



ÉDITO

L'heure des bilans

Les résumés d'études scientifiques, des outils d'analyse partagés dans la Forge des communs numériques, l'observatoire des compétences numériques et la DEPP aident à analyser la situation du numérique dans les établissements, les compétences numériques des élèves et l'impact des IA sur les apprentissages. Cette nouvelle LINE en donne quelques exemples.

LE SRANE

Le Service de Région Académique du Numérique Éducatif est chargé d'accompagner le développement des usages du numérique au service de la pédagogie. Il met en œuvre la politique numérique éducative de la région académique en partenariat avec les collectivités locales. Il accompagne les établissements au quotidien, encourage les innovations et participe à leur diffusion.

Espace Magistère réseau RANA des acteurs du numérique éducatif

Un espace pour s'informer, échanger et se former à destination de tous les acteurs du numérique éducatif de la région académique.

Accès : <https://edurl.fr/iyXt4RYx>

Contactez votre référent départemental du numérique éducatif

sraneXX@region-academie-nouvelle-aquitaine.fr (remplacer XX par le n° de votre département)

Chaîne PodEduc

Accès à tous les webinaires réalisés par le SRANE : <https://edurl.fr/WtQKXL3k>

Archives de la LINE

https://tribu.phm.education.gouv.fr/portal_v2/tribu-app/document?id=upoorz

DÉZOOMONS



Observatoire des compétences numériques des élèves

Appuyée sur l'analyse des résultats de la Certification Pix 2025, cette étude dresse un panorama du niveau de maîtrise du numérique des élèves de 3^e (plutôt satisfaisantes) et de Terminale (à améliorer).

<https://pix.fr/observatoire-competences-numeriques-eleves>

Numérique éducatif : nouvelles données de la DEPP



Les observations de la Direction de l'Évaluation de la Prospective et des Performances font le point sur l'état et l'impact du numérique en éducation (2026). Elles montrent notamment :

- ✓ que l'enseignement en France se caractérise par une faible intégration pédagogique du numérique, pour des raisons de formation et de représentation.
- ✓ que les collégiens de 4^e obtiennent des scores comparables à la moyenne des pays de l'UE en littératie numérique, et des scores supérieurs à la moyenne en pensée informatique.
- ✓ que 28 % des collégien-nes et 23 % des lycéen-nes sont victimes de violence en ligne.

<https://edurl.fr/DEPPnum>

L'effet de la grenouille ébouillantée



Dans la série « 5 mn pour comprendre », la 9^e vidéo présente le résumé de l'étude de Grace Liu et al. (2026). Cette étude révèle que l'utilisation de l'IA améliore les performances immédiates, mais réduit significativement la persévérance et l'autonomie des apprenants une fois l'outil retiré. Le processus est progressif, comme

l'engourdissement d'une grenouille dans un chaudron, où la température de l'eau monte petit à petit sans que la grenouille le sente.

<https://edurl.fr/grenouille>

INSPIRONS-NOUS

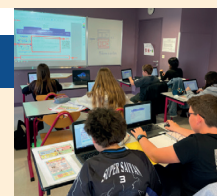
Numerixplore, découvrir les métiers du numérique

L'opération Numerixplore a rassemblé 1200 élèves de 4^e au Futuroscope. Les ressources utilisées lors de cet événement sont partagées et peuvent être utilisées par les établissements ou personnes souhaitant valoriser les métiers du numérique, notamment auprès des jeunes filles.

En savoir plus : <https://edurl.fr/Numerix>

Créer, produire et partager

Un scénario pédagogique au cours duquel des élèves de collège créent et enregistrent des poèmes en apprenant à utiliser des outils numériques : traitement de textes, enregistrement audio, création de QR codes, utilisation d'un espace de stockage. L'enseignante s'est appuyée sur une IA pour créer les tutoriels, qu'elle met ici à disposition. Elle décrit la séance (2H) et en fait le bilan critique. En savoir plus : <https://edurl.fr/Lettres-num>



Les Ingérences numériques étrangères, parlons-en pour protéger le débat public



Lumni Enseignement propose des nouvelles ressources sur les Ingérences numériques étrangères en partenariat avec le CLEMI, Réseau Canopé et Viginum. 4 ressources sont proposées sur le sujet, dont un dossier pédagogique "Comment parles des INE en classe ?"

Niveau Cycle 4 et lycée, pour l'éducation aux médias et à l'information.

Accès : <https://edurl.fr/Lumni-INE>

Des modules SciCoNum à faire à son rythme

Saviez-vous que les sciences cognitives peuvent vous permettre d'éclairer l'usage du numérique pour en faire un véritable levier pour les apprentissages ? pour intégrer les résultats de la recherche dans les pratiques pédagogiques. 7 modules de 1h20 à 2h sur des thèmes clés tels que la scénarisation, l'animation, la mémorisation, l'évaluation, les feedbacks, etc.

Apports scientifiques + situations professionnelles : des outils concrets à appliquer dès demain en classe.

Ces modules peuvent aussi être intégrés dans des formations plus longues.

Déjà disponible pour les enseignants du 2nd degré, disponible en juillet 2026 pour le 1^{er} degré.

En autoinscription sur Magistère : https://edurl.fr/Sciconum_autoformation



La ressource de la Forge des Communs, une aide au choix

Il existe à cette date 9 418 ressources dans la Forge des communs numérique éducatifs, qui ont été développées par 13 090 contributeurs dans l'Atelier.

527 ressources (applications, sites, activités pédagogiques...) y ont été sélectionnées par une équipe de la direction du numérique pour l'éducation et sont désormais présentées via une interface facilitatrice. Les métadonnées permettent d'y trouver des informations utiles (sur les personnes qui ont créé la ressource, celles qui l'utilisent, les salons de discussions liés..).

<https://ressourcerie.forge.apps.education.fr/>



Et voici les parcours Pix+Édu IA !

Le parcours Pix+Édu « Utiliser l'intelligence artificielle générative en éducation de façon éclairée et responsable » est désormais accessible depuis l'espace Magistère « Développer vos compétences numériques avec Pix+Édu ».



Un nouveau format, progressif et personnalisé, qui permet de compléter ses connaissances et d'obtenir une attestation.

En savoir plus et y accéder : <https://edurl.fr/Pix+edu-IA>



Une banque d'images libres pour mieux représenter l'IA

Le projet « Better Images of AI » offre de nombreuses créations artistiques en licence creative commons visant à offrir une représentation plus réaliste et inclusive des technologies dites d'intelligence artificielle, encore dominées par des caractérisations stéréotypées. Chaque création est téléchargeable en plusieurs tailles, accompagnée des métadonnées liées à sa réutilisation (texte brut, langage HTML) et d'un texte descriptif de remplacement, pour l'accessibilité.

Le blog (en anglais) : <https://blog.betterimagesofai.org/>



NOUS VOUS SOUHAITONS DES VACANCES REPOSANTES ET INSPIRANTES !

Inventer des jeux numériques : Ludonum



Mardi 12 mai, l'académie de Limoges a organisé la quatrième édition de la finale du concours de création de jeux numériques « LudoNum »,

qui a rassemblé plus de 150 élèves de l'académie.

Objectifs et contenus du concours, palmarès :

<https://www.ac-limoges.fr/4e-edition-de-la-journee-academique-ludonum-126160>

Faire avancer l'égalité de genre dans les formations technologiques



C'est le but de l'opération « ingénieuses exploratrices » qui a permis une journée immersive pour 179 lycéennes en école d'ingénieur.

Les femmes restent très minoritaires dans les formations et métiers du numérique. Pourquoi est-ce un problème et comment faire évoluer cette situation ? Une étude, des actions, des recommandations pédagogiques.

En savoir plus :

<https://edurl.fr/Ingenieuses>

À VOS AGENDAS !

Lycée Connecté : d'un Moodle à l'autre

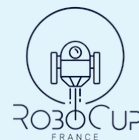
Éléa remplacera définitivement le Moodle interne de l'ENT Lycée Connecté à compter de septembre 2026. Début juillet 2026 tous les parcours existants seront basculés en mode lecture seule. Fin août 2026 le Moodle interne sera fermé. Le module d'assistance de l'ENT a quant à lui évolué le 15 juin.



Plus d'informations :

<https://edurl.fr/Elea-RANA>

Qui veut participer à la Robocup Junior ?



La RoboCup Junior de la Région Nouvelle-Aquitaine a rassemblé cette année près de 300 participants, issus d'écoles, de collèges et de lycées, le 12 mars à l'Enseirb-Matmeca Bordeaux et le 26 mars à l'ISAE-Ensma Poitiers. À l'issue des compétitions académiques, une vingtaine d'équipes (compétitions Line-Maze-Soccer) ont décroché leur qualification pour la finale nationale, qui s'est tenue les 30 et 31 mai au Parc des Expositions de Bordeaux.

Pour la prochaine édition, les inscriptions sont à faire avant le 31 décembre 2026.

<https://edurl.fr/Robocup>