



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

TERRITOIRES
NUMÉRIQUES
ÉDUCATIFS



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

2nd degré

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



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

Le visualiseur : utilisations et pratiques pédagogiques en classe

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.

Premiers usages pédagogiques de la réalité virtuelle

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



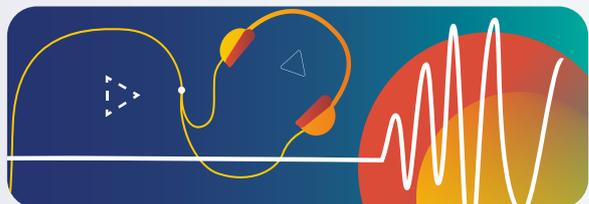
Ce module de découverte a pour objectif d'identifier les plus-values pédagogiques de la réalité virtuelle et les clés de sa mise en œuvre. L'enjeu final est de réaliser une première visite virtuelle à 360°, visible avec ou sans casque de réalité virtuelle.

À la découverte de la webradio

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.

À VENIR

- À la découverte de Thymio
- À la découverte de la Web TV
- Le podcast en classe : de l'écriture à l'habillage sonore
- La tablette à l'école : quels usages pour quelles plus-values ?

ENSEIGNEMENT ET CULTURE NUMÉRIQUE

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

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 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.

Le plan de travail pour développer l'autonomie des élèves

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.

Les communs numériques : un numérique éducatif pour tous et toutes

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.

ENSEIGNEMENT ET CULTURE NUMÉRIQUE

Forme scolaire et numérique

Cycle 3

Cycle 4

Lycée



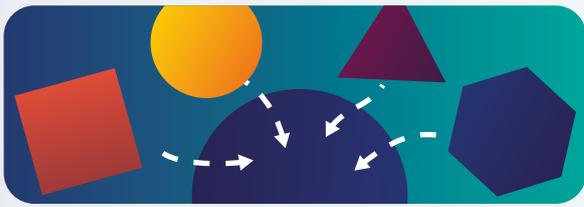
Ce module de formation aborde le sujet de la forme scolaire en prenant appui sur les outils numériques. On y découvre le concept de forme scolaire, on analyse sa pratique, et on trouve des pistes pour concevoir un projet d'action sur la forme scolaire.

Une consigne bien pensée pour bien différencier

Cycle 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.

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 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...).

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



Ressources numériques

TOUS CYCLES

GESTES PROFESSIONNELS ET COLLABORATION ENTRE PAIRS

	La Bibliothèque	La Bibliothèque ONE est un espace d'inspiration et de coopération entre enseignants proposant un vaste catalogue d'activités.
	Pearltrees	Pearltrees permet de collecter des ressources, de les organiser, de les personnaliser et de les partager entre enseignants et/ou élèves.
	PopLab	Poplab 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	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 (Tralalère)	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, Ikigai et Cogito'Z.
	Cogito'z	
	Ikigai	
	J'aime lire Dys	
	Cartable Fantastique	
	Edumalin	Tactimalin offre une plateforme de ressources pédagogiques. Les contenus sont granulaires et peuvent être structurés, personnalisés et enrichis par les enseignants.
	Hatier	Dans cette offre sont proposés : des parcours Edumalin (Segpa/CAP), des ressources Hatier (FLE/Flesco).
	Maskott	
	Preschool	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.
	School	
	Kaligo Dys	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 mathématiques et en sciences.
	Cantoo Scribe	
	Cabrilog	

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.

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

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⁽¹⁾), les classes et le nombre total d'élèves concernés.

2 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.

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.

⁽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.

CONTACT



support-tne@reseau-canope.fr



Pour connaître toute l'actualité TNE,
suivez l'atelier de votre département :
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.