

Le clavier Métalo

[Lien de découverte](#)

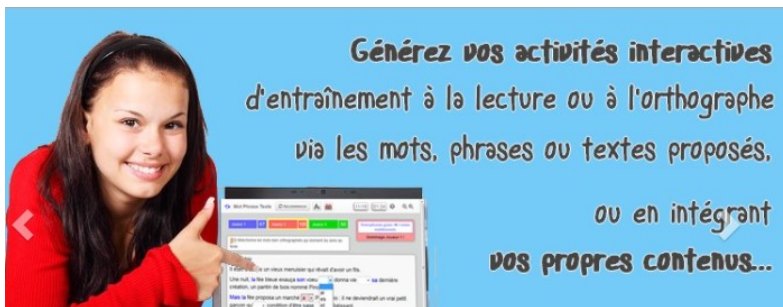
L'enseignant installe facilement et gratuitement l'application sur les tablettes ou les ordinateurs des élèves. Sur ce clavier virtuel, chaque touche représente un son. L'élève cherche le mot en encodant le début de la chaîne phonétique. Après 3 ou 4 clics, il accède à la page de résultats qui va contenir le mot qu'il cherche. Il le mémorise et peut ainsi l'écrire avec la bonne orthographe. La clavier Métalo est donc un outil pour renforcer sa conscience phonologique et développer une conscience orthographique en autonomie. D'autant qu'il peut aussi être utilisé à la maison.



Lectorbus

[Lien de découverte](#)

Ce site permet de générer automatiquement des activités interactives multi-joueurs d'entraînement à la lecture et à l'orthographe, du cycle 1 au cycle 3, à partir de mots, de phrases ou de textes. Les applications peuvent être utilisées gratuitement sur tablette ou sur ordinateur, mais aussi sur TNI, en classe, en APC, à la maison, seul, à deux, à trois, par équipes, pour s'entraîner, consolider des compétences ciblées, organiser des ateliers différenciés de lecture ou d'orthographe. La documentation sur la page d'accueil est concise, mais précise. Elle vous donnera un idée du potentiel de cet outil à découvrir de toute urgence...



Livres PDF gratuits

Sur ce site, Children's Books Forever, vous pourrez télécharger, pour les élèves de cycle 1 et 2, plusieurs livres en français, au format PDF, libres de droit pour usage non commercial.

<https://childrensbooksforever.com/childrenpages/>



Une autre bibliothèque Jeunesse numérique et libre, tous cycles : Albums, romans et bandes dessinées jeunesse (des classiques et des créations originales récentes). Il est possible de les télécharger aux formats PDF et Epub.

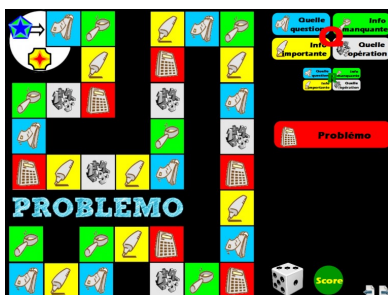
<http://litterature-jeunesse-libre.fr/bbs/>

Problémo

[lien de découverte](#)

PROBLEMO est un jeu qui vise à favoriser l'apprentissage de la résolution de problèmes au CE, CMI et CM2. La version gratuite du logiciel ActivInspire permet d'y jouer à partir d'un TNI, d'un ENI, ou encore à partir d'un ordinateur relié à un vidéoprojecteur.

Le jeu sur papier conçu par Lorin WALTER est publié sur le site : <https://monecole.fr/jeux-pour-la-classe/jeux-pour-la-classe-resolution-de-probleme> Le jeu numérique réalisé par Laurence GERI et Yves NOTIN sera utilisé avec le logiciel ActivInspire. Le fichier au format Flipchart peut librement être téléchargé, en version CE2 ou en version CMI/CM2, sur la page du « lien de découverte ».

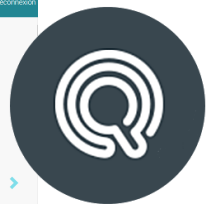


Les rubriques du jeu :

- Quelle question ?
- Information manquante
- Information importante
- Quelle opération ?
- Problémo

Quizinière

[lien de découverte](#)



La Quizinière est une solution développée par le réseau Canopé qui permet de créer des questionnaires et de les gérer en ligne. La Quizinière se destine à tous les enseignants. La solution offre deux services. Dans le premier, celui de la création, il est possible de piocher dans un réservoir d'exercices ou bien de créer son propre exercice pour la classe. Dans ce cas, on compose un modèle avec toutes les possibilités habituelles de ce genre de service. Une fois réalisé, l'exercice est partagé dans le second volet qui permettra de visualiser les réponses envoyées par les élèves, dans un laps de temps donné. Le site se veut tout à la fois sobre et efficace.