



# Parcours TNE à destination des enseignants des collèges du Vald'Oise

Ce parcours présente les différentes étapes, de la création du compte sur le site dédié TNE-réseau Canopé, à l'accès aux ressources via le médiacentre EduGAR.

# Étape 1 : création du compte enseignant

Sur le site dédié au dispositif Territoire Numérique Éducatif (TNE) <https://tne.reseau-canope.fr/> chaque enseignant doit créer un compte en utilisant son adresse professionnelle (nom.prénom@ac-versailles.fr)



 RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

 Me connecter **Créer mon compte**

## Territoires numériques éducatifs

**Développez vos pratiques pédagogiques avec le numérique !**  
Le site TNE vous propose des modules de formation, des solutions numériques éducatives et des ressources conçus par des experts pédagogiques en lien avec les académies et les départements concernés par le dispositif.

[▶ Voir la vidéo de présentation](#)



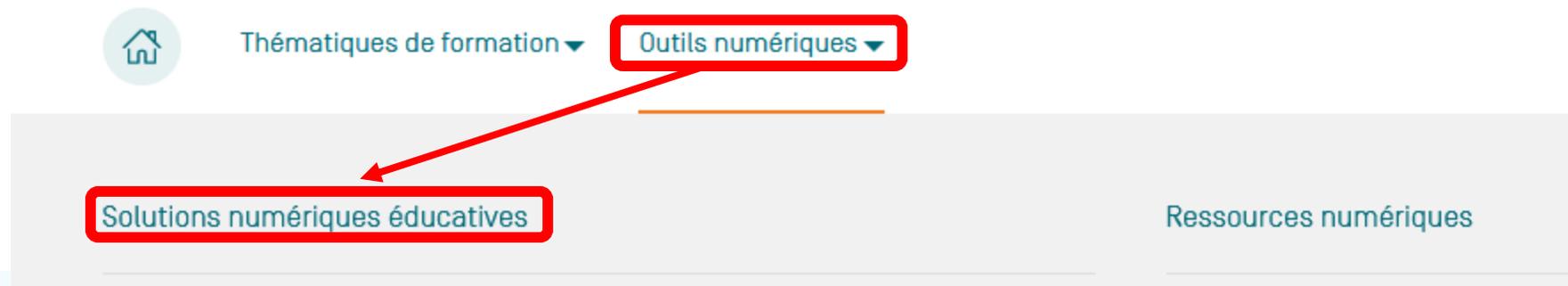
En cas de souci technique, veuillez contacter par mël le support Canopé : **adresse du contact local Canopé à compléter** [prénom.nom@reseau-canope.fr](mailto:prénom.nom@reseau-canope.fr)

# Étape 2 : exploration du catalogue

⇒ Le catalogue Canopé propose des formations permettant aux enseignants d'acquérir de nouvelles compétences, qui intègrent progressivement toutes les solutions numériques éducatives (SNE) proposées par le marché Canopé.



⇒ En cliquant, sur l'onglet « outils numériques », vous accéderez à une présentation d'une sélection de ressources numériques gratuites et au catalogue SNÉ (Solutions Numériques Educatives) du dispositif TNE.



# Présentation du lot 1 des SNE

## Lot 1 : Gestes professionnels

S'organiser, collaborer et échanger avec ses pairs, préparer ses cours, personnaliser, différencier, évaluer.



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 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



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.





ACADÉMIE  
DE VERSAILLES

Liberté  
Égalité  
Fraternité

# Présentation du lot 10 des SNE

## Lot 10 : École inclusive (premier et second degré)

**inclusive**  
par **TRALALERE**

ÉDITÉ PAR

**TRALALERE**

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   
 **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).



# Présentation du lot 4 des SNE

**Lot 4 : Enseigner en cycle 3 (classes de 6<sup>e</sup>).**  
Les savoirs fondamentaux.



ÉDITÉ PAR



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'accéder aux outils mathématiques Cabri Express ainsi qu'au site Edito, une plateforme collaborative de lecture et d'écriture créative.



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



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.



# Présentation du lot 5 des SNE

**Lot 5 : Enseigner en cycles 3 (classes de 6<sup>e</sup>).**

LVE / humanités numérique / enseignements artistiques / sciences et technologie.



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



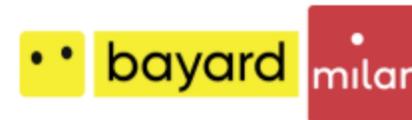
Tralalère propose un ensemble de ressources numériques intégrées dans une plateforme LMS avec notamment : I Love English Anglais et Espagnol (langue vivante étrangère), Code-Decode et InfoHunter (culture et humanités numériques), Vinz et Lou et l'environnement (éducation au développement durable), Code-Décode et l'art numérique (enseignements artistiques), Citizen Code et Culture décode (enseignements technologiques)



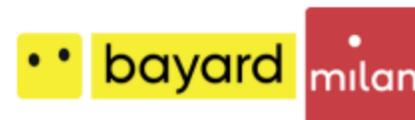
ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



Trois ressources éditées par Bayard sont proposées dans cette offre : 1jour1actu (culture et humanités numériques), la websérie Curionauts des sciences (sciences et la technologie, éducation au développement durable), Récréations Collection (enseignements artistiques).





ACADÉMIE  
DE VERSAILLES

Liberté  
Égalité  
Fraternité

## Lot 6 : Enseigner en cycle 4. Les savoirs fondamentaux.

#Cabri STEAM  
COLLÈGE

ÉDITÉ PAR



CABRILOG  
Réussir en Maths & Sciences

#Cabri STEAM Collège est une solution pour les mathématiques de la 6<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup>.  
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

ÉduGO ! est un ensemble de ressources numériques granulaires éditées par Maskott et Belin  
et accessibles via la plateforme Tactileo. 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.



# Présentation du lot 6 des SNE

tacti  
malin

ÉDITÉ PAR



édu malin



tactileo

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





ACADÉMIE  
DE VERSAILLES

Liberté  
Égalité  
Fraternité

# Présentation du lot 7 des SNE

## Lot 7 : Enseigner en cycle 4.

LVE / enseignements artistiques / humanités numériques / sciences et technologie/ EDD



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



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.



ÉDITÉ PAR



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



# Étape 3 : parcours de formation

⇒ Pour chacune des ressources ou des packs de ressources, un parcours de formation est proposé, comprenant des courtes vidéos (30 minutes), un quiz et un forum.



6 chapitres - Durée totale : 1 h

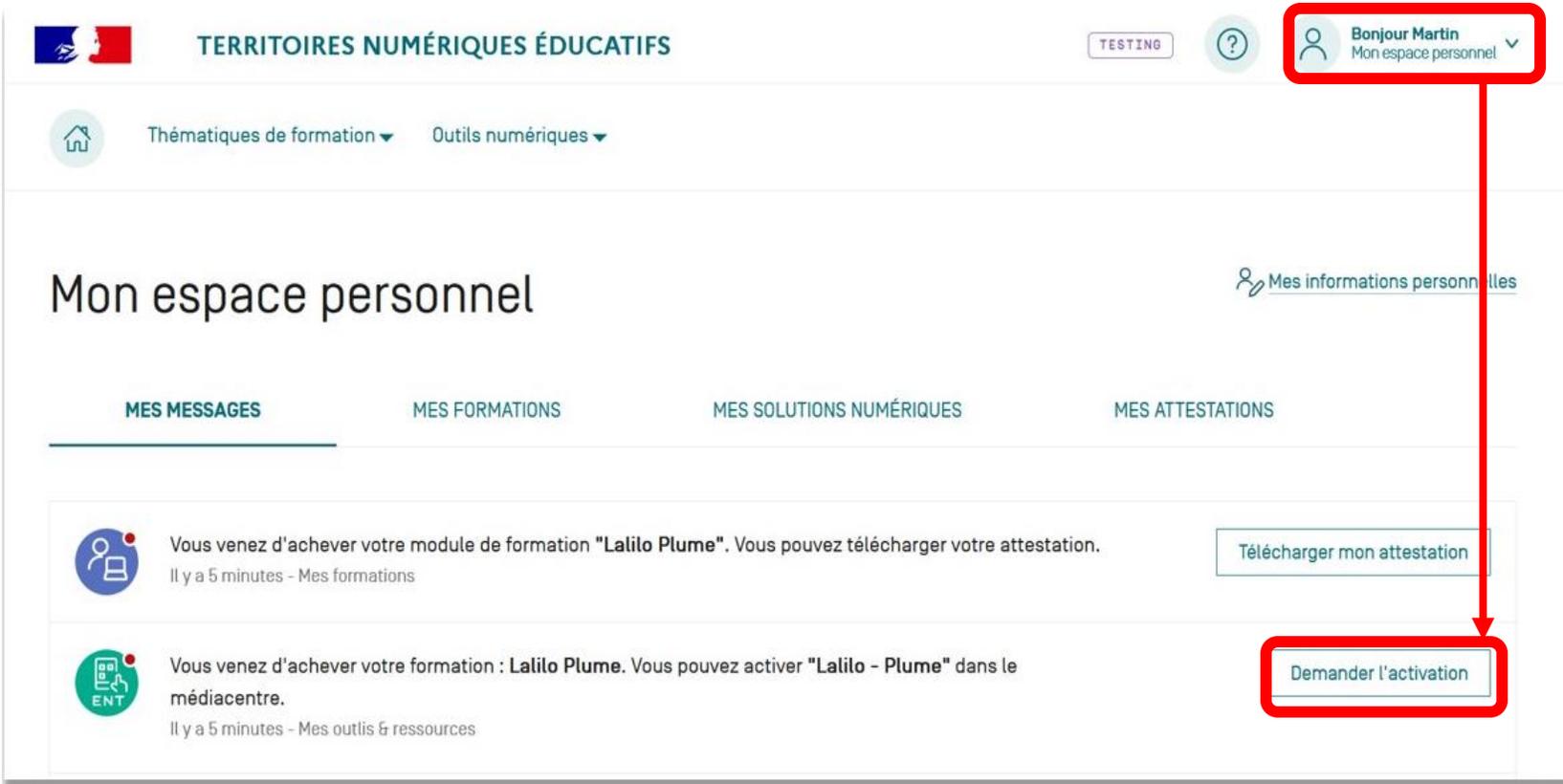
|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>CHAPITRE 1</b><br>Introduction<br>10 min           | <b>CHAPITRE 2</b><br>Appropriation<br>20 min | <b>CHAPITRE 3</b><br>Pour aller plus loin<br>30 min |
| <b>CHAPITRE 4</b><br>Informations pratiques<br>30 min | <b>CHAPITRE 5</b><br>Webinaires<br>60 min    | <b>CHAPITRE 6</b><br>Pour approfondir<br>30 min     |

⇒ L'enseignant peut suivre à son rythme, les modules de formation. L'avancement des modules est présenté sous forme de briques, les deux premières (« Introduction » et « Appropriation ») étant obligatoires pour demander l'activation de la ressource.

On vous accompagne dans la prise en main de cet outil

|              |               |                      |                        |            |                  |
|--------------|---------------|----------------------|------------------------|------------|------------------|
| Introduction | Appropriation | Pour aller plus loin | Informations pratiques | Webinaires | Pour approfondir |
| ✓            | ✓             |                      |                        |            |                  |

# Étape 4 : activation des licences pour disposer de la solution pour sa classe



⇒ Après avoir suivi les deux modules obligatoires, l'enseignant reçoit dans la messagerie de son espace personnel deux notifications :

- une attestation indiquant qu'il a terminé son module de formation
- l'accès à la demande d'activation de la ressource si l'enseignant souhaite l'utiliser avec sa classe.

⇒ Cliquer sur le bouton « **Demander l'activation** » pour afficher le formulaire de commandes des licences numériques.



En cas de souci technique ou de non livraison des licences commandées, veuillez contacter le support Canopé via le formulaire accessible par  sur l'espace personnel du site TNE-réseau Canopé.

Je sélectionne l'établissement scolaire concerné

Collège Les Chalais  
(0350734H)  
25 avenue DU CANADA - 35201 Rennes

Collège Théophraste Renaudot  
(0861073Z)  
100 ROUTE DE LIGUGE - 88280 Saint-Benoît

Je précise les classes concernées

Nom des classes  
CM1-A]

ex : 8e A, 3e B

Nombre total d'élèves  
28

Je donne des informations complémentaires à destination du responsable d'affectation de mon établissement :

Informations complémentaires  
Solution commandée par Martin Thomas suite à la réalisation du module d'accompagnement à la solution pour les CM1-A

ex : Commandé par Jean Dupont

 Ces informations sont transmises lors de la commande au GAR. L'éditeur de la solution, le GAR ainsi que votre responsable d'affectation y ont accès.

Envoyer ma demande d'activation

# Étape 5 : envoyer sa demande d'activation

⇒ Compléter les informations demandées :

- choisir le collège (uniquement pour les enseignants ayant leur emploi du temps partagé sur plusieurs collèges)
- indiquer pour le collège le nom des classes d'enseignement
- indiquer le nombre de licences élèves pour les classes
- donner des informations complémentaires (nom de l'enseignant et classes) qui seront transmises au collège\*.



Une seule licence enseignant est livrée par les éditeurs. Le parcours de formation et processus de commande est restreint à l'enseignant qui l'a suivi. Ne pas commander de licences complémentaires pour d'autres enseignants, qui ne pourront pas utiliser la ressource avec leurs classes.

⇒ \*Après envoi de sa demande d'activation, un courriel de confirmation sera transmis à l'adresse fonctionnelle du collège (adresse : [ce.UAI@ac-versailles.fr](mailto:ce.UAI@ac-versailles.fr)) afin que le(s) responsable(s) d'affectation GAR soi(en)t prévenu(s) de la livraison des licences et des affectations à faire dans le GAR.

**Courriel envoyé après l'activation des ressources**  
Sur l'adresse établissement [ce.0029999L@ac-xxx.fr](mailto:ce.0029999L@ac-xxx.fr)

Bonjour,

Dans le cadre du marché Solutions Numériques Educatives TNE, opéré par Réseau Canopé, nous souhaitons vous informer que Martin Thomas a souhaité bénéficier de la solution Lalilo Plume pour l'année scolaire en cours. En conséquence, pouvez-vous transmettre au(x) responsable(s) d'affectation GAR, que la ressource Lalilo Plume doit être affectée à Martin Thomas ? Dès lors que le responsable d'affectation de votre établissement aura attribué cette solution, elle sera mise "gratuitement" à disposition de Martin Thomas jusqu'à la fin de l'année scolaire en cours.

Cordialement,

L'équipe Solutions Numériques Éducatives de Réseau Canopé

# Étape 6 : accès aux ressources TNE

⇒ Dès que les licences de la ressource auront été attribuées par le responsable d'affectation GAR du collège, le connecteur sera accessible depuis le médiacentre EduGAR <https://mediacentre.gar.education.fr>  
Pour accéder à la ressource, élèves et enseignants devront cliquer sur le connecteur du médiacentre.

⇒ Pour que les élèves remontent dans la base de certaines ressources proposées par le marché Canopé TNE ou autres (Cabri, Capeezy, EduGo, Flash Enseigno, Plume, Tactimalin...), ces derniers doivent se connecter une première fois à la ressource, dans l'idéal lors d'une séance de découverte de la ressource avec l'enseignant.  
Les comptes remontent alors aussitôt dans la classe de l'enseignant au sein de la ressource.

⇒ L'enseignant pourra ensuite distribuer des activités aux élèves et accéder au suivi du travail.

 **MÉDIACENTRE ÉDUGAR**



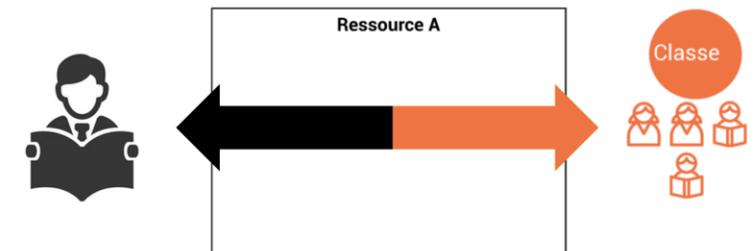
**Bienvenue au Médiacentre EduGAR !**  
Pour y accéder, vous devez sélectionner votre profil

**Je suis enseignant**  
Connectez-vous avec votre identifiant et mot de passe académique.

**Je suis élève**  
Connectez-vous avec votre identifiant et mot de passe Educonnect.

 **LE GESTIONNAIRE D'ACCÈS AUX RESSOURCES**

Accessibilité : partiellement conforme | Mentions légales | Mentions d'informations RGPD | Gestion des cookies



⇒ **Le support Canopé** prend en charge les problèmes suivant :

- création et fonctionnement du compte personnel sur le site TNE-réseau Canopé

Contacté par mël : [prenom.nom@reseau-canope.fr](mailto:prenom.nom@reseau-canope.fr)

- problème rencontré dans l'activation des licences
- licences commandées mais non livrées dans le GAR du collège (délai habituel de mise à disposition : 24h).

Contacté le support Canopé via le formulaire accessible par  de votre espace personnel.

⇒ Le **SAV GAR** prend en charge les problèmes suivants :

- problème rencontré avec la console du GAR
- problème d'accès à une ressource depuis le médiacentre
- dysfonctionnement d'une ressource.

*Seuls les référents d'affectation GAR enregistrés auprès du référent académique GAR ont un accès à la plateforme de support nationale du GAR. Pour en savoir plus, consulter [l'espace collaboratif m@gistere](mailto:l'espace_collaboratif_m@gistere)*