



Cette lettre ÉduNum s'adresse aux formateurs en académie, aux eRUN dans le premier degré et aux référents numériques en établissement, qui cherchent à conseiller les enseignants dans leur choix de ressources numériques pour l'École ; elle vise également à les accompagner dans leurs usages des ressources.

ACTUALITÉS

Lumni Enseignement

La nouvelle offre enrichie [Lumni Enseignement](#) est accessible ! Elle rassemble les offres de l'audiovisuel public et des partenaires Éduthèque : en tout plus de 4000 ressources réservées aux enseignants et à leurs classes, accessibles via le médiacentre ou en ouvrant un compte sur enseignants.lumni.fr. La DANE de Nancy-Metz vient de mettre en ligne [un tutoriel](#) dédié à l'offre dans le GAR.

Parmi les nouveautés de la rentrée, trois dossiers thématiques sont à découvrir sur :

- le « [Procès de Bobigny](#) » (histoire, EMC : cycle 4, lycée) qui rassemble de nombreuses ressources de l'audiovisuel public consacrées à l'évolution des droits des femmes au sein de la République ;
- « [Revoir Pompéi](#) » (histoire / cycles 2, 3, 4) qui s'appuie sur différents documents pour retracer la vie quotidienne des Romains et un dossier pédagogique proposé par l'INRAP.
- « [Simone Veil, une vie héroïque](#) » (EMC, histoire / cycle 4 et lycée) qui s'appuie sur des ressources de l'INA, de Radio France et de France télévisions.



Lumni

ENSEIGNEMENT

*Pour ne rien manquer de la nouvelle offre enrichie, n'hésitez pas à vous abonner à la **newsletter Lumni Enseignement** en cliquant sur l'enveloppe en haut à droite du site.*

NOUVEAUTÉS DES SERVICES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

P2IA, cycle 2

P2IA / partenariat d'innovation intelligence artificielle

Français – Mathématiques CP-CE1-CE2

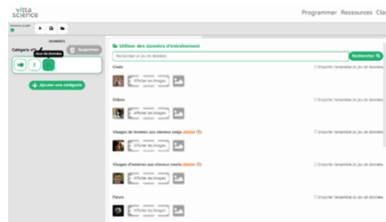
Cinq services numériques basés sur l'intelligence artificielle sont mis à disposition des professeurs de cycle 2 pour l'enseignement du français et des mathématiques. Vous trouverez toutes les informations dans [un article](#) sur le portail Prim à bord.

La [DANE de Nancy-Metz](#) a référencé des tutoriels et retours d'usages en classe pour ces services.

Les ressources soutenues par le ministère



FizziQ Junior est un cahier numérique de sciences pour les élèves du cycle 3. Cette application gratuite utilise les nombreux capteurs des tablettes ou smartphones (appareil photo, son, lumière, couleur, mouvement, position) pour offrir aux enseignants de nouvelles possibilités d'investigation en classe, et permettre aux élèves d'apprendre par l'expérimentation et la mesure scientifiques. Les activités utilisables en classe ont été conçues avec la Fondation *La main à la pâte*.



Vittascience est une plateforme développée pour l'apprentissage du codage, d'accès gratuit et via les espaces numériques de travail. Elle permet notamment la programmation par bloc de type Scratch ou en Python et celle de cartes programmables. L'évolution récente de la plateforme permet d'utiliser et d'étudier [l'intelligence artificielle](#) en classe en créant par exemple des classifieurs et en utilisant les modèles entraînés dans des programmes grâce à l'interface de programmation Adacraft. Des jeux de données sont déjà disponibles pour entraîner des modèles. Il est ainsi possible de visualiser les zones qui ont permis de classer une image dans la bonne catégorie ou l'organisation du réseau de neurones.



FizziQ Junior et Vittascience IA ont été soutenus par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse dans le cadre de son dispositif de soutien, [Édu-up](#).

Les ressources pour l'École inclusive



Lilémo est un jeu pédagogique numérique sans écran destiné à l'apprentissage de la lecture pour les enfants entre 3 et 7 ans (et plus) qui s'appuie sur la manipulation et les interactions multisensorielles (l'ouïe, la vue, le toucher par la manipulation) pour apprendre en autonomie.

LiEnBraille est la version adaptée de Lilémo pour les non ou malvoyants. Grâce à la sonorisation, aux cubes et aux cartes imprimés en relief, les élèves peuvent découvrir et apprendre la lecture en braille et s'entraîner à l'éducation tactile grâce aux images elles-aussi en relief.

LiEnBraille a été soutenu par le dispositif [Édu-up](#).

Les nouveautés d'Apps.education



[Apps.education.fr](#) est une plateforme libre développée par la Direction du numérique pour l'éducation et qui propose aux enseignants et aux agents de l'éducation nationale un ensemble d'outils numériques via une authentification nationale. Parmi ces outils : Nuage qui permet de disposer de 100 Go d'espace de stockage en ligne, Pod, Tube pour héberger des vidéos et CodiMD, éditeur collaboratif de notes dont la documentation est maintenant disponible en français. La création de comptes génériques permet de gérer des partages de documents ou la mise à disposition de vidéos pour un établissement, un groupe de travail.

Accéder aux ressources numériques depuis les ENT grâce au GAR



Le GAR poursuit son déploiement : dans le second degré, 8 300 établissements ont accès aux ressources numériques avec le GAR et les projets ENT et 11 400 écoles dans le premier degré.

En plus de ces déploiements dans les ENT, un nouveau dispositif « ÉduGAR » est mis en service : celui-ci permet l'accès aux ressources avec le GAR à partir d'un médiacentre fourni par le ministère de l'éducation nationale. Cette solution ÉduGAR est proposée pour les écoles ou les établissements qui ne disposent pas d'un ENT. Dans ce cas, les accès sont gérés par les guichets d'identité du ministère : Éduconnect pour les élèves et Guichet agents pour les enseignants. Une fois authentifiés, les utilisateurs sont connectés au médiacentre ÉduGAR et peuvent utiliser les ressources qui leur ont été affectées.

Les nouvelles ressources déployées dans le GAR :

L'offre de ressources continue de s'enrichir avec **Ersilia** ou **Etincel** à partir de la fin du mois d'octobre.

Plus de 12 000 ressources sont disponibles via le GAR, dont 1 600 ressources spécifiques au premier degré. Parmi celles-ci, à signaler la mise à disposition gratuite de **Calcul@Tice** pour l'ensemble des écoles et des collèges connectés au GAR.

Toutes les infos sont disponibles sur le site gar.education.fr.

RETOURS D'USAGES NUMÉRIQUES

L'exemple de l'intelligence artificielle (l'ensemble des scénarios pédagogiques présentés ont été produits dans le cadre des travaux académiques mutualisés 2021-2022).

Manipuler des bases de données en mathématiques cycle 3

Un des scénarios de l'académie de Rennes propose de travailler sur la mémorisation des différentes notions abordées en classe de 6^e à partir d'un plateau de jeu (inspiré de l'IA "Akinator" disponible en ligne <https://fr.akinator.com/>). Les élèves travaillent en binôme ou en trinôme. Au cours de ces TraAM, l'équipe académique a construit des activités qui imitent des IA pour trier des données, élaborer une stratégie, analyser des images. Le [bilan](#) est disponible sur le site académique.



ACADÉMIE
DE RENNES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Écrire une nouvelle sur l'IA en classe de 2nde (Lettres, EMI)

L'objectif pédagogique de [ce scénario](#) vise à développer des activités d'écritures créatives longues en apportant des éléments de ludification et en favorisant les interactions entre pairs grâce au numérique. L'ensemble est scénarisé sur Moodle.

Le [groupe TraAM EMI](#) de l'académie de Strasbourg a travaillé sur la thématique de la créativité numérique.



ACADÉMIE
DE STRASBOURG

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Programmer une application pour suivre l'impact de la consommation des fruits en technologie 3^e

Deux séquences produites par l'académie d'Amiens ([séquence 1](#), [séquence 2](#)) permettent de sensibiliser les élèves aux impacts de la consommation de fruits hors saison et d'y remédier en entraînant des modèles de reconnaissance de fruits et en développant une application pour conseiller et guider les consommateurs.

L'académie d'Amiens a travaillé sur le thème de la santé et de l'écocitoyenneté. Les scénarios pédagogiques proposés ont visé à introduire des exemples d'utilisation de l'IA dans des applications faisant appel à des systèmes programmables afin de répondre aux enjeux sociétaux. Consulter le [bilan](#).



ACADÉMIE
D'AMIENS

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Consulter le [bilan des TraAM 2021-2022](#), dont celui de mathématiques et de technologie sur l'IA.



TraAM

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES NUMÉRIQUES

Utiliser les ressources institutionnelles



La DANE de
Nancy-Metz a
publié deux

scénarios :

- [Réviser le système des cas](#)
en latin cycle 4 à partir de la
BRNE LCA
- [Réactiver les connaissances
sur les transformations](#) en
maths cycle 4 à partir de la
BRNE sciences



**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Deux scénarios
pédagogiques centrés
sur **Édugéo** (via Lumni
Enseignement) sont
proposés par l'académie
de Nantes en histoire-
géographie (tous niveaux) :

- Un travail à partir de la
toponymie sur [la place des
femmes dans l'espace public](#)
- [Ma commune face aux
risques d'inondation](#)



**ACADÉMIE
DE POITIERS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

La DANE de Poitiers a
publié un scénario pour
[créer et diffuser des
capsules vidéo
pédagogiques sur Pod](#)

[Educ](#) un des services
d'[apps.education.fr](#) ainsi qu'une
[aide pour utiliser le service de
classes virtuelles](#).

Une application pour travailler l'EMI et préparer la certification Pix

Cette [application](#) réalisée par l'académie
de Reims est destinée aux enseignants et
aux élèves de collège ou de lycée dans le
cadre de la préparation à la certification
Pix, des cours de SNT, d'EMI ou d'info-
documentation. Elle met à disposition de
nombreuses ressources et outils
pédagogiques. Elle propose un ensemble
de ressources pour réussir : des
définitions pour réviser, des tutoriels pour
approfondir ses connaissances, des
activités pour s'entraîner et consolider les
apprentissages.

Les services offerts par l'ENT (rubrique
de l'espace des classes, bureautique en
ligne) permettent ainsi un travail
collaboratif aisé et rapide.

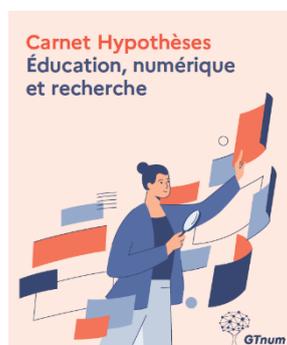


**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

POUR ALLER PLUS LOIN //

Comprendre les enjeux du numérique en éducation



En lien avec le colloque In-Fine qui a eu lieu le 13 octobre 2022 à Poitiers, sur le « Sens et finalités du numérique pour l'éducation », [une publication](#) sur les « apports de la recherche pour comprendre les enjeux du numérique en éducation » a été mise en ligne sur le [Carnet Hypothèses](#) animé par la DNE. Une infographie et un livret présentant ces apports de la recherche réalisés à partir des productions des GTnum sont téléchargeables.

Ressources éducatives libres



Jonathasmello, CC BY 3.0, via Wikimedia Commons

Dans le cadre d'un événement « [Les clés de l'éducation, construire la classe ensemble](#) », organisé par la DRANE et la CARDIE de Nantes en juillet 2022, des membres de la Chaire RELIA et des partenaires de Nantes Université ont proposé des ateliers portant sur la création d'une ressource éducative libre (quelles caractéristiques des REL, qu'a-t-on le droit de faire en tant qu'enseignant, quels enjeux de sécurité, quelles licences existent, possibilités de partage, etc.). De nombreux documents sont disponibles sur le site de l'événement.

Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Sous-direction de la transformation numérique (DNE-TN)

✉ [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre ÉduNum ressources.

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum ressources ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).