MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

FRANCE 2030

Des solutions numériques éducatives mises à disposition des enseignants sur la plateforme

tne.reseau-canope.fr

69 solutions numériques éducatives proposées par 34 éditeurs et sociétés EdTech ont été retenues dans le cadre d'un marché public de 25 millions d'euros, porté par Réseau Canopé et financé par France 2030.

Égalité des chances
TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS
L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

BANQUE des TERRITOIRES | Caisse des Dépôts GROUPE

RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

TROUSSE PROJETS

L'accélération et la formation aux usages du numérique éducatif au cœur des Territoires numériques éducatifs

Les Territoires numériques éducatifs (TNE) offrent l'opportunité de bâtir un système éducatif capable de répondre à deux ambitions indissociables : l'élévation générale du niveau et une plus grande justice sociale.
Ils doivent aussi permettre de lutter contre la fracture numérique et les inégalités scolaires.
Pour cela, quatre leviers sont mobilisés simultanément :

- des équipements dans les établissements scolaires ;
- des solutions numériques éducatives innovantes pour les élèves et les enseignants ;
- de la formation pour les enseignants en fonction de leurs besoins évalués localement ;
- un accompagnement à l'e-parentalité pour les parents les plus éloignés du numérique.

L'action TNE est financée par le secrétariat général pour l'investissement dans le cadre de la stratégie d'accélération enseignement et numérique de France 2030, et portée par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. Elle est opérée par la Banque des territoires avec les collectivités partenaires, les académies, la Trousse à projets et Réseau Canopé. Lancée en 2020, elle se déploie aujourd'hui dans 12 départements : Aisne, Bouches-du-Rhône, Cher, Corse-du-Sud, Doubs, Finistère, Guadeloupe, Hérault, Isère, Val-d'Oise, Vienne et Vosges.

Dans ce projet, Réseau Canopé prend en charge la formation à distance des enseignants en développant :

- une plateforme de formation gratuite tne.reseau-canope.fr ;
- un outil d'apprentissage Moodle ® ;
- une sélection de solutions numériques éducatives à destination des enseignants de la maternelle au lycée.

Un déploiement progressif dans les 12 départements dès la rentrée 2022

La conduite d'un marché public de 25 millions d'euros, publié en septembre 2021, a été confiée à Réseau Canopé, opérateur du ministère dont la mission est de former les enseignants tout au long de leur carrière. Dès la rentrée 2022-2023, Réseau Canopé permettra la mise à disposition gratuite des solutions pédagogiques lauréates. Cette mise à disposition rejoindra les actions de formation déjà existantes, en ligne et en présentiel, dans son réseau de tiers lieux, les Ateliers Canopé, au profit des enseignants, de la maternelle au lycée.

Véritable opportunité pour les EdTech et les entreprises du secteur de l'éducation, ce marché répond au besoin de labellisation et de reconnaissance officielle de ressources numériques de qualité dans un secteur de plus en plus concurrentiel où il est parfois difficile de se repérer pour les enseignants. La formation simultanée à ces ressources est garante de leur usage.

Pour bénéficier d'une ou plusieurs de ces solutions, l'enseignant pourra en amont suivre un module de formation conçu par Réseau Canopé et accessible gratuitement sur la plateforme tne.reseau-canope.fr

Chaque module de formation de 30 minutes (a minima) lui permettra :
- d'appréhender les principales fonctionnalités de la solution via un parcours composé de vidéos interactives, d'activités et de mises en pratique ;
- de découvrir des usages possibles en classe avec des élèves ;
- de consulter des apports théoriques/didactiques à travers le regard d'un chercheur ;
- et enfin de partager sa propre expérience et ses usages de la solution avec une communauté d'enseignants !

tne.reseau-canope.fr
c'est aussi un site complet pour accompagner les enseignants des Territoires numériques éducatifs grâce à des contenus gratuits et à une offre de formation riche et unique en ligne, en présentiel ou en autoformation (vidéos, audios, etc.), actualisée et à consulter en toute liberté.

12 thématiques sont à découvrir :
- adaptez votre enseignement aux besoins éducatifs particuliers des élèves ;
- agir et apprendre dans un monde de données ;
- appréhendez les usages pédagogiques des matériels ;
- articulez le présentiel et le distanciel ;
- collaborez en équipe pédagogique ;
- découvrez la robotique et la programmation ;
- différenciez votre pédagogie ;
- encouragez les interactivités et la coopération entre élèves ;
- intégrez l'ÉMI dans vos séances pédagogiques ;
- intégrez le numérique dans les disciplines et les savoirs fondamentaux ;
- mettez en œuvre la classe inversée ;
- renforcez les liens de coéducation avec les parents.

Pour utiliser la plateforme TNE et accéder aux modules de formation :
- se munir de son adresse académique valide ;
- créer son compte sur tne.reseau-canope.fr (rattaché à son établissement scolaire ou son département) ;
- découvrir les solutions disponibles par discipline et/ou niveaux d'enseignement ;
- suivre le module de formation inhérent pour activer la solution dans le médiacentre EduGAR ou dans son ENT ;
- utiliser la solution en classe avec ses élèves !

Description des solutions lauréates par thèmatiques

1

Gestes professionnels : s'organiser, collaborer et échanger
avec ses pairs, préparer ses cours, personnaliser, différencier, évaluer

La Bibliothèque One

46 000 licences

ÉDITÉ PAR open digital education

La Bibliothèque est un espace d'inspiration et de coopération dédié aux enseignants. Ils peuvent, à l'aide de suggestions, du moteur et des filtres de recherche parcourir un vaste catalogue d'activités conçues et partagées par les enseignants.

POPLAB

40 250 licences

ÉDITÉ PAR LDE Rendre les choses simples

Poplab permet la conception de séquences d'apprentissage personnalisables, multimédias, à partir de contenus existants, de ressources inclues dans Poplab ou à partirde recherches personnelles.

éducadhoc

Votre espace numérique éducatif

17 250 licences

ÉDITÉ PAR hachette LIVRE

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.

pearltrees

11 500 licences

ÉDITÉ PAR pearltrees

Pearltrees permet de collecter tous types de ressources web et multimédia, de les organiser, de les personnaliser et enfin de partager l'ensemble ou une partie seulement avec d'autres utilisateurs : enseignants ou élèves.

Enseigner à l'école maternelle les savoirs fondamentaux

HISTOIRES ET NOMBRES MATERNELLE

RETZ

ÉDITÉ PAR Le sens de la pédagogie

7 200 licences

Histoires et Nombres se présente sous la forme d'une seule WebApp composée de deux modules différents : Histoires à calculer et Anim'histoires. Par son approche basée sur la mobilisation du langage oral, Histoires et Nombres contribue à stimuler et structurer le langage des élèves. Les deux modules sont construits pour favoriser la communication, raconter, se souvenir, expliquer, proposer des solutions, écouter, etc. en proposant une histoire, renouvelée à chaque situation.

Les Contes Numériques

ZOUM+

ÉDITÉ PAR éditions JOCATOP expert en supports pour l'école

6 300 licences

Les Contes numériques permet de travailler les contes traditionnels (10 contes) au travers de différents types d'exercices (histoires mélangées, images manquantes, images à réparer, mémory,...). Zoum + propose 4 modules : Structuration de l'espace, Numération, lettres et mots, conscience phonologique. Pour chaque modules 12 activités ludiques sont proposées et un petit personnage, Zoum, accompagne les élèves et les guide à travers des parcours adaptés à leur niveau.

PreSchool AppLINOU

ÉDITÉ PAR LearnEnjoy

4 500 licences

PreSchool accompagne l'élève de maternelle dans ses premiers apprentissages scolaires : tris, premiers tracés, construction du nombre, reconnaissance des lettres, etc.
Plus de 10 000 ressources sont proposées et peuvent s'utiliser dans des parcours adaptatifs, en classe de façon guidée ou en autonomie.

AppLINOU est une application numérique pédagogique d'apprentissage et d'entrainement. Elle est 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 de maternelle dans leurs apprentissages au quotidien en toute autonomie.

Enseigner à l'école maternelle (arts visuels / vivre ensemble / comprendre le monde numérique)

WWW.LILI.COOL

ÉDITÉ PAR WWW.LILI.COOL

7 200 licences

Lili est une application à destination des enseignants qui a vocation à développer les compétences socio-comportementales des enfants. Elle permet d'installer le calme, de développer la concentration, de stimuler la coopération entre élèves en travaillant sur la gestion des émotions, la confiance à l'oral et le vivre ensemble.

bayard milan

ÉDITÉ PAR bayard milan

6 300 licences

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'Edouard 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.

DIPONGO
Accompagne Edgar dans ses aventures !

kokoro lingua

ÉDITÉ PAR LDE
Rendre les choses simples

4 500 licences

Avec Dipongo, l'élève doit réaliser des créations dans le monde réel pour faire évoluer des histoires interactives. La narration propose des défis à l'élève qui doit réaliser une création pour y 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.

4 Enseigner en cycles 2 et 3 les savoirs fondamentaux

ÉduGO!

CYCLES 2 ET 3
par Belin et Tactileo

ÉDITÉ PAR tactileo Belin: ÉDUCATION

20 400 licences

ÉduGO ! est une solution numérique éducative qui propose et regroupe des ressources conformes aux programmes scolaires 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. Edugo ! permet également d'accèder aux outils mathématiques Cabri Express ainsi qu'au site Edito, une plateforme collaborative de lecture et d'écriture créative.

tactimalin

ÉDITÉ PAR édumalin tactileo

17 850 licences

La plateforme TactiMalin propose des parcours en Français, Mathématiques et Éducation morale 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 de LearnEnjoy.

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,

ÉDITÉ PAR lalilo Plume,

7 650 licences

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. Centrée autour de la production d'écrits, Plume 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

créé par bordas

ÉDITÉ PAR bordas

5 100 licences

La solution SNÉ BORDAS C2C3 propose aux enseignants un ensemble structuré de ressources granulaires (couvrant toutes les notions du programme) pour étayer leur enseignement et entraîner leurs élèves, en classe ou en autonomie. Elle s'appuie sur une plateforme qui permet de gérer les contenus et ressources de manière fine et de proposer des parcours adaptatifs en Français et en Mathématiques.

5 Enseigner en cycles 2 et 3 (LVE / humanités numérique / enseignements artistiques / sciences et technologie)

tactimalin

ÉDITÉ PAR édumalin tactileo

20 400 licences

La plateforme 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.

TRALALERE

ÉDITÉ PAR TRALALERE

17 850 licences

Tralalère propose un ensemble de ressources numériques intégrées dans une plateforme LMS avec notamment : I Love English Anglais et Espagnol (langue vivante étrangère), Code-Decode 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

ÉDITÉ PAR Groupe éduclever

7 650 licences

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.

bayard milan

ÉDITÉ PAR bayard milan

5 100 licences

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).

Enseigner en cycle 4
les savoirs fondamentaux

#Cabri STEAM COLLÈGE

ÉDITÉ PAR CABRILOG *Réussir en Maths & Sciences*

12 800 licences

#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.

ÉduGO! COLLÈGE par Belin et Tactileo

ÉDITÉ PAR tactileo Belin ÉDUCATION

11 200 licences

Edugo ! est un ensemble de ressources numériques granulaires éditées par Maskott et Belin et accessible via la plateforme Tactiléo. 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.

tactimalin

ÉDITÉ PAR édumalin tactileo

8 000 licences

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

7 Enseigner en cycle 4 (LVE / Enseignements artistiques / Humanités numériques / Sciences et technologie/ EDD)

12 800 licences

flashenseigno

ÉDITÉ PAR GROUPE educlever

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.

11 200 licences

studytracks®

ÉDITÉ PAR studytracks®

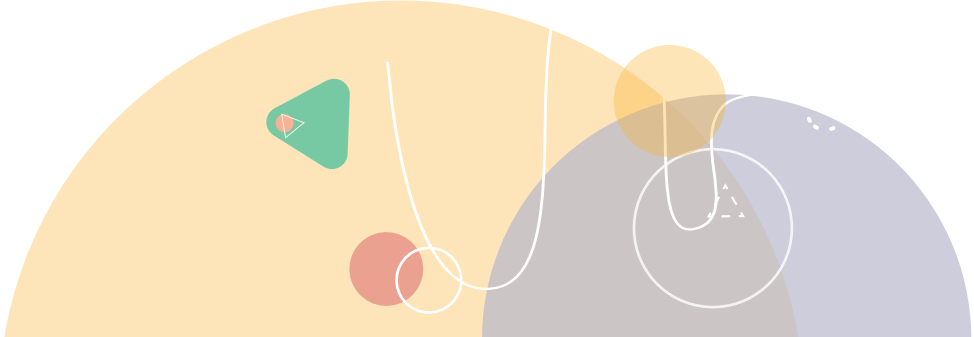
Studytracks est une application pédagogique qui permet aux élèves de réviser en chansons. 1 800 titres sont disponibles en anglais et en français. Les textes des chansons sont écrits par une équipe d'enseignants et les titres sont enregistrés par des artistes professionnels, bien connus des jeunes.

8 000 licences

bayard milan

ÉDITÉ PAR bayard milan

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



Enseigner en lycée (général, technologique et professionnel) les savoirs fondamentaux

lelivrescolaire.fr
Éditeur de manuels scolaires collaboratifs et innovants

ÉDITÉ PAR lelivrescolaire.fr Éditeur de manuels scolaires collaboratifs et innovants

14 000 licences

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

tactimalin

ÉDITÉ PAR édumalin tactileo maskott

12 250 licences

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

ÉduGO! LYCÉE par Belin et Tactileo

ÉDITÉ PAR tactileo maskott Belin ÉDUCATION

8 750 licences

Edugo ! est un ensemble de ressources numériques granulaires éditées par Maskott et Belin et accessible via la plateforme Tactiléo. 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.

Enseigner en lycée (général, technologique et professionnel – LVE / Enseignements artistiques / Humanités numériques / Sciences et technologie / EDD)

#Cabri STEAM LYCÉE

ÉDITÉ PAR CABRILOG *Réussir en Maths & Sciences*

14 000 licences

#Cabri STEAM Lycée est une solution pour enseigner les STEM (Science Technology, Engineering et Mathematics) avec des ressources et des outils regroupés dans un laboratoire interactif.

tactimalin

ÉDITÉ PAR édumalin tactileo

12 250 licences

Tactimalin propose des ressources et parcours en Langues Vivantes Étrangères (LVE), enseignements artistiques, culture et spécialités numériques, sciences au Lycée 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. 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.

wooflash

ÉDITÉ PAR wooclap

8 750 licences

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.

École inclusive et numérique (premier et second degré)

TRALALERE

ÉDITÉ PAR TRALALERE

46 000 licences

Inclus'ive propose un dispositif complet de formation et d'accompagnement des enseignants sur ces thématiques avec : différents 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, Wisdom, Tout s'arrange, J'aime Lire Dys...)

tactimalin

ÉDITÉ PAR édumalin tactileo

40 250 licences

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 Edumalin (SEGPA/CAP) ;
des ressources Hatier (FLE/FLESCO) ; l'application Kaligo (graphie pour élèves allophones).

PreSchool & School

ÉDITÉ PAR LearnEnjoy

17 250 licences

PreSchool (cycle 1) et School (cycle 2) sont deux applications proposées par une équipe pluridisciplinaire composée d'enseignants, de psychologues, d'orthophonistes, de psychomotriciens... Le programme scolaire est décomposé en micro-compétences, présenté selon des modalités variées, notamment pour favoriser la manipulation et permettre aux enfants avec ou sans particularité développementale d'apprendre à leur rythme.

Kardi

ÉDITÉ PAR cantoo scribe kaligo CABRILOG Réussir en Maths & Sciences

11 500 licences

Au travers d'une plateforme agrégatrice, 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)

À propos des partenaires

Secrétariat général pour l'investissement (SGPI) : il est chargé, sous l'autorité du Premier ministre, d'assurer la cohérence et le suivi de la politique d'investissement de l'État à travers le déploiement du plan France 2030. Annoncé par le Président de la République le 12 octobre 2021, ce plan inédit capitalise sur les acquis des Programme d'investissements d'avenir (PIA), et notamment du PIA 4 doté de 20 milliards d'euros qu'il intègre et dépasse dans les ambitions et les moyens.
Au total, France 2030 mobilise 54 milliards d'euros pour transformer durablement des secteurs clefs de notre économie (énergie, hydrogène, automobile, aéronautique ou encore espace) par l'innovation technologique et l'industrialisation, et positionner la France non pas seulement en acteur, mais bien en leader du monde de demain. Le SGPI assure également l'évaluation socio-économique des grands projets d'investissement public.
Plus d'informations sur : france2030.gouv.fr
www.gouvernement.fr/secretariat-general-pour-l-investissement-sgpi
@SGPI_avenir

La Banque des Territoires est l'opérateur national du dispositif Territoires Numériques Éducatifs. Ses trois principales missions sont d'assurer le rôle d'opérateur financier au service des territoires, d'animer le réseau des porteurs du projet et également d'assurer l'évaluation de ce démonstrateur.

Positionné au cœur des enjeux de la transformation numérique de l'éducation, Réseau Canopé, missionné par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse assure la formation de chaque enseignant, tout au long de la vie. Dans le cadre des Territoires Numériques Éducatifs, l'opérateur prend en charge l'axe national de formation des enseignants, la mise à disposition de solutions numériques éducatives ainsi que la production de ressources de formation.

Le Groupement d'Intérêt Public « Trousse à Projets » a pour but d'encourager et faciliter la mise en œuvre de projets pédagogiques et éducatifs, l'ouverture de l'école sur son environnement et le développement de partenariats.
Au sein du projet TNE, la Trousse à Projets est pilote national du volet « Parentalité », qui s'articule autour de deux objectifs : acculturer toutes les familles au numérique éducatif, quel que soit leur capital culturel et matériel initial, tout particulièrement les familles les plus fragiles.
Faire émerger, vivre et partager une culture commune de la parentalité et de l'inclusion numérique.

SOLUTIONS NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES - RÉSEAU CANOPÉ

Caroline Tartary,
Cheffe de projets Solutions numériques éducatives
caroline.tartary@reseau-canope.fr

Audrey Hoarau,
Coordinatrice de projets TNE
audrey.hoarau@reseau-canope.fr

© Réseau Canopé - Juin 2022