aux nombreuses attaques sur les ENT en avril 2024, il n'était plus possible de partager de nouvelles ressources (Blog, Exercices et évaluations, Mur collaboratif, PAD, etc.) entre collègues d'établissements différents dans COLIBRI.

Un groupe a été créé pour les enseignants de créole pour permettre à nouveau le partage des créations avec les autres professeurs de LVR affectés à des établissements où l'ENT COLIBRI est disponible.

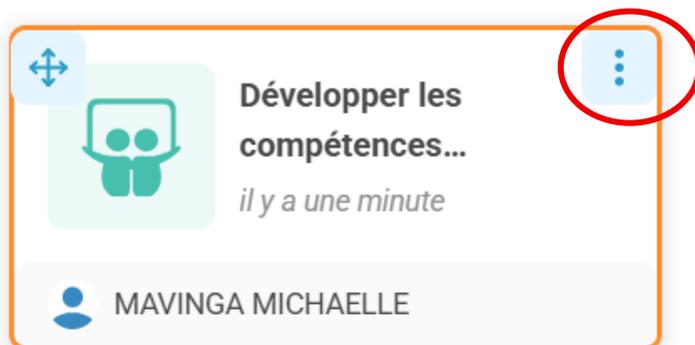
Pour partager une ressource, il faut d'abord cliquer sur l'icône **Partager** puis sélectionner les utilisateurs avec lesquels on souhaite partager.

Pour une co-conception, il faut accorder des droits **Consulter**, **Contribuer** et **Gérer**.

Exemple avec le Mur collaboratif : **Développer les compétences numériques avec des jeux**



Tous les murs



Partager avec...



Utilisateurs ayant accès

	Consulter	Contribuer	Gérer
Moi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Enregistrer comme favori de partage ▼

Rechercher des utilisateurs ⓘ

Saisissez 3 lettres pour démarrer la recherche

Annuler

Partager

Concevoir un parcours Éléa en équipe avec le Réseau des concepteurs

Le Réseau des concepteurs est un espace dédié à la cocréation de parcours Magistère ou Éléa. Avec la migration vers Magistère 2, les 2 plateformes se rapprochent et permettent aux enseignants qui le souhaitent de créer des équipes en invitant des collègues de l'académie de Martinique ou d'autres académies pour peu que ces collègues se soient déjà connectés.

Accéder à l'application

L'application est accessible dans le PIA ou dans les applications de COLIBRI.

The screenshot shows the 'Réseau des concepteurs' application interface. At the top, there is a logo and the text 'Réseau des concepteurs' with the tagline 'Créer, partager, faire vivre'. On the right, there are notification, chat, and user profile icons. Below the header, there are navigation tabs for 'Accueil', 'Équipes', and 'Conceptions'. The main content area is divided into two sections: 'Mes équipes (1)' and 'Mes conceptions (1)'. In the 'Mes équipes' section, there is a button '+ Créer une équipe' and a button '→ Voir toutes les équipes'. Below this, a card for an existing team 'KreyolNum' is shown, indicating it has 3 members and 1 conception. The 'Mes conceptions' section has a button '→ Voir toutes les conceptions'. Below this, a card for a concept 'Préparation Oral Bac Pro Fac' is shown, associated with the team 'KreyolNum'. The card includes details like 'CONCEPTION ÉLÉA', 'INTEGRATION', '120 min', 'Compréhension écrite', 'Production orale en continu', and 'Déclencheur'.

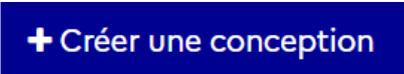
Créer une équipe

Cliquer sur le bouton  dans le tableau de bord

Saisir le nom de l'équipe, la décrire et saisir 3 mots-clés au minimum puis enregistrer ces éléments

Créer une conception

Sélectionner l'équipe puis cliquer sur l'onglet **Conceptions**

Cliquer sur le bouton 

Saisir le nom de la conception, définir une image, décrire la conception, sélectionner Éléa dans la liste déroulante, indiquer la durée du parcours pour l'apprenant, saisir 3 mots-clés au minimum puis enregistrer ces éléments

Afficher la description sur la page de cours

Type de conception : Éléa

Durée du parcours pour l'apprenant : min

Mots-clés associés à la conception : Aucun mot clé associé

Saisissez vos mots clés

Enregistrer Annuler

NB : La formation « Démarrer avec la plateforme ÉLÉA Etape 1 » figure au PAF 2nd degré 2025-2026 page 158 (dispositif 25A0310193 module 39107 de 3h à distance) et doit être suivie avant de pouvoir s'inscrire au module Action qui permet de construire des parcours.

3. Choisir et utiliser le canal adapté dans une situation donnée

Compétence 1.1 du CRCN-Édu : Communiquer avec les acteurs et partenaires de sa communauté professionnelle

Communiquer avec TCHAP

Tchap est une solution de communications sécurisées dédiée aux communications des agents de l'Etat. Elle permet d'échanger des messages textes et multimédia, en bilatéral ou dans des conversations de groupe.

Cette application mobile est disponible sur Google Play et AppStore.

A la mi-juin, le ministère de l'Éducation nationale comptait plus de 112 000 utilisateurs, dont plus de 20 000 nouveaux inscrits depuis janvier.

Quelques avantages

- Tchap permet d'échanger de manière sécurisée avec des interlocuteurs extérieurs à l'administration.
- Il est possible de démarrer une visioconférence avec l'outil Visio, directement depuis une conversation Tchap.

Exemple : Création du salon **LVR Matinik** pour disposer d'un outil sécurisé pour les échanges entre professeurs de créole

De nouveaux programmes à l'horizon pour les langues vivantes

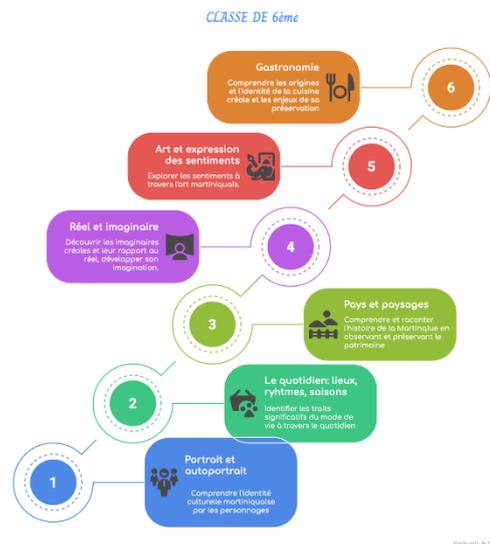


Les langues vivantes étrangères et régionales se voient progressivement dotées de nouveaux programmes à partir de la rentrée 2025. Ces nouveaux programmes conçus pour concilier ancrage culturel martiniquais, compétences langagières et approche actionnelle offrent une place privilégiée à la diversité des supports pédagogiques, au travail de projet et

permettront également de poursuivre les progrès en matière d'usage raisonné et créatif du numérique pour les élèves et les enseignants.

Les projets de programmes de langue vivante régionale créole en classe de 6ème

En 6ème, les élèves explorent leur environnement linguistique et culturel à travers six axes structurants : « Portrait/autoportrait », « Le quotidien », « Pays et paysages », « Réel et imaginaire », « Art et expression des sentiments », et « Aux sources de la gastronomie martiniquaise ». Pour chacun des axes, il est proposé trois objets d'études contextualisés qui offrent un guidage et permettent d'approfondir certains aspects : traditions culinaires et héritage, contes créoles, personnages célèbres, jeux, œuvres d'art...



Exemple de présentation de l'axe et de sa déclinaison en objets d'études

Axe 6: Aux sources de la gastronomie martiniquaise
compétence psychosociale « capacité à faire des choix responsables » (compétence cognitive).

Comprendre les origines et l'identité de la cuisine créole et les enjeux de sa préservation



L'approche didactique alliant étude de la langue et de la culture reste inchangée. Avec l'avancée progressive vers l'autonomie à travers les différentes activités langagières, l'utilisation de la langue dans son contexte ou encore la connaissance des modes d'expression relatifs à la langue étudiée, l'étude des axes culturels doit aussi permettre une approche interdisciplinaire, la réflexion autour de la langue dans ses diverses dimensions, l'ouverture à l'interculturalité. L'étude des langues vivantes permet de développer des compétences psychosociales et aide l'élève à devenir un citoyen éclairé.

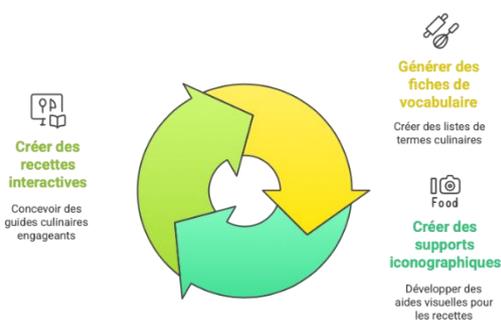
Maîtriser le numérique pour créer, innover et motiver

Les nouveaux programmes réaffirment le besoin d'usages pédagogiques du numérique raisonnés et en adéquation avec les objectifs de construction des compétences dans la maîtrise de la langue. Le numérique est utilisé pour enrichir les scénarios pédagogiques et permettre aux élèves de s'engager et d'être plus créatifs.

Des usages variés peuvent être envisagés : capsules vidéo, utilisation des plateformes collaboratives comme Digipad, jeux numériques avec la Quizinière, Learning Apps ou autres outils de la suite La Digitale, création d'expositions numériques, parcours ÉLÉA...

L'utilisation de l'intelligence artificielle amène de nouvelles perspectives mais ne saurait être envisagée sans un cadrage très précis.

Si nous reprenons l'axe 6 des projets de programmes en créole martiniquais « Aux sources de la gastronomie martiniquaise », l'usage de l'IA peut être intégré aux séquences didactiques à travers diverses tâches :



L'accompagnement est indispensable afin de vérifier la fiabilité des informations, identifier les biais culturels et expliciter sa demande, veiller à ce que le RGPD et les droits d'auteur soient respectés.

En conclusion

Les enjeux de ces nouveaux programmes sont multiples : étudier la langue et la culture créoles entre histoire, futur, tradition et modernité, coopérer, créer, développer des compétences linguistiques, culturelles, méthodologiques et numériques renforcées.

* illustrations et infographies créées avec Canva AI et Napkin AI

Garantir des usages pédagogiques de l'intelligence artificielle responsables, transparents, et alignés sur les valeurs de l'École de la République

Le cadre d'usage de l'intelligence artificielle (IA) en éducation a été construit au terme d'une large consultation menée de janvier à mai 2025 sur l'ensemble du territoire.

Il précise les grands principes à respecter et fixe également des règles d'utilisation concrètes pour les élèves.

Il est en ligne depuis le 14 juin 2025.

<https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>

- Pour accompagner la communauté éducative dans la compréhension de ce cadre proposé par l'Éducation nationale, un micro-module de formation est en ligne sur Magistère 2. Il aide à mieux appréhender les grands principes, les enjeux éthiques et les recommandations concrètes pour intégrer l'IA de manière responsable et pédagogique dans les pratiques.

Accès direct au module :

<https://partage02.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=362>

- Le MOOC AI4T, réalisé par l'INRIA avec l'ensemble des partenaires du projet AI4T (Artificial Intelligence for and by teachers / Intelligence Artificielle pour et par les professeurs), vise à doter les enseignants des connaissances et compétences nécessaires pour intégrer l'IA dans leurs pratiques pédagogiques quotidiennes. Pour y accéder, il faut disposer d'un compte sur la plateforme FUN.

<https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/intelligence-artificielle-pour-et-par-les-enseignants-ai4t/>

- 2 modules de formation sont proposés au PAF 2nd degré 2025-2026 (page 210 et 211) dans le cadre du dispositif 25A0310240 « Enseigner à l'ère de l'IA » : **Se préparer à l'usage de l'IA dans sa pratique pro** (module 39199) et **L'IA au service de la différenciation pédagogique** (module 39200) pour un volume total de 6 heures en présentiel

[EAFC - Formations et accompagnement des personnels | Académie de Martinique](#)