

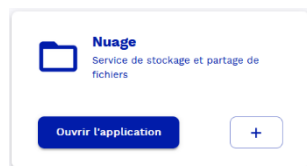


## Apps éducation, une plateforme nationale :

... présenté dans le précédent numéro, Apps.education.fr est la plateforme de Services Numériques Partagés pour l'ensemble des agents de l'Éducation nationale. Retrouvez les tutos et les ressources sur le site de la DRANE : [lien vers la page](#)

**Pas encore connecté ???** ... voici le [lien vers la vidéo](#) qui vous explique comment faire ainsi que celui d'un [tuto](#).

**Présentation « Nuage » :** (partage de documents, stockage, collaboration).

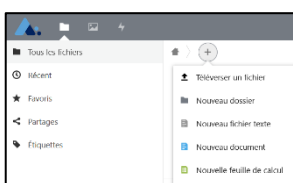


Nuage, une solution de stockage en ligne et de synchronisation de fichiers. Cette application est basée sur NextCloud. **Sa capacité exceptionnelle de 100 Go** par enseignant en fait le 'drive' idéal.

Il est possible d'installer l'application, de synchronisation sur différents appareils (tablette, PC portable, smartphone). L'édition en ligne est possible grâce aux outils openSource intégrés (Collabora), ce qui permet de collaborer avec ses élèves et d'envisager des usages pédagogiques sans utiliser les plateformes non RGPD.

**Exemple :** créer un dossier et le partager avec vos élèves pour qu'ils y déposent leurs travaux.

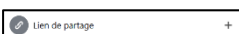
Créer un nouveau dossier



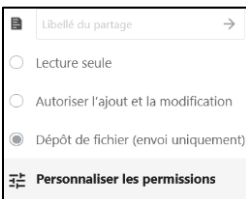
ouvrir le partage



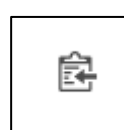
ouvrir les paramètres  
du lien (+)



choisir les paramètres



copier le lien



... reste maintenant  
à diffuser ce lien aux  
élèves sur l'ENT,  
dans un document,  
une fiche d'activité,  
un raccourci ...

## Défi Commun'Images :



Cette action s'inscrit dans la mouvance actuelle du libre éducatif. **Le défi est ouvert à toutes les classes des écoles élémentaires, des collèges et des lycées de l'académie. Il se déroulera du 23 janvier 2023 au 31 mai 2023.**

... plus de détails dans un prochain tuto ...

Ce défi, organisé par la DRANE Occitanie dans l'académie de Toulouse, est une invitation à contribuer à la banque d'images libres de Wikimedia. Ce faisant, les participants découvrent l'univers du libre en collaborant à la fabrique des communs numériques. Le projet permet également de développer des compétences numériques chez les élèves et de leur faire connaître les licences Creative Commons. Ils enrichissent ainsi leur culture numérique. [lien vers la page](#)

... tutos ... liens ... trucs et astuces ... matériels ... expériences ... podcasts

**Les rubriques de vos EduLAB :** [Gourdon](#) [Gramat](#) [Souillac](#) [les éditions précédentes de votre Info-Num](#)

- Le site de la DRANE (Direction de Région Académique du Numérique pour l'Éducation) → cliquez [ICI](#)
- Portail pédagogique de l'académie de Toulouse (disciplines, actions, parcours ...) → cliquez [ICI](#)
- Eduscol : ressources numériques pour l'école (Lumni, BRNE ...) → cliquez [ICI](#)
- Faire un formulaire à partir d'un PDF en ligne (pas de compte, pas d'installation ...) → cliquez [ICI](#)
- Projet Roboteck Cycle 3. Des premiers pas avec Mblock jusqu'au transfert du programme → cliquez [ICI](#)
- EPS - Gérer la course d'orientation avec Orienteering → cliquez [ICI](#)
- Rédiger ses bulletins avec la saisie vocale – cliquez [ICI](#)
- PIX (Le CADRE de RÉFÉRENCE des COMPÉTENCES NUMÉRIQUES) cliquez [ICI](#)
- Tout sur l'ENT Collèges Lycées → cliquez [ICI](#)
- Créer un groupe avec Scribe → cliquez [ICI](#)
- Le réseau Canopé → cliquez [ICI](#)

**ATTENTION !!!**  
Nouvelle liste de matériels  
mise à jour

**Vous avez différents matériels à votre disposition  
en prêt (gratuit !) dans vos EduLAB.**

[Lien pour consulter la liste des matériels disponibles.](#)

**Présentation du matériel :** Casque RV

**Exemple d'usage :** [pearltrees](#) [Mcf profhisgeo](#)

**Configuration / utilisation :** [collège Louis Pasteur](#)



CASQUE RV Oculus Go :

Visites virtuelles : patrimoine, culture, espaces naturels...

Oculus 360

