



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS



Les solutions numériques éducatives pour le second 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 second 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 (ou via EduGAR).

— 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).

COLLÈGE

FONDAMENTAUX



Cabri Express

Scratch

#Cabri STEAM Collège est une solution pour les mathématiques de la 6e à la 3e. Elle permet de créer des exercices en mathématiques et de suivre les progrès des élèves ainsi que de bénéficier d'outils tels que la suite Cabri Express et Scratch.



Belin Education

Cood

Lumières
sur l'info

Les clionautes

ÉduGO ! est un ensemble de ressources numériques granulaires éditées par Maskott et Belin et accessibles via la plateforme Tactileo.

Les contenus peuvent être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants.

On y retrouve également Cood Studio, une console de programmation par blocs, Cood Academy pour se préparer à Pix ainsi que les ressources de Lumières sur l'info et les scénarios pédagogiques des Clionautes.



MathPower
(LearnEnjoy)

Edumalin

Tactimalin offre une plateforme de parcours et de ressources pédagogiques éditées principalement par Maskott, Édumalin et LearnEnjoy.

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.

AUTRES DISCIPLINES



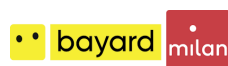
Flashenseigno

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 le cycle 4.



Studytracks

Studytracks est une application pédagogique qui permet aux élèves de réviser en chansons. 1 800 titres sont disponibles en anglais et en français. Les textes des chansons sont écrits par une équipe d'enseignants et les titres sont enregistrés par des artistes professionnels, bien connus des jeunes.



Serious games

Reporters
du monde

Les éditions Bayard-Milan propose 5 serious games et des défis reporters pour comprendre comment collecter et vérifier l'information ainsi qu'un outil de création et de partage de webjournaux « 1jour1actu, les reporters du monde ».

LYCÉE

FONDAMENTAUX



Le livre scolaire

Cette solution propose des plans de travail éditorialisés, structurés et personnalisables par l'enseignant mais aussi les contenus associés et les outils pour permettre de les adapter aux élèves ainsi que le suivi de la progression.



Edumalin

Vittascience

Tactimalin propose des ressources et parcours en français, mathématiques et EMC pour les filières générales, technologiques et professionnelles ainsi que l'accès à la plateforme Vittasciences.



Belin Education

Lumières sur l'info

Les clionautes

Cood

Vittascience

Cabrilog

ÉduGO ! est un ensemble de ressources numériques granulaires éditées par Maskott et Belin et accessibles via la plateforme Tactileo.

Les contenus sont granulaires et peuvent être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants.

On y retrouve également les outils mathématiques Cabri Express, la plateforme d'apprentissage du code Vittasciences, Cood Academy pour se préparer à Pix ainsi que les ressources de Lumières sur l'info et les scénarios pédagogiques des Clionautes.

AUTRES DISCIPLINES



Cabrilog

Vittascience

#Cabri STEAM Lycée est une solution pour enseigner les STEM (science, technology, engineering and mathematics) avec des ressources et des outils regroupés dans un laboratoire interactif.



Edumalin

Vittascience

Les bons profs

Cabrilog

Tactimalin propose des ressources et parcours en langues vivantes étrangères (LVE), enseignements artistiques, culture et spécialités numériques, sciences et éducation au développement durable (EDD) pour les filières générales, technologiques et professionnelles ainsi que l'accès à la plateforme Vittasciences et aux outils mathématiques Cabri Express.



Wooflash

Wooflash est une solution de révision qui permet aux élèves et aux enseignants de créer des parcours d'apprentissage personnalisés grâce à l'IA. Les enseignants peuvent suivre les progrès de leurs élèves et créer du contenu de manière collaborative.

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>

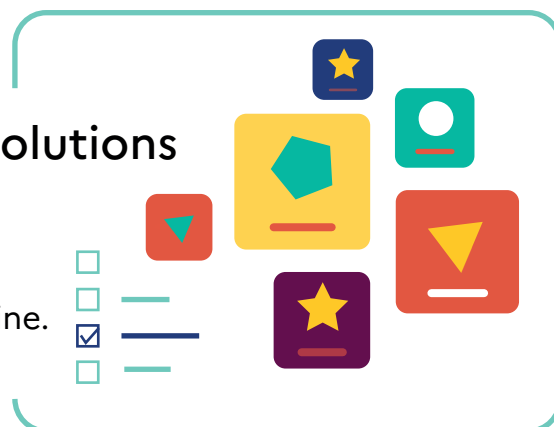


— Je dois disposer d'une adresse mail académique.

2

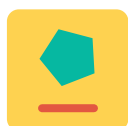
Je parcours le catalogue des solutions numériques disponibles.

— 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

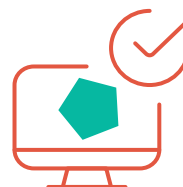
La solution sera disponible dans le médiacentre GAR (via l'ENT ou EduGAR) une fois l'affectation faite.



— Je me rapproche de mon responsable d'affectation GAR en lui indiquant quelle solution j'ai commandée et pour quelle(s) classe(s), afin qu'il réalise les affectations dans la console d'affectation GAR.

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.