



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS



Les solutions numériques éducatives pour le 1er degré

Présentation des solutions
Pas à pas pour l'enseignant



tne.reseau-canope.fr



BANQUE des
TERRITOIRES



RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

TRousse
PROJETS

Présentation des solutions pour le 1er degré.

— Comment est-ce que cela fonctionne ?

1. Une offre de packs* de solutions sur la plateforme TNE :
tne.reseau-canope.fr
2. Une formation de 30 min par pack de solutions
(la formation permet de débloquent toutes les solutions du pack).
3. Une activation du pack de solution(s) dans son ENT.

— Ces solutions numériques vous aideront à :





- Préparer la classe, évaluer et collaborer entre pairs.
- Enseigner les savoirs fondamentaux et les différents domaines et disciplines.
- Mettre en œuvre l'école inclusive.

* Un pack peut-être est composé de 1 à 10 solutions







TOUS CYCLES

GESTES PROFESSIONNELS ET COLLABORATION ENTRE PAIRS

	La Bibliothèque	La Bibliothèque est un espace d'inspiration et de coopération pour les enseignants. Ils peuvent parcourir un vaste catalogue d'activités conçues et partagées par d'autres enseignants.
	Pearltrees	Pearltrees permet de collecter des ressources, de les organiser, de les personnaliser et enfin de les partager entre enseignants et/ou élèves.
	PopLab	Poplab permet la conception et la diffusion de séquences d'apprentissage personnalisables à partir de contenus existants, de ressources incluses ou de documents et recherches personnels.
	Éducadhoc	Educadhoc permet aux enseignants de trouver des ressources, d'en importer de nouvelles pour préparer et animer les cours. Elle permet de partager des devoirs et exercices avec les élèves et de pouvoir visualiser les réponses.

ÉCOLE INCLUSIVE

	<u>Inclusive (Tralalère)</u> <u>Cogito'z</u> <u>Ikigai</u> <u>J'aime lire Dys</u> <u>Cartable Fantastique</u>	Inclus'ive propose un dispositif complet de formation et d'accompagnement des enseignants sur ces thématiques avec : différentes aides et formations pour les enseignants (boussole pour s'orienter dans l'offre, FAQ, hotline, webinaires, formation sur les hauts potentiels, etc.) ; des ressources numériques (Fantastiques exercices, Conte-moi, Vinz et Lou et le handicap, Brume, Empathic, Tout s'arrange, J'aime lire Dys...).
	<u>Edumalin</u> <u>Hatier</u> <u>Maskott</u>	Tactimalin offre une plateforme de ressources pédagogiques. Les contenus sont granulaires et peuvent être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants. Dans cette offre sont proposés : des parcours Édumalin (Segpa/CAP), des ressources Hatier (FLE/Flesco).
	<u>Preschool</u> <u>School</u>	PreSchool (cycle 1) et School (cycle 2) sont deux applications qui proposent le programme scolaire décomposé en micro-compétences et présenté selon des modalités variées, notamment pour favoriser la manipulation et permettre aux enfants avec ou sans besoins éducatifs particuliers, d'apprendre à leur rythme.
	<u>Kaligo Dys</u> <u>Cantoo Scribe</u> <u>Cabrilog</u>	Au travers de la plateforme Kardi, trois ressources sont proposées : · Kaligo Dys (langage écrit et geste graphomoteur) ; · Cantoo Scribe (cahier numérique permettant à l'élève de noter ses cours avec une palette d'outils applicatifs) ; · Cabrilog (mathématiques).

CYCLE 1

FONDAMENTAUX



Histoires
à calculer

Anim'histoires

Au sein d'une même application, deux modules sont proposés : Histoires à calculer et Anim'histoires.

Une histoire, renouvelée à chaque situation, permet de stimuler et structurer le langage des élèves et de favoriser la découverte des nombres.



Zoom +

Les contes
numériques

Zoom + propose 4 modules : Structuration de l'espace, Numération, Lettres et mots et Conscience phonologique.

« Les contes numériques » permettent de travailler les contes traditionnels (10 contes) au travers différents types d'exercices (histoires mélangées, images manquantes, images à réparer, memory...).



AppliNou

Preschool

AppliNou

PreSchool accompagne l'élève de maternelle dans ses premiers apprentissages scolaires : tris, premiers tracés, construction du nombre, reconnaissance des lettres, etc.

AppliNou est une solution pédagogique d'apprentissage et d'entraînement conçue par le laboratoire de Lorraine de recherche en Sciences cognitives et en Sciences de l'éducation pour accompagner les jeunes élèves de moyenne et grande section.

AUTRES DOMAINES



Lili

Lili a vocation à développer les compétences socio-comportementales des enfants en facilitant le calme, le développement de la concentration, la coopération entre élèves et en travaillant sur la gestion des émotions, la confiance à l'oral et le vivre ensemble.



Dipongo

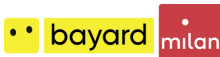
Kokoro Lingua

Dipongo permet à l'élève de réaliser des créations dans le monde réel pour faire évoluer des histoires interactives.

La narration propose des défis créatifs auquel l'élève doit répondre puis expliquer oralement ce qu'il a créé.

Grâce à un système de reconnaissance vocale, la suite de l'histoire s'adapte à la création de l'enfant afin qu'elle s'intègre parfaitement.

Kokoro Lingua propose l'apprentissage des langues vivantes sous l'axe du vivre ensemble en proposant de courtes vidéos par des enfants locuteurs natifs.



Merci, le vent !

Les petits
philosophes

Des ressources Bayard sont proposées dans cette offre amenée à s'enrichir au long de l'année. Nous y retrouverons notamment : *Merci, le vent !*

vidéo de l'album animé d'Édouard Manceau ainsi que des ateliers créatifs numériques pour manipuler les formes à l'écran ; *Les petits philosophes* : série de dessins animés qui accompagnent les enfants dans leurs premières interrogations existentielles.

CYCLES 2 & 3

FONDAMENTAUX



Cabri Express

Edito

Belin Education

Short Edition

EMC partageons

Cabrilog

ÉduGO ! permet d'accéder aux outils mathématiques Cabri Express ainsi qu'au site Édito, une plateforme collaborative de lecture et d'écriture créative. Elle propose et regroupe également des ressources pour enseigner les matières fondamentales (français, mathématiques, enseignement moral et civique), des contenus utiles pour se former ou échanger avec ses pairs et des outils pour personnaliser les apprentissages.



Edumalin

Maskott

MathPower
(Learnenjoy)

TactiMalin propose des parcours en français, mathématiques et enseignement moral et civique pour le cycle 2 (CP-CE1-CE2) et le cycle 3 (CM1-CM2-6e) ainsi que l'accès à l'application de MathPower. En complément des ressources prêtes à l'emploi et éditables, des outils de création de grains, parcours, modules et de suivi (visualisation des données) sont disponibles pour les enseignants.



Lalilo

Plume

Lalilo est une application basée sur des mécanismes d'intelligence artificielle permettant de différencier l'enseignement de la lecture et de détecter les difficultés de chaque élève. Plume, centrée autour de la production d'écrits, propose des histoires de littérature jeunesse et classique à compléter pour développer la pratique de l'expression écrite sous toutes ses formes : écrits d'invention, écriture libre, écriture collaborative.



Capeezy

Capeezy propose un ensemble structuré de ressources granulaires (couvrant toutes les notions du programme) pour étayer les enseignements et entraîner leurs élèves, en classe ou en autonomie. Elle s'appuie sur une plateforme qui gère des contenus et ressources de manière fine afin de proposer des parcours adaptatifs en français et en mathématiques.

AUTRES DISCIPLINES



Tactimalin

Tactimalin propose des parcours en LVE (anglais), humanités numériques, enseignements artistiques, sciences, technologie et éducation à l'environnement durable. Les contenus sont granulaires et peuvent être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants. Un site compagnon et des outils de suivi sont également à disposition des enseignants.



I love English

Code décode

Info Hunter

Vinz et Lou

Tralalère propose un ensemble de ressources numériques intégrées dans une plateforme :

- I Love English anglais et espagnol (langue vivante étrangère),
- Code-Décode et InfoHunter (culture et humanités numériques),
- Vinz et Lou et l'environnement (Éducation au développement durable),
- Code-Décode et l'art numérique (enseignements artistiques),
- Citizen Code et Culture-Décode (enseignements technologiques)



Flashenseigno

Flashenseigno propose une centaine de parcours pédagogiques relatifs aux programmes officiels de langues vivantes étrangères, d'arts plastiques, d'éducation musicale et de sciences et technologie pour les cycles 2 et 3.



1 jour 1 actu

Curionaute
des sciences

Récréation
collection

Trois ressources éditées par Bayard sont proposées dans cette offre :

- 1jour1actu (culture et humanités numériques),
- la websérie « Curionautes des sciences » (sciences et la technologie, éducation au développement durable),
- Récréations Collection (enseignements artistiques).

Formation à la solution

Découverte et prise en main



1

Je possède un compte TNE ou j'en crée un sur :

<https://tne.reseau-canope.fr>

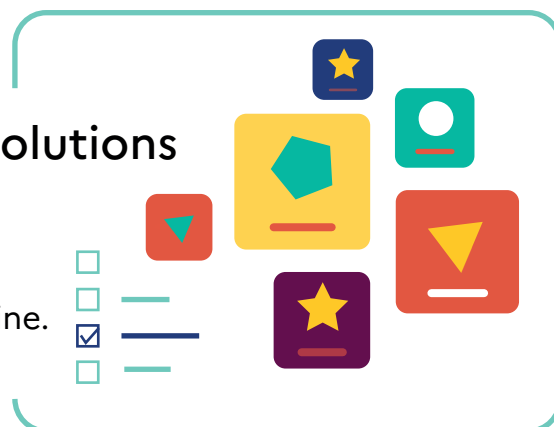


— Je dois disposer d'une adresse mail académique.

2

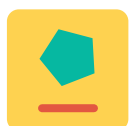
Je parcours le catalogue des solutions numériques disponibles.

— Je peux filtrer les solutions par niveau d'enseignement ou discipline.



3

Je sélectionne une solution numérique.



— Je découvre la solution en consultant le texte et la vidéo de présentation.

— Je peux tester la version de démonstration.

4

Je me forme en ligne pour obtenir une licence d'utilisation.*

— Je m'inscris et participe à la formation.



* Les licences sont financées et mises à disposition pour les enseignants et les élèves dans le cadre de l'expérimentation des TNE.

Commande et accès à la solution

5

Je demande l'activation d'une solution pour un usage dans ma classe.



— Dans mon espace personnel, je remplis un formulaire en précisant l'établissement ou l'école (UAI*), les classes et le nombre total d'élèves concernés.

6

Ma demande est envoyée.



— La solution est livrée par l'éditeur dans le GAR^{*(2)}, et apparaît dans la console d'affectation.

— La licence est renouvelable tous les ans et doit être réactivée obligatoirement à chaque rentrée dans le GAR.

7

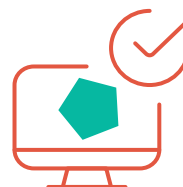
La solution sera disponible dans le médiacentre GAR (via l'ENT ou EduGAR) une fois l'affectation faite.



— Je me connecte sur la console d'affectation GAR et j'attribue les exemplaires numériques pour moi-même et mes élèves; ou bien je vérifie qui peut réaliser cette action dans mon école.

8

Je me connecte à mon ENT ou au médiacentre EduGAR pour accéder à la solution.



* On appelle ce code unique "UAI" pour "Unité Administrative Immatriculée" (anciennement appelé RNE) : il se compose d'un ensemble de 7 chiffres et d'une lettre. Les trois premiers chiffres correspondent toujours au numéro du département (Exemple : 0470009E).

*⁽²⁾ Le Gestionnaire d'Accès aux Ressources (GAR) est un dispositif institutionnel garant du traitement des données personnelles nécessaires à l'utilisation de ressources numériques pour l'éducation.