MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

TERRITOIRES
NUMÉRIQUES
ÉDUCATIFS

FRANCE 2030

68 solutions numériques éducatives à utiliser en classe

tne.reseau-canope.fr

BANQUE des TERRITOIRES | Caisse des Dépôts GROUPE

RÉSEAU-CANOPE.FR CANOPÉ RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

TROUSSE PROJETS

Les **Solutions Numériques Educatives (SNE)** sont des plateformes et applications numériques qui couvrent l'ensemble des disciplines de la maternelle au lycée. Elles sont **accessibles gratuitement** après avoir suivi une courte formation vous présentant les principales fonctionnalités et intérêts pédagogiques.

COMMANDES & ACCÈS

sur la plateforme tne.reseau-canope.fr

Après avoir suivi la formation, 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[1]), les classes et le nombre total d'élèves concernés.

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 obligatoirement réactivée depuis l'espace personnel TNE à chaque rentrée.

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

- **Dans le 1er degré**, je me connecte sur la console d'affectation GAR et j'attribue les exemplaires numériques pour mes élèves et moi-même ; ou bien je vérifie qui peut réaliser cette action dans mon école.
- **Dans le 2nd degré**, je me rapproche de mon responsable d'affectation GAR en lui indiquant la solution que j'ai commandée et pour quelle(s) classe(s), afin qu'il réalise les affectations.

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

[1] 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.

Pack	Solution(s)	Descriptif

TOUS CYCLES

GESTES PROFESSIONNELS ET COLLABORATION ENTRE PAIRS

La Bibliothèque ONE	La Bibliothèque	**La Bibliothèque ONE** est un espace d'inspiration et de coopération entre enseignants proposant un vaste catalogue d'activités.
pearltrees	Pearltrees	**Pearltrees** permet de collecter des ressources, de les organiser, de les personnaliser et de les partager entre enseignants et/ou élèves.
POPLAB	PopLab	**Poplab** propose la conception et la diffusion de séquences d'apprentissage personnalisables à partir de contenus existants, de ressources inclues ou de documents et recherches personnels.
éducadhoc	Éducadhoc	**Éducadhoc** est un espace pour créer, personnaliser et organiser des ressources pédagogiques numériques. Elle permet de partager des devoirs et exercices avec les élèves et de pouvoir visualiser les réponses.

ÉCOLE INCLUSIVE

inclusive par TRALALERE	Inclusive (Tralalère) Cogito'z Ikigaï J'aime lire Dys Cartable Fantastique	**Inclusive** propose à la fois de la formation, des ressources pédagogiques inclusives et des ressources de sensibilisation à l'inclusion et au handicap issues de partenariats avec Bayard, Le Cartable Fantastique, Ikigaï et Cogito'Z.
tactimalin FLE / SEGPA / CAP	Edumalin Hatier Maskott	**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).
PreSchool School	Preschool School	**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, pour favoriser la manipulation et permettre aux enfants avec ou sans besoins éducatifs particuliers, d'apprendre à leur rythme.
Plateforme inclusive Kardi Kaligo • Cantoo Scribe • Cabri Express	Kaligo Dys Cantoo Scribe Cabrilog	**La plateforme Kardi** regroupe 3 solutions inclusives : **Kaligo Dys** : pour l'apprentissage du langage écrit et du geste graphomoteur ; **Cantoo Scribe** : un cahier numérique permettant à l'élève de noter ses cours avec une palette d'outils applicatifs ; **Cabrilog** : pour réussir en mathématiqueset en sciences.

Pack	Solution(s)	Descriptif

CYCLE 1

FONDAMENTAUX

	Histoires à calculer Anim'histoires	**Histoires et Nombres** propose deux modules : **Histoires à calculer** qui permet de favoriser la découverte des nombres à travers des histoires mathématiques ; **Anim'histoires** pour la stimulation et la structuration du langage.
	Zoum + Les contes numériques	**Zoom +** propose 4 modules autour de la structuration de l'espace, la numération, les lettres et les mots et la conscience phonologique. **Les contes numériques** permettent de travailler les contes traditionnels au travers différents types d'exercices (histoires mélangées, images manquantes, images à réparer, memory...).
	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 en littératie et numératie.

AUTRES DOMAINES

	Lili	**Lili** aide 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.
	Kokoro Lingua	**Kokoro Lingua** propose l'apprentissage des langues vivantes sous l'axe du vivre ensemble en proposant de courtes vidéos d'enfants locuteurs natifs.
	Merci, le vent ! Les petits philosophes	**Bayard-Cycle 1** s'articule autour de 5 programmes : **Merci, le vent !** pour des ateliers artistiques; **Les Petits Philosophes** pour les premières interrogations existentielles; **Récré à bloc** pour les apprentissages musicaux; **Le Yoga des enfants** pour apprendre à se concentrer et développer le langage; et **Les comptines de Tiloulou.**

Pack	Solution(s)	Descriptif

CYCLES 2 & 3

FONDAMENTAUX

ÉduGO! CYCLES 2 ET 3 par Belin et Tactileo	Cabri Express Edito Belin Education Short Edition EMC partageons Cabrilog	**ÉduGO! Cycles 2 et 3** permet la construction de parcours pédagogiques personnalisés pour enseigner les matières fondamentales. Elle inclue notamment l'outil mathématique Cabri Express, ainsi que l'accès au site Édito, une plateforme collaborative de lecture et d'écriture créative.
tactimalin FONDAMENTAUX PRIMAIRE	Edumalin Maskott School/MathPower (Learnenjoy)	**Tactimalin Primaire fondamentaux** propose des parcours en français, mathématiques, enseignement moral et civique. La plateforme donne accès à des outils de suivi des élèves, aux applications MathPower et School ainsi qu'à des ressources prêtes à l'emploi.
lalilo Plume,	Lalilo Plume	**Lalilo** est une application basée sur des algorithmes d'intelligence artificielle permettant de différencier l'enseignement de la lecture et de détecter les difficultés de chaque élève. **Plume** est centrée autour de la production d'écrits et propose des histoires de littérature jeunesse et classique à compléter.
capeezy créé par bordas	Capeezy	**Capeezy** propose un ensemble de ressources granulaires pour étayer les enseignements, entraîner et suivre l'évolution des apprentissages des élèves en français, mathématiques et EMC.

AUTRES DISCIPLINES

tactimalin PRIMAIRE	Tactimalin	**Tactimalin Primaire** propose des parcours en LVE (anglais), humanités numériques, enseignements artistiques, sciences, technologie et éducation au développement durable. Les contenus sont granulaires et peuvent être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants.
I Love English & Co	I love English Code décode Info Hunter Vinz et Lou	**I Love English & Co** met à disposition de l'enseignant un ensemble de ressources numériques et d'outils intégrés permettant de proposer des parcours pédagogiques « clé en main » et de suivre la progression des élèves.
flashenseigno	Flashenseigno (cycles 2 et 3)	**Flash Enseigno** donne accès à des parcours pédagogiques ainsi qu'à des fonctionnalités de création, d'indexation, de consultation et de partage de contenus en langues vivantes étrangères, arts plastiques, éducation musicale et sciences et technologie.
bayard CYCLES 2 3 milan	1 jour 1 actu Curionaute des sciences Récréation collection	**Bayard Cycle 2 et 3** propose 3 ressources : **1jour1actu** culture et humanités numériques; **Curionautes des sciences** sciences et technologie, éducation au développement durable; **Récréations Collection** enseignements artistiques.

Pack	Solution(s)	Descriptif

COLLÈGE

FONDAMENTAUX

#CabriSTEAM COLLÈGE	Cabri Express Scratch	**CabriSTEAM Collège** est une solution pour créer des exercices en mathématiques, en sciences et programmation. Elle intègre des outils tels que la suite Cabri Express ou Vittascience et permet de suivre les progrès des élèves.
ÉduGO! COLLÈGE par Belin et Tactileo	Belin Education Lumières sur l'info Les clionautes	**ÉduGO! Collège** propose des contenus pouvant être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants. On y retrouve des outils comme Cood Studio, une console de programmation par blocs, Cood Academy pour se préparer à Pix, les ressources de Lumières sur l'info et les scénarios pédagogiques des Clionautes.
tactimalin FONDAMENTAUX COLLÈGE	MathPower (LearnEnjoy) Edumalin	**Tactimalin Collège fondamentaux** offre une plateforme de parcours et de ressources pédagogiques en français, mathématiques, EMC et histoire-géographie.

AUTRES DISCIPLINES

flashenseigno	Flashenseigno (cycle 4)	**Flash Enseigno** donne accès à des parcours pédagogiques ainsi qu'à des fonctionnalités de création, d'indexation, de consultation et de partage de contenus en langues vivantes étrangères, arts plastiques, éducation musicale et sciences et technologie.
studytracks®	Studytracks	**Studytracks** est une application qui met en musique des leçons en suivant le programme officiel afin d'aider les élèves à retenir leurs cours. Elle peut s'utiliser soit en pédagogie inversée, soit directement en classe.
bayard milan CYCLE 4	Serious games Reporters du monde	**Bayard-Milan Cycle 4** a pour but d'aider l'élève à déployer les compétences que doit posséder un journaliste pour exercer son métier. À travers des jeux numériques éducatifs (les Défis reporters), l'élève apprend à structurer un article, vérifier les sources de l'information, angler l'information pour rédiger un reportage, ou organiser des questions pour produire une interview.
tactimalin COLLÈGE	Tactimalin collège	**Tactimalin collège** 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.

Pack	Solution(s)	Descriptif

LYCÉE

FONDAMENTAUX

lelivrescolaire.fr	Plans de travail	**Lelivrescolaire.fr** propose des plans de travail éditorialisés, structurés et personnalisables avec des contenus et des outils associés permettant le suivi de la progression des élèves.
tactimalin FONDAMENTAUX LYCÉE	Edumalin Vittascience	**Tactimalin Lycée fondamentaux** offre des ressources et parcours en français, mathématiques, EMC, grand oral et oral du chef d'œuvre pour les filières générales, technologiques et professionnelles. Elle donne accès à la plateforme Vittasciences.
ÉduGO! LYCÉE par Belin et Tactileo	Belin Education Lumières sur l'info Les clionautes Vittascience Cabrilog	**ÉduGO! Lycée** propose des contenus pouvant être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants. On y retrouve des outils mathématiques tels que 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

#CabriSTEAM LYCÉE	Cabrilog Vittascience	**CabriSTEAM Lycée** est une solution pour enseigner les STEM (science, technology, engineering and mathematics) avec des ressources et des outils regroupés dans un laboratoire interactif.
tactimalin LYCÉE	Edumalin Vittascience Les bons profs Cabrilog	**Tactimalin Lycée** propose des ressources et parcours pédagogiques en langues vivantes étrangères, enseignements artistiques, culture et spécialités numériques,sciences et éducation au développement durable (EDD) pour les filières générales, technologiques et professionnelles. Elle donne accès à la plateforme Vittaciences et aux ressources dynamiques en mathématiques Cabri.
wooflash	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.

CONTACT

support-tne@reseau-canope.fr

Pour connaitre toute l'actualité TNE,
suivez l'atelier de votre département :
facebook.com/canope+n° de votre département

Ces solutions numériques produites par des éditeurs et sociétés EdTech ont été retenues dans le cadre d'un marché public porté par Réseau Canopé et financé par France 2030.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE
Liberté Égalité Fraternité

FRANCE 2030

BANQUE des TERRITOIRES | Caisse des Dépôts GROUPE

RÉSEAU-CANOPE.FR CANOPÉ RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

TROUSSE PROJETS