



RÉGION ACADÉMIQUE
BOURGOGNE-
FRANCHE-COMTÉ

*Liberté
Égalité
Fraternité*

LES DOSSIERS DE LA DRANE

LES COMMUNS NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION



SOMMAIRE

1. Naissance de la notion de 'commun'

2. Des communs de la connaissance aux biens communs numériques

- Qu'est-ce qu'un bien commun numérique ?
- Libre VS *open source*
- Le format ouvert
- Les ressources éducatives libres (REL)

3. Qu'est-ce qu'un bien commun numérique ?

4. Les communs numériques pour l'éducation

- Quels constats pour l'Éducation ?
- Le développement des « communs numériques » : un enjeu prioritaire en matière de numérique éducatif
- « ÉduCommuns » : la nouvelle qualification du ministère

5. Communs numériques pour l'éducation : des exemples pour mieux comprendre

- Les communs de l'État
- Primtux
- La Forge des communs numériques
- Les applis forgées dans la Région académique Bourgogne-Franche-Comté

Fiches réflexes : Chef d'établissement, référent numérique, formateur

FAQ : 5 questions incontournables

CONCLUSION



1. NAISSANCE DE LA NOTION DE « COMMUN »

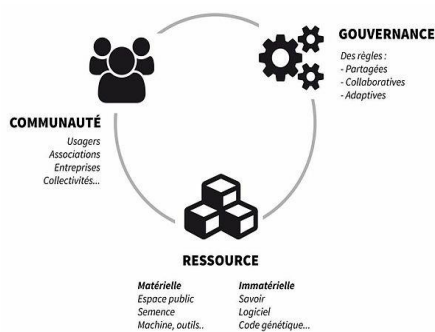


Elinor Ostrom est une politologue et économiste américaine. En octobre 2009, elle est la première femme à recevoir le Prix de la Banque de Suède, avec Oliver Williamson, « pour son analyse de la gouvernance économique, et en particulier, des biens communs (source : Wikipédia) »

« [...] La notion de 'communs' est parfois considérée comme difficile d'approche, car elle embrasse un nombre très diversifié de champs et d'objets : communs naturels, communs numériques, communs urbains, etc. il est néanmoins possible de dégager une logique d'ensemble à condition de prendre du recul et de replacer la question des Communs dans une histoire longue. Après avoir subi une éclipse sévère depuis le début du 19ème siècle, les Communs font aujourd'hui l'objet d'une redécouverte académique, suite aux travaux de la chercheuse américaine Elinor Ostrom, lauréate du prix Nobel d'Economie en 2009. Ses analyses sur les *Common pool Resources* ont contribué à ouvrir de nouvelles voies pour penser les Communs, (...). Vers la fin de sa vie, Ostrom a également étendu son champ d'analyse en passant des Communs naturels aux Communs de la connaissance. Dans l'ouvrage collectif *Understanding Knowledge as a Commons* paru en 2006, elle applique la notion de «Common Pool Resource» à des objets immatériels, comme les logiciels, les connaissances scientifiques ou les œuvres artistiques et littéraires. » *La notion de Communs, une redécouverte inachevée* (Lionel Maurel, HAI, 2019)

Au final, les biens communs, ou tout simplement communs, sont des ressources, gérées collectivement par une communauté, celle-ci établit des règles et une gouvernance dans le but de préserver et pérenniser cette ressource.

Dans son ouvrage, Elinor Ostrom met en évidence un ensemble de principes à respecter par la communauté pour y parvenir. Ils définissent les conditions de mise en place d'une gouvernance ouverte :



- des groupes aux frontières définies.
- des règles régissant l'usage des biens collectifs qui répondent aux spécificités et besoins locaux.
- la capacité des individus concernés à les modifier.
- le respect de ces règles par les autorités extérieures.
- le contrôle du respect des règles par la communauté qui dispose d'un système de sanctions graduées.
- l'accès à des mécanismes de résolution des conflits peu coûteux.
- la résolution des conflits et activités de gouvernance organisées en strates différentes et imbriquées.

À l'opposé des théories abstraites et uniformes sur le comportement d'homo œconomicus, les 8 principes d'Elinor Ostrom mettent en valeur la créativité et la résilience des groupes humains pour se doter de systèmes de gouvernance de leurs biens communs. »

En résumé : la communauté gère ces communs établit des règles et une gouvernance dans le but de préserver et pérenniser cette ressource. En d'autres termes, ressource, communauté et gouvernance constituent les trois piliers des communs numériques.

2. DES BIENS COMMUNS DE LA CONNAISSANCE AUX BIENS COMMUNS NUMÉRIQUES

2.1 – QU’EST-CE QU’UN BIEN COMMUN NUMÉRIQUE ?

Le concept de commun de la connaissance ou bien commun informationnel a été initialement introduit par le chercheur et informaticien Philippe Aigrain. Dans *Cause commune*, il propose d’appliquer la notion de biens communs, développée notamment par Elinor Ostrom, à la sphère des biens intellectuels : « [...] en parallèle avec la folie de la propriété, un nouveau continent apparaît : celui des biens communs informationnels, des créations qui appartiennent à tous parce qu’elles n’appartiennent à personne. » *Cause commune : l’information entre bien commun et propriété* (cité dans Wikipédia, Philippe Aigrain)

« Les biens communs numériques correspondent à l’ensemble des ressources numériques produites et gérées par une communauté. Comme les autres biens communs informationnels, ils se caractérisent par leur non-rivalité : leur utilisation n’est pas exclusive et elle ne leur inflige aucune détérioration. En raison de leur caractère facilement duplicable, les biens numériques sont, par nature, propres à « une gestion partagée et collective. » Commun numérique (Wikipédia)



De nombreux acteurs soutiennent les modèles de production et de gouvernance auxquels ils sont attachés, à l’image de la Free Software Foundation qui promeut le logiciel libre, ou de la fondation Wikimédia, dont les dispositifs collaboratifs permettent de rassembler et d’organiser les connaissances. À l’inverse, certaines formes d’« enclosures » émergentes freinent la création et la diffusion de ces ressources numériques, notamment par des logiques de privatisation excessive ou de copyfraud. Pour y répondre, de nouveaux cadres juridiques ont été développés afin de protéger ces biens communs, tels que la licence GNU ou encore les licences Creative Commons.

Souvent envisagée comme une alternative au capitalisme, la notion de biens communs numériques reste compatible avec des modèles économiques hybrides. Ainsi, l’open source favorise une maintenance collective et gratuite des logiciels, tout en laissant place à des services de développement rémunérés. Cette ambivalence se retrouve également sur le plan institutionnel : bien que fondés sur des mécanismes d’autorégulation, ces communs peuvent s’inscrire dans des partenariats avec l’État ou les collectivités territoriales.

2.2 – LIBRE VS OPEN SOURCE

Les termes « libre » et « *open source* » décrivent à peu près la même catégorie de biens communs numériques (logiciels ou ressources). Cependant, ils se basent sur des valeurs fondamentalement différentes. La différence tient surtout à la philosophie et à la définition juridique, plus qu'à la technique : l'*open source* est une méthodologie de développement tandis que le logiciel libre est une notion juridique et éthique portée par le mouvement du logiciel libre (FSF).

Libre

Est considéré comme libre, au sens de la Free Software Foundation, logiciel ou programme s'il confère à son utilisateur **quatre libertés** :

- la liberté **d'utiliser** pour tous les usages
- la liberté **d'étudier** le fonctionnement et de l'adapter à ses besoins
- la liberté de **partager** des copies du programme (don ou vente)
- la liberté **d'améliorer** et de distribuer ces améliorations au public, pour en faire profiter toute la communauté

Open source

Un logiciel *open source* peut être redistribué et modifié, selon les critères de l'Open Source Initiative (libre redistribution, accès au code, travaux dérivés, etc.). Son code est accessible.

Le mouvement *open source* insiste davantage sur les avantages pratiques (qualité du code, innovation, modèle de développement collaboratif) que sur le discours philosophique ou politique sur les libertés.

N.B. : Certains logiciels qualifiés d'*open source* peuvent avoir des licences qui ne garantissent pas l'ensemble des quatre libertés (restrictions d'usage, clauses particulières, etc.), et ne sont donc pas « libres » au sens de la FSF.

The infographic is split into two vertical panels. The left panel is light blue and features the FSF logo and the word 'LIBRE' in large letters. It includes an illustration of a computer monitor displaying charts and code. The right panel is light pink and features the Open Source Initiative logo and the words 'OPEN SOURCE' in large letters. It includes an illustration of a person standing next to a laptop with gears and a question mark. Both panels contain descriptive text and icons at the bottom.

LIBRE

La différence tient surtout à la philosophie et à la définition juridique, plus qu'à la technique : le libre est une notion juridique et éthique tandis que l'*open source* est une méthodologie de développement.

Logiciel qui confère à son utilisateur quatre libertés : la liberté d'utiliser, étudier, partager et améliorer. Les logiciels libres sont généralement développés et maintenus par une communauté de développeurs qui travaillent ensemble pour améliorer les fonctionnalités et corriger les erreurs.

Libre et open source ne signifient pas « gratuit ».
Les logiciels open source ne garantissent pas tous les quatre libertés du libre

OPEN SOURCE

Logiciel dont le code est accessible. Le mouvement open source insiste davantage sur les avantages pratiques (qualité du code, innovation, modèle de développement collaboratif) que sur le discours philosophique ou politique sur les libertés.

2.3 - LE FORMAT OUVERT

L'expression « logiciel ouvert » n'a pas de définition juridique stabilisée contrairement à « logiciel libre ». Selon le contexte, elle est utilisée :

- soit comme simple traduction approximative d'« open source » (code visible, collaboration)
- soit pour dire « on peut voir le code » ou « on peut configurer/interfacer », sans forcément garantir toutes les libertés du logiciel libre.

Un « logiciel ouvert » peut donc être libre... ou non ; il est indépendant d'un éditeur ou d'un logiciel. Si un éditeur parle de « logiciel ouvert » sans préciser la licence, il faut vérifier les restrictions imposées (utilisation, redistribution, dérivés). Un format ouvert peut être un format issu d'une organisation indépendante, un format propriétaire dont les spécifications ont été rendues publiques, un format développé par la communauté du logiciel libre.

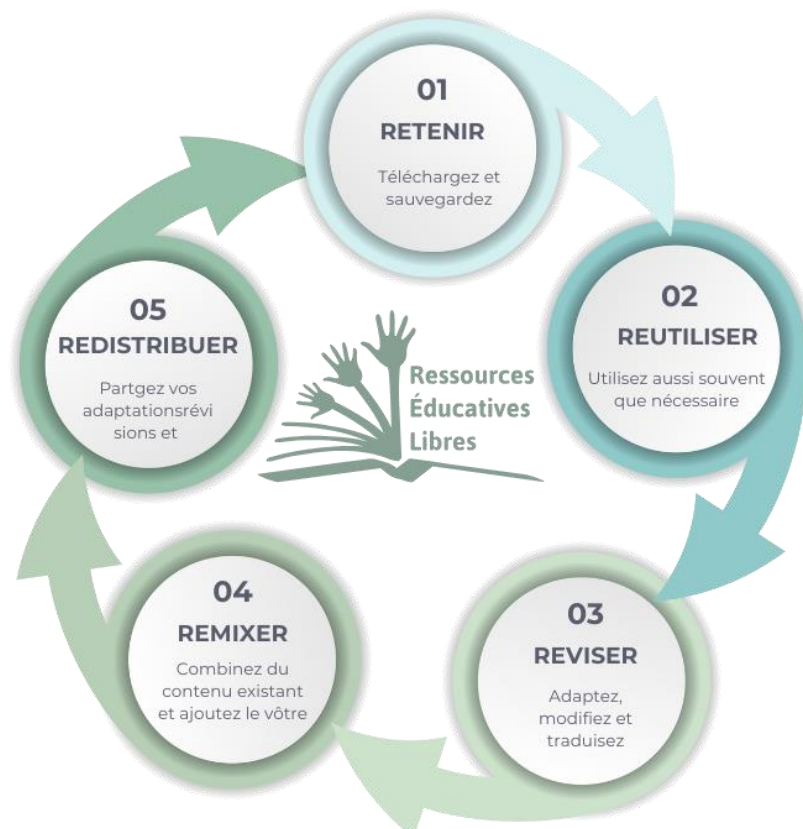
Exemples courants : les formats fermés de la suite bureautiques Microsoft Word (.doc, .docx, .xls, .ppt) VS les formats ouverts de la suite bureautique libre OpenOffice (.odt, .ods, .odp)

► Tableau synthétisant les concordances entre formats ouverts et formats fermés

2.4 - LES RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES

En 2012, lors du *Forum mondial des REL* a adopté officiellement le terme « ressources éducatives libres » (REL) pour désigner « des matériaux d'enseignement, d'apprentissage ou de recherche appartenant au domaine public, ou publiés avec une licence de propriété intellectuelle permettant leur utilisation, adaptation et distribution à titre gratuit. »

Une REL est une ressource pédagogique (cours, vidéo, manuel, activité, logiciel, image...) utilisée dans un contexte d'enseignement ou d'apprentissage. Elle est placée dans le domaine public ou sous licence ouverte (type Creative Commons) qui autorise la consultation, la réutilisation, l'adaptation et la redistribution gratuites, dans le respect de la licence. Elle repose sur un ensemble de cinq permissions qui déterminent son caractère libre d'une ressource.



4. LES COMMUNS NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION

4.1 - QUELS CONSTATS POUR L'ÉDUCATION ?

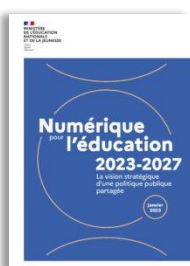
1. **Il existe un impact évident des technologies numériques sur la baisse des coûts de la connaissance.** Une fois produite, elle ne coûte quasiment plus rien à produire et on peut la diffuser également à peu de frais.
2. Les difficultés ou restrictions d'accès à la connaissance ont toujours existé, ne serait-ce qu'avec les inégalités sociales ou les territoires. **L'utilisation de certains moyens techniques**, en permettant de capturer numériquement la connaissance, la rendent alors "propriété exclusive d'un détenteur" et **développent aussi de nouvelles formes d'enclosure.**
3. **Le rôle crucial joué par l'École, les bibliothèques, les instituts scientifiques dans la diffusion du savoir** et la Recherche, institutions par ailleurs « affaiblies ou menacées » par « l'extension de la logique de la propriété intellectuelle, peu favorable à la créativité et la diffusion des œuvres et des idées ».
4. **La réaction aux nouvelles tentatives d'enclosures se traduit par une importante mobilisation des citoyens** qui se rassemblent au sein de mouvements et d'organisations.

Selon Elinor Ostrom et Charlotte Hess dans *Understanding Knowledge as a Commons* :

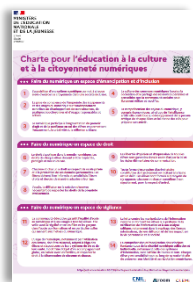
« La centralisation de l'information sur des sites privés ou publics laisse craindre la disparition des ressources d'informations. Mais surtout la création d'enclosures par le marché ou le gouvernement peut entraîner un verrouillage de l'accès à la connaissance et un assèchement des flux d'information. L'enjeu est donc de savoir comment combiner des systèmes de règles et de normes propres à ces nouveaux communs pour garantir un accès général à la connaissance qui renforce les capacités des individus tout en assurant reconnaissance et soutien pour ceux qui créent la connaissance sous ses formes les plus variées. »

4.2 - LE DÉVELOPPEMENT DES « COMMUNS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS » : UN ENJEU PRIORITAIRE EN MATIÈRE DE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

Le logiciel libre Linux, le navigateur web Firefox, la base de données libre OpenStreetMap ou le contenu libre de Wikipédia sont des exemples grand public de communs numériques. Le ministère de l'Éducation nationale propose aux enseignants plusieurs communs spécifiquement dédiés à l'enseignement-apprentissage. C'est ce qu'on appelle les « communs numériques éducatifs »



L'axe 3 de la stratégie nationale du numérique pour l'éducation 2023-2027 vise à proposer une « offre numérique raisonnée, pérenne et inclusive » et soutenir le développement des communs numériques en constitue un levier : « Le terme « commun numérique » désigne un ensemble de ressources numériques produites et gérées collectivement par une communauté. Par nature, ils sont partagés et collectifs » (Numérique pour l'éducation 2023-2027, IDNE 2023, p.24)



Les communs numériques éducatifs figurent également dans l'article 4 de la Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques qui s'inscrit pleinement dans la stratégie nationale : « *La culture des communs numériques favorise la co-création et le partage des ressources pérennes et accessibles que la communauté scolaire peut librement utiliser et modifier* ».

En matière de numérique pour l'éducation, le Ministère considère que les communs numériques constituent l'horizon par défaut des projets soutenus et opérés par l'institution. Développer les communs numériques permet d'acculturer, mobiliser et animer un écosystème fertile et durable de communs numériques de l'éducation et de faire connaître ou mettre en valeur les créations issues des académies et des communautés enseignantes.

De la licence libre à l'écosystème des communs numériques éducatifs : 3 niveaux d'autonomisation

3

Au sommet de l'autonomisation, les communs numériques éducatifs constituent un écosystème où chaque contribution participe d'une richesse collective. Ce troisième niveau repose sur des dynamiques de collaboration exigeant des compétences psychosociales, une ouverture à l'interdisciplinarité et une capacité à prendre des décisions de manière participative. Ces communs, comme une forêt prospère reposent sur une gouvernance partagée.



2



Sur le terrain du libre poussent les ressources éducatives libres (REL). Les enseignants deviennent concepteurs de leur matériel pédagogique. Ce deuxième niveau d'autonomisation s'inscrit dans une dynamique d'élaboration et de transformation : retenir, réutiliser, réviser, remixer et redistribuer des contenus libres. Les REL mobilisent des compétences variées – créativité, expertise disciplinaire, didactique et pédagogique, communication maîtrise du droit d'auteur.

1

Les licences libres sont un terreau fondateur, garantissant un premier niveau d'autonomisation grâce à ses quatre libertés fondamentales : utiliser, étudier, améliorer et distribuer. Ce socle fertile repose sur un cadre juridique et des infrastructures techniques accessibles, permettant à tous de se saisir des outils et des savoirs.



Une définition : Un commun désigne l'organisation qu'un groupe de personnes met en place et fait vivre afin de gérer collectivement une ressource. Pour partager, préserver et utiliser cette ressource, la communauté définit des règles et une gouvernance qui lui sont propres. La dématérialisation de la ressource et les licences libres associées permettent à un commun numérique d'offrir à tous les membres de sa communauté les libertés d'accès, d'usage, d'étude, d'amélioration et de partage de la ressource.

4.3. « ÉDUCOMMUNS » : LA NOUVELLE QUALIFICATION DU MINISTÈRE



En septembre 2026, la commission Édu-up dédiée aux communs numériques éducatifs a examiné pour la première fois des REL portées par des structures en personne morale. La stratégie du numérique 2023-2027 et laForgeEdu sont les infrastructures de référence de cet appel à communs numériques inédit.

Pour être qualifiée en « ÉduCommun », une REL doit être issue de LaForgeEdu, être positionnée à l'échelle de maturité ePoC, animée par une dynamique communautaire en lien avec le ministère et/ou les DRANE.

Ressource éducative libre (REL)



Ressource pédagogique (cours, vidéo, manuel, activité, logiciel, image) utilisée dans un contexte d'enseignement ou d'apprentissage.



Domaine public ou **licence ouverte** (CC, GPL, MIT, EUPL...)

libertés : consultation, réutilisation, adaptation et redistribution gratuites*.

**Sous réserve de mentionner la paternité de l'œuvre*

Commun numérique éducatif



REL produite et gérée collectivement par une **communauté active** selon une **gouvernance partagée**, avec des règles de gestion et développement inscrites **dans la durée**.


Cela dépasse la simple mise à disposition de contenus libres.



Appel à Communs Numériques
Éducatifs (EduCommuns)

ÉduCommuns

(qualification du ministère)

- REL issue de la  Forge des communs numériques éducatifs
- positionnée à l'échelle de maturité ePoC
- avec une volonté de gouvernance structurée
- affichant une dynamique communautaire en liaison avec le ministère, a minima via l'appel à communs numériques éducatifs



5. COMMUNS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS : DES EXEMPLES POUR MIEUX COMPRENDRE

5.1 - LES COMMUNS DE L'ÉTAT



Suite bureautique développée par la direction interministérielle du numérique et destinée aux agents de la fonction publique. Elle comprend un ensemble d'outils collaboratifs conçus à partir de logiciels libres : messagerie instantanée, éditeur de texte, tableur, un service de transfert de fichier, une application de visioconférence.

SIECLE+

Suite logicielle via le portail Scolarité services.



Développée par l'académie de Paris et fondée, Capytale est une palette d'applications (Python, SQL, OCaml...) qui permet de créer et partager des activités de codage informatique entre enseignants (essentiellement en SNT, NSI, mathématiques, STI, technologie et informatique). Ce service est accessible sans installation, simplement via un navigateur web, et peut être intégré à l'ENT.



Plateforme de formation rassemblant la plus grande communauté de contributeurs en Europe et met à disposition des professeurs et de tous les agents du ministère un large catalogue de ressources pour se former en ligne.



Bouquet de services fournit des outils de collaboration ou de communication, comme Classes virtuelles et Visio-agents, fondés tous deux sur le logiciel libre BigBlueButton, ou encore des outils permettant le partage de fichiers ou la publication de vidéos hébergées sur des infrastructures françaises conformément à la stratégie de souveraineté numérique du Gouvernement.



Fondée sur le logiciel libre Moodle, la plateforme facilite la création et le partage de ressources éducatives libres et de parcours pédagogiques numériques scénarisés.

Les communs numériques participent d'un numérique souverain en faisant le choix d'utiliser des logiciels libres et des formats ou standards ouverts et interopérables. Les moyens requis pour développer des « communs », la libre circulation des codes et des données, stimule l'émulation et l'innovation. Le partage augmente directement la valeur d'usage de la ressource et permet par ailleurs d'étendre la communauté qui la préservera.

5.2 - LA FORGE DES COMMUNS NUMÉRIQUES

Une forge nationale technologiquement souveraine et mutualisée




Les communautés d'enseignants ont exprimé la nécessité de mettre à disposition « une forge » pour accompagner et favoriser la production et le partage des communs numériques. Le ministère de l'Éducation nationale a répondu à ce besoin en faisant une des priorités de sa feuille de route stratégique nationale et en intégrant cette forge dans son panel apps.education.fr. *


La Forge des communs numériques éducatifs, alias LaForgeEdu, est en gouvernance partagée avec la DRANE AURA (site de Lyon) et la communauté de ses utilisateurs. Elle est disponible sur tout le territoire depuis mars. Il s'agit d'une forge pour collaborer entre pairs. Les enseignants développeurs choisissent d'y déposer le code informatique de leurs projets numériques, d'autres y éditent du contenu.

Pourquoi utiliser LaForgeEdu ? La promotion et l'utilisation de logiciels libres est un enjeu primordial pour l'école de demain. Il s'agit bien là de développer des outils pérennes, respectueux des données personnelles de chacun et qui assureront l'indépendance de l'enseignement offert aux élèves.

Un des intérêts de la forge est bien de proposer un espace d'hébergement pérenne et gratuit pour les sites professionnels des enseignants. Tous les contenus publiés sont alors partagés sous licence libre. Tout enseignant peut donc les utiliser, les modifier et les republier. Via LaForgeEdu, tout enseignant peut copier l'intégralité du site d'un collègue qui apparaîtra dans son espace. Il a alors tout loisir de le modifier et de l'adapter à ses besoins. Un tuto est proposé sur comment créer son site à partir d'un autre. La Forge permet donc à chaque enseignant de concevoir, partager et publier un site Internet.

Tout personnel de l'Éducation nationale peut accéder à LaForgeEdu via son compte apps.education.fr. Libre ensuite à chacun de consulter les ressources, déposer ses propres productions, rejoindre un projet existant ou en initier un nouveau.

 **Bon à savoir :** Le portail primaire de la Forge, « [La Forge Primaire](#) », est le portail dédié au premier degré de la Forge des communs numériques éducatif.

 Depuis mars 2026, « [La Ressourcerie](#) » de LaForgeEdu remplace l'ancienne cartographie. Cet espace prend la forme d'un catalogue en ligne où l'on peut explorer les ressources présente dans La Forge des communs numériques pour l'éducation à l'aide de plusieurs filtres (niveaux, disciplines, profils, types de ressources, mots-clés). Il est possible de trier les résultats (ordre alphabétique, nouveautés, « coups de cœur », projets actifs). Chaque fiche renvoie directement vers la ressource correspondante (application en ligne, site, jeu sérieux, supports pédagogiques, etc.).



La Ressourcerie est un dispositif vivant, enrichi en continu par les contributions de la communauté via un formulaire dédié pour proposer de nouvelles ressources ou mises à jour, et un salon Tchap pour échanger et suivre l'actualité. Elle s'inscrit pleinement dans la logique des communs : un catalogue collaboratif, évolutif, au service de l'ensemble de la communauté éducative, qui favorise la mutualisation et l'amélioration collective des ressources pédagogiques numériques.

5.3 - PRIMTUX

Libre et gratuit, sécurisé, fonctionnant sur tous les ordinateurs, même anciens, PrimTux est système d'exploitation libre dédié à l'apprentissage et conçu par des pédagogues, pour l'école et la maison. Il est destiné à des utilisateurs de 3 à 10 ans :
« mini » (3-6 ans, rose), « super » (6-8 ans, vert), « maxi » (8-10 ans, bleu).

PrimTux inclut les grandes familles d'applications issues du monde du libre (applis de dessin, lecteur multimédia, navigateur Internet, client messagerie) ainsi qu'une sélection d'applications éducatives soigneusement choisies pour soutenir les apprentissages scolaires. Ces applications couvrent divers domaines tels que les mathématiques, la lecture, les sciences, et plus encore. L'objectif est de créer un environnement numérique favorisant le développement cognitif des élèves.



- ▶ [En savoir plus sur Primtux](#)
- ▶ [Accéder au site officiel de Primtux](#)

5.4 - DES APPLIS FORGÉES DANS LA RÉGION ACADÉMIQUE BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ

multimaths.net

Multimaths, c'est près de 30 applications dans le domaine des Mathématiques pour entraîner les élèves du cycle 2 au collège à l'aide d'exercices. Ces applications sont réalisées par un professeur de mathématiques de collège dans l'Académie de Dijon grâce au soutien de la délégation régionale académique au numérique pour l'éducation (DRANE Bourgogne-Franche-Comté). Les applications sont gratuites, sans publicité, conformes au RGPD, utilisables sans Internet en classe comme à la maison. En 2025, le code source des applications est passé sous licence GNU AGPLv3 et le projet Multimaths a été intégré La Forge Edu. Le code est donc consultable, modifiable, redistribuable dans les mêmes conditions de licence.



Kutsum est une application de quiz libre, participative et sans publicité conçue pour les enseignants et leurs élèves, du primaire au post-bac. Elle propose une base de questions collaborative enrichie par la communauté, un mode enseignant pour animer des quiz interactifs en classe (type Kahoot) et créer des activités d'entraînement, ainsi qu'un mode élève pour travailler en autonomie à son rythme. Entièrement gratuite, sans collecte de données personnelles, open source et diffusée sous licence GPL, elle peut être adaptée, auto-hébergée et améliorée par les utilisateurs, ce qui en fait un véritable commun numérique éducatif centré sur le respect des données et la mutualisation des pratiques.



Applications nativement conçues sur « Classe à deux » qui recense un ensemble de publications, ressources et outils numériques libres et gratuits développés par le duo d'enseignants en particulier pour les cycles 2 et 3.

FINALITÉ

Donner un cadre cohérent avec les valeurs du service public (partage, pérennité, sobriété numérique).

Inscrire les communs numériques éducatifs dans le projet d'établissement et le volet numérique.



INTÉGRER LES COMMUNS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS DANS LE PROJET D'ÉTABLISSEMENT

POINTS DE VIGILANCE

Partir de l'existant et lui donner une dimension « commun »

Sécuriser les aspects juridiques (licences, droit d'auteur, droit à l'image) avec l'appui de la DRANE et des ressources institutionnelles.

FICHE RÉFLEXE CHEF D'ÉTABLISSEMENT

QUESTIONS CLÉS

Quels projets/ressources existants pourraient devenir des communs (logiciels libres, REL, outils maison, projets académiques) ?

Comment les articuler au conseil pédagogique, au plan de formation, aux instances (CA, conseil école-collège, etc.) ?

Quelles équipes sont prêtes à s'engager dans une démarche de commun / EduCommun ?

Faire présenter en conseil pédagogique 1 ou 2 communs déjà disponibles (PrimTux, apps.education.fr, Multimaths, Éléa, Classe à deux...)

Identifier 1 ou 2 projets à valoriser via LaForgeEdu, avec un soutien explicite de la direction.

Inscrire chaque année un temps de valorisation des communs (journée pédagogique, rencontre d'équipes, communication aux familles).

LEVIERS D'ACTION

Cette ressource est libre d'utilisation sous réserve de mentionner le crédit suivant :
Région académique Bourgogne Franche-Comté -
Délégation régionale au numérique pour l'éducation
Contact : lea.blanquer@region-academique-bourgogne-franche-comte.fr



FINALITÉ

Être le point d'appui des équipes pour repérer, expérimenter et déployer des communs numériques éducatifs.

Faire le lien entre les orientations nationales (stratégie numérique, ÉduCommuns, LaForgeEdu) et les usages locaux.



ANIMER UNE DYNAMIQUE DE COMMUNS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS AUPRÈS DE L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

POINTS DE VIGILANCE

·Veiller à la progressivité : commencer par quelques communs adaptés au contexte de l'établissement

Accompagner les collègues sur la durée (suivi des projets, mutualisation des retours) plutôt que sur des actions ponctuelles.

FICHE RÉFLEXE RÉFÉRENT NUMÉRIQUE

QUESTIONS CLÉS

·Quels communs sont déjà utilisés (logiciels libres, REL, formats ouverts) ? par qui ? pour quels usages ?

Quels besoins exprimés par les collègues pourraient être couverts par des communs (outils collaboratifs, ressources disciplinaires, services de partage) ?

Qui, dans l'établissement, pourrait contribuer (tests, documentation, retours d'usage, production de ressources) ?

Organiser un temps court de sensibilisation (atelier, animation en conseil pédagogique) avec des exemples concrets.

Proposer un inventaire partagé des usages de communs dans l'établissement (tableau ou pad collaboratif).

Accompagner la prise en main des apps.education.fr et LaForgeEdu ou signaler les formations à ce sujet par la DRANE.

LEVIERS D'ACTION

Cette ressource est libre d'utilisation sous réserve de mentionner le crédit suivant :
Région académique Bourgogne Franche-Comté -
Délégation régionale au numérique pour l'éducation
Contact : lea.blanquer@region-academie-bourgogne-franche-comte.fr



FINALITÉ

Faire découvrir des ressources libres, pérennes et adaptables, en cohérence avec les valeurs du service public.

-Ancrer la culture des communs dans la formation continue : usage, contribution, mutualisation.

FICHE RÉFLEXE FORMATEUR

QUESTIONS CLÉS

·Quels communs (logiciels, services, REL, ÉduCommuns) illustrent le mieux les objectifs de ma formation ?

Comment faire vivre l'idée de communauté (contribution, adaptation, partage) au-delà de la simple consommation d'outils ?

Quels freins anticiper (techniques, juridiques, temps) et comment les traiter dans le scénario de formation ?



FORMER ET ACCOMPAGNER PAR LES COMMUNS NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

Construire une séquence de formation à partir de communs existants (découverte, analyse, adaptation à son contexte).

Proposer aux stagiaires d'identifier une ressource/projet qu'ils pourraient partager comme commun (REL, séquence, outil) et en esquisser la documentation.

Encourager la création de petits collectifs (par établissement, bassin, discipline) poursuivant le travail après la formation, avec éventuellement dépôt sur LaForgeEdu.

LEVIERS D'ACTION

POINTS DE VIGILANCE

Proposer des gestes simples de contribution (documenter, remonter des retours d'usage, adapter une ressource).

Se référer aux textes de référence (stratégie numérique et Charte éducation à la culture et à la citoyenneté numériques) pour donner un cadre sécurisant.

Cette ressource est libre d'utilisation sous réserve de mentionner le crédit suivant :
Région académique Bourgogne Franche-Comté -
Délégation régionale au numérique pour l'éducation
Contact : lea.blanquer@region-academie-bourgogne-franche-comte.fr



FAQ : 5 QUESTIONS INCONTURNABLES

1. Ai-je le droit d'utiliser un commun numérique en classe avec mes élèves ? Oui, c'est même l'un de ses objectifs principaux. Les communs numériques éducatifs sont conçus pour être utilisés en contexte d'enseignement et d'apprentissage, dans le respect de la licence indiquée (par exemple une licence libre ou Creative Commons). Il est simplement important de citer la source et de respecter les conditions éventuelles (mention de l'auteur, partage à l'identique, non-usage commercial, etc.).

2. Puis-je modifier une ressource commune pour l'adapter à ma classe ? Dans la plupart des cas, oui : les licences qui encadrent les communs numériques éducatifs autorisent l'adaptation (traduire, simplifier, enrichir, changer le niveau, etc.). Il faut alors signaler que la ressource a été modifiée et respecter la licence d'origine (par exemple, conserver une licence de type CC BY-SA si c'était le cas au départ).

3. Si je partage une ressource, est-ce que je « perds » mes droits d'auteur ? Non, vous restez auteur de votre travail. En choisissant une licence libre ou ouverte, vous accordez des droits d'usage, d'adaptation et de partage à d'autres, mais votre nom reste attaché à la ressource. La licence précise simplement dans quelles conditions ces usages sont possibles (citation obligatoire, partage à l'identique, etc.).

4. Comment savoir si je peux mettre sous licence libre une ressource que j'utilise déjà ? Vous pouvez librement placer sous licence ouverte ce que vous avez créé vous-même (textes, activités, évaluations, supports), à condition de ne pas y avoir intégré d'éléments protégés sans autorisation (images, extraits d'ouvrages, vidéos, etc.). En cas de doute sur certains contenus, il est préférable de les remplacer par des éléments libres de droits ou de demander conseil au référent numérique ou à la documentation de votre académie.

5. Partager une ressource comme commun va-t-il me prendre beaucoup de temps ? Pas nécessairement : on peut commencer petit, avec une seule ressource déjà éprouvée en classe, en la documentant de manière simple (contexte, niveau, objectifs, consignes) et en y ajoutant une licence. Le temps investi est ensuite « amorti » par les réutilisations possibles, les retours de collègues et les améliorations partagées, qui enrichissent votre travail initial.

CONCLUSION

Les communs ne sont pas un « sujet en plus », mais un fil rouge transversal.

Les communs numériques éducatifs ne sont pas une couche supplémentaire à ajouter à nos missions, mais une manière cohérente de faire vivre au quotidien les valeurs du service public : partage, coopération, sobriété et souveraineté numérique. En choisissant d'utiliser des logiciels libres, des ressources éducatives libres, des formats ouverts et des services portés par l'institution, chaque personnel – enseignant, CPE, documentaliste, personnel de direction, ATSS, formateur – contribue déjà à faire exister ces communs dans son champ de responsabilité.

Avec LaForgeEdu et sa Ressourcerie, nous disposons désormais d'un espace national pérenne pour héberger, documenter et mutualiser ces ressources, quelle que soit leur origine géographique ou disciplinaire. Tout personnel de l'Éducation nationale peut y accéder avec son compte apps.education.fr, explorer des projets existants, copier un site ou une application, les adapter à ses besoins, puis partager à son tour ses propres productions sous licence libre. La forge devient ainsi un lieu concret où la communauté éducative organise la gouvernance de ses ressources numériques et en assure la pérennité, dans une logique pleinement conforme à la stratégie numérique 2023-2027.

L'invitation de ce dossier est donc simple : commencer par utiliser des communs numériques éducatifs identifiés, puis, progressivement, oser documenter, ouvrir et déposer ses propres réalisations pour les mettre à disposition des autres. Que l'on soit débutant ou expert, chacun peut trouver sa place : en réutilisant, en testant, en donnant un avis, en corrigeant une coquille ou en portant un projet plus ambitieux jusqu'au statut d'ÉduCommun.

Pour un enseignant, l'intérêt est triple : disposer de ressources utilisables en toute sécurité juridique, pouvoir adapter ces ressources à sa classe ou à son contexte, et contribuer à une dynamique collective plutôt que produire seul dans son coin. Pour l'établissement, les communs offrent des solutions numériques plus sobres et plus souveraines, en cohérence avec les valeurs de sobriété et de protection des données.

C'est par cette multitude de gestes, modestes ou plus engagés, que nous construirons ensemble un écosystème de ressources partagées, robustes et durables, au service de tous les élèves et de tous les professionnels de l'éducation.

RÉFÉRENCES

[Biens communs informationnels](#) (Wikipédia)

[Données personnelles et bien-être numérique](#) (DRANE Bourgogne-Franche-Comté, avril 2026)

[Fabrique REL](#) (site Internet officiel)

[Free Software Foundation](#) (site Internet officiel)

[La notion de Communs, une redécouverte inachevée](#) (Lionel Maurel, HAI, 2019)

Les communs numériques pour l'éducation (DRANE Bourgogne-Franche-Comté, mai 2026)

[Les ressources éducatives libres](#) (Alain Michel - AEFÉ, 2024)

[L'histoire méconnue des communs](#) (Colibris Outilslibres, 2017, Anne Lechêne)

[LinuxFr.org](#) (site Internet officiel)

[Open Source Initiative](#) (site Internet officiel)

[Qu'est-ce que le logiciel libre ?](#) (GNU, janvier 2026)

[Qu'est-ce que le logiciel libre \(Open Source\) ? La liberté du logiciel expliquée en moins de 3 min!](#) (Free Software Foundation Europe, août 2023)

[Stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027](#) (MENJ – ÉducationGouv.fr, 2023)



Cette ressource est libre d'utilisation sous réserve de mentionner le crédit suivant :

DRANE Bourgogne-Franche-Comté

Délégation régionale académique au numérique pour l'éducation – Région académique Bourgogne Franche-Comté

Dernière mise à jour : 30.11.2025

Délégation régionale académique au numérique pour l'éducation

Région académique Bourgogne-Franche-Comté

Découvrez notre offre de service sur notre site Internet

<https://drne.region-academie-bourgogne-franche-comte.fr/>

