



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

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

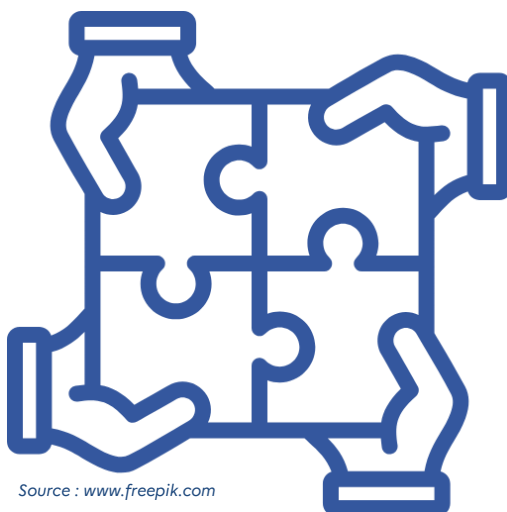


**N°18**  
Mars 2025

Cette lettre ÉduNum s'adresse aux formateurs en académie, aux enseignants référents pour les usages du numérique (ERUN) dans le premier degré et aux référents numériques en établissement (RUPN), 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.

**N° SPÉCIAL**

**« COMMUNS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS »**



Source : [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

# DU CÔTÉ DE LA DNE

## Les communs numériques au cœur de la stratégie du numérique pour l'éducation

Lors de [sa conférence du 25 septembre 2024 à Numérique en Commun\(s\)](#), Audran Le Baron a rappelé le caractère fondamental du rapprochement entre l'éducation et les communs numériques :

*« (...) fondamentalement, il y a un partage de valeurs entre la mission d'éducation et les communs numériques. Qu'est-ce que l'éducation ? C'est accéder et faire accéder à la connaissance, la partager, la transmettre et les communs numériques, c'est exactement ça, c'est ouvrir de la connaissance, des données, des contenus pour les partager, pour les transmettre. Nous étions donc faits pour nous rencontrer et c'est très bien ainsi. ».* <sup>[1]</sup>

[1] Transcription réalisée par l'équipe Transcriptions de l'APRIL, disponible sur [Libre à lire!](#)

Inscrit dans l'axe 3 de la [stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027](#), le soutien au développement des communs numériques s'appuie sur un principe, « les communs numériques par défaut », et une action, « un appel à communs », qui seront des axes forts de la feuille de route des communs numériques dans l'éducation.



## Des communs portés par le ministère en charge de l'éducation nationale



Les outils essentiels du quotidien pour l'ensemble des agents de l'éducation nationale. Stockez, éditez et partagez des documents sur Nuage, utilisez l'outil de classe virtuelle et de visio-conférence, la messagerie instantanée Tchap, accédez aux vidéos et aux podcasts de PeerTube ... et bien d'autres services !  
<https://portail.apps.education.fr/>



Les activités de codage, de sciences technologie ingénierie et mathématiques (STEM). Créez, partagez, utilisez des activités pédagogiques en ligne.  
<https://capytale.fr/>



L'outil de scénarisation et de création de parcours pédagogiques à destination des élèves. Concevez des parcours pédagogiques, accompagnez vos élèves dans leur progression.  
<https://eduscol.education.fr/4184/la-plateforme-d-apprentissage-elea>



L'espace collaboratif de création et de partage de logiciels et de ressources éducatives libres conçus majoritairement par et pour les enseignants. Rejoignez la communauté.  
<https://forge.apps.education.fr/>

# DU CÔTÉ DE LA RECHERCHE

## Le GTNum #ÆSON : promouvoir les communs pour plus de sobriété numérique

Dans le [Groupe thématique numérique ÆSON](#) (Adopter une Éducation à la



SObriété Numérique), des chercheurs en information-communication et des pédagogues se penchent sur les représentations, les champs d'action et les questions éthiques soulevées par l'éducation à la sobriété numérique.

Le SRANE Nouvelle-Aquitaine, site de Poitiers, vous propose de revenir sur la [journée d'étude](#) du 5 décembre 2024 à travers les regards de chercheurs et en proposant de nombreuses ressources.

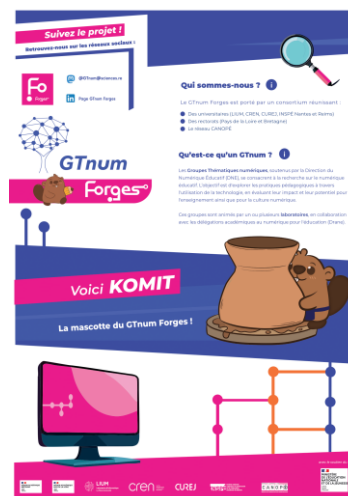
Le [site Educonetimpact](#), ressource pédagogique mise à disposition des personnes souhaitant participer à cette éducation, a été remarqué par l'Unesco.

Affiche de la journée d'étude #ÆSON, 5/12/2024, disponible sur le [site edunumrech-hypothèses](#)

## Le GTNum #Forges : « Des forges pour favoriser la collaboration et le partage de ressources pédagogiques »

Le [Groupe Thématique numérique Forges](#) s'intéresse à l'utilisation des forges logicielles par les enseignants.

Le consortium porté par le laboratoire LIUM, associé au CREN, et en partenariat avec les DRANE Pays de la Loire et Bretagne et Réseau Canopé, cherche à « analyser les pratiques existantes de conception, partage, collaboration de ces personnels pour penser de nouvelles interfaces orientées éducation pour les forges ».



Affiche GTNum #Forges, licence CC BY-SA 4.0,



Pour en savoir plus : <https://gtnum.forge.apps.education.fr/>



[Présentation](#) des GTnum : « Commun numériques et recherche appliquée ».

# DES RESSOURCES ET DES OUTILS

## PhoneImpact, un jeu sérieux de l'Inria

Ce jeu propose de sensibiliser aux impacts environnementaux des activités liées à la fabrication des smartphones, co-créé avec des experts scientifiques et soutenu par le Ministère de la Culture.

Toutes les ressources sont publiées et téléchargeables sous licence CC BY-SA 4.0 depuis le [site PhoneImpact](https://phoneimpact.inria.fr).



"Jeu sérieux PhoneImpact", Inria, publié sous licence CC-BY-SA sur le site <https://phoneimpact.inria.fr>

## Un escape game sur Éléa conçu par l'académie de Lille

La DRANE Hauts-de-France site de Lille propose un jeu sérieux destiné aux collégiens pour découvrir leur nouvel environnement de travail numérique : l'ENT et la plateforme d'apprentissage Éléa.



DRANE Hauts-de-France, académie de Lille

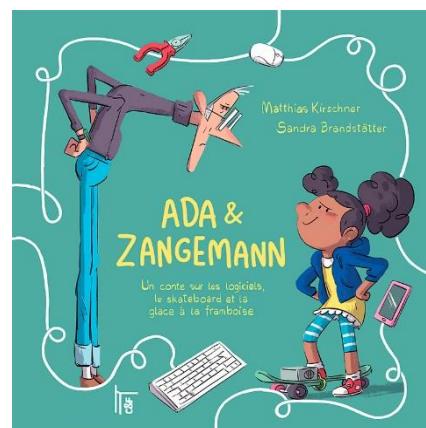
Le [guide pédagogique](#) destiné aux enseignants permet de découvrir la structure du jeu, les différentes énigmes et les prérequis techniques nécessaires

## Ada & Zangemann : un conte sur les logiciels, le skateboard et la glace à la framboise

« Le livre que vous avez entre les mains ou sur votre écran est une belle histoire. L'histoire d'une libération collective initiée par une petite fille curieuse et inspirante. L'histoire d'un numérique qui n'aliène pas, qui nous permet au contraire de retrouver du pouvoir d'agir. » [2]

[2] Alexis Kauffmann, disponible sur [C&Fédérations](#)

Comprendre le logiciel libre à travers les aventures d'une jeune fille curieuse, autonome et intrépide : cette histoire est disponible sous licence libre dans de nombreuses versions (livre cartonné, format numérique, audio, film...). Elle a été traduite de l'allemand par 114 élèves de collèges et lycées.



M. Kirschner, S. Brandstätter, trad.collective, CC BY-SA 4.0



Pour en savoir plus : [ada-zangemann.forge.apps.education.fr](https://ada-zangemann.forge.apps.education.fr)

## AutoBD : un outil de création open source

L'[application web AutoBD](#) permet de réaliser facilement une bande dessinée et de l'exporter sous forme d'image. AutoBD intègre, entre autres, les personnages du conte Ada & Zangemann et d'autres illustrations disponibles sous licences libres.

Créée par Arnaud Champollion et disponible sur le [portail Educajou](#) dédié à l'école primaire, l'application a été créée sur la [forge des communs numériques éducatifs](#).



Créer facilement une bande dessinée et l'exporter en image



[Educajou](#), CC BY-SA

## Un vademecum du numérique éducatif en Guyane

Élaboré par la DRANE de Guyane, suite à des résultats d'enquêtes révélant des usages limités et hétérogènes du numérique en classe, [ce vademecum](#) vise à définir un cadre de référence pour les outils et ressources pédagogiques numériques.



DRANE de Guyane, 2025

Ce guide aspire donc à renforcer la pertinence des pratiques et la collaboration entre acteurs éducatifs.

En favorisant des solutions numériques libres et open source, il s'inscrit dans une démarche de protection des données et de valorisation des initiatives innovantes, tout en visant à améliorer la continuité pédagogique, la cohérence auprès des élèves et l'attractivité des métiers de l'éducation.

Conçu pour évoluer avec le temps, il crée un cadre qui permettra d'intégrer progressivement des outils, comme ceux de la Forge des communs numériques éducatifs et de nouveaux usages en lien avec la future IA souveraine pour l'enseignement.



# DES USAGES EN CLASSE

## Faire collaborer les élèves en publiant sur Vikidia

Suite à la lecture du roman graphique *Le journal d'Anne Frank*, des élèves de 4<sup>e</sup> contribuent à l'encyclopédie collaborative libre et participent ainsi au partage des connaissances. [Ce scénario pédagogique](#) est proposé en lettres, par Mickaël Pied, sur le site de la SRANE de Poitiers. Transférable à d'autres disciplines, cette activité participe du développement des compétences numériques des élèves ; les compétences essentiellement travaillées ici sont celles des domaines 2 (communication et collaboration) et 3 (création de contenus) du [CRCN](#).



"Vikidia logo HD" by Dérivé du travail d'Orteil, Felipe Canal is licensed under CC BY-SA 3.0.



À découvrir : [le projet VikiacadEMI](#), soutenu par Wikimedia et le CLEMI

## Créer un jeu de plateau à partir du conte « Ada & Zangemann »

[Ce projet interdisciplinaire](#) a amené les élèves de 5<sup>e</sup> du collège Victor Vasarely (académie de Rennes) à créer un jeu de plateau à partir du conte [Ada & Zangemann](#). Les élèves ont mobilisé de nombreuses compétences disciplinaires, transversales et numériques : lecture et analyse, création de contenus et collaboration...

Ce projet a également permis aux élèves de s'approprier les **concepts des communs numériques** en manipulant des **outils open source** (GeoGebra, outils disponibles sur la Forge des communs numériques éducatifs), en utilisant une **licence libre** et en proposant des **formats éditables** pour partager leur travail, mais aussi celui de communauté : la création du jeu et son amélioration par les élèves de 2 classes ont permis de **créer une communauté** du projet au sein du collège.



Collège Victor Vasarely, Plateau et cartes Ada & Zangemann, CC BY-SA 4.0

# SE FORMER

## Un parcours de formation dédié aux communs numériques



Les communs numériques : un numérique éducatif pour tous et toutes

Réseau Canopé, CC BY-NC-SA

Réseau Canopé, en partenariat avec la DRANE de Bretagne et avec le soutien de la DNE, a conçu [un module de formation](#) de 2 heures à destination des enseignants de tous cycles.

Ce parcours magistère permet de découvrir le concept de communs numériques, puis de ressources éducatives libres. Il propose également des ressources et outils pour pouvoir mettre en œuvre une activité ou contribuer à un projet

mettant en jeu des communs numériques dans le cadre de la classe.

## Développer un jeu avec GameCode dans Capytale

Dans le cadre de ses [Rendez-vous pour les Usages du Numérique \(RUN\)](#), la DRANE Site de Paris a proposé [un webinaire](#) à destination des enseignants afin de leur proposer une activité pédagogique de programmation par la création d'un jeu de plateau.

L'outil GameCode, inclus [dans la ressource Capytale](#) dédiée aux STIAM (Sciences, Technologie, Ingénierie, Arts et Mathématiques) peut être utilisé en classe avec les élèves du cycle 3

jusqu'aux Classes Préparatoires aux Grandes Écoles. Capytale permet de créer, distribuer et évaluer des activités pédagogiques puis de les partager à la communauté.

**RUN**  
Rendez-vous  
des usages  
du numérique



DRANE Site de Paris

# AGENDA

## Retour sur : Ada & Zangemann à l'honneur à Strasbourg



Selma Pascual, CC BY-NC-SA

La **Drane Grand Est** a organisé le 3 mars 2025 une soirée consacrée aux ressources éducatives libres. L'événement a commencé par la projection du film d'animation *Ada & Zangemann* et un échange avec Matthias Kirschner, l'auteur du conte, et Alexis Kauffmann, chef de projet logiciels et ressources éducatives libres au MENESR. L'intervention d'Olivier Perlot - professeur agrégé, docteur en mathématiques et formateur à l'Inspé de l'académie de Reims - a ensuite fait le lien entre les logiciels libres, les ressources éducatives libres et les communs numériques.

## À venir : Journée du Libre éducatif 2025



Romain Debailleul, CC BY SA

La [4e édition de la Journée du Libre Éducatif](#) se déroulera le **vendredi 4 avril 2025** au lycée Carnot de Bruay-la-Buissière (Pas-de-Calais). Cette année aura pour thème : « ***Pour un numérique inclusif, responsable et durable*** ».

La JDLE a pour objectif d'acculturer un territoire aux communs numériques et de soutenir l'écosystème de celles et ceux qui créent et partagent des logiciels et ressources éducatives libres utiles à la communauté scolaire. Découvrez les éditions précédentes à [Lyon](#) (2022), [Rennes](#) (2023) et [Créteil](#) (2024)

## Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation Sous-direction de la transformation numérique (DNE – TN1)

✉ Contact courriel : [dgesco.edunum-ressources@education.gouv.fr](mailto:dgesco.edunum-ressources@education.gouv.fr)

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](#).