



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS



MARCHÉ NATIONAL

## Solutions numériques éducatives

Présentation des solutions  
Calendrier prévisionnel des sorties  
Pas à pas pour l'enseignant

Lycée



BANQUE des  
TERRITOIRES



RÉSEAU-CANOPE.FR  
CANOPÉ  
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

TRousse  
PROJETS

# Présentation des solutions par thématiques

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



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



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



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



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



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



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. 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.



ÉDITÉ PAR



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.



## Enseigner en lycée (général, technologique et professionnel – LVE / enseignements artistiques / humanités numériques / sciences et technologie / EDD)

#Cabri **STEAM**  
LYCÉE

ÉDITÉ PAR



**CABRI**LOG  
Réussir en Maths & Sciences

#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.



tacti  
malin

ÉDITÉ PAR



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. 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**

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 (premier et second degré)

**inclusive**  
par **TRAJALERE**

ÉDITÉ PAR

**TRAJALERE**

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...).



tacti  
malin

ÉDITÉ PAR

**édumalin** 

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) ; l'application Kaligo (graphie pour élèves allophones).



Pre**School** & **School**

ÉDITÉ PAR

LearnEnjoy



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 et 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

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).



# Calendrier prévisionnel \* des sorties

\*Sous réserve que les solutions soient accessibles par le GAR

Lycée

École  
numérique  
et inclusive

Gestes  
professionnels

OCT 22

School

pearltrees

Pre School

NOV 22

#Cabri STEAM  
LYCÉE

La Bibliothèque  
one

wooflash

POPLAB

DEC 22

tacti  
malin

JAN 23

flashenseigno

inclusive  
par TRAJAÏERE

FEV -  
MAR 23

ÉduGO!  
LYCÉE  
par Belin et Tactileo

tacti  
malin

éducadhoc  
Votre espace numérique éducatif

lelivrescolaire.fr  
Éditeur de manuels scolaires collaboratifs et innovants

Kardi

Pas à pas pour l'enseignant

1

Je crée un compte sur

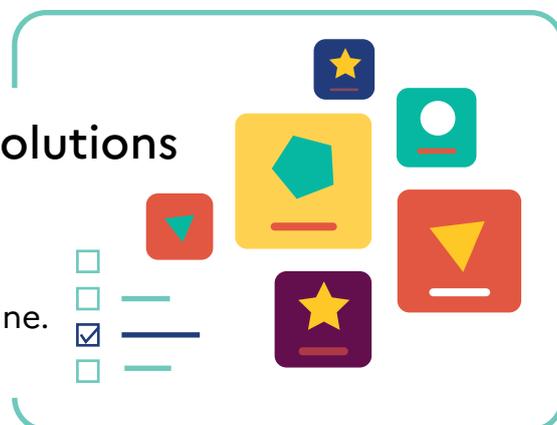
<https://tne.reseau-canope.fr>

— 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 pour obtenir une licence d'utilisation.\*

— Je m'inscris et participe à la formation.



\* Les licences sont financées et donc gratuites 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.



— 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<sup>\*(2)</sup>, et apparaît dans la console d'affectation.

— La licence est renouvelable tous les ans sur la durée du projet TNE.

7

## La solution est disponible dans le médiacentre GAR (via l'ENT ou EduGAR)



— 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" : 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.



SOLUTIONS NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES - RÉSEAU CANOPÉ

**Caroline Tartary,**  
Cheffe de projets Solutions numériques éducatives  
[caroline.tartary@reseau-canope.fr](mailto:caroline.tartary@reseau-canope.fr)

**Audrey Hoarau,**  
Coordinatrice de projets TNE  
[audrey.hoarau@reseau-canope.fr](mailto:audrey.hoarau@reseau-canope.fr)