



Une Journée du Libre Éducatif pour acculturer aux communs numériques

publié le 03/04/2024 - mis à jour le 19/04/2024

Descriptif :

La troisième édition de cette journée riche en échanges s'est tenue le vendredi 29 mars à Créteil. Présentations de solutions, de pratiques d'enseignement et d'éducation, conférences, échanges. Le compte-rendu collaboratif.

Sommaire :

- Au programme

La Journée du Libre Éducatif a pour objectif d'acculturer 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.



Visuel de la journée du Libre Éducatif à Créteil, 29 mars 2024
en partenariat avec le ministère de l'éducation nationale,
de la jeunesse et des sports et des jeux olympiques et paralympiques.

La troisième édition s'est tenue le **vendredi 29 mars**, 9H/17H à la Faculté de droit de l'Université Paris-Est Créteil.

Co-organisée par la Direction du Numérique pour l'Éducation du ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, et la région académique Île-de-France, la JDLE s'inscrit dans le cadre du « **soutien au développement des communs numériques** » de la [Stratégie du Numérique pour l'Éducation 2023-2027](#) [↗](#).

Un élu et une enseignante de notre académie y ont participé.

● Au programme

- Ouverture de la journée : Alexis Kauffmann – chef de projet logiciels et ressources éducatives libres DNE
- Présentations Flash - Série 1 : Ada & Zangemann (un conte), Panoramax (une banque de photos de terrains), les recommandations de l'Europe, Planet Alert (jeux sur l'environnement testés en CM1), le Master Droit et Informatique de la Faculté de droit de l'UPEC, la nuit du Code (un marathon de programmation), usages de **Mastodon** (un réseau social éthique, citoyen et libre),
- Conférence « Action publique et communs : construire les conditions d'un jeu à somme positive ». Valérie Peugeot, chercheuse en sciences sociales du numérique et membre du collège de la CNIL
- Présentations Flash 2 : Un **numérique inclusif** responsable et durable dans mon lycée, déployer des applications « métier » en quelques clics avec l'e-comBox, la plate-forme d'apprentissage **PIX/BIMer** pour

préparer au Brevet d'Initiation Mer (BIMer), Audio Lingua (fichiers audio pour l'entraînement à la compréhension orale), UbiSit (pour optimiser l'organisation d'une salle de cours), Découvrir l'impact des composants du smartphone avec le jeu sérieux PhoneImpact,

- Chronique « À cœur vaillant la voie est libre ».
- Tables rondes
 - **IA**, Open Source & Éducation : Anastasia Stasenko, Axel Jean, Nicolas Léger
 - Le numérique, solution ou problème face à l'**urgence climatique** ? : Perrine Douhétet, Tristan Nitot, Nicolas Léger
 - Quelles **politiques publiques** pour les communs numériques ? : Emma Ghariani, Jean Cattan, Nicolas Léger
- Ateliers
 - mon-oral.net
 - La communauté **Capytale**
 - Ressources éducatives libres (**REL**), cas d'usage en français et en maths
 - Bibliothèque numérique de littérature de jeunesse libre
 - Banque de problèmes **M@ths-en-vie**
 - **MathALÉA** - Ressources libres en mathématiques pour vidéoprojecteur, smartphone et papier
 - LATEX
 - Acculturons nos élèves à l'**Open Data**, avec Wikidata en classe et les données publiques PIX
 - Utiliser les **IA génératives** pour créer et modifier des Ressources Educatives Libres
 - **Cartes** en ligne et balades pédagogiques avec uMap
 - La **Digitale**, des services libres pour l'éducation
 - **ePoc** : créer et partager librement votre formation mobile
 - La **Forge** en fête !
 - Mutualisons les communs numériques de nos académies
 - Linux dans les écoles, comment acheter ? Un cas concret présenté par un élu
 - Présentation de **PrimTux 8**
 - **Reconditionner** des machines anciennes avec les logiciels libres, par des élèves pour les élèves
 - Le projet **Paxo** : découvrez le projet de téléphone portable open-source, low-tech et DIY développé par un adolescent
 - Le **Markdown** en commun (Docusaurus ChatMD)
 - Ouvrir les livres, avec le html2print
 - Les manuels libres par ceux qui en proposent, avec **Sésamath**
 - **Apps Education** en général et **BigBlueButton** en particulier
 - **Magistère II**, l'esprit des communs pour accompagner les enseignants et les agents
 - Moodle : **Éléa**, un commun numérique renouvelé pour des communs pédagogiques
 - Comme un **do•doc** - Le développement d'un commun par les usages : 3 cas d'application
 - **Minetest**, ou comment utiliser un jeu de type bac à sable libre et ouvert afin d'ancrer et concrétiser les apprentissages
- Grand témoin : Simona Levi – professeure en technopolitique et droits à l'université de Barcelone et fondatrice de Xnet.
- Clôture : Audran Le Baron – directeur du numérique pour l'éducation : Les communs numériques, un axe fort de la Stratégie du numérique pour l'éducation

► [Le site officiel](#) 

Pour en savoir plus :

► [Voir le compte-rendu collaboratif](#) 

L'annonce du Groupe de travail "Forges" et d'une [demi-journée ouverte aux inscriptions le 17 avril 2024 à Laval](#) .

► [Voir le compte-rendu collaboratif de la précédente JDLE](#)  (7 avril 2023, à Rennes),

Les compte-rendus sont créés avec [CodiMD](#), de [Apps.education.fr](#) .

#JDLE2024 #JDLE



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.