

Lettre d'information proposée par la mission numérique des Bouches-du-Rhône

69
SOLUTIONS
NUMÉRIQUES
ÉDUCATIVES
 À DISPOSITION
 DES ENSEIGNANTS

DIPONGO
 KOKORO LINGUA
 EMC PARTAGEONS
 DÉCLIC ET BOUSSOLE
 BELIN
 GÉRIP
 LE SITE ÉDITO
 MATH POWER
 SCHOOL
 LALILO
 PLUME
 CAPEZY
 I LOVE ENGLISH
 ME GUSTA EL ESPAÑOL
 CITIZEN CODE
 CODE-DECODE
 INFO HUNTER
 VINZ ET LOU
 FLASHENSEIGNO CYCLES 2 ET 3

De nombreuses ressources sont offertes aux enseignants des 12 départements des Territoires Numériques Éducatifs (TNE), dont font partie les Bouches-du-Rhône. Une courte formation depuis l'espace Canopé vous permettra de débloquer les licences pour l'ensemble de vos élèves.

<https://tne.reseau-canope.fr/>

Lili vers le bien-être en classe

Lili est une application pour les enseignants de la maternelle au cycle 3, qui a pour objectif d'améliorer le bien-être en classe. Ainsi, plus de 300 activités au travers de 7 thématiques visent à développer la concentration des élèves, à leur apprendre à coopérer et à vivre ensemble en travaillant sur la gestion des émotions, et à gagner ainsi en confiance en soi.

[Lien de découverte](#)

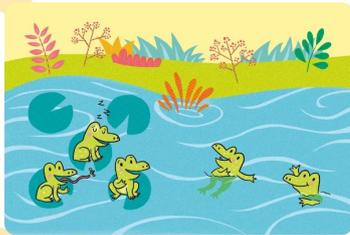


Histoires et nombres

HISTOIRES ET NOMBRES

Histoires à calculer

Situations numériques et langagières



Anim'Histoires

Situations langagières



L'application WEB « Histoires et Nombres » est à destination de la maternelle. Elle permet de travailler le langage et la construction du nombre à travers un panel d'histoires.

Elle est composée de deux modules :

- Histoires à calculer, inspiré des albums à calculer de Rémi Brissiaud, pour travailler les nombres jusqu'à 10 et leurs décompositions.

- Anim'histoires d'après les travaux de Aurélie et Françoise Bellanger, pour travailler le vocabulaire et la syntaxe grâce à la manipulation de figurines pour donner vie aux histoires.

[Lien de découverte](#)

Les contes numériques

« Les contes numériques », une application de Jocatop en 2 volumes, permet de travailler avec les élèves autour de dix contes traditionnels : Boucle d'or, La petite poule rousse, le bonhomme de pain d'épice, Hansel et Gretel...

Des exercices de type histoires mélangées, images manquantes, images à réparer, mémoire, etc. sont proposés pour aider à la compréhension des textes.

[Lien de découverte](#)

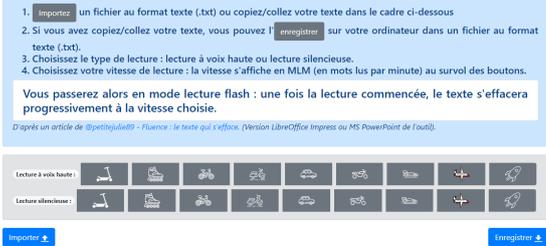


Fluence et Lecture Flash, applications web sur MiCetF

L'application « Fluence » permet de générer simplement, au format PDF, un test de fluence ou un exercice d'entraînement, à partir des propres textes utilisés par l'enseignant. L'application s'adapte aussi bien aux élèves de Cycle 2 qu'à ceux de Cycle 3.



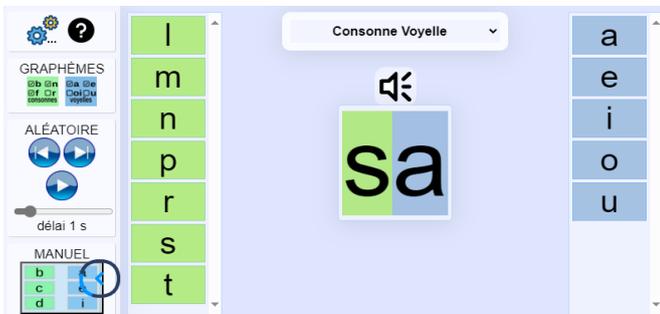
[Lien vers l'application Fluence](#)



L'application « Lecture Flash » permet de choisir à quelle vitesse les mots d'un texte seront effacés, lors d'une lecture silencieuse ou orale. Les élèves peuvent ainsi évaluer leur vitesse de lecture et s'entraîner pour l'augmenter. Les applications « Fluence » et « Lecture Flash » forment un ensemble cohérent pour aider les élèves à lire plus vite.

[Lien vers l'application Lecture-Flash](#)

Syllabux sur EduCajou



Syllabux est une application en ligne qui permet de faire défiler des graphèmes pour former des syllabes. Son usage est simple et permet de ritualiser le travail sur la combinatoire en aidant les élèves à automatiser la mémorisation des syllabes simples puis complexes. L'enseignant détermine, en fonction de sa progression, l'affichage des syllabes, qui peut être automatique ou manuel. Syllabux existe aussi en version « applique » pour OpenBoard 1.7

[Lien vers l'application Syllabux](#)

BAO Be Aware Online

BAO est un jeu interactif en ligne pour apprendre les bonnes pratiques d'internet et des réseaux sociaux. Durant la traversée de Junglegram, on y aide un petit panda, BAO, à prendre des décisions quant à son identité numérique, à faire face au cyberharcèlement, à éduquer son esprit critique et à distinguer les faux amis. Ce jeu est adaptable à tous les niveaux, sur tous les supports, en usage individuel et/ou collectif.

[Lien vers le jeu](#)



[Télécharger le guide d'utilisation](#)

Book Creator

[Lien de découverte](#)

Book Creator est un outil aux multiples usages, notamment dans l'apprentissage des langues. Disponible sur tablettes et en ligne, cette application est déjà bien présente dans l'univers numérique des classes. L'ergonomie de son interface est intuitive, elle permet d'enregistrer du son sur une page de texte, avec des dessins ou des photos. Elle peut être utilisée à la fois comme support d'apprentissage (pour l'acquisition du lexique notamment) et comme objet de réalisation individuelle, chaque élève pouvant produire progressivement son livre numérique. Le lien de découverte vous fera découvrir le témoignage d'une enseignante en UPE2A qui a pleinement adopté cet outil et nous détaille la façon dont elle l'utilise.

