

FLASH PAPN

N°10 - Période 3 - 2025/2026

Pôle de l'action pédagogique et numérique



À LA UNE !

Educ@tech 2025



Le salon Educ@tech-Paris, rendez-vous incontournable du numérique éducatif, a réuni cette année encore enseignants, institutions, chercheurs et partenaires autour des grandes évolutions du numérique éducatif. Lors de l'une des conférences plénières, l'académie de Polynésie française a pu partager son expérience, ses travaux et son regard sur un sujet central :

« Pourquoi l'intelligence artificielle va transformer la production pédagogique ? ».

Cette intervention a permis d'exposer les réflexions engagées dans notre territoire, notamment sur les usages de l'IA pour accompagner les enseignants, soutenir la différenciation, enrichir les pratiques et repenser la conception de ressources pédagogiques. Une contribution qui s'inscrit dans la continuité des projets numériques menés au quotidien dans nos écoles.

N'hésitez pas à visionner cette conférence et l'ensemble des interventions des conférences plénières du salon Educ@tech

EDUC@TECH

EXPO

ONE TO ONE EXHIBITION BY WEYOU GROUP

Flash le QR-CODE
pour accéder à
l'ensemble des
conférences



<https://edurl.fr/educatech2025>

DÉFI CODAGE

Codeurs et codeuses, à vos claviers, la mission 1-CADABLOC du concours robotique et codage vous attend ! Vous pouvez l'IA tester via ce QR-CODE en n'oubliant pas de vous connectez à NATI.



[d0bf-7894351](https://edurl.fr/d0bf-7894351)

L'ESPACE LANGUES

L'ENT au service de
l'apprentissage du/en REO
TAHITI - Épisode 2



Patura'a 'e piara'a i te mau pu'e hōho'a
nā roto i te reo tahiti i n'ā i te ra'ita'i
o te Tahua Nūmeri 'ohipa

Création et publication de contenus vidéos en tahitien
sur le blog de l'ENT en classe de CM2



<https://edurl.fr/ENT-REO-EP1>

FLASH PAPN

N°10 - Période 3 - 2025/2026

Pôle de l'action pédagogique et numérique



LE COIN DE NATI

WWW.NATI.PF

L'application Exercices permet de créer et proposer facilement des activités variées aux élèves : QCM, textes à trous, associations, mises en ordre, etc., avec possibilité d'intégrer images, vidéos ou sons. Les enseignants peuvent différencier les sujets selon les niveaux, fixer des dates de rendu et donner accès aux corrections. Une bibliothèque d'exercices prêts à l'emploi est également disponible pour gagner du temps. Côté élèves, une interface simple leur permet de suivre les échéances, de réaliser les activités à leur rythme et, si autorisé, de recommencer pour s'entraîner.



<https://edifice.io/application/exercices-one/>



FOCUS SUR...



Tiihivaariiotoa FARNHAM
Professeur de technologie
- Collège de PAPARA

Avant de débiter ma carrière en tant qu'enseignant de technologie en collège, j'ai toujours été passionné par les domaines liés à l'informatique. Je me souviens encore, durant mes années de collège, d'avoir créé un petit serveur local pour jouer aux jeux vidéo avec un proche. Je peux ainsi affirmer aujourd'hui que le numérique a fortement orienté mon avenir dans ce domaine grâce à mon intégration dans la première école de création de jeux vidéos à Poly3D, puis à l'obtention de mon Master Jeux Vidéos, spécialisation Game Programming. Ces formations m'ont permis de découvrir toutes les facettes de la création d'un jeu vidéo, de sa réflexion à sa réalisation. En passant par de la modélisation 3D, de la création d'assets audio et bien sûr de la programmation. Des compétences que j'utilise dans le cadre de mon métier mais surtout pour des projets éducatifs avec mes élèves, tel que notre participation annuelle au concours de robotique inter-établissements. J'ai aussi pour projet de créer un club de création de jeu vidéo au sein de mon établissement scolaire. Impliquer « numériquement » au sein du Collège de Papara, j'ai la chance d'en être depuis plus de 4 ans le référent numérique. En occupant cette fonction, mes missions visent principalement à accompagner au mieux nos élèves dans l'utilisation de notre ENT Nati Rua ainsi que ses vastes applications. J'interviens également auprès de mes collègues, dans l'initiation et le développement des outils numériques. En parallèle, j'ai eu l'opportunité d'assurer des vacances à l'UPF pour l'UE CNB/Pix. Enfin depuis 1 an je suis membre du Groupe Territorial Numérique. Toutes ses expériences me motivent à transmettre cette passion à destination des apprenants (élèves, étudiants, collègues). Car je suis convaincu que les outils numériques font partie intégrante de notre métier d'enseignant et dans l'accompagnement de nos élèves à devenir des citoyens 4.0.

FLASH PAPN

N°10 - Période 3 - 2025/2026

Pôle de l'action pédagogique et numérique



RESSOURCES NUMÉRIQUES

NATI
Tahiti



Lumni
ENSEIGNEMENT

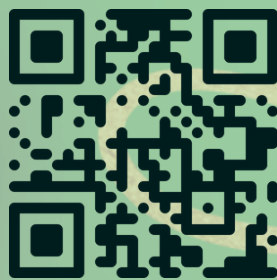
Des milliers de ressources éditorialisées
pour les enseignants et leurs élèves

GAR

Lumni Enseignement met à disposition des enseignants et des élèves des milliers de ressources éducatives fiables : vidéos, extraits audio, images, documents, pistes pédagogiques... issues des grandes institutions culturelles et scientifiques françaises. Du primaire à la terminale, ces contenus couvrent l'ensemble des disciplines et facilitent la préparation de séquences, l'enrichissement des cours ou l'approfondissement des notions en classe.

Bonne nouvelle : Lumni Enseignement est directement accessible via le GAR dans l'ENT NATI. Un accès simple, sécurisé et sans création de compte supplémentaire pour exploiter pleinement ces ressources dans vos pratiques quotidiennes.

Un atout pour diversifier vos supports d'enseignement et favoriser l'engagement des élèves !



<https://www.lumni.fr>



INFOS PRATIQUES



papn@education.pf



40.54.97.99 / 40.54.97.91



<https://tuic.education.pf>



<https://nati.pf/blog/pub/papn>

NE RATEZ PAS !



Ludovia#PF : du 11 au 13 février 2026

