



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

TERRITOIRES  
NUMÉRIQUES  
ÉDUCATIFS



OFFRE RÉSEAU CANOPÉ TNE  
**Formations & solutions  
numériques éducatives**

**1er & 2nd degrés**

[tne.reseau-canope.fr](https://tne.reseau-canope.fr)

Le dispositif **Territoires numériques éducatifs (TNE)** déploie des équipements, ressources et solutions numériques, ainsi que des dispositifs de formation à destination des professeurs, de la maternelle au lycée, et des parents. Il a pour objectifs de répondre aux impératifs de la continuité pédagogique, de la réduction de la fracture numérique, de l'innovation et de la transformation de notre système éducatif.

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.

Elle est opérée par la Banque des territoires avec les collectivités partenaires, les académies, la Trousse à projets et Réseau Canopé.

La plateforme TNE :

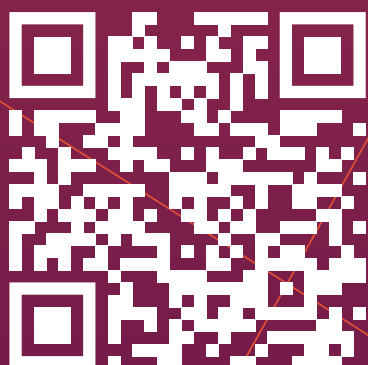
<https://tne.reseau-canope.fr>

Accès :

J'enseigne dans un département TNE

En 2024, 12 départements sont éligibles à TNE :  
l'Aisne, les Bouches-du-Rhône, le Cher, la Corse, le Doubs, le Finistère,  
la Guadeloupe, l'Hérault, l'Isère, le Val-d'Oise, la Vienne et les Vosges.

Je me connecte avec mon identifiant académique  
ou Réseau Canopé.



# Formations

**Les modules de formation TNE** durent 1 à 2 heures. Certains peuvent s'effectuer 100 % en autoformation et d'autres peuvent inclure un temps de webinaire à suivre en direct.

Cette offre s'articule autour de deux axes :

- **Les usages pédagogiques des matériels numériques utilisés en classe**
- **L'enseignement et la culture numérique**

[tne.reseau-canope.fr](https://tne.reseau-canope.fr)



**Formations**

# USAGES PÉDAGOGIQUES DES MATÉRIELS NUMÉRIQUES

## OpenBoard, ActivInspire, lolaos : des apprentissages collaboratifs avec le tableau interactif de la classe

Enseignants tous niveaux

Au travers d'exemples pédagogiques transférables, ces modules de formation ont pour objectif de présenter les principales fonctionnalités des logiciels OpenBoard, ActivInspire et lolaos afin d'intégrer l'usage du tableau interactif dans sa pratique quotidienne et d'identifier les plus-values pédagogiques.

OpenBoard

ActivInspire

lolaos

## Blue-Bot, de la prise en main aux activités de classe

Cycle 1

Cycle 2



Dans ce module, l'objectif est de travailler l'espace et d'autres éléments connexes tels que le lexique, la langue orale ou encore le dénombrement au moyen d'un automate : le Blue-Bot. Il abordera également les plus-values de la robotique éducative.

## Le visualiseur : utilisations et pratiques pédagogiques en classe

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module permet de découvrir des usages simples du visualiseur en classe. Il aide notamment à prendre en main l'outil et à identifier et analyser ses différents usages pédagogiques.

## Programmation des déplacements d'un personnage à l'écran avec ScratchJr

Cycle 1

Cycle 2



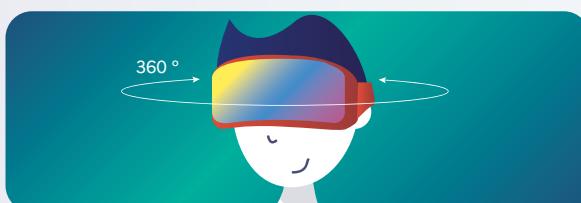
Ce module propose de s'approprier des connaissances de base en programmation informatique, en réponse aux exigences des programmes concernant une partie du domaine Mathématiques > Espace et géométrie.

## Premiers usages pédagogiques de la réalité virtuelle

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module de découverte a pour objectif d'identifier les plus-values pédagogiques de la réalité virtuelle et les clés de sa mise en œuvre. L'enjeu final est de réaliser une première visite virtuelle à 360°, visible avec ou sans casque de réalité virtuelle.

# USAGES PÉDAGOGIQUES DES MATÉRIELS NUMÉRIQUES

## Enseigner et apprendre au quotidien avec un ENT dans le premier degré

Cycle 3



Ce module propose des pistes pédagogiques pour utiliser l'ENT au quotidien en favorisant les apprentissages des élèves. Il s'appuie sur une situation de production d'écrit en cycle 3. Il nécessite d'avoir déjà à disposition un Espace Numérique de Travail où les élèves ont un identifiant et un mot de passe et de connaître déjà l'environnement de son ENT.

## À la découverte de la webradio

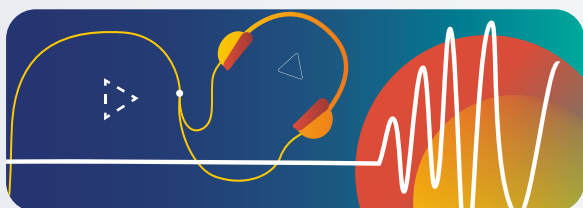
Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module a pour objectif de sensibiliser à la pratique radiophonique en classe et permettra de maîtriser les principales étapes pour développer un projet simple de radio scolaire. Les élèves pourront ainsi mieux s'intégrer dans un monde numérique et médiatique.

## Le podcast en classe : de l'écriture à l'habillage sonore

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

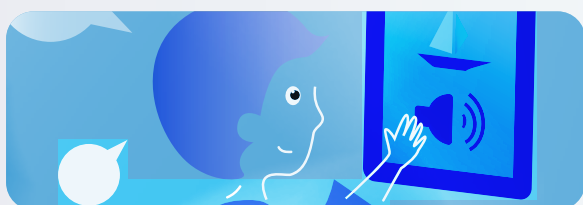
Lycée



Plongez dans l'univers du podcast scolaire ! Ce second module sur la thématique de la webradio vous guidera dans le processus de création de podcasts avec vos élèves. Il est recommandé de suivre le module « À la découverte de la webradio » en premier, mais les deux modules sont indépendants.

## Langage et numérique en maternelle

Cycle 1



Ce module aborde l'utilisation d'outils numériques pour récolter des traces à partir d'une situation de sortie de classe. Ces traces permettront ensuite, à travers des dispositifs pédagogiques, de construire un récit de l'événement et donc de travailler des compétences langagières spécifiques.

## L'ENI au service de la maîtrise de la langue (formateurs)

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Ce module permet d'appréhender l'intégration de l'écran numérique interactif (ENI) dans le cadre d'activités de maîtrise de la langue dans le premier degré. L'enjeu y est d'y apprendre les fonctionnalités de l'ENI et de connaître des outils logiciels permettant de créer des supports d'activités.

## La robotique sans robot ni ordinateur

Cycle 1

Cycle 2



L'enjeu de ce module est de découvrir et d'apprendre à communiquer avec un robot, joué par les élèves eux-mêmes. À travers une expérience à vivre, les élèves se rendent compte qu'il faut utiliser un langage spécifique afin que la machine puisse obéir aux instructions que l'humain lui donne.

# USAGES PÉDAGOGIQUES DES MATÉRIELS NUMÉRIQUES

## À la découverte de la webTV

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Découvrez les clés de la WebTV en classe : un module concret pour lancer facilement un projet créatif et collaboratif avec vos élèves !

## Premiers usages de la tablette en classe

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée

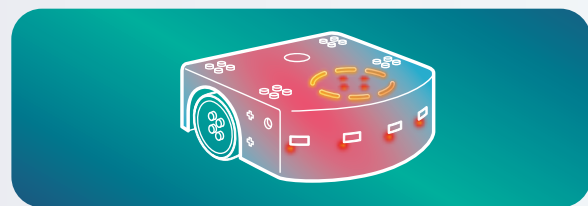


Vous avez des tablettes en classe et souhaitez en faire un véritable outil pédagogique ? Ce module vous aide à maîtriser les usages essentiels, dans le respect du droit d'auteur et du RGPD, pour enrichir vos pratiques avec les fonctionnalités natives.

## À la découverte de Thymio

Cycle 2

Cycle 3



Avec des ressources claires et des activités concrètes, apprenez à exploiter tout le potentiel du robot Thymio. Vous découvrirez comment cet outil ludique et éducatif peut enrichir vos séquences pédagogiques et stimuler une approche active, collaborative et engageante en classe.

# ENSEIGNEMENT ET CULTURE NUMÉRIQUE

## Numérique et EBEP : Conception ou adaptation de supports d'apprentissage accessibles à tous

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module permet de voir comment, grâce aux outils numériques, il est possible de concevoir ou d'adapter les supports d'apprentissage pour qu'ils deviennent accessibles à tous. Une méthode d'identification des besoins des EBEP et d'analyse de l'accessibilité des contenus pédagogiques seront présentés.

## Différencier avec le numérique : pourquoi, pour qui, comment ?

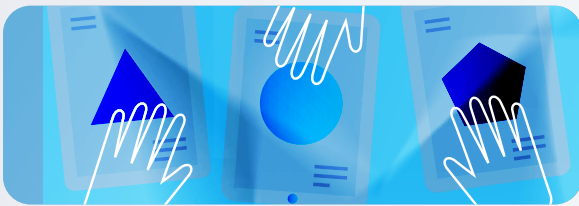
Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module propose d'aborder la différenciation comme une posture de l'enseignant, à travers le prisme de la Conception Universelle des Apprentissages. Il s'agit de prendre en compte les besoins de tous les élèves afin de proposer des situations pédagogiques différenciées à l'aide d'outils numériques..

## Le numérique pour favoriser la motivation des élèves

Cycle 4



Cette formation permet de comprendre comment motiver les élèves en classe et en dehors de la classe afin que ces derniers s'engagent dans leurs apprentissages.

## Orthographe et numérique : écrire juste, c'est possible

Cycle 2

Cycle 3



Ce module propose de partir d'une situation de classe mettant en relief des problématiques autour de l'orthographe pour essayer d'identifier les compétences qui manquent aux élèves et pourquoi ils ne les maîtrisent pas. Il explore ensuite ce qu'un outil numérique et l'usage qui peut en être fait pourrait apporter.

## Le plan de travail pour développer l'autonomie des élèves

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Cette formation permet de découvrir les grands principes et les intérêts du plan de travail pour favoriser l'autonomie des élèves et la personnalisation des apprentissages.

# ENSEIGNEMENT ET CULTURE NUMÉRIQUE

## Les communs numériques : un numérique éducatif pour tous et toutes

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module de formation permet de mener une réflexion sur les usages d'outils numériques libres dans le cadre d'une communauté de création, d'utilisation et de partage. On y découvre le concept de Communs numériques, des ressources éducatives libres et des pistes pour les utiliser en classe.

## Forme scolaire et numérique

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module de formation aborde le sujet de la forme scolaire en prenant appui sur les outils numériques. On y découvre le concept de forme scolaire, on analyse sa pratique, et on trouve des pistes pour concevoir un projet d'action sur la forme scolaire.

## Une consigne bien pensée pour bien différencier

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



Ce module propose de découvrir comment bien penser la consigne des exercices que l'on donne à ses élèves. De sa conception à sa diffusion, la production de la consigne comporte plusieurs étapes qui seront étudiées avant de présenter les outils numériques qui peuvent être utilisés.

## Des outils numériques au service de la résolution de problèmes

Cycle 4



Ce module permet d'appréhender l'intégration du numérique au service de l'enseignement de la résolution de problèmes mathématiques au collège. À travers la résolution d'un problème de nature géométrique, nous déterminerons comment choisir, adapter ou concevoir des activités d'apprentissages en utilisant de manière pertinente les outils numériques.

## Adapter ses pratiques d'évaluation grâce au numérique

Cycle 2

Cycle 3



Ce module de formation permet de faire le point sur la notion d'évaluation et de voir comment l'intégrer en amont dans une démarche d'enseignement. Un zoom sera fait sur l'évaluation formative et sur les feedbacks à apporter aux élèves. On y découvre des outils numériques qui permettent d'opérer ce type d'évaluation avec la perspective d'une mise en œuvre dans la classe.

# ENSEIGNEMENT ET CULTURE NUMÉRIQUE

---

## Mixité, orientation et numérique : vers une égalité filles-garçons

Cycle 4 Lycée



Ce module a pour objectif de découvrir les problématiques liées la mixité et l'orientation dans les filières du numérique et plus largement les filières scientifiques. On y identifie les freins et les obstacles à une plus grande mixité dans ces filières et on y découvre des actions possibles à mettre en place en classe.

## Enseigner avec les données

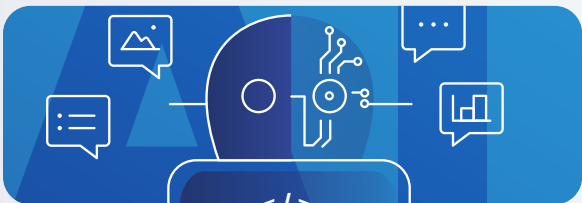
Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4 Lycée



Cette formation donne les clés pour comprendre les concepts de base, afin d'agir dans un monde de données. Elle permet d'acquérir les compétences nécessaires pour intégrer ces approches dans les disciplines et les « éducations à » (EDD, EMI, EMC...).

## Comprendre et enseigner les bases de l'intelligence artificielle

Cycle 3 Cycle 4 Lycée



Cette formation aborde les définitions de l'IA, son évolution historique, les distinctions entre les différents types d'IA et présente des mises en œuvre concrètes en classe.

## Le numérique pour enrichir les apprentissages en EPS

Cycle 3 Cycle 4 Lycée



Et si le numérique devenait un véritable levier pédagogique en EPS ? Ce module vous propose d'explorer des usages concrets et raisonnés du numérique pour enrichir vos pratiques d'enseignement, suivre les apprentissages de vos élèves et faciliter l'organisation des séances.

# Solutions numériques éducatives à utiliser en classe

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

[tne.reseau-canope.fr](http://tne.reseau-canope.fr)



Ressources numériques



ordinateur



tableau numérique interactif



tablette tactile



tablette + stylet



microphone



écouteurs ou enceintes





matériel principal



autre matériel optionnel



utilisation connectée



utilisation hors ligne après connexion

## TOUS CYCLES

### GESTES PROFESSIONNELS ET COLLABORATION ENTRE PAIRS

|  |                 |   |
|--|-----------------|---|
|  | La Bibliothèque | <b>La Bibliothèque ONE</b> est un espace d'inspiration et de coopération entre enseignants proposant un vaste catalogue d'activités.  |
|  | Pearltrees      | <b>Pearltrees</b> permet de collecter des ressources, de les organiser, de les personnaliser et de les partager entre enseignants et/ou élèves.   |
|  | PopLab          | <b>Poplab</b> propose 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       | <b>Éducadhoc</b> 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 (Tralalère)<br>Cogito'z<br>Ikigai<br>J'aime lire Dys<br>Cartable Fantastique | <b>Inclusive</b> 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, Ikigai et Cogito'Z.   |
|  | Edumalin<br>Hatier<br>Maskott  | <b>Tactimalin</b> 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).   |
|  | Preschool<br>School  | <b>PreSchool (cycle 1) et School (cycle 2)</b> 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.                                     |
|  | Kaligo Dys<br>Cantoo Scribe<br>Cabrilog  | <b>La plateforme Kardi</b> regroupe 3 solutions inclusives :<br><b>Kaligo Dys</b> : pour l'apprentissage du langage écrit et du geste graphomoteur ;<br><b>Cantoo Scribe</b> : un cahier numérique permettant à l'élève de noter ses cours avec une palette d'outils applicatifs ;<br><b>Cabrilog</b> : pour réussir en mathématiques et en sciences. |



matériel principal



autre matériel optionnel



utilisation connectée



utilisation hors ligne après connexion

# 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.



Zoom +

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**.





matériel principal



autre matériel optionnel



utilisation connectée



utilisation hors ligne après connexion

## CYCLES 2 & 3

### FONDAMENTAUX

CYCLES 2 ET 3  
par Belin et Tactileo

Cabri Express

Édito

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.



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

**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

**Plume** est centrée autour de la production d'écrits et propose des histoires de littérature jeunesse et classique à compléter.



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



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

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 (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.



CYCLES 2 &amp; 3

1 jour 1 actu

Curionaute des sciences

Récréation collection

**Bayard Cycle 2 et 3** propose 3 ressources :

**1jour1actu** culture et humanités numériques;  
**Curionauts des sciences** sciences et technologie, éducation au développement durable;  
**Récréations Collection** enseignements artistiques.





matériel principal



autre matériel optionnel



utilisation connectée



utilisation hors ligne après connexion

# COLLÈGE

## FONDAMENTAUX



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.



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.



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 (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** 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.



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** 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.





matériel principal



autre matériel optionnel



utilisation connectée



utilisation hors ligne après connexion

# 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.



### 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 Vittascience.



### 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



### 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.



### 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 Vittascience et aux ressources dynamiques en mathématiques Cabri.



### 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.



# COMMANDES & ACCÈS

sur la plateforme [tne.reseau-canope.fr](https://tne.reseau-canope.fr)

## 1 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<sup>(1)</sup>), les classes et le nombre total d'élèves concernés.

## 2 Ma demande est envoyée.



- La solution est livrée par l'éditeur dans le GAR<sup>(2)</sup> 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.

## 3 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.

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

<sup>(1)</sup> 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).

<sup>(2)</sup> 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.

# CONTACT



[support-tne@reseau-canope.fr](mailto:support-tne@reseau-canope.fr)



Pour connaître toute l'actualité TNE,  
suivez l'atelier de votre département :  
[facebook.com/canope+n° de votre département](https://facebook.com/canope+n° de votre département)

Les 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.