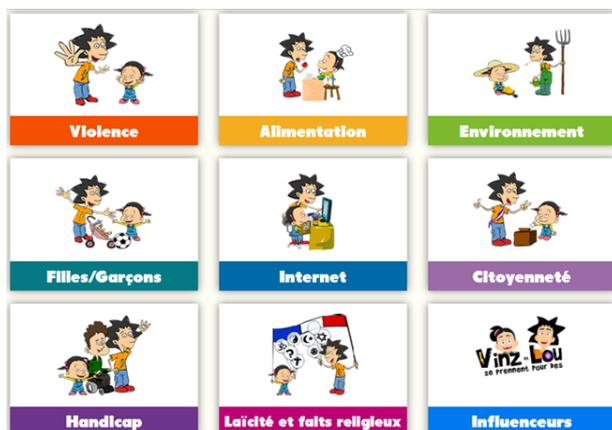


## Pour résister aux aspects négatifs du numérique

### Vinz et Lou

Vinz et Lou est une série animée pour les élèves de 7 à 12 ans, permettant d'aborder en classe de nombreux thèmes de société. Violence à l'école, alimentation, environnement, citoyenneté, usages d'internet, handicap, laïcité, égalité filles-garçons sont autant de thèmes traités sur le site, sous forme de parcours clé en main avec un mini dessin-animé, une fiche d'accompagnement et également des activités interactives.



[Lien de découverte](#)

### Dopamine

**arte**

Comment nos applications mobiles préférées nous rendent-elles complètement accros ? Comment se développe l'addiction aux applis mobiles chez nos élèves ? La réponse est simple.

Parce qu'elles ont été conçues pour cela.

C'est ce que démontre la web-série Dopamine diffusée par Arte. Elle dévoile de manière décalée comment nos applications préférées nous rendent dépendants. Regardez-la, vous allez apprendre des choses étonnantes.

[Lien de découverte](#)

La dopamine, une hormone sécrétée par notre cerveau, a donné son nom à cette série. En 8 épisodes d'une dizaine de minutes, Arte décrypte l'addiction aux applications mobiles.

Chaque épisode dévoile les mécanismes utilisés par leurs concepteurs pour les rendre indispensables : stratégies, choix des images, des musiques, du vocabulaire utilisé, etc.

En complément de cette série, le réseau Canopé a publié un dossier pédagogique d'accompagnement qui peut être téléchargé à partir du lien suivant.



[Télécharger le dossier pédagogique](#)

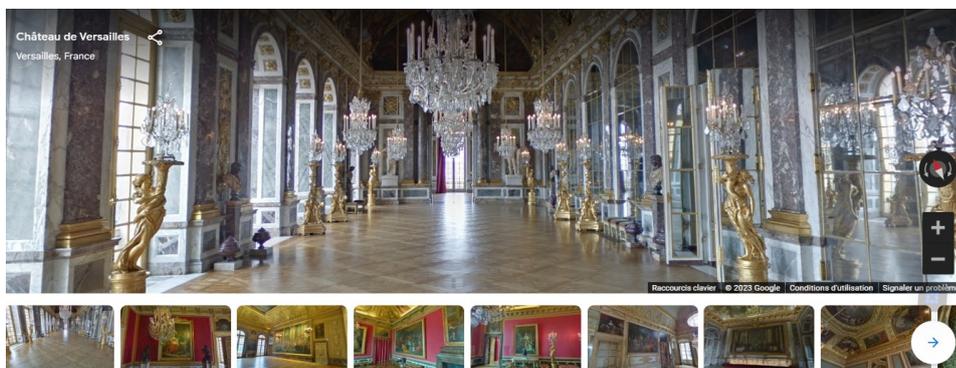
## Le numérique pour découvrir le monde

### Tour du monde des visites virtuelles

Les musées vous manquent ?

Frise chronologique interactive, expérience en réalité virtuelle, visite à 360°... Beaucoup d'institutions à travers le monde ont mis en place des dispositifs de visites virtuelles permettant d'explorer leurs collections depuis votre classe.

Retrouvez sur ce site :



les musées du Vatican, le château de Versailles, la grotte Chauvet, les tombes de Pharaons, le Louvre Abu Dhabi, le British Museum, la Piscine de Roubaix, le Met de New-York, le théâtre-musée Dali, la maison de Frida Kahlo, la maison de Claude Monet, le musée Van Gogh, les musées de la ville de Paris, le musée de Condé, le musée des Offices...

[Lien de découverte](#)

# Pour progresser en calcul mental

## 120 secondes

**120 secondes**, est une application développée par l'Académie de Dijon. Elle permet de s'entraîner en calcul mental sur les 4 opérations. L'objectif est d'effectuer le maximum de calculs en 120 secondes pour rentrer dans le tableau des meilleurs scores. Plusieurs niveaux sont disponibles selon les opérations choisies. La difficulté des calculs augmente au fur et à mesure des réussites. La durée est quant à elle paramétrable : 60, 120 ou 180 secondes.



L'application, gratuite et sans publicité, est disponible sur Android, iOS, Windows et Mac OS.

[Lien de découverte](#)

## CalculaTICE

Calculatice est une plateforme conçue par l'académie de Lille dont le but est de proposer des exercices d'entraînement au calcul mental et au calcul réfléchi, du CP jusqu'à la 6<sup>ème</sup>.

La plateforme est réputée pour ses nombreux exercices présentés sous forme de jeux à la difficulté progressive, dans l'onglet « Exercices ». Elle est utilisable en ligne ou en application gratuite sur tablettes Android ou iOS.

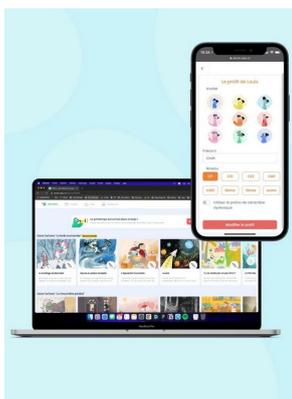


L'onglet « Application » vous permettra de créer un compte pour gérer votre classe, créer des parcours personnalisés, suivre les résultats des élèves. Les parcours préparés seront disponibles aussi bien sur l'application que sur la version en ligne.

[Lien vers le mode d'emploi](#)

# Pour progresser en lecture et expression écrite

## Plume



Une application créée par des enseignants, pour des enseignants, qui motive vos élèves à mieux s'exprimer par écrit. Plume leur permet de compléter des histoires en ligne et développer la pratique de l'expression écrite sous toutes ses formes : écrits d'invention, écriture libre, écriture collaborative...



Plume, c'est : des histoires courtes (7 chapitres de 2-3 lignes en moyenne), des supports écrits pour aider l'enfant, des écrits qui sont corrigés, des écrits qui peuvent être imprimés, partagés avec amis, famille, connaissances...

Concrètement, un accès à un ordinateur et une connexion Internet suffisent. Grâce à Plume, vous pratiquerez un apprentissage différencié de la production d'écrit en développant l'autonomie, en motivant les élèves, en renforçant leur confiance, en favorisant leur progression...

[Lien de découverte](#)

## Moiki

Un outil de création d'histoires interactives.

Moiki est une plateforme internet qui permet de créer des histoires « dont vous êtes le héros » simplement, sans se perdre dans les différents embranchements.

La plateforme peut s'utiliser pour fabriquer des récits narratifs, mais aussi des enquêtes qui mobiliseraient les notions travaillées dans le domaine souhaité.

En vivant l'aventure, les élèves réinvestissent leurs connaissances et travaillent la compréhension de textes. Les enseignants ont accès à des tutoriels pour apprendre à maîtriser cet outil.

L'outil étant collaboratif, il est possible de jouer aux histoires existantes, avec quelques exemples pour les élèves de C2 et C3 :

<https://moiki.fr/social-club/kaelhem/en-quete-du-dragon>

<https://moiki.fr/social-club/kaelhem/la-balade-en-foret>

<https://moiki.fr/social-club/larima/le-tresor-de-l-espace>



[Lien de découverte](#)