



Bienvenue dans la Newsletter Alsadocs !

Vous y trouverez un condensé des actualités concernant les professeurs-documentalistes dans notre académie

Alsadocs newsletter

008 · 10.2025

Cap sur une nouvelle année ! En cette rentrée, cultivons le plaisir de lire, d'apprendre et de transmettre. Faisons du CDI un espace vivant où les élèves découvrent, s'expriment et s'émancipent. Appuyons-nous sur la richesse de nos échanges, nos projets partagés et les formations de l'EAFC pour nourrir notre curiosité et renforcer nos pratiques.

Ensemble, continuons à faire rayonner notre belle communauté de professeurs documentalistes !

Belle rentrée à toutes et à tous !

Retrouvez sur Partage
la lettre de rentrée



Rappel : se former dans l'Académie

Les offres de formations sont accessibles sur le site de l'École Académique de Formation Continue (EAFC).

Quand une offre vous intéresse, 3 étapes :

1. S'abonner, cela permet de recevoir un message dès l'ouverture des inscriptions à la formation ;
2. Se pré-inscrire dès réception du courriel ;
3. Un OM est adressé au secrétariat de votre établissement de rattachement. Vous recevrez également un mail de Sofia dans votre boîte académique indiquant que vous êtes convoqués.

Retrouvez toutes les formations spécifiques à la Documentation en abonnement sur le site de l'EAFC, Formations disciplinaires > Documentation. <https://www.ac-strasbourg.fr/documentation-122680>

Retrouvez également de nombreuses formations transversales (numérique, éducation à la citoyenneté, élèves à besoins particuliers, etc...). <https://www.ac-strasbourg.fr/formations-transversales-du-second-degre-122521>

Deux nouvelles formations seront au programme cette année : **outils numériques libres** et **co-enseignement**.



Se former à l'IA à l'aide M@gistère

Module d'auto-formation sur le cadre d'usage de l'IA en éducation proposé par le CREIA

La DNE, via la Comité de Réflexion en Education sur l'Intelligence Artificielle - CREIA, met à disposition un **micro-module de formation pour accompagner les enseignants et cadres éducatifs dans la compréhension du cadre d'usage de l'intelligence artificielle en éducation.**



Objectif : Mieux comprendre les principes, les enjeux et les recommandations pour une utilisation responsable, éthique et pédagogique de l'IA dans nos pratiques professionnelles.



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



Important : si vous ne vous êtes jamais connecté à la nouvelle plateforme Magistère 2, vous devez d'abord passer par votre plateforme académique : <https://magistere.apps.education.fr/>

Quand l'IA rencontre les jeunes : un dossier à découvrir de *Lecture Jeunesse*

Article bilan de la visioconférence "IA, jeunes et éducation : comprendre pour mieux accompagner"

À l'ère du numérique, l'intelligence artificielle n'est plus une abstraction : elle devient partenaire, ressource, outil, mais aussi enjeu éducatif pour nos élèves.

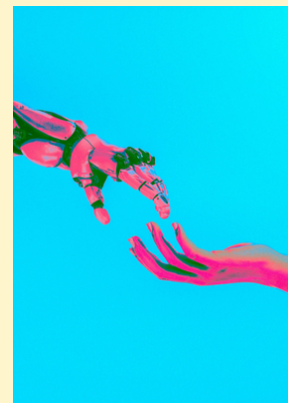
Dans son dossier « IA, jeunes et éducation : comprendre pour mieux accompagner », Lecture Jeunesse **propose un éclairage riche et actuel sur les usages, les défis et les pistes d'action** pour les professionnels de l'éducation.

Pour nous, professeurs documentalistes, ce dossier **invite à prendre de la hauteur, à (re)questionner nos pratiques**, et à :

- proposer des médiations réfléchies autour de l'IA,
- accompagner les élèves dans une relation réfléchie avec les outils,
- créer des projets croisant culture numérique, esprit critique et EMI.



Pour aller plus loin : [lire le dossier sur Lecture Jeunesse](#)





Intelligence artificielle, droits devant : le nouvel outil pédagogique proposé par Cartooning for Peace

Lancé en septembre 2025, ce nouvel outil est mis à disposition gratuitement par l'association Cartooning for Peace.

Il se compose d'une **exposition de 14 dessins de presse issus du monde entier** (librement téléchargeable), à laquelle s'ajoute un **document d'accompagnement à destination de l'enseignant**, des fiches d'activités et des témoignages de jeunes en vidéo.

Avec cet outil, **Cartooning for Peace vise à encourager un regard critique et citoyen sur l'utilisation éthique des IA.**



L'exposition **aborde des thématiques variées et dresse un panorama des différents enjeux actuels**, à savoir :

- l'utilisation de l'IA dans différents domaines (école, maison, santé...),
- la propagation des fausses informations,
- les données personnelles et l'épineuse question de la réglementation des IA,
- le remplacement de la main-d'œuvre humaine au profit des IA,
- l'utilisation de l'IA dans les domaines artistiques,
- les considérations écologiques.



Téléchargez l'ensemble du kit pédagogique sur : <https://www.cartooningforpeace-educ.org/ia>

Un jeu pour questionner les élèves sur l'intelligence artificielle

Conçu par Laura Mergy, professeure documentaliste au collège de Ribeauvillé, ce jeu de plateau pédagogique **initie les élèves à l'usage responsable de l'IA** à travers des questions-réponses (QCM et vrai/faux). Les élèves (seuls ou en équipes) avancent sur un plateau en répondant correctement à des questions sur l'IA (usage responsable, impact écologique, fiabilité, esprit critique...). Ce jeu est adapté au niveau 6ème et 5ème ainsi qu'aux élèves en ULIS et en SEGPA.

Intérêts pour le professeur documentaliste :

- Sensibiliser à l'EMI et à la responsabilité numérique.
- Développer l'esprit critique et l'autonomie des élèves.
- Aborder l'IA de façon ludique et collaborative.





Parcours de formation sur les Ingérences Numériques Etrangères - INE

Le CLEMI s'est associé à VIGINUM pour proposer un **parcours de formation en ligne** consacré à la désinformation et aux ingérences numériques étrangères (INE).

D'une durée de trois heures, il propose tout d'abord une phase d'apport de connaissances afin de bien comprendre le phénomène des INE, pour ensuite nous mettre en situation lors d'une étude de cas. Enfin, deux exemples de mises en pratique avec des élèves sont proposés, en quatrième et en première.

Présentation du parcours sur le site du CLEMI

<https://www.clemi.fr/actualite/un-nouveau-parcours-de-formation-pour-comprendre-et-prevenir-les-ingerences-numeriques-etrangees>

Présentation du parcours sous forme de vidéo

<https://youtube.com/shorts/E6rjl857qd4?si=X7j5p9P58gRtYSbn>

Lien vers le parcours Magistère

<https://partage01.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=441>

Pour le collège : *Mon carnet de lecture*

Céline Retrouvey, professeure de lettres qui officie sur Instagram sous le compte @labandeabaudelaire, a créé un **carnet de lecture pour le collège** aux éditions Belin éducation (979-103583444-9, 4,95€).

Il s'agit d'un **carnet personnalisable**, qui permet de restituer une lecture de façon **détournée et plus originale** qu'une simple fiche de compte rendu.

A noter, des quiz pour dresser le portrait d'un lecteur et une page « enquête au CDI » ! Un bon moyen de **proposer une progression en matière de lecture** au collège, de la 6ème à la 3ème.



Avec Random Bazar, des jeux vidéos pour sensibiliser aux questions de société

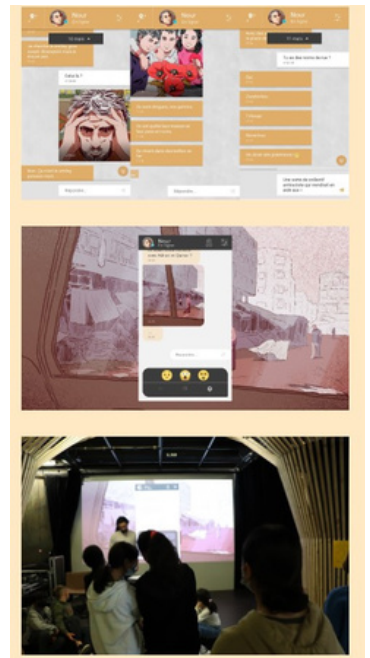
Avez-vous déjà pensé à utiliser les jeux vidéo pour sensibiliser vos élèves à une question de société ? Faire du renforcement de connaissance ? Lancer un débat ?

L'association [Random Bazar](#), hébergé au Shadock à Strasbourg, offre des ateliers tel que : [Jeu vidéo et migration](#), [Mythologie et Jeu vidéo](#), [Jeux Vidéo et représentations LGBT+](#). Sur le site, et pour chaque type d'ateliers, sont précisés des jauges, etc...

Il ne faut pas hésiter à les solliciter pour étudier avec eux ce qui est possible : ils ont l'habitude de travailler avec des scolaires, peuvent s'adapter et se déplacent facilement jusqu'à Mulhouse.

Vous trouverez aussi sur le site [Pixels Nomades](#) un répertoire d'activités de médiation (et différents médiateurs) en rapport avec le jeu vidéo, sur tout le Grand Est autour de sujets et via des formes d'intervention très variés. Le site vous permet de découvrir, par exemple, des séances de sensibilisation autour des [dark patterns](#) (ces mécaniques dans les jeux qui sont fait pour faire dépenser de l'argent, ciblés souvent sur les enfants/ados) ou encore des ateliers plus larges de [découverte/débat autour d'un jeu vidéo](#) en rapport avec une thématique artistique.

Jeux vidéo & migration



Calendrier académique

Jusqu'au 14 novembre : Challenge Cybermois - La Fresque des cybercitoyens

Dans l'objectif de sensibiliser un maximum de nos élèves aux questions de cybersécurité, les éditeurs du jeu La Fresque des citoyens lancent le challenge Cybermois : organiser le plus grand nombre de sessions de jeu.

Pour participer, il suffit de déclarer les sessions organisées dans la catégorie Cybermois en flashant le QR code présent sur la boîte de jeu.

Parmi les cadeaux à gagner : La version 3 du jeu, le livre [Atlas de la Tech](#) édité par Chut! et des mangas [L'agence Privacy](#) : [Le réseau fantôme](#) édités par la CNIL.



Jusqu'au 16 janvier 2026 : 120e anniversaire de la loi de 1905, appel à projet ADAGE

Sont concernés les élèves du CM1 à la terminale, pour des projets pédagogiques qui peuvent prendre des formes diverses : réalisation de débats en classe ou d'exposés ; réalisation d'affiches avec campagne d'affichage dans l'établissement en s'appuyant sur les arts visuels ; recherche documentaire dans la presse de l'époque dans le cadre de l'EMI ; étude de textes littéraires et atelier d'écriture ; etc...

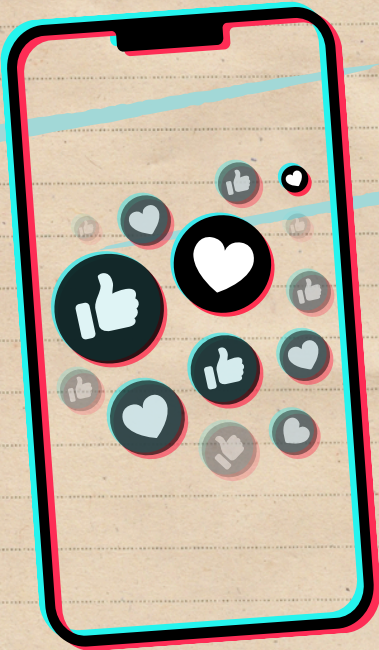
Tik Tok et ses effets négatifs sous la loupe

Le **rapport parlementaire sur les effets psychologiques du réseau Tik Tok** de la Commission d'enquête parlementaire TikTok a été rendu le 4 septembre 2025. Il contient 43 recommandations, qui visent « à une *sensibilisation massive* » et des « *actes politiques* » concrets pour protéger la jeunesse. Parmi les recommandations, l'**interdiction des réseaux sociaux aux moins de 15 ans** et l'**instauration d'un couvre-feu numérique (22h - 8h)** pour les 15/18 ans.

Un **délit de négligence numérique** pour « manquements graves » est envisagé.

Le **rapport est disponible ici** : [rapport parlementaire Tik Tok](#)

Bon à savoir : retrouvez aussi dans le n° 484 de *1 jour 1 actu*, un poster et un quiz en lien avec le rapport parlementaire sur Tiktok : <https://www.1jour1actu.com/technologies/changer-les-regles-de-tiktok-tu-en-penses-quoi>



Journée nationale de lutte contre le harcèlement à l'école

Retrouvez un **digipad** spécial journée NAH et **adapté au collège**. On y trouve notamment :

- Des **idées d'activités pédagogiques** (jeux, séances au CDI, affiches de sensibilisation).
- Des **serious games** comme *Stop la violence* et *Harc'el game* pour faire réfléchir les élèves de manière interactive.

Des **vidéos et lectures** pour aborder le sujet avec les classes, ainsi que des **ressources documentaires** (témoignages, définitions, conseils pour demander de l'aide et lutter contre le harcèlement).



Promouvoir un numérique raisonné à l'École

A télécharger sur la Eduscol [page dédiée](#), un vademecum à destination des équipes éducatives et le guide pratique *Bien grandir avec les écrans : des repères pour chaque âge* à destination des familles.

Guide d'activités créatives pour l'acculturation à l'intelligence artificielle

Fruit d'une collaboration entre des enseignants et le Département de la formation continue et de l'innovation (DFCI) de la DGEE en Polynésie française, ce guide propose des **activités adaptables à tous les âges pour découvrir l'IA de façon ludique**, valoriser les cultures polynésiennes, et développer cinq compétences clés du 21^e siècle : pensée critique, collaboration, résolution de problèmes, créativité, pensée informatique, dans une approche éthique, responsable et contextualisée.

Et enfin, quelques nouveautés dans la Boîte à idées Alsadocs !

Un jeu de cartes de découverte des CDI,
une signalétique écologique,
et une rubrique Webradio !

N'hésitez pas à contribuer !
Merci à vous !



Merci de nous avoir lu !