



Présentation Inspe 1er degré

25 Août 2025

Sommaire

- [Atelier 1](#) Politique nationale et académique présentation de la DRANE et des équipements et TED-I
- [Atelier 2](#) Présentation de Pix junior, Pix et Pix+Édu
- [Atelier 3](#) ENT One côté enseignant ET côté élève
- [Atelier 4](#) Intelligence Artificielle, annonces et exemples concrets

Atelier 1 Politique nationale et académique présentation de la DRANE , le prêt d'équipements et TED-I

- La stratégie numérique nationale
- Le projet académique
- La charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numérique
- Les communs numériques
- Les missions de la DRANE
- TED-i

Stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027

La stratégie du numérique pour l'éducation pour la période 2023-2027 vise à relever plusieurs défis :

- **Renforcer la coopération nationale et locale entre les acteurs de l'éducation**, autour de projets pédagogiques mobilisant le numérique là où il est pertinent ;
- **Développer les compétences numériques des élèves**, c'est-à-dire, d'abord, leur enseigner la citoyenneté numérique, en développant l'esprit critique et renforçant l'éducation aux médias et à l'information ; ensuite, leur transmettre un socle de compétences numériques renforcées ; enfin, promouvoir l'attractivité des spécialités et baccalauréats menant aux métiers du numérique
- **Fournir aux professeurs une offre claire mêlant outils et ressources numériques** pour mettre davantage le numérique au service de la réussite des élèves ; encourager leur usage en proposant davantage de formations et d'accompagnement, afin que les enseignants puissent s'en saisir facilement et de manière la plus pertinente possible
- **Développer la robustesse, la sécurité, l'accessibilité, la qualité et l'écoresponsabilité des outils informatiques** du ministère, pour simplifier le travail des agents et accroître ainsi la qualité du service rendu.

LE PROJET ACADÉMIQUE (LILLE)

- Former et accompagner l'ensemble des publics
- Equiper, en soutenant les collectivités dans leur politiques d'équipement des établissements
- Outiller, en veillant à ce que les services numériques nécessaires soient disponibles et performants (ENT, Apps EDU...)

Projet académique
2022-2025

LE NUMÉRIQUE POUR APPRENDRE AUTREMENT

CONSTATS

La crise sanitaire a montré l'importance du rôle que pouvait jouer le numérique éducatif dans l'évolution des pratiques pédagogiques. Le numérique a été et doit rester un outil essentiel pour assurer la continuité pédagogique, en cas de crise ou de difficultés individuelles. Il facilite les échanges entre famille et institution. Enfin, il a su impulser des pratiques pédagogiques innovantes, mieux adaptées aux besoins individuels. D'après la DEPP, les enseignants exploitent le numérique pour préparer la classe mais l'utilisent encore peu avec les élèves (36% dans le second degré). L'un des défis sera d'insuffler un plus grand usage de ces outils dans les classes, ce qui nécessitera de déployer plus de matériel, mais aussi en de s'appuyer sur la pairagogie au travers de communautés apprenantes par exemple.

Notre stratégie se déploiera en trois axes :

- former et accompagner l'ensemble des publics ;
- équiper, en soutenant les collectivités dans leurs politiques d'équipement des établissements ;
- et enfin outiller, en veillant à ce que les services numériques nécessaires soient disponibles et performants (applications proposées par le Ministère, ENT de région académique)'.

Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques



••• Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion

- 1 L'acquisition d'une culture numérique permet à chaque élève d'exercer sa citoyenneté dans une société inclusive.
- 2 La prise de conscience de l'impact des équipements et des usages de numérique sur l'environnement contribue au développement de connaissances, de pratiques écologiques et d'usages responsables et sobres.
- 3 Le numérique participe à l'augmentation du pouvoir d'agir et de la confiance en soi des élèves en permettant l'engagement, la créativité et la réflexion critique.
- 4 La culture des communs numériques favorise la coopération et le partage des ressources pérennes et accessibles que la communauté scolaire peut librement utiliser et modifier.
- 5 La compréhension des enjeux du numérique, y compris économiques, ainsi que de l'intelligence artificielle contribue au développement de la pensée critique de chaque élève et lui donne des clés pour préparer son avenir.

••• Faire du numérique un espace de droit

- 6 Le droit s'applique dans le monde numérique. Les droits de chaque élève doivent y être respectés, protégés et mis en œuvre.
- 7 Chacun et chacun a droit au respect de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles. Les élèves doivent être informés et sensibilisés à leurs droits et devoirs de manière adaptée à leur âge.
- 8 L'accès, la diffusion ou la création d'œuvres nécessitent de respecter les droits de la propriété intellectuelle.
- 9 Les libertés d'opinion et d'expression de tous les élèves sont garanties dans le cadre fixé par la loi et les règles élémentaires de communication.
- 10 Toute forme d'expression discriminatoire constitutive de harcèlement ou incitant à la haine est un délit. Les élèves sont formés aux moyens de s'y opposer. Chacun et chacun contribue à son égalité, pour le respect d'autrui.

••• Faire du numérique un espace de vigilance

- 11 La communauté éducative garantit l'égalité d'accès au numérique et à ses usages à tous les élèves. Elle veille aussi à l'égalité entre les filles et les garçons dans l'accès aux formations et en particulier celles qui mènent aux métiers du numérique.
- 12 L'usage de numérique, notamment par l'utilisation des écrans, doit être raisonné, adapté à l'âge des élèves et respectueux de leurs rythmes de vie et de leur santé. Il doit faire l'objet d'un accompagnement global, en liaison avec les familles, et respecter le droit à la désconnexion de chacun et chacune.
- 13 La lutte contre les manipulations de l'information s'exerce en formant les élèves à la pratique de la vérification de l'information et à son analyse critique, notamment dans le repérage des fausses informations, de leur diffusion et de leur impact sur la vie personnelle et la société.
- 14 La compréhension et l'application des principes fondamentaux de la sécurité numérique collective et individuelle, notamment celle des systèmes d'information, sont l'affaire de toutes et tous. Chaque élève y est sensibilisé tout au long de sa scolarité afin de préserver son identité et sa réputation numériques.

<https://educvnet.education.fr/1392/charte-pour-l-education-a-la-culture-et-a-la-citoyennete-numeriques>

- Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion
- Faire du numérique un espace de droit
- Faire du numérique un espace de vigilance

Education et communs numériques

- [Apps Education](#) : il s'agit d'une **plateforme de services essentiels du quotidien** pour les enseignants et agents de l'éducation nationale. Elle offre entre autres des services pour stocker et partager des fichiers sur [Nuage](#) des vidéos sur [Tube](#), d'éditer collaborativement des documents en ligne sur CodiMD, de communiquer via l'outil de visio-conférence [Visio-Agents](#) ou encore la messagerie instantanée [Tchap](#). Bien d'autres services sont encore disponibles sur la plateforme.
- [Éléa](#): C'est la plateforme du ministère chargé de l'éducation nationale **pour scénariser et créer des parcours pédagogiques à destination des élèves**. Accessible depuis les espaces numériques de travail (ENT) Éléa permet d'accompagner la progression des élèves.
- [Capytale](#): la plateforme Capytale est dédiée aux **activités de codage et de sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques (STIAM)**. Accessible depuis les ENT, Capytale permet de créer, de partager, d'utiliser des activités pédagogiques en ligne.
- [La forge des communs numériques éducatifs](#): c'est l'**espace collaboratif de création et de partage de logiciels** et de ressources éducatives libres conçus par et pour les enseignants. Cet espace se structure autour d'une communauté que les enseignants sont invités à rejoindre.

LES MISSIONS DE LA DÉLÉGATION DE RÉGION ACADÉMIQUE AU NUMÉRIQUE EDUCATIF (DRANE)



ACCOMPAGNER



FORMER



IMPULSER



EXPÉRIMENTER

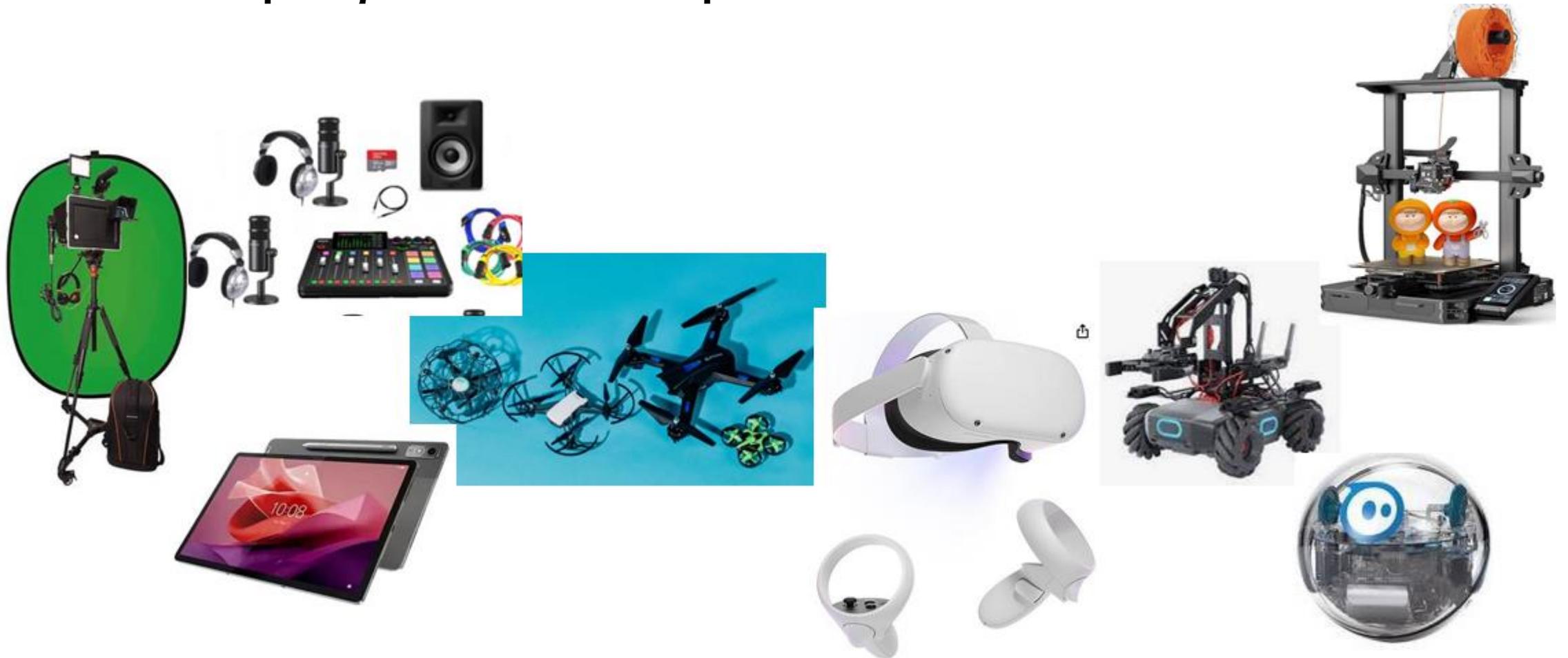


CO-ÉDUIQUER



VALORISER

EQUIPER-OUTILLER et accompagner la mise en œuvre de projets numériques éducatifs...



PRÉSTATIONS AUDIOVISUELLES



TED-i

LE ROBOT DE TÉLÉPRÉSENCE

Une solution pour les élèves empêchés de scolarité!



POUR QUI ?

Les élèves scolarisés atteints d'une pathologie somatique nécessitant un arrêt scolaire d'au moins 2 mois

POURQUOI ?

- ✓ Maintenir le lien social
- ✓ Assurer la continuité pédagogique

COMMENT ?

Mise à disposition d'un robot de téléprésence en sollicitant le service de l'APADHE de votre département



<https://podeduc.apps.education.fr/video/12476-sujetit-france-tv-ted-imp4/11a25106626e0cca50a106d45a762e7c0895fe56dcc65d7962c8e6af29ec63aa/>

Pour en savoir plus
consultez la page Ted-i du
site de la DRANE



Atelier 2 Présentation de Pix junior, Pix et Pix+Édu

Atelier 2 : CRCN et CRCN-Edu

C'est quoi ?

Atelier 2 : CRCN

Les compétences numériques sont des aptitudes que chaque élève et plus généralement chaque citoyen doit développer pour évoluer dans son parcours scolaire, dans le monde professionnel et dans la vie citoyenne d'une société dont l'environnement est de plus en plus régi par des systèmes électroniques.

Ces compétences numériques peuvent être définies de façon plus fine comme « un ensemble d'aptitudes relatives à une utilisation confiante, critique et créative du numérique pour atteindre des objectifs liés à l'apprentissage, au travail, aux loisirs, à l'inclusion dans la société ou à la participation à celle-ci »

Atelier 2 : CRCN : un parcours de formation des élèves

Les élèves doivent bénéficier d'une **formation aux compétences numériques** dans le cadre des enseignements en lien avec les programmes et le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, conformément au cadre de référence des compétences numériques.

Un impondérable : construire une progressivité sur les cycles et sur les niveaux. Le développement des compétences numériques s'inscrit dans un processus sur le long terme. Les différentes instances (conseil des maîtres, conseil de cycle, conseil école-collège, conseil pédagogique, commission numérique...) sont mobilisées afin de concevoir un parcours de formation intégré au projet d'école.

Une nécessité : commencer tôt car les compétences à acquérir sont nombreuses et les élèves passeront la certification PIX en fin de cycle 4. Les conseillers pédagogiques référents numériques du 1er degré (ou ERUN) peuvent être mobilisés pour accompagner les professeurs.

Une attention particulière est accordée aux actions mises en œuvre au cycle 3 et notamment dans le cadre de la liaison école-collège.



Atelier 2 : CRCN

LE CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES (CRCN) EST INSPIRÉ DU CADRE EUROPÉEN DIGCOMP 2.1 (DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS, 2017).

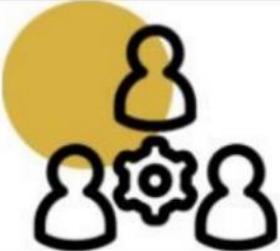
IL EST ENTRÉ EN VIGUEUR À LA RENTRÉE SCOLAIRE 2019.

IL EST VALABLE DE L'ÉCOLE PRIMAIRE À L'UNIVERSITÉ.

Atelier 2 : CRCN

5 domaines

16 compétences

 Information et données	 Communication et collaboration	 Création de contenus	 Protection et Sécurité	 Environnement numérique
1.1. Mener une recherche et une veille d'information 1.2. Gérer des données 1.3. Traiter des données	2.1. Interagir 2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4 S'insérer dans le monde numérique	3.1. Développer des documents textuels 3.2. Développer des documents multimédia 3.3. Adapter les documents à leur finalité 3.4. Programmer	4.1. Sécuriser l'environnement numérique 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	5.1 Résoudre des problèmes techniques 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

Atelier 2 : CRCN à l 'école primaire - Niveaux de maîtrise attendus

16 compétences et 8 niveaux de maîtrise :

Les niveaux de maîtrise de 1 à 3 concernent plus particulièrement les élèves du cycle 1 au cycle 3 :

- **Niveau 1 « NOVICE »** : L'élève est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.
- **Niveau 2 entre « NOVICE » et « INDEPENDANT »** : L'élève est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer seul une procédure simple tant que ne survient pas de difficulté. Il cherche des solutions avec d'autres lorsqu'il est confronté à des imprévus. Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide
- **Niveau 3 « INDEPENDANT »** : L'élève est capable de réaliser des actions simples dans la plupart des situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.

Atelier 2 : CRCN : construire et programmer les apprentissages en équipe

1 exemple (extrait des outils réalisés par la Mission Numérique de la Somme) :

Novice	Niveau 1	L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé, et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.
	Niveau 2	L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer seul une procédure simple tant que ne survient pas de difficulté. Il cherche des solutions avec d'autres lorsqu'il est confronté à des imprévus. Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide.
Indépendant	Niveau 3	L'individu est capable de réaliser des actions simples dans la plupart des situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.

Atelier 2 : CRCN : construire et programmer les apprentissages en équipe (2)

1 exemple (extrait des outils réalisés par la Mission Numérique de la Somme) :

Domaines	Compétences	Apprentissages	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	
Informations & Données 	Mener une recherche et une veille d'information	Lire et repérer des informations sur un support numérique (1)		X	X	
		Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche (1)		X	X	
		Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats (2)				X
		Questionner la fiabilité et la pertinence des sources (2)			X	X
	Gérer des données	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver (1)			X	X
		Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et dans un espace de stockage partagé et sécurisé afin de pouvoir les réutiliser (2)				X
Traiter des données	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques (1)				X	
	Insérer, saisir et trier des données dans un tableur pour les exploiter (2)				X	
Communication & Collaboration 	Interagir	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir (1)		X	X	
		Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (2)		X	X	
		Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne (2)		X	X	
	Partager et publier	Publier des contenus en ligne (1)		X	X	
		Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction de son contexte d'usage (2)				X
		Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur (2)				X
		Identifier l'origine des informations et des contenus partagés (2)				X
	Collaborer	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative (1)		X	X	
		Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus (2)				X
	S'insérer dans un monde numérique	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun (1)			X	X
Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles (2)				X	X	

Atelier 2 : CRCN : construire et programmer les apprentissages en équipe (2)

1 exemple (extrait des outils réalisés par la Mission Numérique de la Somme) :

Domaines	Compétences	Apprentissages	Exemples d'activités
Informations & Données 	Mener une recherche et une veille d'information	Lire et repérer des informations sur un support numérique (1)	Recherche dans un site en utilisant le moteur de recherche interne
		Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche (1)	Comparaison et classement de résultats obtenus avec des mots-clés fournis aux élèves
		Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats (2)	Formulation d'une requête sur un moteur de recherche en choisissant un ou des mots clés
		Questionner la fiabilité et la pertinence des sources (2)	À partir d'une recherche sur un même sujet, confronter deux ou trois résultats de sources différentes (un organisme public, une encyclopédie collaborative, une page personnelle...)
		Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers (3)	Navigation autonome dans un document numérique, un site internet ou un portail
		Expliquer sa stratégie de recherche (3)	Repérage, prélèvement, interprétation d'informations précises en autonomie
	Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources (3)		
	Gérer des données	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver (1)	Recherche, utilisation puis sauvegarde des documents mis à disposition par l'enseignant dans la médiathèque de la classe (ENT) ou le dossier de la classe (réseau de l'école ou de l'établissement)
		Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et dans un espace de stockage partagé et sécurisé afin de pouvoir les réutiliser (2)	Sauvegarde des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages. Création de dossiers pour classer ses propres documents
		Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage (3)	Création d'un dossier partagé, sur un ENT ou le réseau local, avec un groupe d'élèves pour mener un travail collaboratif
		Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles (3)	
	Traiter des données	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques (1)	En réponse à une recherche, mise en relation de deux informations situées sur plusieurs pages écrans différentes
		Insérer, saisir et trier des données dans un tableur pour les exploiter (2)	Relevé et saisie de données pour les exploiter (relevés météorologiques, croissance des êtres vivants, pyramide des âges, populations ...)
		Saisir, organiser, trier et filtrer des données dans une application (3)	Représentation graphique de données à partir d'un logiciel spécialisé propre à une discipline
		Appliquer une formule simple pour résoudre un problème (3)	

Atelier 2 : Accompagner et évaluer les compétences numériques des élèves



Pix est un service public en ligne qui vise à accompagner la montée en compétences numériques de tous les citoyens



Atelier 2 : Accompagner et évaluer les compétences numériques des élèves à l'école primaire



[Plateforme adaptative d'apprentissage avec une quarantainedemissionspour le CM1 – CM2](#)

Une mission est composée de 4 niveaux d'activités :

- **Didacticiel** : vidéos pédagogiques et épreuves guidées "faire avec"
- **Entraînement** : épreuves simples qui décomposent l'objectif en acquis
- **Validation** : épreuves permettant de valider l'objectif pédagogique
- **Défi** : épreuves d'approfondissement

Atelier 2 : Pix Junior : késako ?

Les missions dans Pix Junior



Un algorithme adaptatif permet d'ajuster le parcours de l'élève :

- il propose d'abord les épreuves de l'activité **Validation** afin de réaliser une évaluation diagnostique,
- si l'élève a besoin d'un apport pédagogique, l'algorithme dirigera l'élève vers les épreuves d'Entraînement ou de Didacticiel
- si l'élève a réussi les épreuves de **Validation**, il accèdera à des épreuves d'approfondissement (Défi)

Atelier 2 : 40 missions adossées au CRCN

Pix
Junior

INFORMATION ET DONNÉES 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

Nature et source des documents

 **Objectif de la mission :**
Savoir ce qu'est la nature d'un document et en retrouver la source

 Lien avec le CRCN Niveau 2 :
• Questionner la fiabilité et la pertinence des sources

 Exemples de liens aux programmes :
• **Sciences et technologies :** "Identifier des sources d'informations fiables."
• **EMC :** "Observer, lire, identifier des éléments d'informations sur des supports variés (images fixes ou animées, textes, documents sonores, accessibles en ligne et hors ligne) et s'interroger sur la confiance à accorder à des sources différentes."

COMMUNICATION ET COLLABORATION 2.2 Partager et publier

Droit d'auteur

 **Objectif de la mission :**
Connaître le principe du droit d'auteur

 Lien avec le CRCN Niveau 2 :
• Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur

 Exemples de liens aux programmes :
• **EMC, Acquérir et partager les valeurs de la République :** "Cette connaissance des droits et des devoirs s'applique également à la charte du numérique"; "Comprendre les notions de droits, de devoirs, et de règles, pour les appliquer et les accepter dans la classe, l'établissement et la Cité."

CRÉATION DE CONTENU 3.1 Développer des documents textuels

Traitement de texte

 **Objectif de la mission :**
Savoir utiliser la mise en forme dans traitement de texte

 Lien avec le CRCN Niveau 1 :
• Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte

 Exemples de liens aux programmes :
• **Français, écriture :** "Utiliser méthodiquement le clavier et le traitement de texte :
◦ copie, transcription et mise en page de textes sur l'ordinateur
◦ partage des écrits rédigés, à deux ou en plus grand groupe, en particulier au moyen du numérique
◦ utilisation du correcteur orthographique"
• "Mobiliser des outils liés à l'étude de la langue à disposition dans la classe (matériau linguistique, outils orthographiques, guides de relecture, dictionnaires en ligne, traitements de texte, correcteurs orthographiques)!"

PROTECTION ET SÉCURITÉ 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Environnement et économie d'énergie

 **Objectif de la mission :**
Adapter ses comportements pour économiser des ressources

 Lien avec le CRCN Niveau 2 :
• Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources

 Exemples de liens aux programmes :
• **Socle, domaine 4 :** "[Les élèves] apprennent également à adopter un comportement éthique et responsable et à utiliser leurs connaissances pour expliquer des impacts de l'activité humaine sur la santé et l'environnement."
• **Sciences et technologie, Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information :** "Ils sont sensibilisés à la relation entre les usages d'outils numériques, leur consommation énergétique et les dangers pour la santé de leur usage intensif."

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE 5.2 Construire un environnement numérique

Utiliser le clavier

 **Objectif de la mission :**
Savoir utiliser le clavier

 Lien avec le CRCN Niveau 2 :
• Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique

 Exemples de liens aux programmes :
• **Français, Écriture :** "Maîtriser les bases de l'écriture au clavier ; Utiliser méthodiquement le clavier et le traitement de texte."
• **Sciences et technologie, Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information :** "Les élèves maîtrisent le fonctionnement de logiciels usuels et s'approprient leur fonctionnement."

Atelier 2 : 40 missions adossées au CRCN

Des missions adaptées au niveau et aux besoins des élèves

Pix
Junior



Simulateur de glisser-déposer
Glisser l'antenne du robot sur le point du **i** de Junior pour valider.

Pix Junior

Bravo ! Tu as réussi !

Je ne sais pas Je vérifie

The screenshot shows a digital interface for a drag-and-drop simulation. At the top left is a small blue robot icon. A light blue instruction box contains the text 'Simulateur de glisser-déposer' and 'Glisser l'antenne du robot sur le point du i de Junior pour valider.' The main area features the 'Pix Junior' logo in blue and orange. Below the logo is a green-bordered box with the text 'Bravo ! Tu as réussi !'. At the bottom, there are two buttons: 'Je ne sais pas' on the left and 'Je vérifie' on the right.

Atelier 2 : Pix Junior à l'école primaire et ensuite ?



Au collège :

- Attestation des compétences numériques 6e
- Parcours de rentrée
- Attestation IA 4e
- Certification Pix avec remontée dans le livret scolaire

Atelier 2 : la certification du CRCNe

S'entraîner / Se positionner / Se certifier

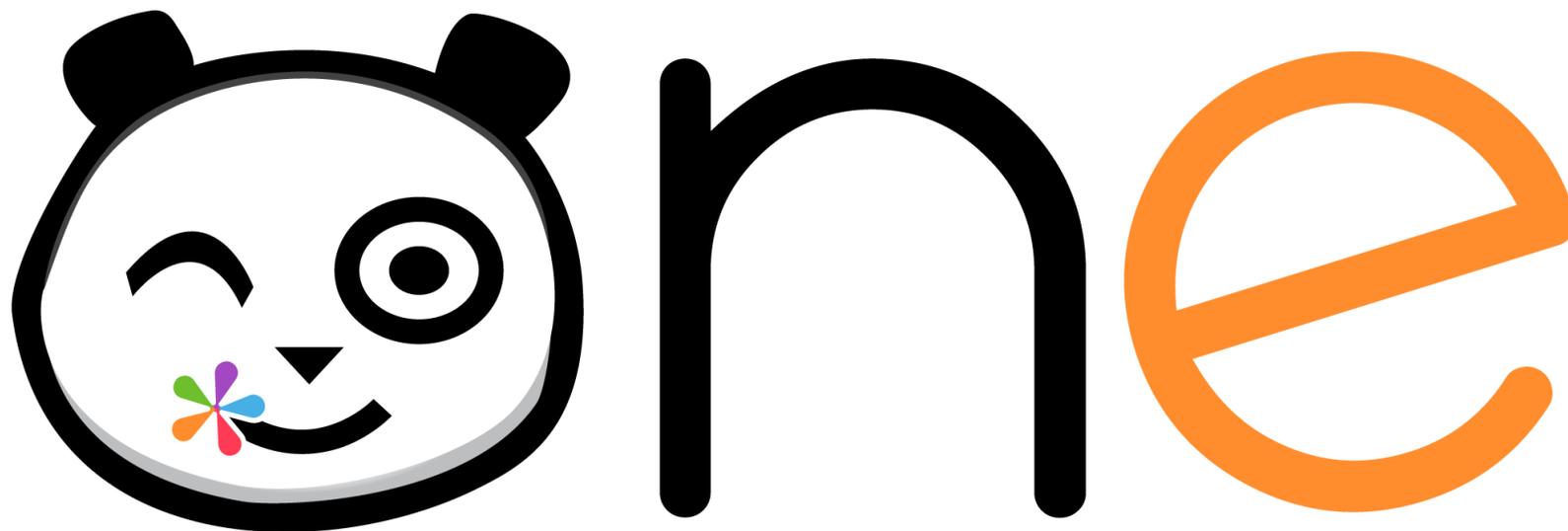
Volet 1 : 1H45, 32 questions, sur l'ordinateur

Si expert ou avancé

Volet 2 : présentation d'une activité numérique et d'un dossier devant un jury

<https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=2969§ion=1>

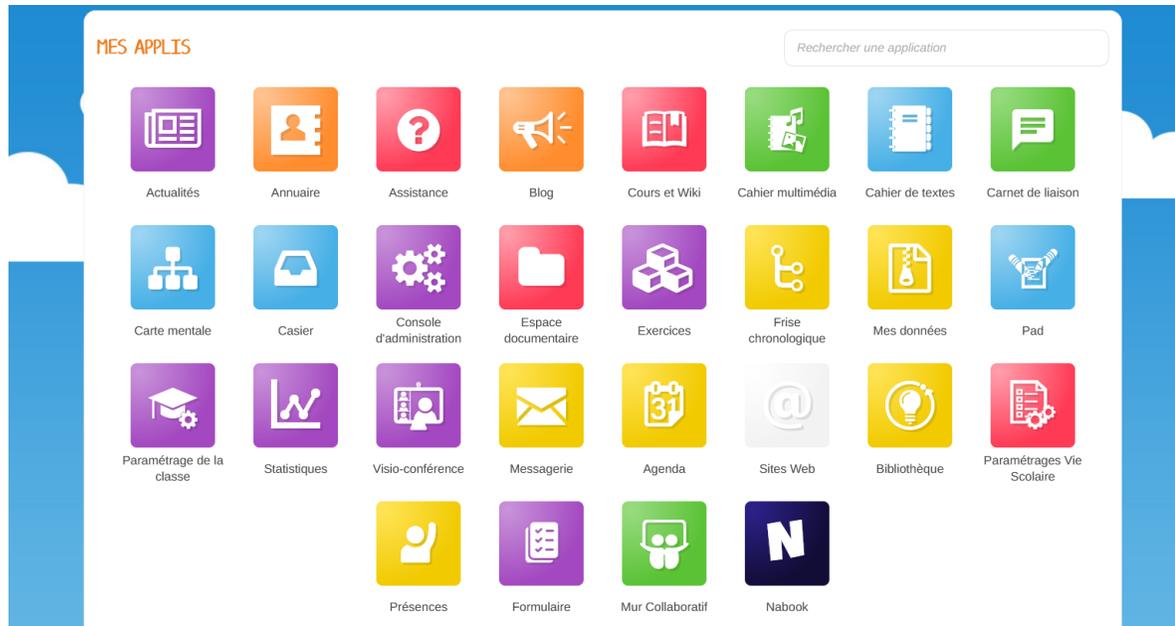
Atelier 3 ENT One côté enseignant ET côté élève



Atelier 3 ENT One : contexte de déploiement

- L'ENT HDF est le plus grand projet unifié de déploiement d'un espace numérique de travail en Europe.
- Il couvre le premier et le second degré, dans les Académies d'Amiens et de Lille : une solution unique, évolutive (adaptée au cycle), validée par les instances et pérenne.
- Une dimension partenariale : un marché porté par les autorités académiques (formation, accompagnement aux usages, support technique...) et par les collectivités (prise en charge administrative et financière).
- Dans le premier degré :
 - Un schéma d'accompagnement aux usages à différentes échelles par les services académiques.
 - Un portage auprès des communes/EPCI par les syndicats mixtes (le conseil départemental pour le Pas-de-Calais).

Atelier 3 ENT One : Qu'est-ce qu'un ENT ?



- Un ensemble d'outils en ligne et de ressources numériques, accessible par la communauté éducative sur un portail sécurisé par une authentification forte.
- Une solution respectant un cadre d'usage défini par un référentiel.
- Deux grandes branches d'usages :
 - Les usages communicationnels.
 - Les usages pédagogiques.

Atelier 3 ENT One : Les usages communicationnels

- Pourquoi utiliser l'ENT en appui de la communication directe dans l'école ?
 - Un outil souverain, validé par l'institution, garantissant une absence de fuite des données.
 - L'ENT permet une communication maîtrisée dans les échanges entre l'équipe pédagogique et les familles.
 - Agir comme un point d'entrée unique, où le cadre peut être posé, dans le respect du droit à la déconnexion.

- [Éviter les écueils !](#)



Atelier 3 ENT One – les usages communicationnels : La messagerie

MESSAGERIE

Boîte de réception

Messages envoyés

Brouillons 3

Corbeille

DOSSIERS

► 2015

► 2016

Créer un dossier

ESPACE UTILISÉ

361 Mo

1000 Mo

NOUVEAU MESSAGE

Pour rechercher, saisissez au moins 3 lettres

	CAVEL Franck Les apprentissages d'Enzo	mercredi 30 octobre 2024
	CAVEL Franck Réunion parent-enseignant du 25/09/2024	mardi 30 juillet 2024
	CAVEL Franck Re: Accompagnement de la sortie scolaire	vendredi 3 mai 2024
	MARTINEZ Isabelle dispenser du cours de natation mon fils Alexandre MARTINEZ	mardi 26 septembre 2023
	CAVEL Franck Re: Inscription - Cantine	mardi 29 août 2023
	CAVEL Ana Devoir Dictée	mercredi 26 octobre 2022
	HUOR Catherine (directrice) Réunion de pré-rentrée	vendredi 26 août 2022

- Messagerie sécurisée par l'authentification.
- Règles de communication mises en place en fonction des profils.
- Usages simples et accessibles directement.

Atelier 3 ENT One – les usages communicationnels : Les actualités

ACTUALITÉS

Tous les fils

Vie de l'école

Le périscolaire

Le périscolaire de Marans

Ville de Marans

Gérer les fils

NOUVELLE ACTUALITÉ

TOUTES 12 PUBLIÉES 12 A LA UNE 3 BROUILLONS EN ATTENTE DE VALIDATION

Actualités de la semaine

Il n'y a pas de nouvelle actualité cette semaine

Autres actualités

Handisport à l'école

Bonjour à tous, L'association ODAAS, spécialisée dans la sensibilisation des scolaires au handisport et à l'inclusion des personnes en situation de handicap, viendra mener un atelier au sein de l'école pour toutes les classes. Les élèves pourront ainsi s'initier au cécifoot, au basket fauteuil et à d'autres handisports. Prévoir la tenue de sport le vendredi 13 juin ! Des photos de l'événement suivront.

Par Patrick MOSSION , 12/06/2025 (Publiée) Commentaires (3)

Cérémonie du 11-Novembre

Chers parents, La cérémonie de commémoration du 11-Novembre a, cette année, inclut les élèves des classes élémentaires de la ville. Les enfants ont entonné en chœur "La Marseillaise", apprise en classe avec les enseignants, et une élève de notre classe de CM2 a lu une lettre d'un poilu, Bernard Laffitte. Nous avons pu étudier en classe la vie de ce poilu au travers des lettres et cartes postales qu'il avait envoyées, et qui ont été con... Lire plus

Par Patrick MOSSION , lundi 11 novembre 2024 (Publiée) Commentaires (0)

Bonne rentrée 2024 à tous !

Chères familles, chers enseignants, chers élèves, En cette période de rentrée, je tiens à adresser à chacun d'entre vous un chaleureux accueil à l'école Arthur Rimbaud. Nous entamons une nouvelle année scolaire remplie de promesses, d'opportunités et de découvertes passionnantes. Aux parents, je souhaite exprimer ma gratitude pour votre confiance continue en notre équipe éducative. Votre soutien est essentiel pour que chaque enfant puis... Lire plus

Par Patrick MOSSION , lundi 26 août 2024 (Publiée) Commentaires (4)

- Modalité de diffusion de l'information.
- Visibilité depuis le fil d'actualités.
- Particulièrement adapté à la communication par les collectivités.

Atelier 3 ENT One – les usages communicationnels : Le carnet de liaison



Le lundi 20 janvier 2025

▼  Gymnastique

Bonjour à toutes et à tous,

Après les vacances d'hiver, nous commençons un nouveau cycle de sport : la gymnastique au sol.

Merci de préparer un sac de sport avec :

- Un jogging ou un legging
- Un t-shirt
- Des kroumirs (ou chaussons de gym)



A bientôt
Monsieur Mosson

1/27 lus

ACCÉDER AU SUIVI +

- Équivalent numérique du carnet de liaison papier.
- L'enseignant / le directeur accède à un tableau de suivi des lectures / des réponses.
- Le parent peut répondre à l'enseignant / au directeur, si ce dernier a activé cette possibilité.

Atelier 3 ENT One : Les usages pédagogiques

- La plateforme offre un panel d'activités pédagogiques avec, par ou pour les élèves.
- Une interface adaptée aux élèves, et permettant d'offrir une continuité pédagogique.
- De nombreuses ressources pédagogiques créées sur l'ENT.



Atelier 3 ENT One – les usages pédagogiques : Le blog

 > LONDON, HERE WE COME

+ CRÉER UN BILLET 



Rechercher un billet ou un auteur

Publiés 3 À valider 0 Brouillons 0



PICNIC AT GREENFIELD PARK

Patrick MOSSION | Publié il y a 8 ans

During the stay we organized a picnic. Here are some pictures of the preparation and the lunch. Our motivated cookers : Our outdoor buffet :



0  | 1  | 0 

 Réagir

Lire la suite →

Picnic at Greenfield Park
2 mars 2017

Hello From Trafalgar Square
2 mars 2017

Nous avons flâné dans les rues de Londres !
4 février 2021

- Usage hybride, entre la communication et la pédagogie.
- Permet notamment d'héberger les projets pédagogiques à différentes échelles (classe, école, inter-écoles...).
- Possibilité de rendre les élèves rédacteurs du blog, pour en faire par exemple un objet de production d'écrits.

Atelier 3 ENT One – les usages pédagogiques : Le cahier multimédia

Les Unes des journaux français pendant la première Guerre Mondiale



7 ~ 17

- Version numérique du cahier papier, avec une mise en page adaptée.
- Multiplicité des usages : cahiers référents, cahiers de vie, cahiers scientifiques, cahiers des arts...
- Présente l'avantage de pouvoir y associer du contenu textuel, photographique, audio, vidéo, ou encore du contenu intégré.

Atelier 3 ENT One – les usages pédagogiques : Le GAR

The screenshot displays the GAR interface with a sidebar on the left containing filters: Cas particuliers, Suivi des affectations, Public cible, Type d'abonnement, and Accès interrompu. The main area shows a list of 21 resources (displaying 50 results per page). The resources listed are:

Resource Name	Identifiant	Editeur	Disponibles	Suggérés	Affectés	Total
calcul@TICE	ark:/19498/calculatice	Ministère de l'Education nationale, de la jeunesse et des Sports	∞	0	15	∞
Cantoo Scribe	ark:/42700/YzFudGgvLXNjcmliZQ	Cantoo	∞	92	0	∞
Château de Versailles	ark:/3570/chateau-de-versailles	Établissement public du château, du musée et du domaine national de Versailles	∞	0	0	∞
Domino (Famille Learning Connect Ecole)	ark:/86527/24532913169846138912279757896874547612	Maskott SAS	∞	0	15	∞

- Le Gestionnaire d'Accès aux Ressources est une instance nationale intégrée à l'ENT.
- Accès authentifié à un certain nombre de ressources numériques ou de manuels scolaires numériques, sous le principe des licences.
- Pour un certain nombre de ressources, l'enseignant dispose d'un tableau de bord pour individualiser les parcours.
- Potentiellement à venir, l'instance d'accès à Pix-Junior.

Atelier 4 Intelligence Artificielle, annonces et exemples concrets

- Point sur le cadre de l'IA publié par le ministère
- Penser à trois questions sur l'intelligence artificielle sous forme de QCM manuscrit (avec 3 mauvaises réponses et une bonne réponse)
- Démonstration de création assistée par l'IA dans les exercices de l'ENT
- Présentation des Magistère (connexion préalable à Eduline)
- Présentation de la CREIA



**Fil rouge
de
questions**

La DRANE ?

La Drane

Un service de région académique (Hauts de France) dont la mission principale est de vous accompagner dans tous vos projets pédagogiques liés au numérique



Ted-I
webTV

webradio

formations

IA et éducation

drones

captations vidéo

prêt de matériel

classe flexible

réalité virtuelle



03 20 12 14 54



drane@region-academique-hdf.fr

Le cadre sur l'IA publié par le ministère de l'éducation nationale



IA en éducation : les essentiels



Responsable, éthique, au service des apprentissages



Données personnelles : interdites dans l'IA grand public



Frugalité : seulement si valeur ajoutée



Transparence : toujours signaler l'usage

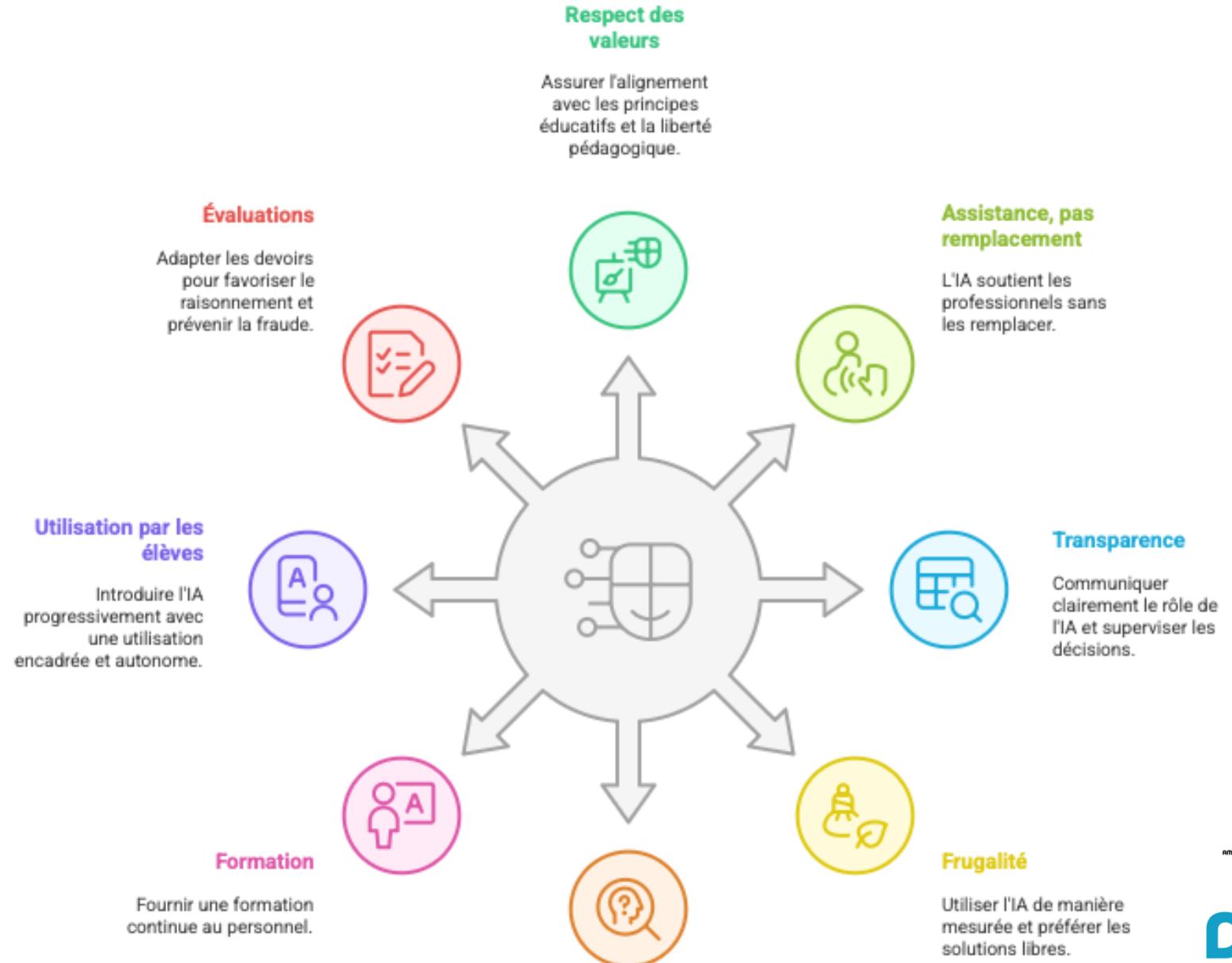


Esprit critique : vérifier, croiser, douter



Progressivité : sensibiliser tôt, encadrer, autonomiser

Acte 1 le cadre de l'IA publié par le ministère

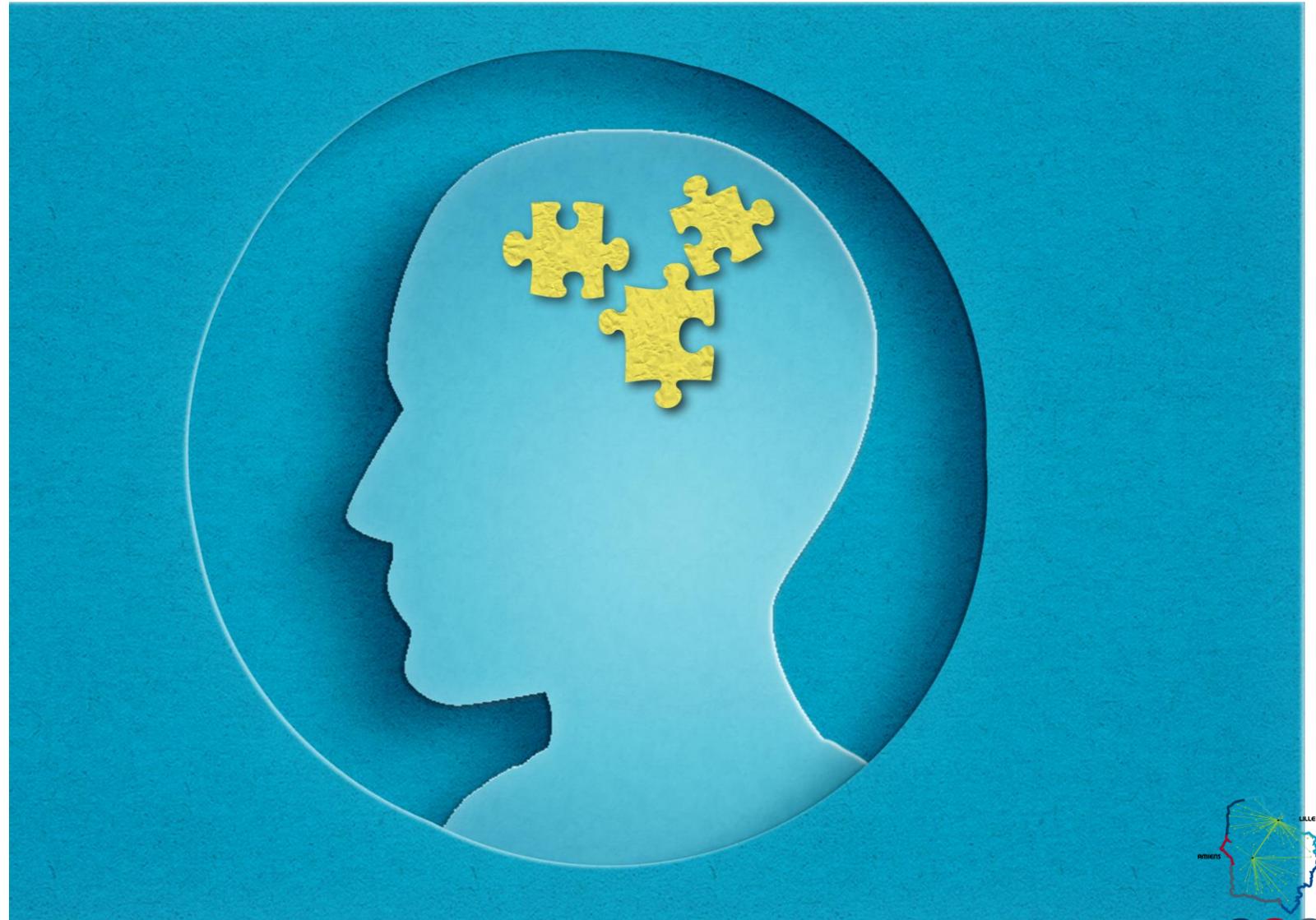


Les services proposés dans le cadre du P2IA pour le 1D

- **Services numériques basés sur l'IA (P2IA)**
- **Des outils d'assistance et de recommandation au service des professeurs des écoles**
- **Motiver les élèves** : proposer un environnement d'apprentissage attractif et ludique.
- **Adapter les contenus** : personnaliser les activités selon les besoins et le niveau de chaque élève.
- **Accompagner l'enseignant** : fournir une vision d'ensemble des progrès de la classe grâce à des synthèses automatisées.

Le QCM magique dans l'ENT

- En binôme, écrivez une question sur l'IA avec une bonne réponse et 3 mauvaises à partir du cadre qui vient d'être présenté.



Les étapes pour créer un exercice avec de l'IA dans l'ENT



- Rédiger son QCM à la main et le prendre en photo. (sur Iphone, penser à convertir le fichier) Souligner la bonne réponse.
- Utiliser Mistral. Lui donner ce prompt par exemple :

Je veux que tu me crées un QCM de 10 questions avec 3 réponses fausses et une mauvaise. Tu mettras les bonnes réponses en gras. Tu agis en tant qu'expert de l'IA à partir du cadre de l'IA que je te mets en copie. Le QCM s'adresse à des enseignants débutants dans l'enseignement. Crée des questions engageantes, originales parfois drôle avec des niveaux différents pour garder le sentiment de flow. Le tout doit tenir dans un A4. Vérifie la qualité des questions et des réponses. As-tu des questions complémentaires ?

Si on est satisfait, copier le texte dans un traitement, l'exporter en pdf, puis le convertir en image (<http://online-convert.com>)



Image converter

Here, you can find an image converter for your needs, for example, a PDF to image converter.

Select target format...

L'heure de la magie dans l'ENT



ENT Hauts-de-France
neo

Mes applis

Rechercher une application

Médiacentre Statistiques Forum Exercices Blog Console d'administration

Gérer mes favoris

Actualités Assistance ENT Cahier de textes 2D Carnet d'activités Casier Emploi du temps Espace documentaire Mes données

Mur Collaboratif Pad Pages Poste-fichiers Cours et Wiki Formulaire Communautés Moodle ENT

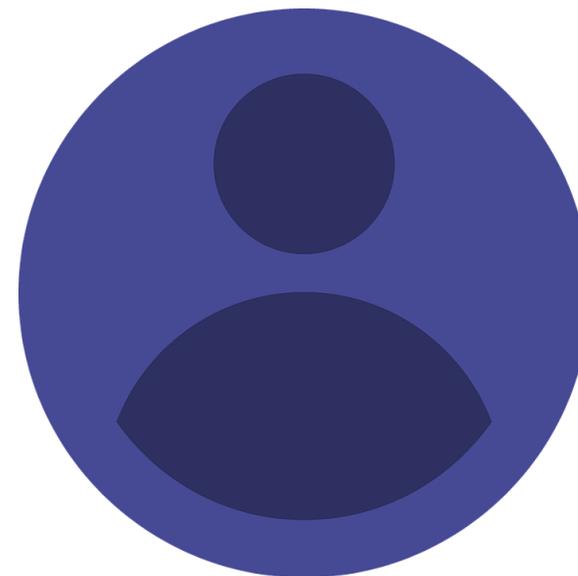
Agenda Annuaire Bibliothèque Cahier multimédia Carte mentale Frise chronologique Réservation de ressources Visio-conference

Suite bureautique Paramétrages Vie Scolaire Sondage Bibliothèque Bibliothèque Carnet de liaison Compétences Minetest

Les Magistère sur l'IA selon son profil



- Un parcours conçu pour accompagner les enseignants dans la compréhension et l'exploration des usages de l'intelligence artificielle. Objectif : mieux saisir son potentiel pédagogique, ses limites et ses enjeux, afin d'intégrer l'IA de manière réfléchie et pertinente dans les pratiques professionnelles.





La Drane

Un service de région académique (Hauts de France) dont la mission principale est de vous accompagner dans tous vos projets pédagogiques liés au numérique



Ted-J
webTV

webradio

formations

IA et éducation

drones

captations vidéo

prêt de matériel

classe flexible

réalité virtuelle



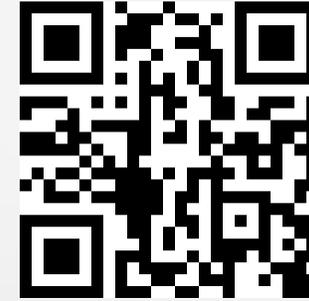
03 20 12 14 54



drane@region-academie-hdf.fr

Apprendre à créer des applications pour les élèves ou pour utiliser en classe

Une communauté nationale autour des usages de l'intelligence artificielle : la CREIA



**Merci pour votre
attention !
Pleins de bonnes
choses pour cette
année scolaire**

