

RESSOURCES POUR TOUS

	<p>CNED : Le dispositif « Ma classe à la maison » propose gratuitement des parcours pédagogiques conçus pour un apprentissage à la maison et une classe virtuelle. https://www.cned.fr/maclassealamaison/</p>
	<p>Les banques de ressources numériques pour l'École (BRNE) offrent aux professeurs et aux élèves du CM1 à la 3e des ressources (contenus et outils) pour augmenter les apprentissages via la création d'activités et de supports de cours, la réalisation des cours, le suivi et l'évaluation des compétences, les situations d'entraînement ou de révision. [https://eduscol.education.fr/cid105596/banque-de-ressources-numeriques-pour-l-ecole.html]</p>
les fondamentaux	<p>Plusieurs centaines de films d'animation pour apprendre, de façon ludique, les notions fondamentales de l'école élémentaire en français, mathématiques, sciences, technologie, enseignement moral et civique. [https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/]</p>
	<p>Pod : Plateforme de stockage de vidéos académiques. Vous pourrez vous enregistrer en vidéo et partager sur le blog, l'ENT ou via des liens par mail. [https://pod.ac-caen.fr/]</p>
	<p>Lumni (anciennement France tv éducation) : une nouvelle offre qui permet un accès à la culture, au savoir et à la connaissance. Les élèves y retrouveront des contenus (vidéos, audios, jeux, articles) pour compléter vos cours, faire vos devoirs, développer votre culture générale et comprendre le monde qui vous entoure. [https://www.lumni.fr/primaire]</p>
	<p>Logiciel Educatif propose une batterie d'exercices en ligne, de petits jeux éducatifs par niveau. [https://www.logicieleducatif.fr/]</p>
	<p>LearningApps propose une banque d'exercices interactifs et jeux en ligne (toutes disciplines) construits par des enseignants. Vous pouvez également créer de nouveaux jeux ou personnaliser des jeux existants. [https://learningapps.org/]</p>
	<p>Le Petit Quotidien, journal bien connu des élèves, propose chaque jour sa version numérique PDF – gratuitement pendant 15 jours avec le code promo LPQCO [https://digital.playbacpresse.fr/creer-compte/etape-1]</p>
	<p>SUPER SIMPLE SONGS : Chansons et comptines en anglais [https://supersimple.com/super-simple-songs/]</p>
	<p>1 Jour 1 Actu : Journal d'actualité pour les enfants [https://www.1jour1actu.com/]</p>
	<p>PADLET : Mur virtuel où vous pouvez épingler des images, textes, dessins et liens. Les paramètres permettent d'accepter les commentaires ou de rendre le mur collaboratif. https://fr.padlet.com/ Tuto ici : https://www.ac-strasbourg.fr/fileadmin/pedagogie/histoiregeographie/TICE/GFA_TICE/Fiche_utiliser_Padlet.pdf</p>
	<p>MiCetF : Une banque d'outils visuels et de jeux interactifs pour les maths, le français et autres. https://micetf.fr/</p>
	<p>Genially : Outil de présentation en ligne. https://app.genial.ly/</p>

PLATEFORMES et ENT

	<p><u>Classe Numérique</u> : https://classe-numerique.fr/ - (payant mais 1 mois gratuit: plans de travail, rallye-lectures, Matheros)</p>
	<p><u>ENT One</u> : Permet de mettre en place une communication avec les élèves (cahier de liaison, messagerie) ainsi que des outils collaboratifs et de communication (Blog, cahier multimédia, ...)</p>

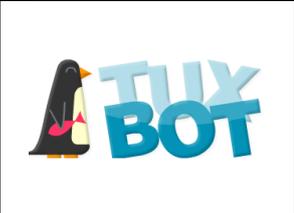
OUTILS D'ÉVALUATION – QUESTIONNAIRES EN LIGNE

 <p>Google Forms</p>	<p><u>Google Form</u> : Création de questionnaire en ligne à partir de google drive</p>
	<p><u>QUIZINIÈRE</u> La Quizinière est une plateforme en ligne proposée par Canopé qui permet de créer sur le web exercices, quiz et autres évaluations et de les diffuser auprès des élèves. https://www.quiziniere.com/</p>

RESSOURCES EN LIGNE

MATERNELLE

	<p>Comptines et devinettes avec Petit Ours Brun [https://www.lumni.fr/serie/petit-ours-brun]</p>
	<p>Dis-moi Dimitri: Vidéos pour explorer le monde. [https://www.lumni.fr/programme/dis-moi-dimitri]</p>
	<p>Jeu sur l'ordre croissant jusqu'à 10. [https://www.lumni.fr/jeu/l-ordre-croissant-jusqu-a-10-jeu-de-meli-melo]</p>
	<p>ABC-Dino : Voyagez sur les 26 îles ayant chacune la forme d'une lettre et partez à la recherche de mots qui commencent par cette lettre. [https://www.lumni.fr/programme/abc-dino]</p>

	<p>RADIO POMME D'API, la radio des petits [https://www.radiopommedapi.com/]</p>
	<p>TUXBOT : Une application pour découvrir la programmation. Le but du jeu consiste à programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php</p>
	<p>LALILO propose des exercices et des parcours différenciés en lecture pour les élèves des GS, CP et CE1 autour de l'identification des mots, de la compréhension et de la lecture à voix haute. [https://lalilo.com/?language=fr]</p>
	<p>MATHS EN VIE: Des problèmes à partir de photos. [https://twitter.com/mathsenvie1]</p>
	<p>La classe de Florent: de nombreux jeux et exercices en ligne de français, maths et autres. http://classedeflorent.fr/index.php</p>
	<p>Ecire en attaché : Des vidéos pour modeler l'écriture cursive. https://vimeo.com/showcase/6892336</p>
	<p>Ecole des Loisirs : Vidéos d'histoires lues. https://vimeo.com/user13869567</p>
	<p>Des histoires du Père Castor à écouter https://www.flammarion-jeunesse.fr/Actualites/Les-Histoires-du-Pere-Castor-a-ecouter</p>

CYCLE 2

	<p>LALILO propose des exercices et des parcours différenciés en lecture pour les élèves des GS, CP et CE1 autour de l'identification des mots, de la compréhension et de la lecture à voix haute. https://lalilo.com/?language=fr</p>
	<p>IL ÉTAIT UNE HISTOIRE : des histoires, contes et fables à lire et à écouter [https://www.iletaitunehistoire.com/]</p>
	<p>UNE HISTOIRE ET OLI : Des histoires pour les 5-7 ans, une série audio de France Inter [https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli]</p>

	<p>CALCUL@TICE : gratuit (site académique) : permet aux élèves de s'exercer librement ou bien à l'enseignant de créer des comptes élèves avec mot de passe et de créer des séries d'exercice [https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2]</p>
	<p>LA COURSE AUX NOMBRES est destinée à l'origine aux enfants de 4 à 8 ans. Les enfants de maternelle y découvriront les concepts de base des nombres et de l'arithmétique. Ceux de primaire, qui connaissent déjà les nombres, apprendront à calculer de plus en plus vite. Le jeu s'adresse tout particulièrement aux enfants qui éprouvent des difficultés en maths (dyscalculie) – il les aidera à renforcer leurs circuits cérébraux de représentation et de manipulation des nombres. http://www.lacourseauxnombres.com/nr/home.php</p>
	<p>La classe de Florent: de nombreux jeux et exercices en ligne en français, maths et autres. http://classedeflorent.fr/index.php</p>
	<p>Ecole des Loisirs : Vidéos d'histoires lues https://vimeo.com/user13869567</p>
	<p>Des histoires du Père Castor à écouter https://www.flammarion-jeunesse.fr/Actualites/Les-Histoires-du-Pere-Castor-a-ecouter</p>

CYCLE 3

	<p>CALCUL@TICE : gratuit (site académique) : permet aux élèves de s'exercer librement ou bien à l'enseignant de créer des comptes élèves avec mot de passe et de créer des séries d'exercice [https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2]</p>
	<p>LA COURSE AUX NOMBRES est destinée à l'origine aux enfants de 4 à 8 ans. Les enfants de maternelle y découvriront les concepts de base des nombres et de l'arithmétique. Ceux de primaire, qui connaissent déjà les nombres, apprendront à calculer de plus en plus vite. Le jeu s'adresse tout particulièrement aux enfants qui éprouvent des difficultés en maths (dyscalculie) – il les aidera à renforcer leurs circuits cérébraux de représentation et de manipulation des nombres. [https://www.lacourseauxnombres.com/]</p>
	<p>MATOUX MATHEUX : Banque d'exercices de mathématiques, organisée par niveau de classe [https://ressources.sesamath.net/matoumatheux/www/accueilniveaux/accueilFrance.htm]</p>
	<p>ENGLISH FOR SCHOOLS : plateforme de vidéos du réseau Canopé, pour l'enseignement de l'Anglais [https://kids.englishforschools.fr/]</p>
	<p>Learn English Kids par le British Council : Activités interactives et audios in English please ! https://learnenglishkids.britishcouncil.org/fr?_ga=2.160028856.429786982.1586184962-1861683498.1586184962</p>

	<p><u>BDnF</u> permet de réaliser des BDs, des romans graphiques ou tout autre récit mêlant illustration et texte [https://bdf.bnf.fr/]</p>
	<p><u>ORTHOPHORE</u> propose des dictées en accès libre. Vous pouvez créer des comptes et préparer des séances personnalisées [https://orthophore.ac-lille.fr/]</p>
	<p><u>Projet Voltaire</u> : outil pédagogique pour accompagner vos élèves du CE1 au CM2 dans l'apprentissage de la grammaire et de l'orthographe avec des exercices adaptés à chaque enfant en fonction de sa classe et de ses propres lacunes et un portail de suivi pour l'enseignant. (accès gratuit le temps de la fermeture des écoles: https://www.projet-voltaire.fr/continue/)</p>
	<p><u>L'Encrier</u> : Philippe TASSEL propose librement et gratuitement ses romans. http://lencrier.net/</p>
	<p><u>Explique moi encore</u>: chaîne Youtube de François Lamoureux avec 42 leçons de mathématiques et de français, cycles 2 et 3. https://www.youtube.com/playlist?list=PL9aAhVTPOemVZTpNiip54-aitSvdZ8uYv</p>
	<p><u>D'art d'art</u> de France 2 : les petites histoires des œuvres d'art se trouvant dans les collections permanentes des musées français et européens. [https://www.france.tv/france-2/d-art-d-art/]</p>
	<p><u>Les Odyssées de France Inter</u> : récits audios pour les 7-12 ans. Plongeon dans les aventures des grandes figures de l'histoire. [https://www.franceinter.fr/emissions/les-odysses]</p>
	<p><u>La classe de Florent</u>: de nombreux jeux et exercices en ligne en français, maths et autres. http://classedeflorent.fr/index.php</p>
	<p><u>#ChezJamy</u> : Jamy, de l'émission « C'est pas sorcier », propose une minute de savoir par jour. https://www.youtube.com/playlist?list=PL7E7ViMaFb7ChnyqtcW3WCHPgC7tA5Nhf</p>

APPLIS POUR TABLETTES

MATERNELLE

	<p><u>Kaligo</u> – APPLI Essai gratuit pendant un mois. Ecriture au doigt ou au stylet avec feedback immédiat. Demande d'un essai gratuit en ligne sur https://www.kaligo-apps.com/fr/maison/</p>		
	<p><u>La Maternelle de Servane</u>: Correspondance lettres capitales, scriptes et cursives, pour les GS.</p>		
	<p><u>LetterSchool</u>: pour apprendre à tracer les lettres capitales, scriptes et cursives ainsi que les chiffres et des formes. Appli payante avec essai gratuit pour quelques lettres.</p>		
	<p><u>DIPONGO</u>: L'enfant aide à continuer une histoire.</p>		
	<p><u>ABC-applications: Maternelle</u>. Lot d'applications pour la maternelle sur ipad (payant). Contient des coloriages magiques, du graphisme et des jeux.</p>		
	<p><u>ABC-applications: Ecriture</u>. Lot d'applications pour l'écriture sur ipad (payant). Contient les lettres capitales et cursives, les chiffres et autres applications de graphisme.</p>		
	<p><u>1 2 3 Calcul</u> Grâce au glisser-déposer et à la reconnaissance vocale et d'écriture, l'enfant peut manipuler les nombres, les décomposer et les recomposer pour expérimenter et trouver progressivement les solutions des problèmes qui lui sont posés. 4 niveaux de la MS au CE2.</p>		
	<p><u>Le Tableau Magique</u> Dans cet atelier d'écriture, l'enfant peut s'entraîner à écrire les chiffres mais aussi les lettres, en majuscule ou minuscule, script ou cursive.</p>		
	<p><u>Dire Lire Ecrire</u> Grâce à la reconnaissance vocale et d'écriture, l'application familiarise les enfants à l'identification des différents sons de la langue française tandis qu'ils apprennent à écrire les lettres et les combinaisons de lettres qui les produisent afin de décoder et composer des mots entiers. Dire, lire, écrire les invite également à fréquenter les mots dans le contexte de la phrase pour favoriser la compréhension et la mémorisation, enrichir leur vocabulaire et les initier au plaisir des mots.</p>		

	<p>TUXBOT : Une application pour découvrir la programmation. Le but du jeu consiste à programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php</p>		
--	--	--	--

CYCLE 2

	<p>Graphogame : GraphoLearn est un jeu sérieux (ou serious game) sur tablette Android et ios. Il constitue un outil d'aide à l'apprentissage de la lecture au sein de la classe. A l'origine développé par l'université finlandaise de Jyväskylä, puis adapté grâce à un financement e-Fran aux spécificités de la langue française par l'équipe de Johannes Ziegler du Laboratoire de Psychologie Cognitive (LPC).</p>		
	<p>DIPONGO: L'enfant aide à continuer une histoire.</p>		
	<p>Défi Tables : Défi Tables est un exerciceur portant sur les tables de multiplications de 2 à 13. Constitué de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués. (Fonctionne sur windows, android, ios)</p>		
	<p>120 secondes: Exerciseur portant sur les 4 opérations. Les paramètres permettent de choisir son niveau (quelles opérations) et la durée. Les enfants peuvent créer un avatar et les meilleurs scores s'affichent.</p>		
	<p>LEXICLIC: clavier qui permet de trouver l'orthographe de mots à partir des 3 premiers sons. Appli gratuite pendant un mois. https://www.lexiclic.fr/ pour faire la demande d'essai.</p>		
	<p>Kaligo – APPLI Essai gratuit pendant un mois. Ecriture au doigt ou au stylet avec feedback immédiat. Demande d'un essai gratuit en ligne sur https://www.kaligo-apps.com/fr/maison/</p>		
	<p>TUXBOT : Une application pour découvrir la programmation. Le but du jeu consiste à programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php</p>		
	<p>1 2 3 Calcul. Grâce au glisser-déposer et à la reconnaissance vocale et d'écriture, l'enfant peut manipuler les nombres, les décomposer et les recomposer pour expérimenter et trouver progressivement les solutions des problèmes qui lui sont posés. 4 niveaux de la MS au CE2.</p>		

CYCLE 3

	Scratch Junior :codage.		
	Défi Tables : Défi Tables est un exerciceur portant sur les tables de multiplications de 2 à 13. Constitué de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués. (Fonctionne sur windows, android, ios)		
	120 secondes : Exerciseur portant sur les 4 opérations. Les paramètres permettent de choisir son niveau (quelles opérations) et la durée. Les enfants peuvent créer un avatar et les meilleurs scores s'affichent.		
	CALCUL@TICE : gratuit (académique) : permet aux élèves de s'exercer librement ou bien à l'enseignant de créer des comptes élèves avec mot de passe et de créer des séries d'exercice [https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2]		
	Google art : permet aux élèves de rechercher des informations sur un artiste, un tableau, un courant artistique ...		
	Le conjugueur : permet aux élèves de rechercher la conjugaison d'un verbe		

POUR TOUS

	Stop Motion Studio : Pour créer des film d'animation.		
	Book Creator : Pour créer des livres multimédias. Un livre gratuit avec l'appli gratuite mais jusqu'à 40 livres avec Book Creator en ligne. Possibilité de partager les livres en ligne. https://bookcreator.com/		
	Keezy pour Apple ou Beatbox pour Android. Pour enregistrer des sons et les mixer très simplement. Tuto: https://www.ac-caen.fr/dsden50/discip/numerique/IMG/pdf/tuto_keezy_beatbox._version_2019.pdf		