



MINISTÈRES
ÉDUCATION
JEUNESSE
SPORTS
ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Direction du numérique
pour l'éducation

Ressources Numériques Éducatives

Quel paysage des ressources numériques éducatives institutionnelles au service de l'enseignement et des apprentissages ?

2024-2025

« DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES »

« Les compétences numériques sont essentielles à l'éducation, tant pour les apprentissages tout au long de la vie que dans l'exercice des droits et des devoirs. Elles constituent un jalon fondamental du cursus scolaire, de l'insertion professionnelle et de la vie citoyenne dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. »

L'École doit jouer un rôle déterminant dans l'appropriation d'une culture numérique responsable et éthique. De l'école au lycée, les programmes scolaires insistent sur la nécessité d'acquérir progressivement la maîtrise des compétences numériques. Tous les enseignements mobilisent des outils et des ressources numériques, contribuant ainsi au développement des compétences des élèves et à l'usage pertinent du numérique. »

« MIEUX ÉDQUER GRÂCE À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) »

« L'année 2024-2025 conduira [...] à élaborer une stratégie de l'éducation nationale sur l'intelligence artificielle, afin d'en tirer le meilleur parti en matière pédagogique, pour les élèves et pour les enseignants, et d'y former les élèves. »

« DES ÉTAPES POUR PRÉPARER L'AVENIR »

- « • Des formations à la disposition des enseignants pour comprendre les enjeux et les usages des IA en éducation (AI4T).*
- Échanger en équipe au sein des établissements sur l'évolution des pratiques d'évaluation et de devoirs.*
- Un nouveau programme de technologie du cycle 4 (5e, 4e et 3e) axé notamment sur une compréhension du fonctionnement des outils et dispositifs numériques (algorithmes, IA, etc.).*
- Le développement de nouveaux outils et de nouvelles fonctionnalités pour personnaliser les parcours d'apprentissage et les activités selon les besoins de chaque élève.*
- Un marché en préparation pour fournir aux enseignants des outils innovants et l'IA générative pour les aider dans leurs « gestes quotidiens » : préparation de cours, confection d'un scénario pédagogique interactif ou encore évaluation. »*

(Source : Dossier de presse : « L'École change la vie ! », septembre 2024, p. 60-63)

Depuis mars 2022, les acteurs de l'éducation – l'État, ses opérateurs, les collectivités, les éditeurs et les EdTech, les associations – ont conduit une réflexion stratégique sur le numérique pour l'éducation, en approfondissant et en enrichissant les propositions qui avaient émergé ces dernières années et notamment lors des états généraux du numérique pour l'éducation.

Cette réflexion se matérialise aujourd'hui par une vision stratégique commune du numérique pour l'éducation, dont les principaux bénéficiaires sont les enseignants, les élèves, leurs parents et plus globalement l'ensemble des équipes mobilisées dans les écoles et établissements, les personnels de direction et tous les agents du ministère en administration centrale ou dans les académies.

Un des axes de cette stratégie du numérique pour l'éducation pour la période 2023-2027 vise à fournir aux professeurs une offre claire pour leur **permettre de choisir et d'acquérir des outils et des ressources numériques au service de la réussite des élèves**. Il s'agit à la fois de tirer parti des innovations récentes, en particulier d'intelligence artificielle, mais aussi de permettre aux professeurs de créer, co-construire et partager eux-mêmes ces ressources sur des outils souverains, libres et communautaires, établis ainsi comme « communs numériques ».

Sélectionner, créer et gérer des ressources constituent un des domaines du cadre de référence des compétences numériques pour l'éducation (CRCN Édu). Il nous appartient d'encourager les usages de ces ressources numériques en proposant davantage de formations et d'accompagnement, afin que les enseignants puissent s'en saisir facilement et de manière la plus pertinente possible.

Les initiatives présentées ici permettent d'apprécier l'offre existante et à venir en matière d'outils et de ressources numériques impulsée ou soutenue par le ministère avec et dans les territoires.

A.	Impulser des innovations avec les acteurs industriels	4
A.1.	L'assistant <i>Captain Kelly</i>	5
A.2.	La solution Domino	6
A.3.	Partenariats d'innovation en intelligence artificielle (P2IA)	7
A.4.	Le service M.I.A. Seconde	8
A.5.	Les solutions TNE	9
A.6.	Le dispositif Édu-up	10
A.7.	Les labos de poche FizziQ.....	11
A.8.	Le programme TED-i	12
A.9.	L'offre Lumni Enseignement	13
A.10.	École, numérique et industrie (ÉNI).....	14
B.	Développer des « communs numériques »	15
B.1.	La plateforme Moodle Éléa	16
B.2.	Les outils apps.education.fr	17
B.3.	La Forge des communs numériques éducatifs	18
B.4.	PrimTux (communauté enseignante)	19
B.5.	MathALÉA (communauté enseignante).....	20
B.6.	L'encyclopédie participative Vikidia	21
B.7.	Capytale, académie de Paris.....	22
B.8.	RTP, académie de Limoges.....	23
B.9.	Calcul@tice, académie de Lille.....	24

A. Impulser des innovations avec les acteurs industriels

La direction du numérique pour l'éducation accompagne les fournisseurs de ressources numériques privés, tels que les éditeurs et les entreprises de l'EdTech, dans le but de garantir le respect du cadre institutionnel et améliorer l'efficacité des processus d'enseignement et d'apprentissage s'appuyant sur le potentiel du numérique éducatif.

Les acteurs privés apportent une diversité de ressources éducatives numériques, couvrant différents domaines, approches pédagogiques et niveaux d'apprentissage.

Accompagner ces entreprises permet de disposer d'un éventail plus large de ressources inclusives, adaptées aux besoins des enseignants et de tous les apprenants, en conformité avec les objectifs éducatifs et les programmes établis.

Il s'agit également de garantir le respect du cadre de confiance du ministère, notamment en mettant à disposition le gestionnaire d'accès aux ressources (GAR) qui permet à l'institution de s'assurer que les traitements de données personnelles sont limités et légitimes.

C'est aussi une opportunité pour l'École de bénéficier des dernières avancées en matière de technologies éducatives, telles que l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle ou encore la ludification, avec des solutions personnalisées et flexibles.

Enfin, travailler en partenariat avec des acteurs privés permet d'optimiser les investissements en bénéficiant de solutions clés en main, évitant ainsi la duplication des efforts et des coûts.

A.1. L'assistant *Captain Kelly*

Issu d'un marché public ministériel, l'assistant vocal *Captain Kelly* propose un ensemble d'activités courtes et variées pour enseigner et apprendre l'anglais à l'école élémentaire, et plus particulièrement au cycle 2. Conçue pour fonctionner sans connexion internet, cette application permet de travailler les connaissances lexicales et syntaxiques des élèves tout en développant leur compréhension orale et leur prononciation en anglais.

Avec plus de 300 activités adossées au Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL – niveau A1), *Captain Kelly* constitue un modèle linguistique de référence pour la classe et une aide pour le professeur, sans jamais se substituer à lui. Cet assistant vocal favorise la différenciation pédagogique.



Publics cibles : école élémentaire – du CP au CM2

« L'assistant vocal de la classe pour enseigner et apprendre l'anglais ! »

Application mobile et supports pédagogiques disponibles gratuitement en téléchargement pour tous les professeurs des écoles

Pour en savoir plus :

- Page éducol : <https://eduscol.education.fr/2974/enseigner-l-anglais-l-ecole-avec-captain-kelly>
- Page éditeur : <https://www.belin-education.com/captain-kelly>
- Parcours d'autoformation: <https://magistere.education.fr/f1189>
- Contact : dne-tn1@education.gouv.fr

A.2. La solution Domino

Issue d'un marché public ministériel, « Domino » contribue à l'acquisition des fondamentaux au cycle 2 par une pratique raisonnée du numérique éducatif. Cette solution est composée d'une banque de ressources prêtes à l'emploi et d'applications complémentaires en français et en mathématiques.



Elle est conçue pour favoriser une intégration raisonnée du numérique éducatif en lien avec les pratiques de classe les plus courantes : le professeur des écoles bénéficie de supports papier et numériques, des pistes d'activités permettant d'alterner la manipulation de matériel et le travail sur écran, pour passer de l'écran à l'ardoise ou au papier, et inversement.

Publics cibles : cycle 2 de l'école élémentaire (CP-CE1-CE2)

« Des usages numériques hybrides et raisonnés au service des fondamentaux »

Dès 2023, l'accès à Domino est gratuit pour toutes les classes de cycle 2 jusqu'en fin d'année scolaire 2026-2027

Pour en savoir plus :

- Page éducol : <https://eduscol.education.fr/3812/enseigner-les-fondamentaux-au-cycle-2-avec-domino>
- Page ressource : domino.education
- Contact : dne-tn1@education.gouv.fr

A.3. Partenariats d'innovation en intelligence artificielle (P2IA)

Marché public ministériel, le premier P2IA a déjà permis de développer cinq services numériques fondés sur différentes natures d'IA et de données, proposant des activités différenciées aux professeurs pour les besoins de chaque élève de cycle 2 (CP-CE2), en français et mathématiques.

PARTENARIAT d'INNOVATION en INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

En 2024-2025, c'est avec un second puis un troisième marché P2IA que le ministère ambitionne cette fois de couvrir successivement les

cycles 3 et 4. Il s'agit d'impulser la conception de tous nouveaux services avec IA pour contribuer à renforcer l'apprentissage des fondamentaux (français et mathématiques), mais aussi pour bénéficier du potentiel de ces technologies au service des langues vivantes (anglais, allemand, espagnol, italien).

La spécificité d'un P2IA est de reposer sur une démarche de co-construction rassemblant aussi bien les enseignants et leurs élèves que les fournisseurs privés de ressources numériques et des laboratoires de recherche.

Financées par le plan « France 2030 », ces actions s'inscrivent dans les attendus de la « Stratégie nationale IA » du pays et entrent en cohérence avec les recommandations de la mission « exigence des savoirs ». Elles participent à l'acculturation des enjeux de l'IA en éducation pour les professeurs, les élèves et leurs familles.

Publics cibles : cycle 2 de l'école élémentaire (CP-CE1-CE2) actuellement, puis cycles 3 et 4 à partir de 2025

« Des services numériques d'assistance fondés sur l'IA offrant des conseils et des suggestions aux enseignants, des activités différenciées aux élèves suivant leurs besoins ainsi qu'un suivi précis de leurs progrès. »

Déjà disponible pour le cycle 2 : 2 services en français (« Lalilo » ; « Navi ») et 3 services en maths (« Adaptiv'math » ; « Mathia » ; « Smart enseigno »).

De nouveaux services à venir à partir de 2025 pour les cycles 3 et 4.

Pour en savoir plus :

- Page éducol : <https://eduscol.education.fr/1911/l-intelligence-artificielle-pour-accompagner-les-apprentissages-des-fondamentaux-au-cycle-2>
- Contacts : p2ia@education.gouv.fr

A.4. Le service M.I.A. Seconde

Issu d'un marché public ministériel, « M.I.A.* Seconde » (*Modules Interactifs Adaptatifs) est un service de remédiation et d'accompagnement en mathématiques et en français destiné aux classes de seconde. Fondée sur des algorithmes d'IA dits « adaptatifs », la ressource exploite les traces d'activité de l'élève pour proposer des parcours d'exercices personnalisés en fonction de son niveau dans un domaine donné.



Disponible à partir des téléphones et de l'ENT des lycéens, cette application doit participer à la transformation des pratiques pédagogiques et de l'organisation du temps de travail des élèves, notamment dans l'articulation des différentes temporalités et des différents lieux d'éducation, de formation et d'apprentissage : usages en établissement et hors temps scolaires (à domicile, en mobilité).

Publics cibles : élèves de 2^{de} ; enseignants de français et de mathématiques (voies générale, technologique et professionnelle)

« Un transfert des recherches issues des sciences cognitives en français et en mathématiques. »

2023-2024 : Expérimentation dans 8 académies et amélioration de la ressource

Rentrée 2024 : Étude d'impact en 2024-2025 avec les lycées volontaires sur le territoire national.

Pour en savoir plus :

- Contact : dne-tn1@education.gouv.fr

A.5. Les solutions TNE

Le dispositif « Territoires numériques éducatifs » (TNE) est une expérimentation réservée à 12 départements. Il permet la mise à disposition d'équipements et de ressources numériques, ainsi que la mise en place d'actions d'accompagnement et de formations adaptées aux besoins locaux, à destination de tous les acteurs de la communauté éducative (enseignement et parentalité).

Issues d'un marché public porté par l'opérateur Réseau Canopé, 69 solutions numériques éducatives sont proposées aux professeurs pour construire des apprentissages dans la plupart des disciplines, développer des gestes professionnels associés, et contribuer à relever les défis de l'école inclusive par le numérique.



Les solutions disponibles ont été sélectionnées pour leur simplicité d'usage (ergonomie), leur potentiel de personnalisation pour répondre à une diversité de besoins d'enseignement et d'apprentissage, dans le but de développer la culture professionnelle des enseignants et favoriser l'innovation pédagogique.

Publics cibles : école, collège, lycée – 12 départements

« Tester, à grande échelle, la mise en œuvre de la continuité pédagogique et réduire la fracture numérique. »

2023-2026 : les solutions numériques sont mises à disposition des enseignants des 12 TNE.

Pour en savoir plus :

- Page éducol : <https://eduscol.education.fr/2177/les-territoires-numeriques-educatifs-tne>
- Plateforme ressources TNE : <https://tne.reseau-canope.fr/>
- Contact : <https://tne.reseau-canope.fr/contact>
- Contact : dne-tn1@education.gouv.fr

A.6. Le dispositif Édu-up

Édu-up est un dispositif de soutien à la production de ressources numériques pour l'École conçues pour des activités d'enseignement et d'apprentissage, en lien direct avec l'acquisition des connaissances et des compétences par les élèves définies dans les textes de référence de l'Éducation nationale.



Le dispositif a vocation à soutenir les industries de contenus et en particulier les start-up du secteur. Les entreprises éligibles étant les entités qui exercent une activité économique, indépendamment de leur forme juridique, le guichet Édu-up est aussi ouvert aux associations.

Ce soutien à la production des ressources numériques pour l'école cible des projets à forte valeur ajoutée pour le milieu éducatif, fondés sur des innovations d'usages pédagogiques, technologiques, économiques et organisationnelles. Il prend la forme d'un accompagnement pouvant aller jusqu'à un soutien financier de 50 % maximum du coût global du projet et jusqu'à 70 000 €.

Publics cibles : élèves des écoles, collèges, lycées et post-bac (BTS, CPGE, BUT)

« Soutenir des projets de ressources qualifiées et conformes aux référentiels »

Chaque année depuis 2017, une liste de nouvelles ressources soutenues par le dispositif Édu-up est publiée

Pour en savoir plus :

- Page éducol : <https://eduscol.education.fr/1603/le-dispositif-edu>
- Liste des ressources : <https://eduscol.education.fr/2258/des-ressources-numeriques-innovantes-et-adaptees-grace-au-dispositif-edu>
- Contact : edu-up@education.gouv.fr

A.7. Les labos de poche FizziQ



Soutenue par le ministère, la fondation « La main à la pâte » met à disposition des applications mobiles développées par une start-up partenaire dans le but de faciliter l'enseignement des sciences et de la technologie, en particulier pour conduire des travaux d'expérimentation outillée en classe. La fondation produit en parallèle de nombreuses ressources pédagogiques associées, tels que des défis scientifiques ou des séquences d'activités à destination des enseignants.

Véritables laboratoires portables dotés d'interfaces simples et engageantes, l'application FizziQ pour le secondaire et sa version FizziQ Junior pour l'école élémentaire encouragent les classes à l'expérimentation scientifique en utilisant les capteurs natifs des équipements mobiles (*smartphone* ou tablette) pour réaliser des mesures. Conçues pour la classe, elles embarquent des outils de partage et de restitution tels que des cahiers d'expériences.

Public(s) cible(s) : école élémentaire, collège et lycée

« Expérimenter facilement en classe, à la maison ou sur le terrain »

Disponible pour tous depuis 2020

Pour en savoir plus :

- Page ressource : <https://fondation-lamap.org/projet-usage-des-outils-numeriques-en-classe>
- Contact : fizziq@fondation-lamap.org

A.8. Le programme TED-i

La loi de 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation de la citoyenneté des personnes handicapées et la loi de juillet 2019 pour une école de la confiance marquée par la création d'un service public de l'École inclusive, ont permis des avancées majeures afin de favoriser la scolarisation ou la formation des élèves et étudiants en situation de handicap.

TED-i

Pour les élèves et étudiants empêchés par des maladies graves et de longue durée, le programme TED-i met à disposition des systèmes de téléprésence robotisés. Il s'agit pour ces apprenants d'assister à distance en temps réel à certains cours qui se déroulent dans leur école, établissement scolaire ou d'enseignement supérieur, aux côtés de leurs camarades.

Ce programme vise à atténuer les conséquences de la rupture avec l'environnement scolaire ou de formation du jeune isolé et à faciliter son retour en classe tant pour les apprentissages, que pour la poursuite d'une inclusion et d'une sociabilisation réelles.

Publics cibles : élèves des écoles, collèges, lycées, universités et grandes écoles

« TED-i, Travailler Ensemble à Distance et en Interaction dans une démarche d'apprentissage, de socialisation et d'inclusion »

2020-2024 : déploiement national des systèmes de téléprésence robotisés

Rentrée 2024 : nouveau marché public de déploiement et maintenance

Pour en savoir plus :

- Page education.gouv : <https://www.education.gouv.fr/ted-i-des-robots-de-tele-presence-destines-aux-eleves-hospitalises-326458>
- Contact : faq.ted-i@education.gouv.fr

A.9. L'offre Lumni Enseignement

Fruit d'un partenariat avec les acteurs de l'audiovisuel public et de nombreux autres établissements à caractère scientifique et culturel, la nouvelle offre « Lumni Enseignement » renouvelle l'offre Éduthèque du ministère.

Portée par l'INA, cette offre se positionne aux côtés de l'offre grand public « Lumni ». Sa particularité est de proposer spécifiquement aux enseignants un complément de ressources d'une très grande variété librement utilisables à des fins pédagogiques (des vidéos, des pistes d'activités, des dossiers thématiques, des infographies, etc.), en lien avec les programmes scolaires.



Publics cibles : tous les enseignants des écoles, collèges et lycées

« Une éditorialisation de ressources authentiques sélectionnées pour les enseignants et leurs élèves »

Disponible pour tous les personnels de l'éducation nationale depuis 2023

Pour en savoir plus :

- Page éducol : <https://eduscol.education.fr/208/lumni-enseignement>
- Plateforme ressources : <https://enseignants.lumni.fr/>
- Contact : dne-tn1@education.gouv.fr

A.10. École, numérique et industrie (ÉNI)

Le projet ÉNI (École, numérique et industrie) traduit la volonté du ministère de diffuser la culture scientifique, technique et industrielle à l'École. La plateforme Étincel associée à ce projet propose des ressources numériques pédagogiques valorisant l'industrie et co-construites avec les industriels.

ÉTINCEL

Quand l'École et l'Industrie
se rencontrent

Étincel met à disposition des enseignants des ressources pédagogiques attractives pour enseigner le monde industriel. La plateforme présente des réalisations dans leur contexte d'origine et propose également des scénarios pédagogiques couvrant de nombreux champs disciplinaires et niveaux scolaires.

Toutes les ressources développées sont libres de droits pour l'éducation (données, modèles numériques, cahiers des charges, etc.).

Publics cibles : collège, lycée (voies générale, technologique et professionnelle), CFA

« La plateforme Étincel, quand l'École et l'industrie se rencontrent »

La plateforme Étincel est ouverte à l'ensemble des enseignants et des personnels de l'Éducation nationale pendant l'année scolaire 2024-2025.

Dès 2025, Étincel rejoindra l'offre du CAMPUS NUMERIA portée par le pôle numérique de l'éducation et de la formation de la Nouvelle-Aquitaine.

Pour en savoir plus :

- Plateforme : <https://www.reseau-canope.fr/etincel.html>
- Contacts : eni-dne@education.gouv.fr ; contact-etincel@reseau-canope.fr

B. Développer des « communs numériques »

Un « commun numérique » désigne une ressource numérique produite et maintenue par une communauté selon des règles qui lui assurent son caractère collectif et partagé. La dématérialisation de la ressource et les licences libres associées permettent à un « commun numérique » d'offrir à tous les membres de sa communauté les libertés d'accès, d'usage, d'étude, d'amélioration et de partage de la ressource. À titre d'exemples de « communs numériques », on peut citer le logiciel libre « Linux », la base de données libre « OpenStreetMap » ou le contenu libre de « Wikipédia ».

En matière de numérique éducatif, le ministère considère que les « communs numériques » constituent l'horizon par défaut des projets soutenus et opérés par l'institution.

Ils participent d'un numérique souverain en faisant le choix d'utiliser des logiciels libres auxquels il est possible de contribuer. Ils adoptent des formats et standards ouverts et interopérables. Ils favorisent la création et le partage de ressources éducatives libres dans un cadre de confiance. L'usage de la ressource n'étant pas limité contractuellement dans le temps à un nombre restreint d'utilisateurs, les « communs numériques » participent d'une offre numérique pérenne et inclusive. Ce faisant, ils invitent à co-construire et collaborer entre pairs et contribuent à la montée en compétences numériques de celles et ceux qui y participent.

Les moyens nécessaires au développement de « communs numériques » ainsi que l'ouverture et la libre circulation des codes, des données et des contenus permettent en outre de stimuler l'innovation de la filière industrielle de l'éducation, comme le fait d'entraîner des modèles d'intelligence artificielle. La mutualisation et l'amélioration de l'existant encouragent également le recyclage et un usage sobre et responsable du numérique.

Le ministère chargé de l'Éducation nationale propose désormais aux professeurs plusieurs « communs numériques » qui peuvent, pour certains d'entre eux, être utilisés avec leurs élèves. Il s'agit de mettre à disposition des enseignants, communautés d'enseignants et partenaires des services-socles stratégiques sous la forme d'outils leur permettant de créer et partager des ressources éducatives libres.

Enfin, développer des « communs numériques » en éducation permet d'acculturer, mobiliser et animer un écosystème fertile et durable des « communs numériques » de l'éducation et de faire connaître et mettre en valeur les créations issues des académies et des communautés enseignantes.

B.1. La plateforme Moodle Éléa



Fondée sur le logiciel libre Moodle, « Éléa » est développée au sein de la direction du numérique pour l'éducation. Ce service s'inscrit dans l'écosystème unifié : « Éléa », « Réseau des concepteurs » et « Magistère ».

La plateforme « Éléa » permet aux enseignants de créer, de co-construire et de partager entre pairs des ressources éducatives libres et des parcours pédagogiques numériques scénarisés à destination de leurs élèves.

Publics cibles : l'ensemble des enseignants et des élèves

« Concevoir aisément des parcours pédagogiques scénarisés, les mettre en œuvre avec ses élèves et suivre leur progression ! »

Déploiement national en cours avec généralisation en 2025.

Depuis la rentrée 2024, le service est ouvert à l'ensemble des régions académiques des 2 premières vagues de déploiement : Auvergne-Rhône-Alpes, Centre-Val de Loire, Corse, Bretagne, Guadeloupe, Guyane, Hauts-de-France, Île-de-France, La Réunion, Martinique, Mayotte, Normandie, Occitanie, Pays de la Loire, Polynésie française et Provence-Alpes-Côte d'Azur.

En 2024-2025, les 5 dernières régions académiques rejoindront à leur tour le dispositif. Au-delà, les réseaux d'établissements français à l'étranger AEFÉ et MLF bénéficieront également et progressivement du service.

Pour en savoir plus :

- Contact : elea@education.gouv.fr

B.2. Les outils apps.education.fr

La plateforme *apps.education.fr* est développée au sein de la direction du numérique pour l'éducation.



Elle propose les outils essentiels du quotidien à l'ensemble des agents de l'Éducation nationale : des outils de collaboration et de communication (Classe Virtuelle ; Visio-agents), ou encore des services permettant le partage de fichiers (Nuage) ou la publication de vidéos (Portail tubes ; Pod Éduc) hébergées sur des infrastructures françaises, conformément à la stratégie de souveraineté numérique de l'État.

Publics cibles : l'ensemble des personnels de l'Éducation nationale

« Apps : des outils souverains pour collaborer, communiquer et partager »

Déjà disponible, de nouveaux services sont ajoutés au fur et à mesure de leur disponibilité

Pour en savoir plus :

- Page projet : <https://projet.apps.education.fr>
- Plateforme : <https://portail.apps.education.fr>
- Contact : apps@education.gouv.fr

B.3. La Forge des communs numériques éducatifs

En gouvernance partagée avec la Drane Aura (site de Lyon) et la communauté de ses utilisateurs (dont l'association des enseignantes et enseignants d'informatique de France), la forge des communs numériques éducatifs est développée par la direction du numérique pour l'éducation.



LA FORGE
des Communs
Numériques
Éducatifs

Cet espace numérique vise à regrouper les enseignants, communautés d'enseignants et leurs partenaires qui créent et partagent des logiciels et ressources éducatives libres, pérennes et inclusives. Des professeurs développeurs choisissent d'y déposer le code informatique de leurs projets numériques ; d'autres enseignants y éditent du contenu pédagogique.

La Forge permet de repérer, mutualiser et valoriser les productions des communautés. Il s'agit ainsi d'accompagner le passage à l'échelle de certains projets portés par des collectifs locaux, comme les ressources « PrimTux » et « MathALÉA ».

Publics cibles : les enseignants développeurs pour la création des projets ; tous les enseignants pour l'utilisation de ces projets

« Nos enseignants ont des talents numériques, soutenons et valorisons leurs créations »

Disponible sur tout le territoire depuis mars 2024 comme nouveau service national partagé

Pour en savoir plus :

- Plateforme : forge.apps.education.fr
- Contact : communs-numeriques@education.gouv.fr

B.4. PrimTux (communauté enseignante)

Projet de la forge des communs numériques éducatifs, « PrimTux » est un système d'exploitation qui propose plus d'une centaine d'applications éducatives conçues par une communauté d'enseignants du primaire, structurée en association. Ces applications sont présentées suivant des entrées disciplinaires et organisées en fonction des compétences travaillées.



« PrimTux » est un système libre et ouvert. Son code est accessible et l'outil est installable gratuitement sous licence libre. La légèreté de cette distribution logicielle lui permet d'être installée sur du matériel informatique ancien ou reconditionné ; c'est pourquoi « PrimTux » travaille main dans la main avec les acteurs du recyclage et du réemploi sur tout le territoire national.

Publics cibles : classes du primaire (tous niveaux) ; acteurs du périscolaire (centres sociaux / de loisirs, médiathèques, tiers-lieux éducatifs...)

« PrimTux : la distribution éducative libre faite par des enseignants, pour les enseignants et leurs élèves, à chaque niveau du primaire »

Déjà disponible pour tous

Pour en savoir plus :

- Site officiel : primtux.fr
- Contact : contact@primtux.fr

B.5. MathALÉA (communauté enseignante)

Projet de la forge des communs numériques éducatifs, « MathALÉA » est un générateur d'exercices de mathématiques, qui puise dans une base existante de 2 000 énoncés, modifiables en fonction des paramétrages de l'enseignant. Ces contenus peuvent être imprimés, projetés ou joués sur ordinateur et *smartphone*, permettant ainsi une grande variété de mises en œuvre pédagogiques, tant en classe qu'à domicile, sur papier ou sur support numérique.



Maintenu par une trentaine d'enseignants regroupés au sein de l'association *Coopmaths*, « MathALÉA » favorise la différenciation pédagogique en permettant à l'enseignant de générer facilement des activités adaptées aux besoins spécifiques de ses élèves. L'accès aux corrections et la possibilité de reprendre le même exercice avec d'autres données constituent des atouts pour développer leur autonomie, le travail sur l'erreur et la coopération entre pairs.

L'intégration d'activités générées avec « MathALÉA » au sein d'une plateforme telle qu'« Éléa » ou « Capytale », permet à l'enseignant de bénéficier d'un suivi *a posteriori* du travail effectué par chaque élève.

Publics cibles : du cycle 3 à la terminale, enseignants, intervenants de « devoirs faits », élèves et leurs familles.

« MathALÉA : une banque libre et gratuite d'exercices de maths modifiables, pour différencier et progresser. »

Déjà disponible pour tous

Pour en savoir plus :

- Site officiel : coopmaths.fr/alea/
- Contact : contact@coopmaths.fr

B.6. L'encyclopédie participative Vikidia

À l'instar de « Wikipédia », « Vikidia » est une encyclopédie libre et participative. Née du constat que la plus grande encyclopédie libre d'Internet pouvait parfois s'avérer difficile d'accès pour les plus jeunes, « Vikidia » se démarque par son niveau d'intelligibilité. Dès 8 ans, chaque jeune peut rejoindre une vaste communauté de contributeurs qui ont majoritairement moins de 18 ans, avec quasiment autant de filles que de garçons.

Cette encyclopédie constitue à la fois une source de connaissance et un outil pédagogique en matière d'éducation aux médias et à l'information. C'est pourquoi le Clémi et les associations « Vikidia » et « Wikimedia France » portent le projet national de contributions « Vikiacad'EMI ».



En proposant aux élèves d'enrichir ainsi « Vikidia », les enseignants leur permettent de participer au partage de la connaissance en ligne pour mieux comprendre la construction des informations, évaluer les sources d'information disponibles sur le web, travailler leurs compétences écrites mais aussi apprendre des règles simples de savoir-vivre en ligne. Après deux éditions, plusieurs académies ont déjà rejoint l'initiative avec la participation active de dizaines de classes, du CE2 à la seconde.

Publics cibles : du CE2 au lycée.

« Vikidia, l'encyclopédie libre qui permet au jeune public de participer au partage de la connaissance. »

Déjà disponible pour tous

Pour en savoir plus :

- Site officiel : <https://fr.vikidia.org>
- Le projet pédagogique VikiacadEMI : <https://fr.vikidia.org/wiki/Projet:VikiacadEMI>
- Tutoriels vidéos : <https://www.wikimedia.fr/les-vikitutos-une-serie-pour-apprendre-a-se-servir-de-vikidia/>
- Contact : ca@vikidia.org

B.7. Capytale, académie de Paris

Développée dans l'académie de Paris, le service numérique Capytale permet la création et le partage d'activités de codage informatique entre enseignants (essentiellement en SNT, NSI, mathématiques, STI, technologie, informatique) et leurs élèves.

Fondé sur une palette d'applications adaptées aux besoins pédagogiques autour du codage pour les enseignements scientifiques (codage par bloc Scratch, langages de programmation Python, web, SQL et OCaml, simulation, modélisation, systèmes d'exploitation, etc.), Capytale intègre des outils de continuité pédagogique, de partage entre pairs et de co-écriture qui favorisent la différenciation.



Publics cibles : collège, lycée

« Un environnement de programmation informatique pour l'enseignement du codage au sein d'un outil académique, partagé au national. »

Déjà disponible pour tous les personnels de l'Éducation nationale

Pour en savoir plus :

- Page académique : <https://www.ac-paris.fr/capytale-un-service-web-pour-creer-et-partager-des-activites-pedagogiques-de-codage-121816>
- Contact : ce.dane@ac-paris.fr

B.8. RTP, académie de Limoges

Développée dans l'académie de Limoges, en partenariat avec une entreprise locale, la plateforme numérique RTP (Remédiation Tests de Positionnement) permet à tous les enseignants d'adresser à leurs élèves des parcours de remédiation personnalisés et adaptatifs en mathématiques, à travers un moteur simple de règles établies.



Le projet est piloté par l'inspection pédagogique régionale qui supervise l'élaboration des contenus par des professeurs de l'académie, en appui des travaux de recherche en didactique des mathématiques. Il s'agit de remédier aux difficultés constatées dans les tests de positionnement sixième et seconde.

Publics cibles : école (fin de cycle 3), collège, lycée (voie GT et voie pro)

« Un transfert des recherches en didactique des mathématiques au sein d'un outil académique de remédiation, partagé au national. »

Disponible pour tous les personnels de l'Éducation nationale depuis fin 2023

Pour en savoir plus :

- Page académique : <http://pedagogie.ac-limoges.fr/maths/spip.php?article461>
- Contact : ce.drane@region-academique-nouvelle-aquitaine.fr

B.9. Calcul@tice, académie de Lille

Développée dans l'académie de Lille, l'application Calcul@TICE est un site d'entraînement au calcul mental pour les écoliers et les collégiens.

Fondé sur une banque riche et variée d'exercices ludiques, l'outil permet à l'enseignant de mettre en place rapidement et simplement des activités mathématiques avec tout ou partie de ses élèves, en groupe ou de manière individualisée : entraînement personnalisé, séance de verbalisation des procédures, rallyes mathématiques...



Publics cibles : du CP à la 3^e

« Une grande variété d'exercices d'entraînement au calcul mental au sein d'un outil académique au service des pratiques, partagé au national. »

Nouvelle version disponible pour tous les personnels de l'Éducation nationale depuis 2022

Pour en savoir plus :

- Page académique : <https://dane.site.ac-lille.fr/2023/11/13/calculatice-en-quelques-mots/>
- Page ressource : <https://calculatice.ac-lille.fr/>
- Contact : drane@region-academique-hdf.fr ; calculatice@ac-lille.fr

