

# LE GUIDE DE LA RENTRÉE 2025

Edition 2<sup>nd</sup> degré

## FOCUS SUR LES ESSENTIELS DU NUMÉRIQUE



**ACCOMPAGNER**



**FORMER**



**IMPULSER**



**EXPÉRIMENTER**



**CO-ÉDUIQUER**



**VALORISER**

LA DÉLÉGATION DE RÉGION ACADÉMIQUE AU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

# SOMMAIRE

- [Pix dès l'école, au collège et au lycée](#)
- [Le GAR et les ressources dans l'ENT](#)
- [Les ressources transversales dans l'ENT\(Cantoo Web, Webradio et Eléa\)](#)
- [La liste des formations numériques proposées par la DRANE et son équipe de formateurs](#)
- [La montée en compétences numériques des enseignants](#)
- [Le calendrier des événements numériques de l'année](#)
- [La fresque des cyber-citoyen.nes](#)
- [L'intelligence artificielle en éducation, réflexions autour de la pédagogie](#)
- [Le dispositif Ted-i](#)
- [Prêt de matériels numériques pour accompagner les projets pédagogiques](#)
- [Contacter la DRANE](#)



Cliquez sur le logo pour  
revenir au Sommaire

# PIX JUNIOR

Pix Junior est une nouvelle plateforme mise à disposition de tous les enseignants du premier degré pour développer et évaluer les compétences numériques de tous les élèves de CM1-CM2. Il permettra de :

- Faire progresser tous les élèves à l'aide de contenus adaptés sous forme de missions à jouer,
- Donner une vision détaillée du profil de compétences des élèves aux enseignants,
- Faciliter l'évaluation du [Cadre de Référence des Compétences Numériques](#).



Pix  
Junior



Le lien vers [l'article dédié dans Primàbord](#)

Le lien vers la page [Pix Junior](#)

# PIX POUR LES SIXIÈMES

Face aux enjeux d'éducation au numérique et pour sensibiliser à la lutte contre le cyber-harcèlement, les discours de haine et les contenus illicites en ligne, les élèves de sixième bénéficient d'une sensibilisation au bon usage des outils numériques et des réseaux sociaux ainsi qu'aux dérives et aux risques liés à ces outils à partir de la réalisation de parcours Pix.

Le dispositif Pix6<sup>e</sup> propose à tous les élèves de 6<sup>ème</sup> une sensibilisation au numérique à travers trois parcours :

- **Un parcours “Protection et Sécurité numérique”** contenant un focus sur le cyber-harcèlement et sa prévention (obligations légales pour les mineurs sur les réseaux sociaux, numéros d'écoute et de signalement, moyens d'action pour réagir face à une situation de cyber-harcèlement, etc.)
- **Un parcours de culture numérique** plus généraliste pour permettre aux élèves, non seulement d'être mieux préparés face aux risques que le numérique peut représenter, mais aussi pour tirer pleinement parti de ses opportunités.
- **Un parcours bilan** à faire en fin d'année si les deux autres n'ont pas été faits



Voici un lien vers un article détaillant le dispositif :

<https://pix.fr/actualites/sensibilisation-au-numerique-pix-participe-a-la-prevention-pour-les-eleves-de-6e>

A la rentrée, pour tous les élèves de 6<sup>e</sup> devront obligatoirement obtenir cette attestation

# DES INFORMATIONS SUR PIX ET LA CERTIFICATION

## PLANNING SUR L'ANNÉE

Créer des parcours de rentrée obligatoires pour proposer des campagnes adaptées aux résultats des élèves

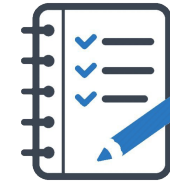
Proposer des parcours dans toutes les disciplines tout au long de l'année

Suivre la progression des élèves, vérifier leur certificabilité

Organiser les sessions de certification et prévoir des sessions de deux heures pour 20 élèves

Les certifications pour les élèves de Terminale, BTS et CPGE auront lieu à partir de novembre 2025 au mois de mars 2026

Les sessions de certification Pix pour les élèves de 3e auront lieu du mois de mars 2026 au mois de juin 2026



Check-list collèges



Check-list lycées

# INFORMATIONS SUR LA CERTIFICATION PIX



Durée : 1h45 maximum (hors tiers-temps)

32 questions pour tous les élèves

Couvre 16 compétences

Algorithme adaptatif en temps réel

Score global et niveaux par compétence

Environnement sécurisé

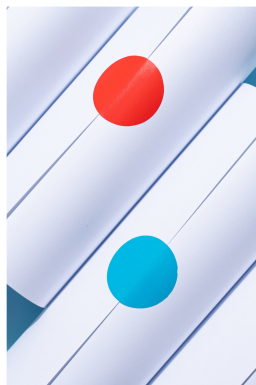


Niveau 1 dans chacun des 5 domaines

Remontée automatique dans Parcoursup prévue

Valorisée dans l'enseignement supérieur

Reconnue dans le monde professionnel



Reflète mieux les compétences numériques

Nouveaux parcours thématiques plus courts

Profil Pix plus significatif

Certification valorisante pour les études et l'emploi

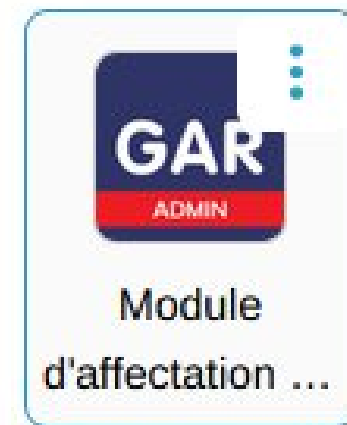


# LE GAR : GESTIONNAIRE D'ACCÈS AUX RESSOURCES

Le Gestionnaire d'Accès aux Ressources (GAR) est un dispositif qui facilite l'accès aux ressources numériques via l'Espace Numérique de Travail (ENT)

Les avantages d'utiliser le GAR et les ressources présentes dans l'ENT :

- Données des élèves et des enseignants protégées.  
Dans le cas de la connexion au portail Pix, il suffira de s'authentifier une seule fois. Ensuite, l'élève pourra se connecter directement à son profil.
- Choisir des ressources et manuels numériques ce qui évite aux élèves de transporter leurs livres ou de travailler en autonomie.
- Choisir des ressources pour construire ses cours.



<https://dane.site.ac-lille.fr/2025/06/04/le-gar-fait-peau-neuve-decouvrez-les-nouveautes-en-video/>

# CANTOO WEB, UNE AIDE INCLUSE DANS L'ENT

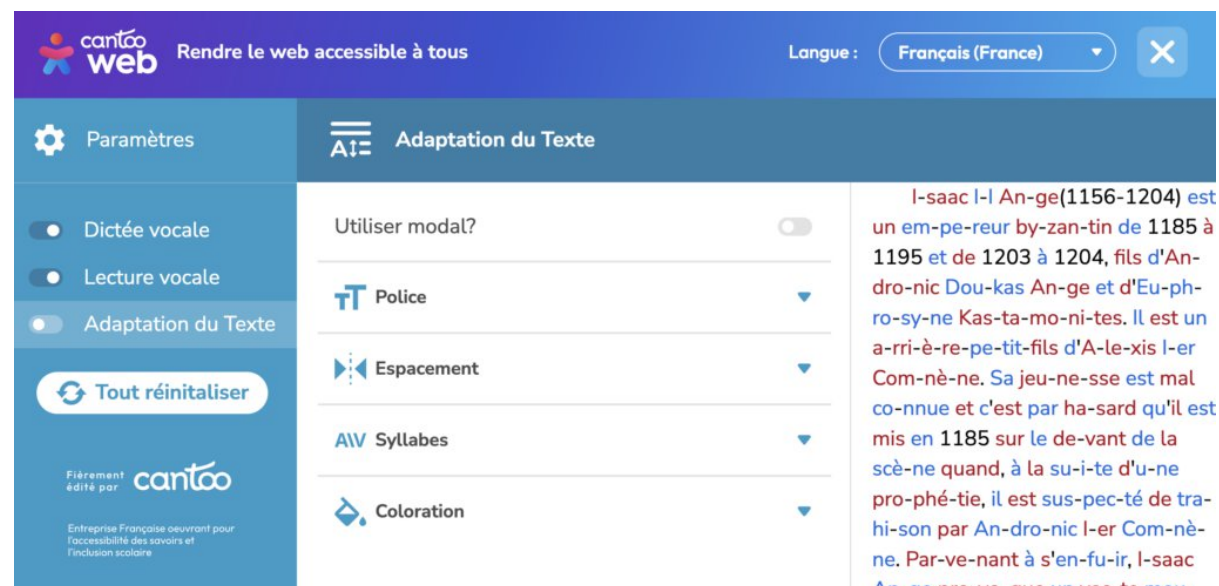
Cantoo Web transforme l'ENT en un outil véritablement accessible.

Les textes se réorganisent : polices adaptées, syllabes colorées, mise en page allégée pour une lecture plus claire et adaptés pour les élèves à besoin particulier. (EBEP)

Toutes ces personnalisations sont à la main de l'utilisateur. La voix prend le relais avec une lecture audio et la dictée, rendant l'écrit plus fluide pour tous.

Autre atout : la traduction instantanée qui tend à effacer les barrières linguistiques, précieuse pour les élèves et famille allophones.

Enfin, ces fonctionnalités s'intègrent dans toutes les applications et notamment l'éditeur de texte. Il est possible de les désactiver quand on le souhaite.



The screenshot displays the Cantoo Web interface. At the top, a blue header bar contains the 'cantoo web' logo, the slogan 'Rendre le web accessible à tous', and a language dropdown menu set to 'Français (France)'. Below the header, a sidebar on the left lists settings: 'Paramètres' (with a gear icon), 'Dictée vocale', 'Lecture vocale', 'Adaptation du Texte' (selected with a radio button), and a 'Tout réinitialiser' button. The main content area is titled 'Adaptation du Texte' and features a list of settings: 'Utiliser modal?' (toggle), 'Police' (dropdown), 'Espacement' (dropdown), 'Syllabes' (dropdown), and 'Coloration' (dropdown). On the right, a sample text is shown with syllables color-coded in blue, red, and green to match the selected 'Syllabes' setting.



[Plus d'informations](#)

[Comment ça marche?](#)

# LA WEBRADIO AU SERVICE DE LA PEDAGOGIE DE PROJET

La webradio permet aux enseignants de créer des podcasts avec les élèves, voire de diffuser en direct.

Elle développe l'expression orale et écrite, la confiance en soi et l'esprit critique.

Facile à prendre en main, elle favorise la collaboration et s'intègre dans de nombreux projets pédagogiques (interviews, reportages, chroniques).

C'est un support motivant qui valorise les productions des élèves et enrichit les pratiques d'enseignement.

L'accent peut être mis sur l'éloquence, le bien-être et la pédagogie de projet.

Les collectivités partenaires du projet ENT HDF ont permis la mise en place de la ressource **WebRadio ENT HDF**, produite par Saooti-Radio et accessible directement sur la plateforme ENT pour les écoles, collèges et lycées de la région académique Hauts De France.

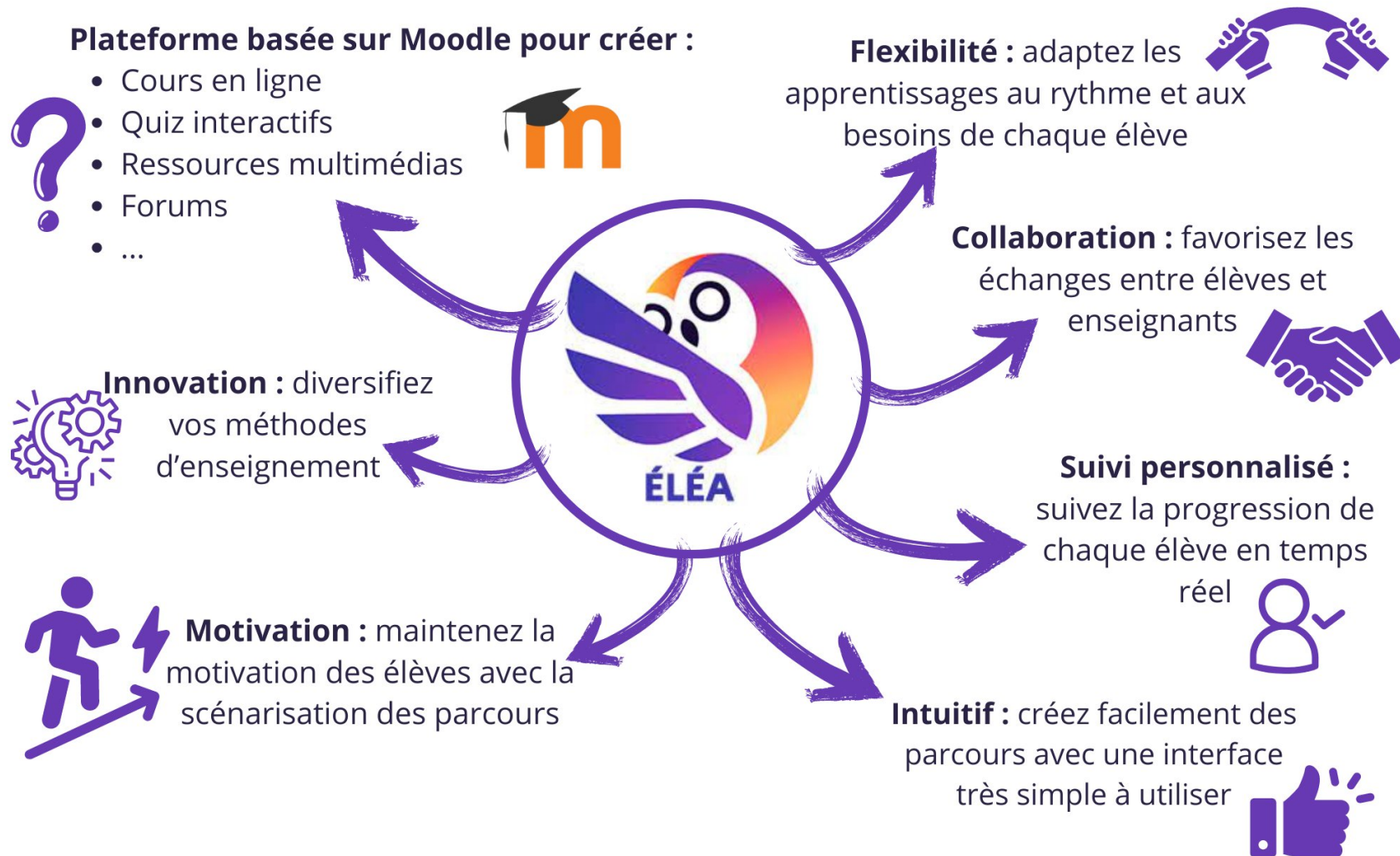


## WebRadio HDF



[Guide de prise en main](#)

# ÉLÉA, UN MOODLE ADAPTÉ DANS L'ENT



Éléa est une plateforme numérique basée sur Moodle. Intégrée dans l'environnement numérique de travail (ENT) NEO, elle permet aux enseignants de créer et partager des ressources pédagogiques en ligne, de suivre l'avancement des élèves, et de proposer des activités interactives (quiz, devoirs, forums, etc.). Accessible à tous les élèves et enseignants du second degré, Éléa favorise l'autonomie des apprenants et soutient la continuité pédagogique.

# LES FORMATIONS NUMÉRIQUES PROPOSÉES PAR LA DRANE



La DRANE de Lille propose des formations numériques pour accompagner les personnels éducatifs, allant des bases du numérique à la valorisation des compétences, à la citoyenneté numérique et à l'esprit critique. Elle couvre également l'intelligence artificielle et l'innovation pédagogique, les outils et environnements numériques, les usages immersifs ainsi que des modules experts sur les escape games, la classe inversée, la création de capsules vidéos et l'utilisation du TBI/VPI.

# MONTER EN COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES ENSEIGNANTS ET DES PERSONNELS D'EDUCATION

Nous vous invitons à consulter le parcours magistère (valable jusqu'en décembre 2025) afin d'y retrouver tous les codes de campagnes en fonction de votre profil :

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

Pour toute question, n'hésitez pas à solliciter nos ambassadeurs PIX à l'adresse suivante : [ambassadeurs-pix@ac-lille.fr](mailto:ambassadeurs-pix@ac-lille.fr)



Développez vos compétences numériques  
avec Pix+ Édu

1. **Situez-vous dans la maîtrise des compétences numériques professionnelles** en moins de 2 heures avec le parcours d'auto-positionnement.
2. **Approfondissez vos compétences** à votre rythme avec des parcours thématiques ciblés.
3. **Validez votre niveau** de maîtrise avec le parcours bilan.

Ces parcours proposent :



**40 questions et défis formatifs en moyenne**, qui s'adaptent à votre profil et varient en fonction de vos réponses ;



des **tutoriels** accessibles à tout moment sur votre profil Pix.

⇒ Pour accéder à ces parcours, rendez-vous sur l'espace Magistère dédié :

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



# LES ÉVÉNEMENTS, CONCOURS, RESSOURCES ET ATELIERS NUMÉRIQUES TOUT AU LONG DE L'ANNÉE



1  
scientifique  
, une  
classe,  
CHICHE!

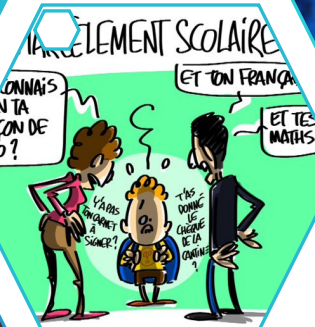
2 jours  
d'innovation  
numérique



Numérik'elles  
Ateliers  
découverte  
métiers du  
numérique pour  
collégiennes et  
lycéennes

Non au  
harcèlement  
Concours  
Phare

Yes We Code  
avec la  
fondation  
CGénial



Quelques événements sélectionnés et concours qui ont lieu tout au long de l'année.

Les enseignants peuvent engager les élèves dans des projets sur un nombre de thématiques très variées afin de susciter chez eux le goût de la création, de la programmation entre autres.

Vous retrouverez tous les détails, dates, échéances, dans la diapositive suivante.

# LES RENDEZ-VOUS NUMÉRIQUES DE L'ANNÉE

## Evénements

- #Bienvenues 6<sup>ème</sup> (septembre)
- Code Week (octobre)
- Cybermois (Octobre)
- Educatech (19 au 21 nov)
- Salon Robotik Orchies (27 au 30 nov)
- Semaine NSI (8 au 13 déc)
- Numérik'elles (dates à venir)
- Safer Internet Day (A partir du 10 fév)
- Journée du numérique DRANE (dates à venir)
- MasterClass Citoyenneté numérique (date à venir)
- Forum Education & Innovation pédagogique (18 au 20 mars)
- Pix-Plaine Image (7 au 9 avril)
- Nuit du code (mai juin)



## Concours

- Trophée des classes CNIL
- Concours Médiatiks
- Trophée NSI
- Science Factor
- Challenge Skillbot (Mecalive)
- Course en cours
- Da Vinci Robotique
- Blaise Robotics
- Challenge First Lego League
- Non au Harcèlement
- Je filme le métier qui me plaît/ Je filme ma formation
- CREP
- Coupe Robotique Grande Section Lens-Henin-Carvin
- Concours de la citoyenneté numérique (date à venir)

## Ateliers

- YesWeCode
- Educational Game and Play Design Project
- 1 scientifique, 1 classe, Chiche!
- Girls Can Code
- Change Mak'Her
- Future of Tech
- Citizen Code
- La Fresque des CyberCitoyens  
(1<sup>er</sup> octobre au 15 novembre)
- RJMI (20 et 21 octobre)



<https://dane.site.ac-lille.fr/2025/08/18/les-rendez-vous-du-numerique-2025-2026-2/>

# LA FRESQUE DES CYBER-CITOYEN.NES EN COLLÈGE

**Résumé :** 2h pour comprendre les enjeux du numérique et passer à l' action.

**Objectif :** Sensibiliser les élèves aux bons réflexes pour naviguer en toute sécurité

**Jeu de cartes dédié :** Découverte des droits et devoirs du citoyen numérique.

**Débats et mini-jeux éducatifs :** Discussions autour de la protection des données personnelles, des fausses informations, de la citoyenneté en ligne et de la responsabilité numérique.

**Résultat attendu :** Permettre aux élèves de mieux comprendre leur rôle de citoyen à l'ère du numérique et de développer des pratiques responsables et éthiques..

Des sets de 3 jeux seront distribués au cours de l'année avec un parcours Magistère dédié pour les animateurs.



<https://fresquedescybercitoyens.fr/>

# L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS L'ÉDUCATION, CONSTATS ET QUESTIONNEMENTS

Depuis l'arrivée de l'intelligence artificielle générative dans la vie du grand public, notamment avec l'accès à des outils comme ChatGPT, des préoccupations ont émergé concernant la possibilité pour les élèves de « tricher » en utilisant des supports qu'ils n'ont pas créés eux-mêmes. En effet, avec un simple prompt, ils peuvent obtenir un résultat qui répond aux critères rédactionnels fixés par les enseignants.

Dans ce contexte, il est essentiel de réfléchir aux impacts de ces usages sur l'évaluation des productions écrites, visuelles ou de code informatique réalisées par les élèves.

Le ministère a souligné, en mars dernier, l'importance de développer « une culture » et un « usage raisonné » de l'IA. Pour les enseignants, ces outils peuvent représenter un gain de temps, notamment dans la conception de scénarios pédagogiques.

Des ressources ont été publiées par la DNE pour approfondir ces sujets. Par ailleurs, des parcours de formation sont proposés pour mieux comprendre les avantages et les limites de ces nouveaux outils.

Voici quelques références utiles :

Le cadre de l'IA publié par le ministère

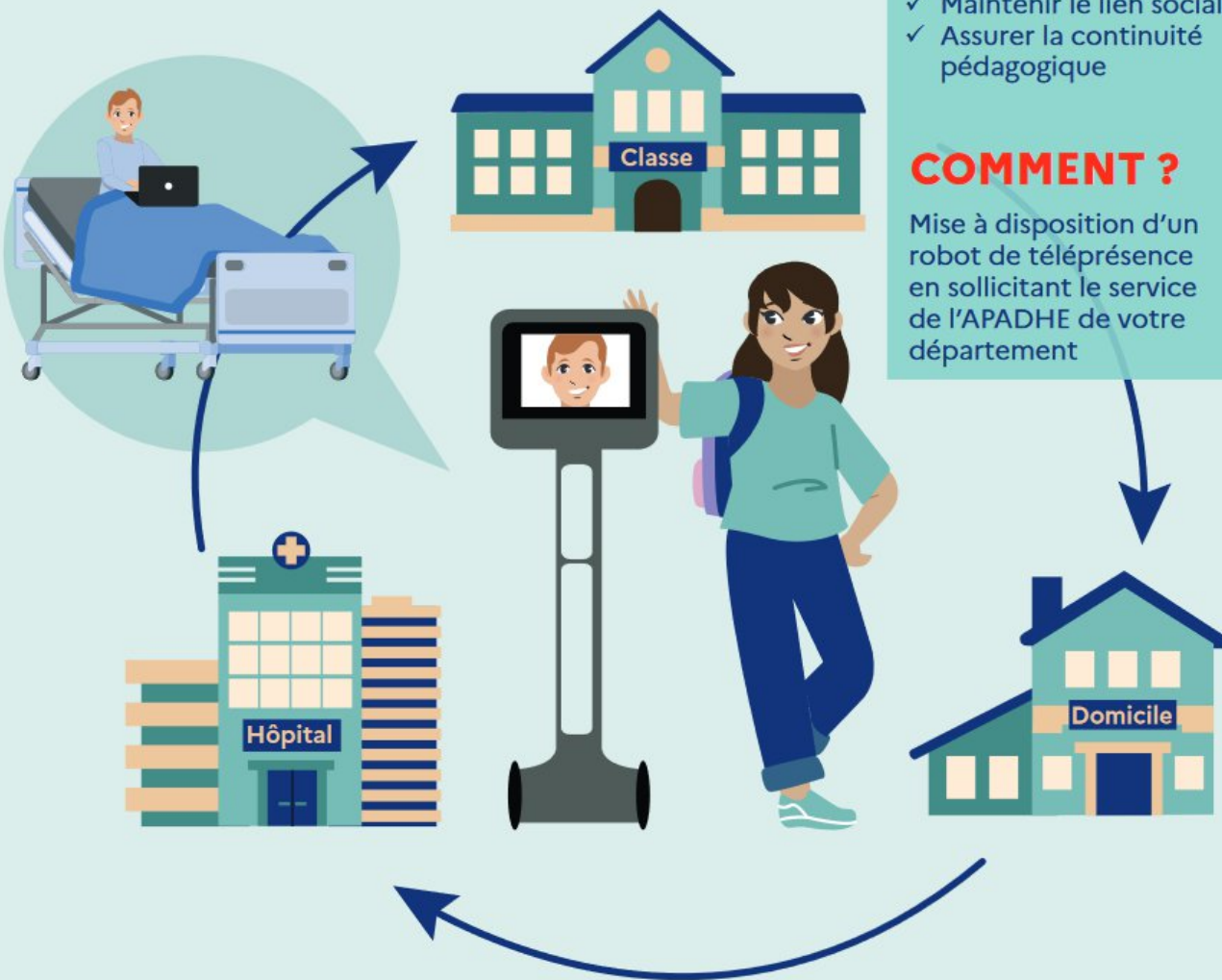
AI4T - Artificial Intelligence and Teachers

MOOC : Intelligence artificielle pour et par les enseignants

Le parcours académique sur l'IA en auto-inscription (il faudra s'être connecté à cette plateforme pour y accéder)

# TED-i<sup>+</sup> LE ROBOT DE TÉLÉPRÉSENCE

Une solution pour les élèves empêchés de scolarité!

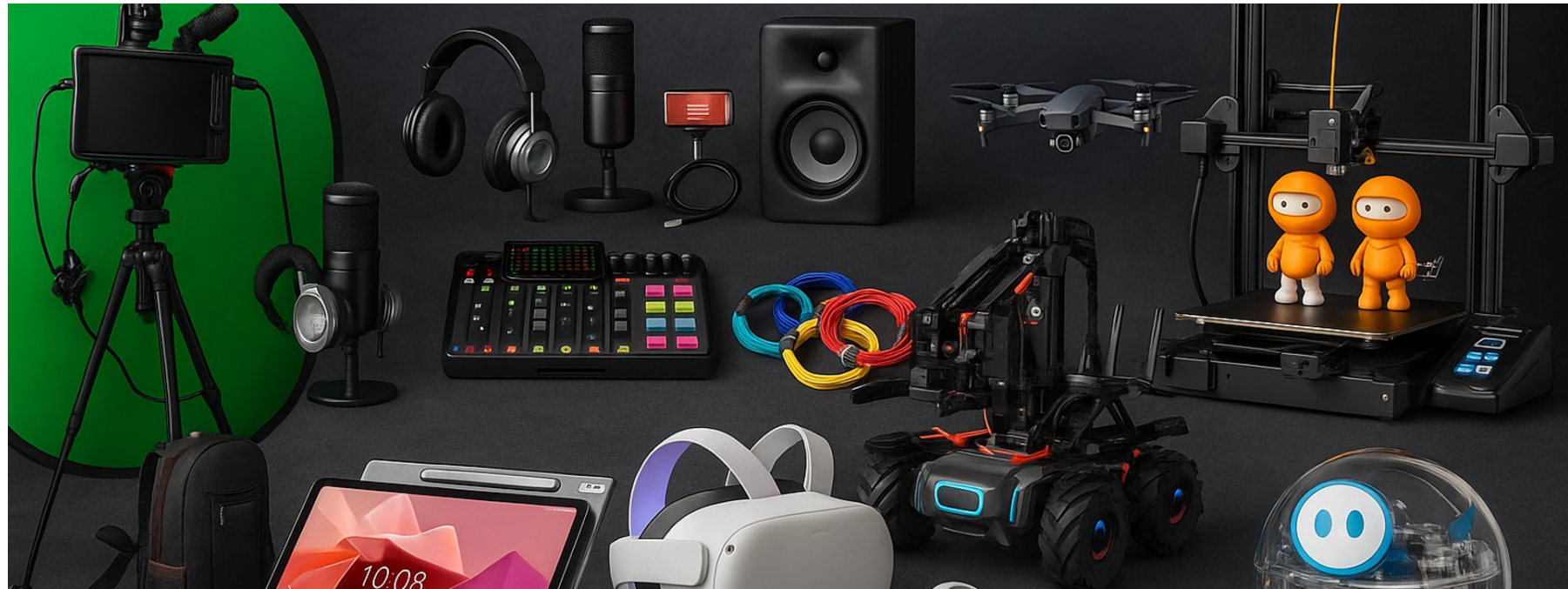


Pour en savoir plus consultez la [page Ted-i du site de la DRANE](#)

# EQUIPER-OUTILLER ET ACCOMPAGNER À LA MISE EN ŒUVRE DE PROJETS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

Le prêt de matériel est :

- Gratuit après rédaction d'un formulaire pour décrire le projet et le besoin
- Ponctuel, au trimestre ou à l'année sous réserve de disponibilité
- Soumis à un retour d'expérience de la part des enseignants impliqués



<https://dane.site.ac-lille.fr/les-prestations/les-equipements-en-prest/>



Version interactive  
du guide

# 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



03 20 12 14 54



drane@region-academique-hdf.fr

formations

webradio

webTV

Ted-I



IA et éducation

drones

captations vidéo

prêt de matériel

classe flexible

réalité virtuelle



<https://dane.site.ac-lille.fr/>