



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE**

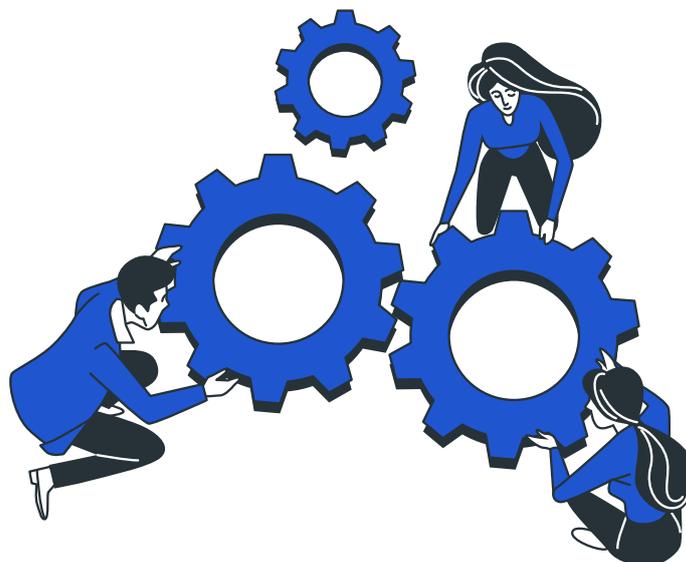
*Liberté
Égalité
Fraternité*



N°19
Mai 2025

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.

Ce nouveau numéro présente de nombreuses ressources de nature et de destination diverses, abordant des champs disciplinaires ou transversaux multiples. Elle met l'accent sur des usages en classe variés et inspirants au service de la ludopédagogie, de la différenciation et de la citoyenneté.



Source : www.storyset.com

DU CÔTÉ DE LA DNE

Le Gestionnaire d'Accès aux Ressources numériques (GAR)

Le Gestionnaire d'Accès aux Ressources est une solution proposée à titre gratuit aux établissements et aux écoles pour accéder aux ressources numériques pour l'éducation dans un cadre juridique assuré par le Ministère. Le GAR protège les données à caractère personnel des élèves et des enseignants.

À l'occasion de la mise en service d'une nouvelle console d'affectation des ressources, la documentation évolue pour les responsables d'affectation des ressources en établissement et à l'école : le [guide utilisateur](#) est désormais disponible en ligne.



En savoir plus :

- Le [site officiel du GAR](#)
- Le [déploiement du GAR](#) dans les écoles et les établissements



Questionnaire : le nouvel outil intégré à Apps.education.fr



Questionnaire

Réaliser des sondages, enquêtes, questionnaires avec une interface simple et accessible.... Un outil adapté

aux enquêtes courtes, Questionnaire est disponible depuis le [portail Apps.education.fr](#).



Pour en savoir plus :

- [Tutoriels](#)
- [Accéder au service](#)



Mon aide numérique :

Des tutoriels, documentations et FAQ pour accompagner les personnels dans l'usage des services numériques professionnels.

Découvrir [Mon aide numérique](#).

2 nouveaux outils de **Lasuitenumérique**, développée par la Direction interministérielle du numérique, sont accessibles depuis le portail Apps.education.fr !



L'éditeur de texte collaboratif qui privilégie le contenu sur la mise en forme.



Le tableur collaboratif pour structurer vos bases de données.

DU CÔTÉ DE LA RECHERCHE

Le concept de ludopédagogie



Eric Guichaoua, Le concept de ludopédagogie, Réseau Canopé, 2025, 6'41"
<https://www.reseau-canope.fr/notice/le-concept-de-ludopedagogie.html>

Réseau Canopé propose une [introduction au concept de ludopédagogie](#), basée sur les travaux de Jérôme Legrix-Pagès.

Dans la mouvance des pédagogies actives, cette méthode mobilise le jeu comme outil au service de la motivation, de l'acquisition des compétences et comme un environnement d'apprentissage sécurisé par l'essai et l'erreur. À quelles conditions la ludopédagogie est-elle un facteur de réussite ?



Pour en savoir plus :
[Dossier thématique](#) par Réseau Canopé



Focus :
[Webinaire du 12 juin 2024](#)
« **Neuroscience, jeu et numérique** »,
DRANE Bourgogne-Franche-Comté

Le GTNum #DEFI : « Développer la littératie des données en éducation et formation »

Les données numériques sont omniprésentes dans les usages de la vie quotidienne et dans de nombreux secteurs professionnels : fondement de certains modèles économiques, la question de la maîtrise des usages des données devient un enjeu citoyen.

Le [groupe thématique numérique IMS-RUDII #DEFI](#) s'intéresse à la maîtrise des compétences concernant

l'usage des données en éducation : que faire des données produites par l'institution ? En quoi sert-elle l'enseignement et les apprentissages ? Comment développer la **littératie des données chez les enseignants et les élèves** ?



Portfolio GTnum #FDEFI, licence IO-OI



Pour en savoir plus :
Portfolio « *Développer la littératie des données en éducation et formation* » en [téléchargement](#) direct.

DES RESSOURCES ET DES OUTILS

Le BUN, un dispositif au service de la citoyenneté numérique



Le bon usage du numérique (BUN) est un dispositif d'accompagnement des enseignants, des formateurs, des équipes de direction et de circonscription dans les usages raisonnés et raisonnables du numérique en partenariat avec l'équipe mobile de sécurité, pilotée par la DRANE de Nancy-Metz.

Ce groupe de travail développe et diffuse des outils de prévention au bon usage du numérique comme le jeu "Molo Molo sur le web" pour le cycle 3 et les cartes à débattre "Au calme sur le web" pour le cycle 4.



Pour en savoir plus : le bon usage du numérique

Lytext et Cotext, préparer les épreuves de français du BAC et du DNB

Ces outils logiciels sont conçus et développés par le laboratoire ATILF (CNRS/Université de Lorraine), en partenariat avec le Rectorat de l'Académie de Nancy-Metz.

LyText

Développée pour aider les lycéens à préparer les épreuves anticipées du baccalauréat de français, cette ressource offre aux élèves une modalité d'aide et d'entraînement à l'épreuve orale de l'EAF.

Lytext propose 153 textes enrichis d'annotations réalisées par des enseignants, offrant un accompagnement dans l'analyse des textes.



Pour en savoir plus : <https://lytext.atilf.fr/>

Ressource numérique conçue pour accompagner les élèves dans la préparation des épreuves de français du DNB, CoText met à disposition 47 textes et des exercices de remédiation en langue pour renforcer les compétences des élèves et accompagner la démarche de construction du sens du texte par l'élève.

CoText



Pour en savoir plus : <https://cotext.atilf.fr/>

DES USAGES EN CLASSE

Et si on préparait la rentrée ?



La DRNE BFC Bourgogne-Franche-Comté propose [un podcast en 4 épisodes](#) pour découvrir les intérêts pédagogiques du jeu en classe.

Depuis plusieurs années, une équipe d'enseignants du collège Louis-Pasteur à Jussey (Haute-Saône, Franche-Comté) propose aux futurs élèves de 6^{ème} une pré-rentrée sous forme d'escape game d'une durée de deux jours.



Pour en savoir plus : [le podcast](#)

Jouer pour découvrir les grands repères autour de l'IA

Élaboré par un enseignant de l'académie de Versailles, [ce jeu de type Timeline](#) permet d'initier les élèves à un petit historique de l'intelligence artificielle pour mieux comprendre comment l'IA a évolué au fil du temps. Retrouvez l'ensemble du déroulé et le kit de la ressource sur le site de la DRANE IDF – Versailles.



Pour en savoir plus : [Timeline : découvrir la chronologie de l'IA](#)

Monoral.net : renforcer les compétences orales

Comment et pourquoi enregistrer des consignes afin d'inclure dans des activités pédagogiques intéressantes les élèves allophones ou en difficulté avec la lecture ?



La ressource [monoral.net](#) utilisée dans cette séance permet de travailler les compétences orales et d'apporter des étayages différenciés en fonction des besoins des élèves pour accompagner la lecture et la compréhension de textes, tout en favorisant leur autonomie.

Développée par un enseignant, open source et sans collecte de données à caractère personnel pour les élèves, l'application [monoral.net](#) peut être utilisée avec ou sans création de compte, accessible depuis un navigateur web.



Pour en savoir plus : [découvrir le scénario pédagogique sur l'espace pédagogique Lettres de l'académie de Poitiers](#)

Construire un chatbot pour et par les élèves en SVT



Ce scénario pédagogique en 1ère spécialité SVT proposé par une enseignante de l'académie de Versailles repose sur la construction d'un chatbot « [ViTa](#) » en partie programmé par l'enseignante, et en partie relié à une IA générative de textes.

Les élèves sont aussi amenés à élaborer une partie du contenu du chatbot dans un objectif d'apprentissage et de mémorisation.

Le chatbot utilisé, [ChatMD](#), est disponible depuis la Forge des communs numériques éducatifs.



Pour en savoir plus : [découvrir le scénario pédagogique](#)

Stéréotypes de genres et IA

Une approche croisée entre EMC et culture numérique est proposée par une enseignante de l'académie d'Aix-Marseille par cette activité permettant aux élèves d'engager une réflexion critique de l'usage de l'intelligence artificielle.

Grâce à ce scénario organisé en 3 temps, les élèves de 5e analysent les stéréotypes de genre et découvrent comment ils peuvent influencer l'IA en entraînant un modèle avec [Vittascience](#).



Pour en savoir plus : [découvrir le scénario pédagogique](#)

Tom et la forêt de données, apprendre à protéger ses données



Comprendre l'importance des données personnelles, découvrir des stratégies pour sécuriser ses données, construire la citoyenneté numérique de manière ludique et interactive... c'est ce que propose le jeu « Tom et la forêt de données » !

Deux enseignants de l'académie de Versailles mettent à votre disposition une ressource clé en main pour une séance d'une heure avec des élèves de cycle 4 sur la gestion et la protection des données personnelles en ligne. Le déroulé de la séance et le kit complet sont disponibles sur le site.



Pour en savoir plus : [Tom et la forêt de données](#)

SE FORMER

Les mercredis du numérique

MERCREDIS NUMÉRIQUE

Les « Mercredis du numérique » sont des webinaires adressés en priorité aux enseignants de la région Bourgogne-Franche-Comté mais ils sont également ouverts à un public plus large.

Ils sont programmés les mercredis après-midi et accessibles sans inscription, à partir de 14h00, via une adresse URL permanente :

<https://drnebfrc.fr/lien/mercredisdunumerique>



Pour en savoir plus : [la saison 2 des mercredis du numérique](#)

Communauté des acteurs de l'éducation à la citoyenneté numérique - Année 2025 du Conseil de l'Europe

En 2025, le Conseil de l'Europe s'engage au service du développement de la **citoyenneté numérique**. Dans ce cadre, toutes les personnes intéressées sont invitées à rejoindre la communauté des acteurs de l'éducation à la citoyenneté numérique.



Hébergé sur la nouvelle plateforme magistère, cet espace dédié a pour objectif de favoriser les échanges et partages de ressources, mais également de proposer des éléments de compréhension de la notion de citoyenneté numérique, des forums thématiques, des ressources éducatives associées aux 10 grands domaines et des événements à distance et en présentiel.



Pour rejoindre l'espace magistère : [Communauté des acteurs de l'éducation à la citoyenneté numérique](#)

AGENDA

Retour sur : Journée du Libre éducatif 2025



La [4e édition de la Journée du Libre Éducatif](#) s'est tenue le **vendredi 4 avril 2025** au lycée Carnot de Bruay-la-Buissière (Pas-de-Calais), sur le thème « **Pour un numérique inclusif, responsable et durable** ». Revivez la journée grâce au [compte-rendu collaboratif](#) et aux captations réalisées par la DRANE Hauts-de-France disponibles [sur la page](#) de l'événement.

À venir :

Journées européennes de l'archéologie



À l'occasion des **Journées européennes de l'archéologie** pilotées par [l'Inrap](#) sous l'égide du ministère de la Culture, qui se tiendront les **13, 14, 15 juin 2025**, vous pouvez (re)découvrir les nombreuses ressources numériques disponibles dans [Lumni Enseignement](#).

Vous pouvez notamment y retrouver des vidéos et dossiers sur [les métiers de l'archéologie](#) ou sur les grands sites archéologiques comme [Pompéi](#).

Lumni
ENSEIGNEMENT

Ludovia

La [22^e édition d'université d'été Ludovia](#) se tiendra du **25 au 27 août 2025** à Ax-les-Thermes.



Ce temps de formation, de partage de pratiques, d'échanges et d'information entre tous les acteurs du numérique éducatif s'articulera cette année autour de la thématique « *Attention et participation en classe & numérique* ».

**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 rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).