

Parcours TNE à destination des enseignants des écoles du département Val d'Oise

Ce parcours présente les différentes étapes, de la création du compte sur le site dédié TNE-réseau Canopé, à l'affectation des licences des ressources au sein du GAR et à l'accès à ces ressources depuis le médiacentre.



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)

The screenshot shows the top navigation bar of the TNE website. On the left is the logo of the République Française with the motto 'Liberté Égalité Fraternité'. In the center is the text 'TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS'. On the right are two buttons: 'Me connecter' and 'Créer mon compte'. The 'Créer mon compte' button is highlighted with a red border and a red arrow points from the text above to it. Below the navigation bar is a large illustration of a desk with a laptop, a potted plant, and a bookshelf. To the right of the illustration is the title 'Territoires numériques éducatifs' and a short paragraph of text. Below the text is a button that says 'Voir la vidéo de présentation'.



En cas de souci technique, veuillez contacter par mël le support Canopé :
Intégrer ici l'adresse mël du correspondant local Canopé en charge des comptes
utilisateurs **pre nom.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.



ÉDITÉ PAR



éducadhoc

Votre espace numérique éducatif

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



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



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.





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 **tactileo**

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).





Présentation du lot 2 des SNE

Lot 2 : Enseigner à l'école maternelle. Les savoirs fondamentaux.



ÉDITÉ PAR

Le sens de la pédagogie

Histoires et Nombres se présente sous la forme d'une seule WebApp composée de deux modules différents : Histoires à calculer et Anim'histoires. Par son approche basée sur la mobilisation du langage oral, Histoires et Nombres contribue à stimuler et structurer le langage des élèves. Les deux modules sont construits pour favoriser la communication, raconter, se souvenir, expliquer, proposer des solutions, écouter, etc. en proposant une histoire, renouvelée à chaque situation.



ÉDITÉ PAR

éditions
JOCATOP
expert en supports pour l'école

Les Contes numériques permet de travailler les contes traditionnels (10 contes) au travers de différents types d'exercices (histoires mélangées, images manquantes, images à réparer, mémoire,...). Zoom + propose 4 modules : Structuration de l'espace, Numération, lettres et mots, conscience phonologique. Pour chaque modules 12 activités ludiques sont proposées et un petit personnage, Zoom, accompagne les élèves et les guide à travers des parcours adaptés à leur niveau.



PreSchool accompagne l'élève de maternelle dans ses premiers apprentissages scolaires : tris, premiers tracés, construction du nombre, reconnaissance des lettres, etc. Plus de 10 000 ressources sont proposées et peuvent s'utiliser dans des parcours adaptatifs, en classe de façon guidée ou en autonomie.

ApplINOU est une application numérique pédagogique d'apprentissage et d'entraînement. Elle est conçue par le laboratoire de Lorraine de recherche en sciences cognitives et en sciences de l'éducation pour accompagner les jeunes élèves de moyenne et grande section de maternelle dans leurs apprentissages au quotidien en toute autonomie.





Présentation du lot 3 des SNE

Lot 3 : Enseigner à l'école maternelle.

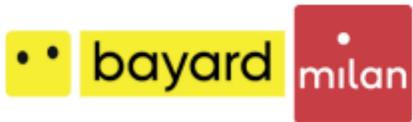
Arts visuels / vivre ensemble / comprendre le monde numérique



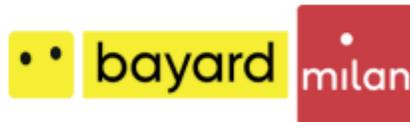
ÉDITÉ PAR



Lili est une application à destination des enseignants qui a vocation à développer les compétences socio-comportementales des enfants. Elle permet d'installer le calme, de développer la concentration, de stimuler la coopération entre élèves en travaillant sur la gestion des émotions, la confiance à l'oral et le vivre ensemble.



ÉDITÉ PAR



Des ressources Bayard sont proposées dans cette offre amenée à s'enrichir au long de l'année. Nous y retrouverons notamment : Merci, le vent ! vidéo de l'album animé d'Edouard Manceau ainsi que des ateliers créatifs numériques pour manipuler les formes à l'écran; Les petits philosophes : série de dessins animés qui accompagnent les enfants dans leurs premières interrogations existentielles.



ÉDITÉ PAR



Avec Dipongo, l'élève doit réaliser des créations dans le monde réel pour faire évoluer des histoires interactives. La narration propose des défis à l'élève qui doit réaliser une création pour y répondre puis expliquer oralement ce qu'il a créé. Grâce à un système de reconnaissance vocale, la suite de l'histoire s'adapte à la création de l'enfant afin qu'elle s'intègre parfaitement.

Kokoro Lingua propose l'apprentissage des langues vivantes sous l'axe du vivre ensemble en proposant de courtes vidéos par des enfants locuteurs natifs.





Présentation du lot 4 des SNE

Lot 4 : Enseigner en cycles 2 et 3. 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 2 et 3.

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



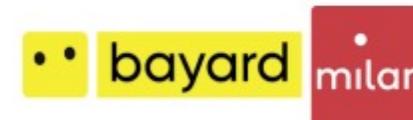
Tralalère propose un ensemble de ressources numériques intégrées dans une plateforme LMS avec notamment : I Love English Anglais et Espagnol (langue vivante étrangère), Code-Decode et InfoHunter (culture et humanités numériques), Vinz et Lou et l'environnement (éducation au développement durable), Code-Décode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

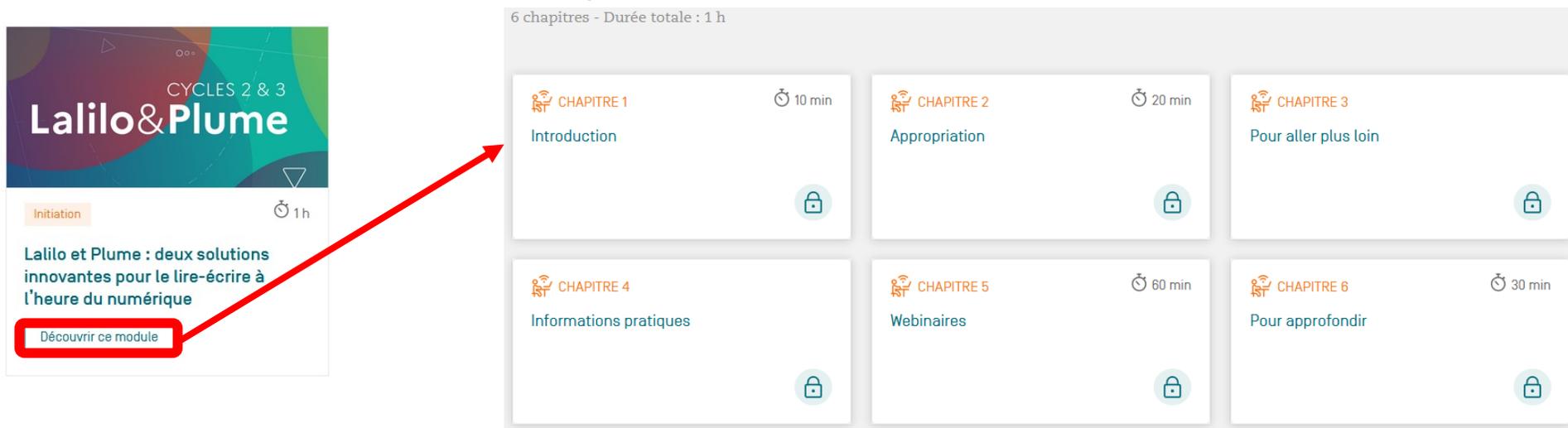


Trois ressources éditées par Bayard sont proposées dans cette offre : 1jour1actu (culture et humanités numériques), la websérie Curionauts des sciences (sciences et la technologie, éducation au développement durable), Récréations Collection (enseignements artistiques).



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

CHAPITRE	Titre	Durée	Statut
CHAPITRE 1	Introduction	10 min	Complété
CHAPITRE 2	Appropriation	20 min	Complété
CHAPITRE 3	Pour aller plus loin		Verrouillé
CHAPITRE 4	Informations pratiques		Verrouillé
CHAPITRE 5	Webinaires	60 min	Verrouillé
CHAPITRE 6	Pour approfondir	30 min	Verrouillé

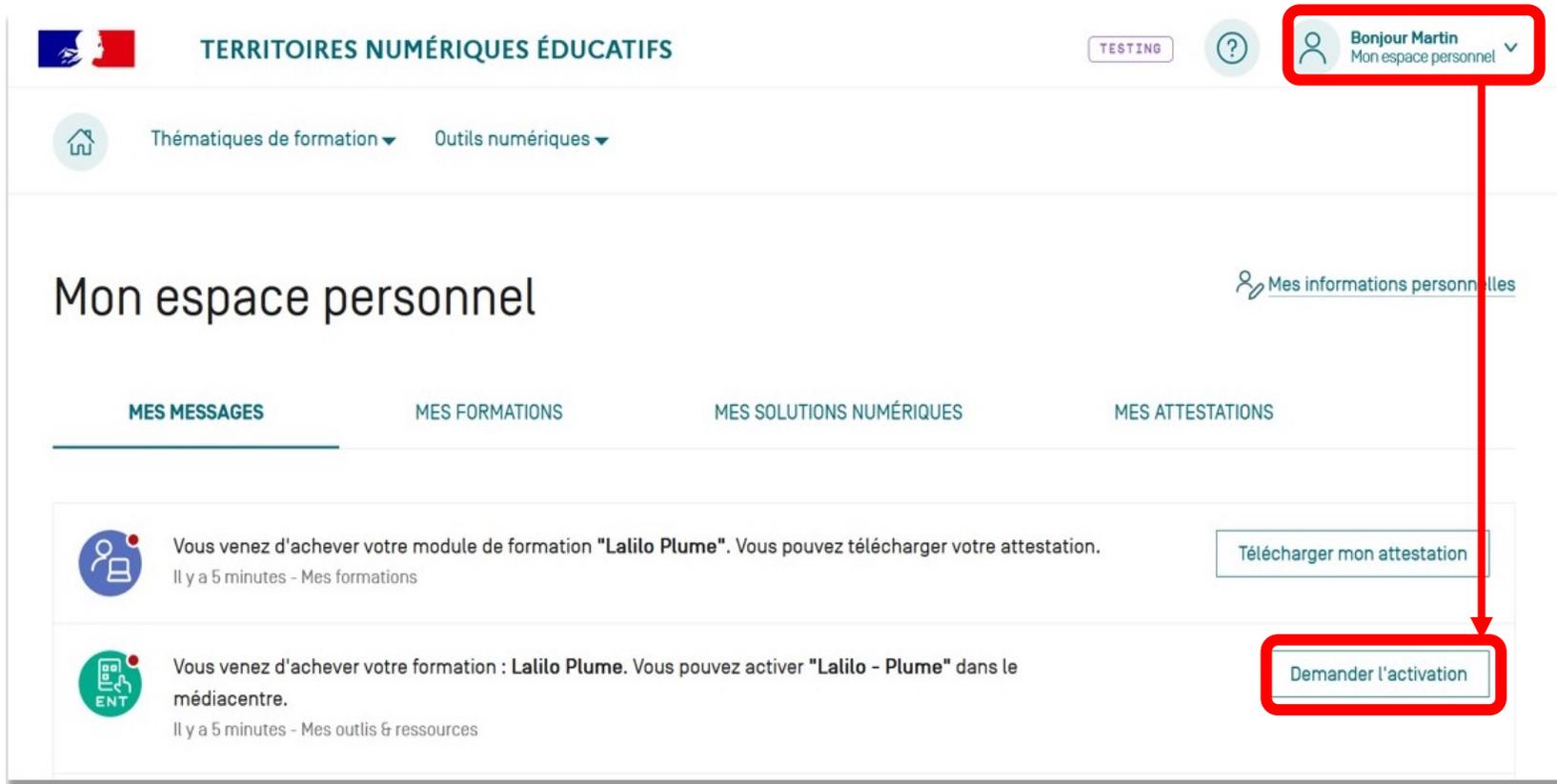
⇒ L'enseignant peut suivre à son rythme, les modules de formation. L'avancement des modules est présenté sous forme de briques, les deux premières (« Introduction » et « Appropriation ») étant obligatoires pour demander l'activation de la ressource.



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



TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

TESTING

Bonjour Martin
Mon espace personnel

Thématiques de formation ▼ Outils numériques ▼

Mon espace personnel

MES MESSAGES MES FORMATIONS MES SOLUTIONS NUMÉRIQUES MES ATTESTATIONS

Mes informations personnelles

Vous venez d'achever votre module de formation "Lalilo Plume". Vous pouvez télécharger votre attestation.
Il y a 5 minutes - Mes formations

Télécharger mon attestation

Vous venez d'achever votre formation : Lalilo Plume. Vous pouvez activer "Lalilo - Plume" dans le médiacentre.
Il y a 5 minutes - Mes outils & ressources

Demandez l'activation

⇒ 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 « **Demandez l'activation** » pour afficher le formulaire de commande 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.



Étape 5 : envoyer sa demande d'activation

Je sélectionne l'établissement scolaire concerné

Collège Les Chalais
[0350734H]
25 avenue DU CANADA - 35201 Rennes

Collège Théophraste Renaudot
[0881073Z]
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

⇒ Compléter les informations demandées :

- choisir l'école (uniquement pour les enseignants ayant leur emploi du temps partagé sur plusieurs écoles)
- indiquer pour l'école le nom de la classe d'enseignement
- indiquer le nombre de licences élèves pour la classe
- donner des informations complémentaires (nom de l'enseignant et classe) qui seront transmises à l'école*.



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 de l'école (adresse : 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 médiacentre ÉduGAR.

Courriel envoyé après l'activation des ressources
Sur l'adresse établissement ce.0029999L@ac-xxx.fr

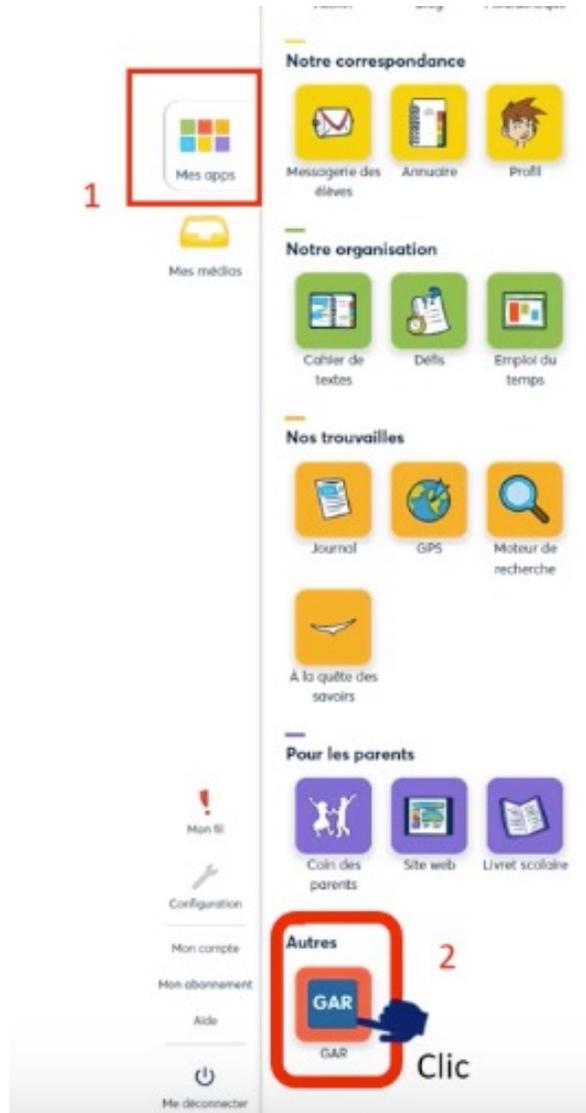
Bonjour,

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 : affectation des ressources dans le GAR de l'ENT



- ⇒ Les licences commandées par chaque enseignant sont normalement livrées en 24h par l'éditeur dans le GAR de l'école, accessible depuis l'ENT ([Beneylu](#))
- ⇒ Par défaut, chaque enseignant est désigné responsable d'affectation GAR de son école et peut affecter lui-même les ressources numériques qui ont été livrées.

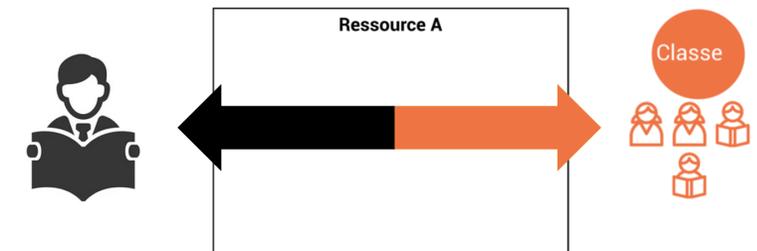
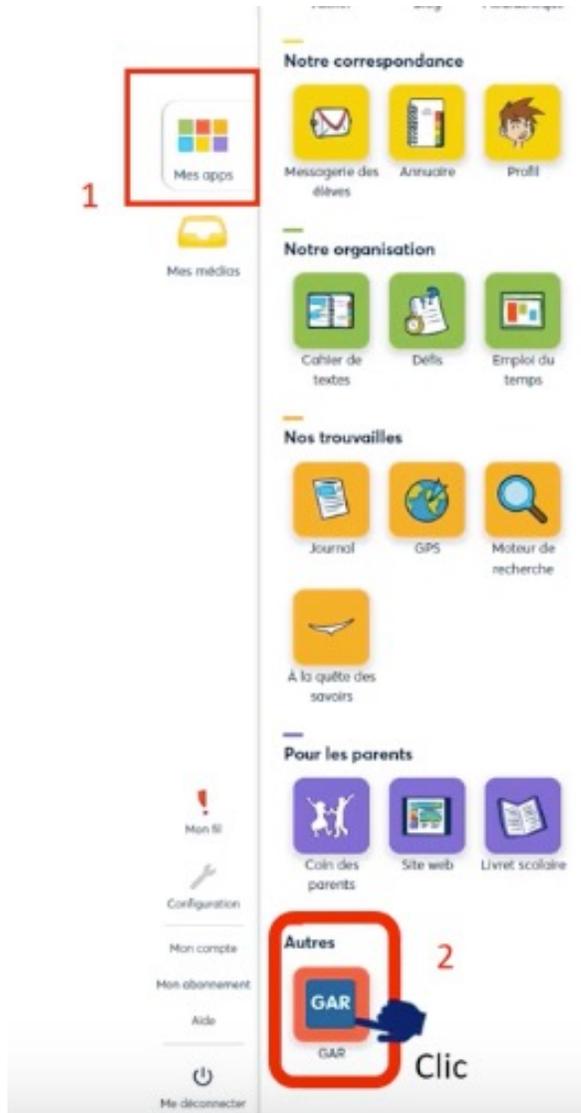
⇒ Un accompagnement dans la prise en main du GAR peut être proposé par les instances du premier degré ou la DANÉ : franck.fiot@ac-versailles.fr

Étape 6 : accès aux ressources TNE

- ⇒ Dès que les licences de la ressource auront été attribuées par le responsable d'affectation GAR de l'école, le connecteur sera accessible depuis le médiacentre de l'ENT ([Beneylu](#)).
- ⇒ 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.





Les services d'assistance

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

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

Contacteur par mël : prenom.nom@reseau-canope.fr **adresse du contact local Canopé en charge des comptes utilisateurs**

- problème rencontré dans l'activation des licences
- licences commandées mais non livrées dans le médiacentre ÉduGAR de l'école.

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

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

- problème rencontré avec le médiacentre ÉduGAR
- problème d'accès à une ressource depuis le médiacentre
- dysfonctionnement d'une ressource.

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:m@gistere)