

Les actions éducatives de la Région



Accompagnement aux usages numériques

Pack Numérique Lycéen
2026-2027



L'édito du Président

En lien direct avec ses compétences, la Région souhaite donner aux jeunes les moyens de réussir leur scolarité, leur insertion professionnelle et plus largement la construction de leur citoyenneté. La volonté est non seulement de leur permettre de s'approprier des enjeux majeurs pour les aider à évoluer dans un monde empreint d'incertitudes et de complexités, mais aussi et surtout de faire confiance à cette jeunesse pour prendre en main, accompagner et réussir les nécessaires transitions à venir.

C'est pour cette raison que la Région déploie une offre éducative, structurée en 6 programmes thématiques :

- Éducation à la culture scientifique ;
- Éducation artistique et culturelle ;
- Éducation aux médias, aux droits de l'Homme et à la transition écologique ;
- Accompagnement aux usages numériques ;
- Découverte des métiers et outils d'orientation ;
- Éducation à la paix, Europe et International.

Les dispositifs proposés dans ces programmes, élaborés et mis en œuvre en partenariat avec une grande diversité de partenaires associatifs et institutionnels, sont positionnés comme des outils au service de la communauté éducative.

Au travers des différentes thématiques, les dispositifs poursuivent évidemment des objectifs spécifiques, mais qui partagent un même socle commun : interpellier, consolider l'esprit critique, développer les compétences transversales, lutter contre les stéréotypes et plus globalement ouvrir le champ des possibles pour les jeunes normands.

Enseignants, formateurs, je vous invite à vous saisir de ces propositions pour en faire bénéficier notre jeunesse. Je profite également de cet espace pour saluer votre implication au quotidien ; dans un monde bousculé à plusieurs titres, l'Éducation est plus que jamais notre meilleur atout.

Hervé MORIN
Président de la Région Normandie

Sommaire

p.4 :

Les médiateurs numériques

p.6-8 :

Un soutien à la prise en main du Pack Numérique Lycéen

- Les ateliers de prise en main pour les lycéens 7
- Le Pack logiciels 8
- Tutos et actus ENT 8
- Adapte ton ordi 8

p.9-13

Des actions pour diversifier et développer les usages numériques

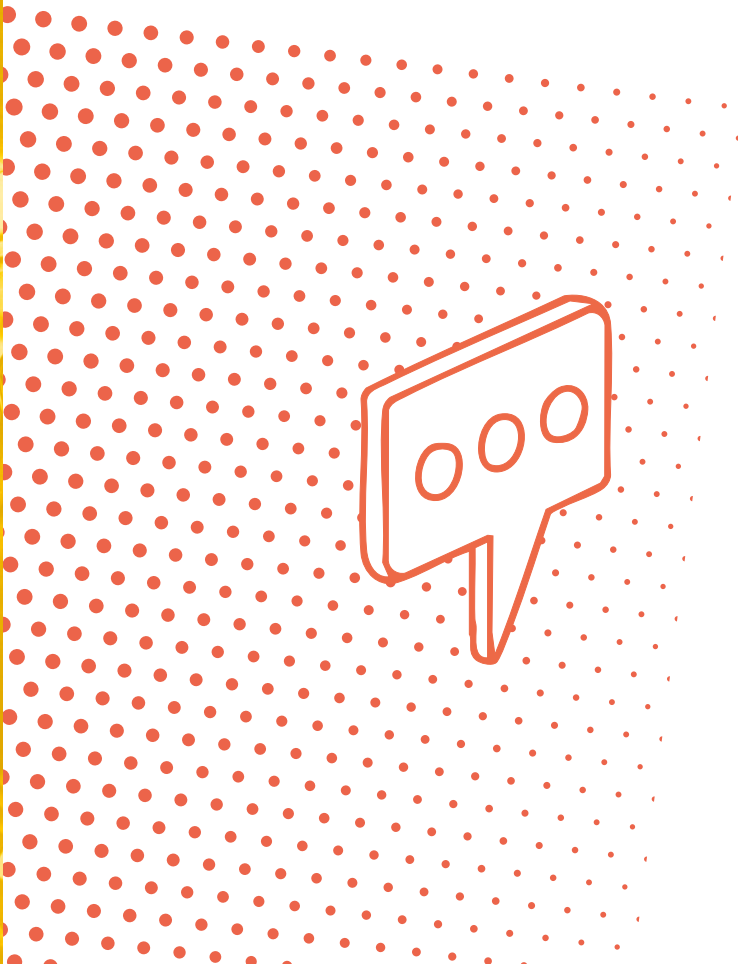
- Cyber sérénité 10
- Sur les traces d'Ada Lovelace 10
- Qui veut les données d'Irène Hooper ? 11
- Le Chronographe du millénaire 11
- Une journaliste scientifique dans votre lycée ! 12
- Comprendre et questionner l'intelligence artificielle 12
- Challenge Lingua Attack inter-lycées 13

p.14-23

Des ressources numériques éducatives et des manuels numériques

- L'accompagnement de la DRANE 17
- Brief.me / Brief.eco / Brief.science 18
- Wooflash 18
- Lingua Attack 19
- Radio Education 19
- Les ressources du bouquet à composer 20
- Educ' Arte 20
- Edumalin 20
- Mindview 20
- Universalis 21
- Vittascience 21
- Mathlive 21
- Les manuels scolaires numériques : On en parle ? On teste ? On déploie ? 22

Pour aller plus loin : des actions pour développer les soft skills 23



Les médiateurs numériques



Une équipe de proximité en accompagnement de chaque établissement

**Plus de 140 lycées, plus de 140 situations différentes...
Autant de modèles d'accompagnement à la transition numérique !**

Les médiatrices et médiateurs numériques de la direction des Lycées de Normandie vous accompagnent tout au long de l'année sur le dispositif Pack Numérique Lycéen.

Sur place ou en distanciel, votre médiateur est disponible pour vous soutenir dans votre projet de développement des usages et dans la mise en œuvre d'actions, financées par la Région Normandie.

**N'hésitez pas à contacter le médiateur numérique
de votre établissement dès maintenant !**



Retrouvez ses coordonnées

→ en scannant le QR Code

→ en cliquant sur le lien

🔗 [Contacts médiateurs numériques](#)

**Votre médiateur est présent pour vous accompagner
dans votre projet de développement des usages numériques
et répondre à vos besoins**

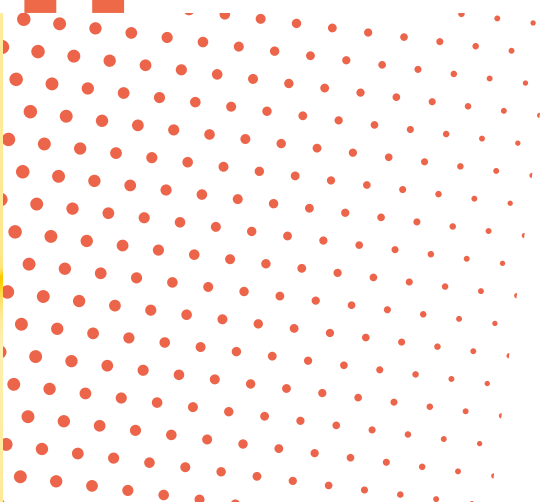
- Bilan, état des lieux et aide aux choix
- Médiation numérique vers les lycéens
et les équipes des lycées
- Mise en place d'actions et d'ateliers clés en main
- Organisation d'actions ou d'événements personnalisés
- Présentation et soutien à l'appropriation des différents
services et ressources mis à disposition par la Région...



Le Pack Numérique Lycéen est une démarche collective :
votre médiateur est à l'écoute de vos idées ou des sujets
émergents et innovants que vous auriez ciblés.



Un soutien à la prise en main du Pack Numérique Lycéen



Les ateliers de prise en main pour les lycéens

→ Ces ateliers ont pour objectif de sécuriser la pratique de l'ordinateur pour les élèves et de leur faciliter l'appropriation du contenu du Pack Numérique Lycéen.

Le parcours de prise en main peut se dérouler en classe entière ou en groupe selon le type de classe et les besoins recensés par le médiateur référent de l'établissement. Les médiatrices et médiateurs numériques, en présence de l'enseignant, animeront alors une séance dynamique et interactive avec les élèves.

Cet atelier a vocation à être adapté aux besoins spécifiques de chaque lycée ainsi qu'au niveau de compétences de ses élèves. Il pourra porter, au choix, sur une ou plusieurs thématiques :

- **L'ordinateur** et ses caractéristiques techniques
- L'environnement **Windows** et le **Wifi** dans l'établissement
- **L'ENT L'Éduc de Normandie**, les ressources numériques éducatives et les manuels scolaires numériques
- **Les bonnes pratiques numériques**

À l'issue de cet atelier, les élèves recevront un document reprenant les éléments clés de la séance et les coordonnées de l'assistance, pour encourager leur autonomie dans l'utilisation et la gestion de l'ordinateur.

Pour qui ?

Les élèves primo-entrants

Matériel requis

Les élèves doivent être munis de leur ordinateur Pack Numérique Lycéen (préalablement chargé et mis à jour).

Comment en faire bénéficier aux lycéens ?

Places limitées - Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier

Action réalisable de septembre à décembre.

Le Pack Logiciels

→ **Le Pack Logiciels est un document unique où sont recensés les logiciels à intérêt pédagogique libres de droit.**

Accessible depuis une icône située sur le bureau de l'ordinateur du Pack Numérique Lycéen, ce document sécurisé et commun à tous les élèves est mobilisable à la demande des enseignants pour la production de travail de groupes, de devoirs personnels et de projets.

En bref

- Une trentaine de logiciels simples et gratuits répartis en plusieurs rubriques
- Des liens sécurisés vers les sites des éditeurs des logiciels
- Une installation du logiciel simplifiée grâce à un pas à pas

Pour qui ?

Les lycéens disposant d'un ordinateur du Pack Numérique Lycéen, les enseignants, les familles.

Quel accompagnement ?

La médiatrice ou le médiateur numérique référent est à la disposition des établissements pour présenter le contenu détaillé de ce service.



Accédez aux informations

- en scannant le QR Code
- en cliquant sur le lien
- 🔗 <https://mediation-numerique.normandie.fr/pack-logiciels>

Tutos et actus ENT

→ **Un fil d'actualité Région Normandie à destination des lycéens, des équipes éducatives, et des parents est présent dans L'Educ de Normandie, avec des publications hebdomadaires.**

Les lycéens peuvent y retrouver toute l'actualité régionale qui les concerne directement, des conseils d'utilisation de leur ordinateur et des informations sur les ressources mises à leur disposition. Ils peuvent aussi donner leurs avis dans le cadre de brefs sondages. Les chefs d'établissement ont une vue systématique sur les actualités publiées aux lycéens par la Région.

→ **Des tutos disponibles en ligne.**

Afin de soutenir les élèves dans leurs bonnes pratiques numériques, la Région Normandie en partenariat avec Réseau Canopé, a mis en ligne une trentaine de tutoriels.

Thématiques abordées : ENT, présentation de l'ordinateur Pack Numérique Lycéen et conseils d'utilisation, intelligence artificielle, le numérique responsable... Simples et ludiques, ces tutos permettent aux élèves d'acquérir rapidement les réflexes de base et les bonnes habitudes pour travailler sur les ordinateurs fournis par la Région.

Des publications régulières au sein de l'ENT annoncent les nouvelles mises en ligne ou rappellent l'accès à la playlist de ces tutos.

Retrouvez à tout moment les tutos sur YouTube « Pack Numérique Lycéen »

🔗 [Pack Numérique Lycéen - YouTube](#)

Contact Région

Votre médiatrice ou médiateur numérique référent

Nouveauté

Adapte ton ordi

→ **Ce support interactif a pour objectif de personnaliser chaque ordinateur et d'optimiser son utilisation.**

• **Accessible à tous (lycéens, familles et enseignants), le document Adapte ton ordi permet de :**

- **Configurer son ordinateur** pour améliorer les confort visuel et auditif,
- **Découvrir les fonctions déjà intégrées** à son ordinateur et les ressources facilitant la lecture et l'écriture.

Ce document permet de connaître les adaptations directement possibles avec l'ordinateur mais également les sites ou logiciels gratuits permettant de configurer l'ordinateur en fonction du besoin de chacun.

Les menus et les contenus ont été pensés pour un accès facilité et une navigation simplifiée. Les outils présentés peuvent être particulièrement utiles pour les Elèves à Besoins Educatifs Particuliers (EBEP).

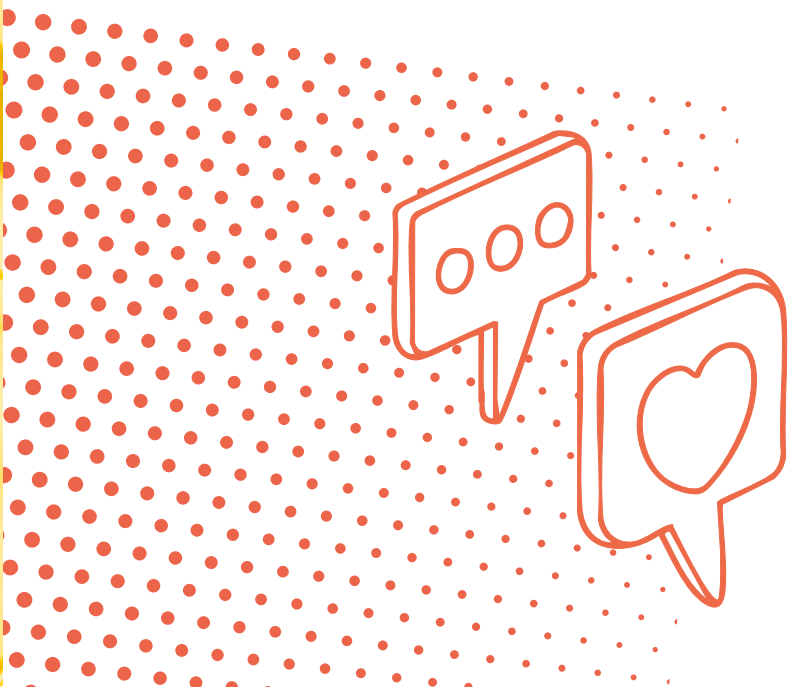
• **Un document qui s'enrichit et évolue !**

Ce document sera enrichi tout au long de l'année grâce aux retours d'utilisation, avec de nouvelles rubriques. N'hésitez pas à faire part de vos suggestions d'ajouts et d'améliorations grâce au formulaire de contact présent en page d'accueil du document.



Accédez au site

- en scannant le QR Code
- en cliquant sur le lien
- 🔗 <https://mediation-numerique.normandie.fr/adapte-ton-ordi>



Des actions pour diversifier et développer les usages numériques

Cyber sérénité

→ **L'atelier Cyber Sérénité est une activité ludique destinée à sensibiliser les élèves à l'importance de la sécurité dans leur environnement numérique.**

Comprendre comment protéger ses données et adopter les bons réflexes en ligne est aujourd'hui essentiel. L'objectif de cet atelier est d'accompagner les élèves dans la prévention des risques numériques et de leur permettre d'utiliser leurs outils digitaux avec confiance et sérénité.

A l'appui d'un jeu de cartes sur table en binôme, les élèves prennent connaissance des parades existantes aux attaques informatiques potentielles. Ils pourront ensuite les mettre en application concrètement avec leur ordinateur lors d'un atelier pratique.

→ Déroulé de l'atelier

En 1 à 2 heures (au choix), les lycéens participeront à 3 temps forts animés par les médiateurs numériques de la Région :

- **Un jeu Cyber Duel**
Pour faire le tour des risques et comprendre les mécanismes qui permettent de défendre ses biens numériques.
- **Un quiz interactif**
Pour définir des notions clés et faire passer des messages clairs sur :
 - Les mots de passe
 - L'hameçonnage ou le phishing
 - Le rançongiciel
 - Le nomadisme (wifi public vs wifi sécurisé)
 - La navigation sur internet
- **Un atelier pratique**
Pour utiliser les outils intégrés dans le Pack Numérique Lycéen et adopter une hygiène numérique.

Un kit pédagogique sera transmis aux enseignants à l'issue de l'action.

Pour qui ?

Élèves de tous niveaux.

Matériel requis

Les élèves devront être munis de leur ordinateur Pack Numérique Lycéen (préalablement chargé et mis à jour).

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier

Action réalisable tout au long de l'année.

Sur les traces d'Ada Lovelace

→ **L'objectif de ce jeu est de permettre aux lycéens d'appréhender des notions numériques (cybersécurité, impact environnemental du numérique, place des femmes dans les sciences, technologies numériques) en lien avec l'ordinateur qui leur est mis à disposition.**

Afin d'introduire des enjeux de mixité, l'environnement du jeu a été conçu autour de la personnalité d'Ada Lovelace, pionnière de la science informatique et connue pour avoir réalisé le premier véritable programme informatique.

→ Déroulé de l'atelier

Un virus informatique efface toutes les données liées à Ada Lovelace et toutes les avancées dans le domaine de l'informatique disparaissent elles aussi. Pendant 90 min, les élèves, répartis en équipes doivent collaborer pour réussir à activer l'antivirus. Ils doivent résoudre des énigmes et utiliser certains logiciels de leur ordinateur. Différents thèmes seront abordés tels que la programmation, Internet, la géolocalisation, les réseaux sociaux et permettront aux élèves de découvrir ces notions ou de les réviser d'une façon originale.

Un kit pédagogique sera transmis aux enseignants à l'issue de l'action.



Pour qui ?

Elèves de seconde, en lien avec le programme de SNT. Aucun prérequis. Un groupe d'une vingtaine d'élèves répartis en 5 équipes.

Matériel requis

Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par équipe est nécessaire.

Comment participer ?

Contact direct auprès de la médiatrice ou du médiateur numérique référent.

Calendrier

Action réalisable tout au long de l'année.

Qui veut les données d'Irène Hooper ?

→ Ce jeu d'enquête numérique permet d'aborder la cybersécurité.

Synopsis : Max, incarnée par les joueurs, est la fille d'Irène Hooper, scientifique de renom en informatique médicale. Irène vient de développer un nouveau robot médical révolutionnaire. En se rendant pour sa mère à son lieu de travail, Max découvre une série d'incidents et de cyberattaques visant les travaux d'Irène. Aux joueurs de reconstituer les attaques et de retrouver la ou le coupable.

C'est là le point de départ de ce jeu d'enquête numérique, dans lequel les joueurs cherchent à résoudre un mystère en collectant des informations auprès de personnages. Ils établissent diverses théories, et discutent de leur crédibilité. La narration a une place importante, une grande partie du contenu pédagogique visé est ainsi véhiculée par l'histoire et le récit.

→ Déroulé de l'atelier

Cet atelier est composé de deux temps, animés par les médiateurs numériques :

- **Un jeu d'enquête** où les joueurs doivent confondre le voleur parmi plusieurs personnages en jouant par équipe de 2
- **Un temps de restitution** pour revoir les notions abordées lors du jeu et tester les connaissances acquises

Un kit pédagogique sera transmis aux enseignants à l'issue de l'action.



Pour qui ?

Élèves de tous niveaux.
Ateliers en groupe classe ou en challenge interclasses.

Matériel requis

Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par équipe est requis. Ce PC doit préalablement avoir été chargé et mis à jour.

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier

Action réalisable tout au long de l'année. Après prise en main avec la médiatrice ou le médiateur référent, l'atelier peut être réalisé de façon autonome dans l'établissement.

Nouveauté

Le Chronographe du millénaire

→ Ce jeu ludique autour du millénaire de la naissance de Guillaume Le Conquérant, mêle histoire et intelligence artificielle (IA) à l'occasion du millénaire, année européenne des Normands (1027-2027).

Synopsis : une aventure immersive pour comprendre l'IA... en voyageant au XI^e siècle !

« Dans un futur proche, un jeune Normand passionné explore le Musée des Savoirs Normands et active accidentellement le Chronographe du Millénaire. Propulsé en 1070, à l'époque de Guillaume et Mathilde, il doit retrouver les "engrenages du temps", symboles des savoir-faire normands. Aidé d'ODON, assistant IA facétieux, il collabore avec artisans et savants de l'époque, résout leurs défis et apprend à mieux formuler ses idées pour espérer revenir à son époque. »

→ Déroulé de l'atelier

Cet atelier est composé de deux temps, animés par les médiateurs numériques :

- **Une partie de serious Game où les joueurs, par équipe de 2**, apprendront à utiliser l'IA grâce à Odon :
 - tester des hypothèses
 - formuler des demandes pertinentes
 - garder un esprit critique
 - distinguer raisonnement humain et réponse générée
- **Un atelier pratique**, pour revoir les notions d'IA abordées lors du jeu et tester les connaissances acquises avec l'ordinateur Pack Numérique Lycéen



Pour qui ?

Élèves de tous niveaux.

Matériel requis

Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par équipe est requis. Ce PC doit préalablement avoir été chargé et mis à jour.

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier

Action réalisable tout au long de l'année.

Une journaliste scientifique dans votre lycée !

→ À travers une conférence et des ateliers, développez les savoirs scientifiques et l'esprit critique des lycéens lors d'une journée spéciale autour du mix énergétique.

La conférence plénière et les ateliers pourront se tenir en classe ou au CDI, animés par Morgane Guillet, journaliste scientifique chez Brief.science.

→ Déroulé de l'action

- Une conférence sur le métier de journaliste scientifique (durée : 1h)
- Comprendre le métier de journaliste scientifique et l'importance de la vérification des informations à partir de l'exemple de Brief.science
- Offrir un aperçu du métier de journaliste scientifique avec des exemples concrets qui permettront d'éveiller la curiosité des lycéens. Un accent particulier sera mis sur les techniques utilisées pour vérifier les données et évaluer les sources primaires afin d'assurer la fiabilité d'une information scientifique.
- Partager un temps de questions-réponses entre les élèves et la journaliste
- Un atelier (durée : 1h) pour :
 - Apprendre la méthodologie du journaliste pour vérifier des informations scientifiques, croiser des sources et déterminer si elles sont fiables ou non
 - Développer son esprit critique et se forger sa propre opinion sur un sujet scientifique d'actualité : la transition énergétique...

Pour qui ?

Tous niveaux, toutes filières.

Matériel requis

Un vidéoprojecteur est nécessaire pour la conférence. Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par élève est requis. Ce PC doit préalablement avoir été chargé et mis à jour.

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier

Action réalisable tout au long de l'année scolaire.

Comprendre et questionner l'intelligence artificielle

→ À travers une conférence et des ateliers, développez les savoirs et l'esprit critique des lycéens lors d'une journée spéciale autour de l'intelligence artificielle, animée par une journaliste chez Brief.

→ Déroulé de l'action

- Une conférence pour mieux comprendre le fonctionnement et les limites des intelligences artificielles génératives (durée : 1h)
- En amont de l'atelier, les lycéens seront invités à remplir un questionnaire sur leurs usages de l'IA
- Échange entre la journaliste et les élèves des usages qu'ils ont déclarés avoir de l'IA (quelles IA utilisent-ils ? Dans quels buts ?)
- Présentation du fonctionnement et des limites de l'IA
- Exercice pratique : en comparant les résultats donnés par plusieurs IA, les élèves devront interroger la fiabilité d'une information
- Conclusion
 - Un atelier (durée : 1 heure) pour
 - Découvrir l'histoire de l'IA
 - Comprendre la reconnaissance d'images
 - Comprendre l'entraînement d'un modèle
 - Entraîner un modèle et comprendre la génération d'images
 - Comprendre la génération de texte et les biais associés.

Pour qui ?

Tous niveaux, toutes filières.

Matériel requis

Un vidéoprojecteur est nécessaire pour la conférence. Un ordinateur Pack Numérique Lycéen par élève est requis. Ce PC doit préalablement avoir été chargé et mis à jour.

Comment participer ?

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier

Action réalisable tout au long de l'année scolaire

Challenge Lingua Attack inter-lycées

→ **Chaque année, en février / mars, les lycées normands sont invités à participer au Challenge Lingua Attack, un concours ludique et interactif organisé par la ressource Lingua Attack et la Région Normandie.**

Ce challenge permet aux élèves de renforcer leurs compétences en langues vivantes tout en réfléchissant à des enjeux citoyens majeurs.

Le concours vise à :

- **Renforcer les compétences linguistiques** des élèves
- **Stimuler leur réflexion citoyenne** sur des thèmes porteurs de sens
- **Valoriser le travail collectif** de la classe grâce à une compétition motivante et positive
- **Intégrer facilement ces activités** dans les enseignements et le parcours citoyen des élèves
- **S'appuyer sur les outils déjà disponibles** dans le cadre du Pack Numérique Lycéen et la ressource Lingua Attack, accessible via le Médiacentre de l'ENT

→ Déroulé du challenge

Dès le début du challenge, les enseignants et les élèves retrouvent le ou les parcours sur la page d'accueil de Lingua Attack, disponible dans le Médiacentre de l'ENT.

Ces parcours comprennent :

- **des vidéos authentiques**
- **des exercices immersifs**
- **des activités de compréhension**

Les élèves réalisent les activités en classe ou à domicile. À chaque activité réalisée, ils accumulent des points, individuellement et collectivement. Ces points alimentent le classement inter lycées du challenge.

Les deux classes ayant obtenu les meilleurs scores seront récompensées par des lots offerts dans le cadre du concours.

Pour qui ?

Tous niveaux, toutes filières.

Matériel requis

Un ordinateur Pack Numérique Lycéen

Comment participer ?

Toutes les informations et activités du challenge sont disponibles dans Lingua Attack et dans les éléments de communication envoyés en amont aux établissements.

L'accès aux parcours et le suivi des scores se font directement via la plateforme.

Plus d'informations

Contact direct auprès de votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Calendrier

Challenge programmé en février/mars





Des ressources numériques éducatives et des manuels numériques

Ressources financées par la Région Normandie

**Dans le cadre du Pack Numérique Lycéen,
les lycées sont abonnés directement
à un certain nombre de logiciels financés
par la Région Normandie.**

Chaque lycée bénéficie d'un abonnement automatique pour ses élèves et ses enseignants à :

- **Brief**, média réalisé par une équipe de journalistes à la fois chevronnés et pédagogues qui se décline en un triptyque : Brief.me / Brief.eco / Brief.science
- **Wooflash**, plateforme permettant de créer du contenu pédagogique et des outils d'aide à la mémorisation des cours, avec assistance de l'intelligence artificielle
- **Lingua Attack**, ressource d'apprentissage des langues (anglais, espagnol, allemand, portugais, chinois, italien, français langue étrangère (FLE) et langue des signes) fondée sur un catalogue de vidéos et d'activités ludiques
- **Radio Education**, un outil pour vous lancer dans la web radio et créer des podcasts avec vos élèves

En complément chaque lycée peut sélectionner 0, 1, 2 ou 3 autres ressources numériques parmi le bouquet, en fonction des besoins.



→ Des vidéos de présentation sont disponibles pour l'ensemble des ressources numériques proposées, n'hésitez pas à les consulter en cliquant sur ce lien:

<https://urlr.me/ygx9Wc>

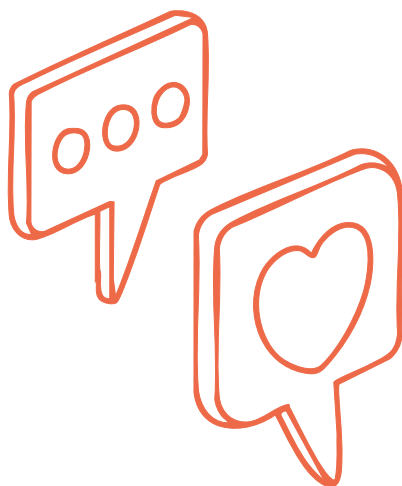
**L'ensemble des lycéens
et des enseignants peuvent
accéder à ces ressources numériques
via le médiacentre de l'ENT.**

→ **Comment en bénéficier ?**

Lors d'un échange avec votre médiateur numérique référent, vous pourrez prendre connaissance du bilan des usages sur l'année passée et être accompagné dans votre choix pour l'année scolaire prochaine. L'établissement formalise son choix en envoyant un mail à son médiateur numérique référent, pour une mise en œuvre à la rentrée de septembre.

→ **Quelles modalités d'accompagnement ?**

- **Un bilan d'usages avec le médiateur ou médiatrice** et un accès tout au long de l'année à des statistiques de suivi dans l'ENT
- **Des webinaires, des ateliers, des formations et des actions** avec les équipes selon les besoins de chaque établissement
- **Des contacts éditeurs privilégiés**
- **De la documentation d'information** disponible via le lien en dernière page de ce programme



+ d'infos



Votre établissement souhaite expérimenter d'autres ressources ?

N'hésitez pas à contacter votre médiateur.

Contact Région

Votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

**Contact DRANE (usages
pédagogiques et accompagnement)**

Hervé BELLOC

02 33 85 18 50 | 06 01 42 64 64

herve.belloc@ac-normandie.fr

L'accompagnement de la Délégation Régionale Académique au Numérique Éducatif

→ La DRANE de Normandie accompagne les établissements sur toutes les questions liées au numérique éducatif.

• Un site ressource

La Drane administre et alimente régulièrement le site « Enseigner avec le numérique en Normandie » <https://drane.ac-normandie.fr/>, où l'on trouvera des articles détaillés sur des questions techniques, juridiques et pédagogiques, constamment renouvelés et mis à jour.

• Un maillage humain territorial et des champs d'expertise

Chaque lycée normand peut obtenir un accompagnement de la part de son correspondant numérique de bassin ou de son référent départemental, membres de la Drane qui travaillent en lien avec les médiateurs numériques de la Région.

En complément, des chargés de mission peuvent apporter leur expertise sur des sujets précis (de l'aménagement des espaces au codage en passant par les tablettes ou Eléa..).



Réseau numérique académique

🔗 <https://www.ac-normandie.fr/le-reseau-academique-du-numerique-122440>

• Des formations sur site ou à distance

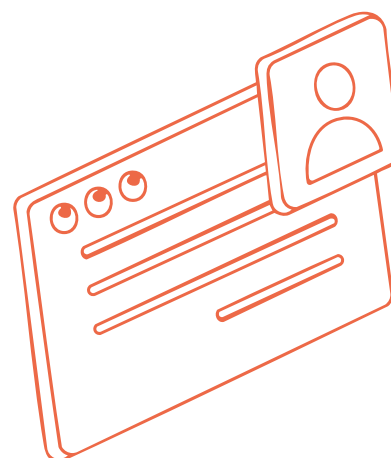
La Drane, en concertation avec le chef d'établissement, peut répondre à des demandes de formation d'initiative locale (FIL) sur des thèmes comme les usages pédagogiques de l'IA, la scénarisation pédagogique avec ELEA, l'utilisation des tablettes en classe, les médias numériques et la citoyenneté numérique.

Une page dédiée au Pack Numérique Lycéen est disponible sur le site de l'académie, vous pouvez la consulter en cliquant sur ce lien:

🔗 <https://drane.ac-normandie.fr/le-pnl-pack-numerique-lyceen-normandie-ressources-et-accompagnements>

Pour tout renseignement

Hervé BELLOC
herve.belloc@ac-normandie
06 01 42 64 64



Brief

brief.me
brief.science
brief.eco

→ La ressource Brief aide à distinguer l'information vérifiée des infox, à ne pas se perdre dans le flux continu d'actualités et à vérifier la fiabilité des sources.

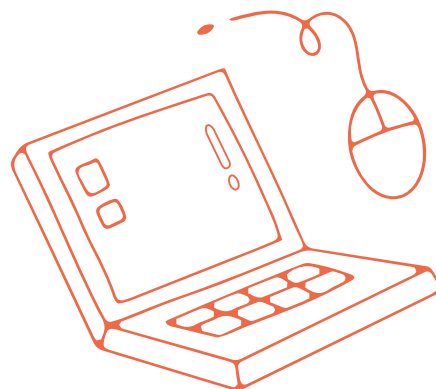
- **Brief.me**
 - Résume, explique et met en perspective l'actualité française et internationale de façon accessible et didactique
 - Publie un mini journal quotidien le vendredi à 18h30 et une édition le week-end le samedi à 9h
 - Met à votre disposition des articles sur l'actualité depuis janvier 2015 incluant des synthèses sur les grands événements, des chronologies et des graphiques. Chaque article est accessible individuellement.
- **Brief.eco**
 - Explique l'économie à partir de l'actualité, met en perspective, décortique les mécanismes et les théories
 - Publie une édition hebdomadaire chaque mercredi à 13h
 - Donne accès en ligne à de nombreux approfondissements : glossaire, graphiques, synthèses, vidéos...
- **Brief.science**
 - Explique la science et les grandes découvertes en s'appuyant sur un comité scientifique rassemblant plus de 40 chercheurs de différentes disciplines (sciences de la vie et de la terre, physique, chimie, sciences de l'ingénieur et du numérique)
 - Publie chaque vendredi une édition hebdomadaire
 - Propose en ligne des interviews de chercheurs sur différentes thématiques

Wooflash



→ Wooflash est une plateforme qui permet de créer simplement des contenus pédagogiques courts et impactants pour apprendre efficacement en autonomie et suivre la progression des apprentissages.

- **Créer simplement des contenus pédagogiques courts et impactants**
 - Grâce à l'intelligence artificielle ou manuellement
 - A partir d'une vingtaine de types de cartographies interactives
 - Enrichis en multimédia
 - Seul ou en collaboration avec des enseignants et des élèves
- **(Faire) réviser efficacement** et avec une personnalisation des parcours, grâce à des principes de neuroéducation
 - Parmi eux : engagement actif, récupération en mémoire, répétition espacée, Feedback immédiat
 - Les formats courts et diversifiés limitent la surcharge cognitive
- **Suivre la progression dans l'apprentissage**
 - Individuellement
 - Pour un groupe d'élèves (avec des tableaux lisibles en un clin d'œil)



Pour en savoir plus sur les ressources contactez votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Lingua Attack



→ Ressource pédagogique innovante pour l'apprentissage des langues étrangères (anglais, espagnol, allemand, portugais, chinois, italien et français langue étrangère (FLE)).

Lingua Attack repose sur un principe d'immersions courtes et répétées, fondées sur un catalogue de vidéos et d'activités ludiques pour les lycéens.

Cette ressource s'intègre facilement au sein des pratiques pédagogiques des enseignants, tout en favorisant l'autonomie et la motivation des élèves.

- **Une grande variété d'activités et de ressources**

- **Les ****Video Boosters**** pour l'immersion :** des exercices de compréhension, de vocabulaire et de grammaire à partir d'extraits de films, de séries, de clips, de journaux télévisés ou de documentaires.

- **Les Photovocab pour le vocabulaire :**

une série d'exercices et de jeux pour optimiser la mémorisation à long terme du vocabulaire.

- **Les Skills Boosters et Parcours métiers pour la vie quotidienne et professionnelle :** des activités pour exposer les lycéennes et lycéens aux situations les plus courantes de la vie quotidienne.

des activités pour exposer les lycéennes et lycéens aux situations les plus courantes de la vie quotidienne.

- **Les Starter Labs pour les débutants :**

une série animée pour acquérir les bases linguistiques, le vocabulaire courant.

- **Les tests de niveau :** des tests pour se positionner en début de parcours ou pour évaluer les progrès réalisés

- **Un outil adapté, d'accompagnement et de suivi des apprentissages**

- **Possibilité d'assigner une tâche,** un exercice, à un élève, un groupe, une classe.

- **Tableau de bord complet** des résultats des élèves, de leurs progressions dans les activités, les badges obtenus, les temps de connexion.

- **Contenus et exercices adaptés** au niveau des élèves.

Le catalogue de vidéos supports est renouvelé très fréquemment. Cela permet notamment d'aborder des questions d'actualité, ou d'utiliser des extraits de films ou de séries du moment.

Radio Éducation



→ Lancez-vous dans la webradio et la création de podcasts grâce à Radio Éducation, un outil complet destiné aux enseignants et aux élèves !

- **L'hébergement de podcasts**

Radio Éducation offre la possibilité d'enregistrer et héberger vos podcasts directement sur la plateforme, soit en les téléversant, soit en les enregistrant sur la plateforme avec le Studio Virtuel.

- **Un studio d'enregistrement virtuel**

Il est possible de réaliser ses propres enregistrements d'émissions, grâce à un studio d'enregistrement virtuel, à la fois simple et complet. Il offre la possibilité de préparer à l'avance son émission ou même de se lancer dans une diffusion en direct ! Il vous suffit de brancher un micro ou une table de mixage et de vous lancer. Le studio est multiplex : vous pouvez inviter des participants à distance, avec l'outil d'invitation disponible dans le studio par lien HTTP ou par téléphone. Chaque élève et chaque enseignant peut ainsi participer à des projets radiophoniques, écouter des émissions éducatives et partager ses propres productions.

- **Une médiathèque commune, personnalisable**

Radio Éducation intègre une médiathèque qui est un espace commun de travail où chaque utilisateur peut déposer les médias destinés à être diffusés dans les émissions tels que de la musique, des jingles (séquences sonores courtes mêlant voix, musique et bruitages) et des habillages sonores.

- **Une plateforme soucieuse de respecter les droits**

Radio Éducation est intégrée au GAR et conforme aux réglementations du Règlement Général de la Protection des Données (RGPD). Les droits Sacem sont intégrés : il est possible d'utiliser et de diffuser dans les émissions toute musique sous droits d'auteur acquise légalement par les utilisateurs de la plateforme.

Pour en savoir plus sur les ressources contactez votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Les ressources du bouquet, à composer

Educ'Arte



→ **Educ'Arte est une ressource pédagogique de la chaîne de télévision ARTE.**

Son objectif est de favoriser la diffusion culturelle, la curiosité et l'ouverture sur le monde des lycéens.

Elles proposent des fiches pédagogiques, des fiches ressources, des extraits annotés et des cartes mentales déjà créées.

- **+ 1800 vidéos, parmi le meilleur d'Arte**

Toutes les disciplines scolaires et grands sujets d'actualité, des vidéos sélectionnées et indexées par des enseignants, des documentaires, spectacles, courts-métrages de cinéma, et magazines, en français, en allemand et en anglais : (sous-titres et transcriptions téléchargeables).

Avec des fonctionnalités pour personnaliser les vidéos et les utiliser en supports de cours : création d'extraits vidéo, annotations, cartes mentales, partage de vidéos avec les élèves, transcription interactive.

Edumalin



→ **Edumalin est centrée sur le travail personnel des élèves.**

Elle permet à un enseignant d'explicitier le travail donné aux élèves en combinant l'activité (le Quoi) et la méthodologie nécessaire (le Comment).

La ressource rend visible la réflexion et la progression des élèves pour comprendre finement leurs blocages et leurs difficultés.

- **Des bibliothèques de ressources accessibles** : en Mathématiques et Français pour le lycée général et technologique ; en Mathématiques/Sciences, Français/Histoire-Géographie et Prévention Santé Environnement, pour les niveaux CAP et Bac Pro.

- **Des compléments disponibles pour des besoins spécifiques** (contactez votre médiateur ou médiatrice numérique pour y avoir accès) : ressources FALC (Facile à Lire et à Comprendre), disciplines supplémentaires...

Mindview

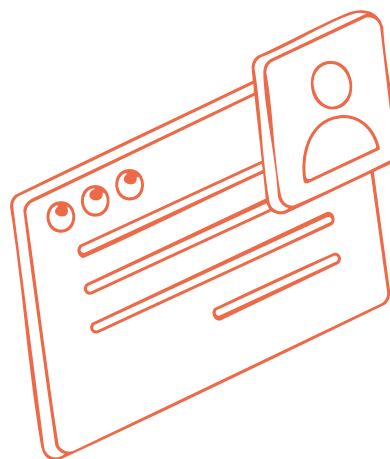


→ **Mindview est une ressource numérique qui peut être mobilisée pour découvrir et s'appropriier la méthode projet : cartes mentale, diagramme de Gantt, frise chronologique...**

- **Elle permet de :**

- Faciliter la prise en main
- Impulser une méthode de travail auprès des élèves
- Proposer des fonctionnalités collaboratives
- Intégrer des documents, liens, notes, images

La ressource permet d'appréhender la conduite de projet, de préparer le chef d'œuvre ou le Grand Oral, de planifier des révisions, de mener des travaux collaboratifs, de construire une action...



Pour en savoir plus sur les ressources contactez votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Universalis



→ Cette ressource est une encyclopédie et dictionnaire en langue française qui propose des contenus vérifiés, dans toutes les disciplines.

Retrouvez près de 50 000 articles, plus de 30 000 médias (photos, vidéos, schémas, dessins...), plus de 1 000 fiches de lecture sur des œuvres majeures (littérature, philosophie...), un atlas pour chaque pays contenant au minimum 6 cartes et des données clés. Un dictionnaire est accessible en double-cliquant sur n'importe quel mot et une référence en fin de chaque article permet de le citer facilement.

• Des fonctionnalités spécifiques

- « Mon Universalis », un espace personnel (pour les enseignants comme pour les élèves) afin de modifier et de partager des articles
- « Le Comparateur de Données Pays », qui permet de créer des tableaux et des graphiques de données clés sur plusieurs pays : population, superficie, indice de développement humain, forme de gouvernement
- Une fonction audio sur chaque article pour favoriser l'accessibilité
- Une Carte mentale interactive et personnalisable, disponible sur la quasi-totalité des articles, affichant les sujets en relation avec la consultation initiale
- La création et le partage d'une sélection d'articles de l'enseignant vers les élèves ou entre élèves dans le cadre d'un projet de groupe

Nouveauté

Vittascience



→ Découvrez l'intelligence artificielle, la robotique et la programmation informatique en toute simplicité !

Vittascience est une plateforme éducative pensée pour l'apprentissage de l'IA et du codage, qui propose des outils innovants pour l'enseignement.

• Apprendre à programmer

Vittascience propose des interfaces de codage adaptées à tous les niveaux : Programmation en Python et Compatibilité avec micro:bit, Arduino, Raspberry Pi, mBot, drones...

• Comprendre l'Intelligence Artificielle générative

Vittascience propose deux outils majeurs pour aborder l'intelligence artificielle générative en classe : un générateur de texte et un générateur d'image, permettant d'explorer « tokens », hallucinations, consommation énergétique...

• Créer sa propre Intelligence Artificielle

Les élèves peuvent entraîner leur propre IA pour comprendre son fonctionnement (réseau de neurones) et l'importance de la sélection de la base de données qui l'alimente : reconnaissance d'images, reconnaissance sonore, reconnaissance de postures, analyse de données captées...

• Sécurité et accessibilité

Vittascience propose un environnement sécurisé qui respecte les exigences RGPD et ne nécessite aucune installation locale.

Nouveauté

MathLive



→ Mathlive est un outil numérique qui permet de réaliser en classe ou à la maison, des quiz/exercices et activités collaboratives adaptés aux programmes de mathématiques (lycées généraux et technologiques, lycées professionnels).

Les exercices de MathLive permettent la production automatique de questions, la correction intelligente ainsi que le suivi des besoins et de la progression des élèves.

Les contenus de MathLive sont clés en main et également personnalisables selon les besoins des enseignants.

• Des quiz adaptés aux mathématiques

- Générateurs de questions : générer aléatoirement des questions adaptées aux programmes.
- Correction intelligente : les réponses des élèves sont analysées pour garantir une correction appropriée.

• Bilan & statistiques détaillées

Identifier instantanément les besoins et les difficultés des élèves.

Pour en savoir plus sur les ressources contactez votre médiatrice ou médiateur numérique référent.

Les manuels scolaires numériques

On en parle ? On teste ? On déploie ?

→ La Région Normandie accompagne les établissements qui le souhaitent dans l'acquisition de manuels scolaires numériques.

Les manuels scolaires numériques offrent des opportunités pour des approches inclusives, interactives et dynamiques. L'équipement individuel de chaque lycéen permet de leur en faire bénéficier. Les enseignants peuvent ainsi faire le choix de ce support à leur convenance, parmi un large choix d'éditeurs.

• **Les avantages des manuels scolaires numériques :**

- Des supports d'apprentissages variés et attractifs qui donnent accès à de nombreuses ressources multimédias interactives (audios, vidéos, schémas animés, exercices interactifs...),
- Des fonctionnalités pour les élèves à besoins particuliers,
- Des ressources exclusives : livre du professeur, corrigés, médias, fichiers de l'élève en langues...
- Des fonctionnalités pensées pour l'enseignant : possibilité d'intégrer des documents personnels, comparateur de documents, espace enseignant pour préparer des diaporamas de cours,
- Possibilité d'accéder aux manuels numériques hors ligne en installant des liseuses,
- Les manuels numériques enseignants sont commandés automatiquement avec les manuels numériques élèves.

Le périmètre et le déploiement des manuels scolaires numériques sont définis avec les équipes enseignantes de chaque établissement dans une démarche volontariste.

• **Un développement accompagné :**

- Une plateforme facile et intuitive de visualisation de l'ensemble de l'offre des éditeurs pour choisir et commander les manuels numériques,
- Un financement actuellement proposé par la Région Normandie des licences numériques choisies par les équipes du lycée, prenant la forme d'un forfait "droit de tirage" par établissement permettant une approche équitable,
- Un accompagnement de proximité,
- Une évaluation partagée.

Vous avez une réflexion sur les manuels scolaires numériques ?

Prenez contact avec votre médiatrice ou médiateur numérique.

Pour qui ?

Tous niveaux, toutes filières.

Plus d'informations

Contactez votre médiatrice ou médiateur numérique.



En complément

Les familles disposent des avantages Atouts Normandie intégrant une participation de la Région à l'acquisition de livres.

@ <https://atouts.normandie.fr/>



Pour aller plus loin : des ateliers pour développer les softskills

→ Les compétences numériques s'articulent naturellement avec les compétences transversales ou *soft skills*, essentielles pour aider les jeunes à construire leur ambition personnelle et leur projet professionnel.

Elles leur permettent de se connaître, d'agir et de s'impliquer dans leur environnement. C'est pourquoi une nouvelle offre d'actions reposera sur deux volets complémentaires, disponible dès septembre 2026 :

- Des ateliers centrés sur la connaissance de soi, la valorisation des compétences transversales et la confiance en ses capacités,
- Des actions éducatives mobilisant le Pack Numérique Lycéen pour développer des compétences transversales appliquées à des thématiques ciblées telles que l'insertion, l'intelligence artificielle, le vivre ensemble – bien être et l'inclusion.

Pour toute information complémentaire, n'hésitez pas à contacter votre médiatrice ou médiateur numérique.



Contacts

L'équipe de médiation numérique de la Direction des Lycées de Normandie est disponible pour soutenir chaque lycée dans son projet de développement des usages et dans la mise en œuvre des actions proposées.

Contactez dès maintenant votre médiateur numérique !

Retrouvez l'ensemble des documents d'information relatifs aux actions présentées dans ce catalogue et le nom du médiateur numérique de votre lycée :



→ en scannant le QR Code

→ en cliquant sur le lien

🔗 ***Programme régional d'accompagnement aux usages numériques***



RÉGION
NORMANDIE