

édito

Dans cette nouvelle lettre « Ressources et Vous » nous vous présentons quatre nouvelles ressources du cycle 2 au lycée. Partons en voyage entre création de cartes interactives, accompagnement des élèves allophones, expériences de réalité virtuelle et créations musicales. Enfin, nous vous proposons une nouvelle infographie interactive regroupant l'ensemble des lettres d'informations « Ressources et Vous » de l'académie d'Amiens.

Le référent académique pour les ressources numériques

Weekisto - Digithèque

La Digithèque s'agrandit ! Pour bien commencer l'année, je suis ravie de vous annoncer l'arrivée d'un tout nouvel outil : Belin-Weekisto. Venez créer des séances autour de cartes interactives et thématiques. Explorez avec vos classes des lieux et leurs événements à l'échelle internationale, nationale ou locale.

<https://belin.weekisto.fr/>



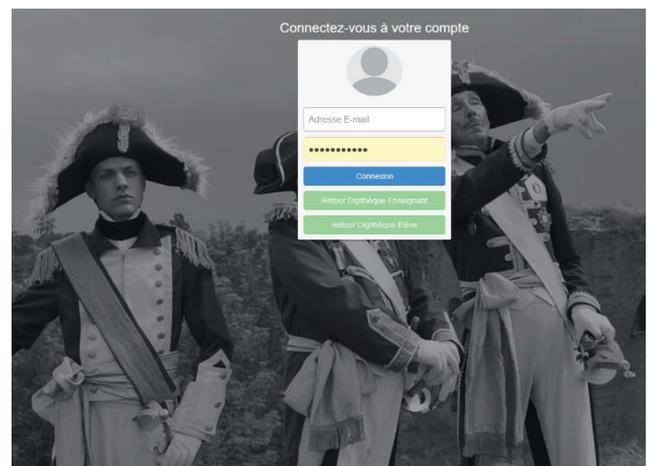
Bienvenue sur la plateforme Belin Weekisto

POUR PERSONNALISER DES CARTES

- Créer des lieux et des événements en y ajoutant des textes, des images ou des vidéos
- Choisissez parmi les 42.000 lieux et 100.000 événements de la base de données et modifiez les informations comme vous le souhaitez.
- Constituez votre propre bibliothèque de lieux et d'événements

VOUS POURREZ AINSI :

- Créer des cartes thématiques (La seconde guerre mondiale, la vie de Napoléon ...)
- Créer des exercices pour vos élèves
- Créer des documents PDF dans vos ressources Digithèque



Equipe Réussite

Équipe Réussite est une banque de ressources et d'outils pour l'intégration des élèves allophones dans le système scolaire français.

Destinée aux apprenants à partir du cycle 2 jusqu'au lycée, elle est réalisée par les Éditions Didier et est proposée gratuitement aux enseignants et élèves avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale et du Commissariat général à l'Investissement.



Équipe Réussite

<https://didier-equipereussite.com/>

Ou via

<https://edu.tactileo.fr/>

DEVENIR AUTONOME ET DÉCOUVRIR SON ENVIRONNEMENT 73 RESSOURCES

Rester net sur le Net

EMC, ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION
A1

Découvrir la ville par les sens

FRANÇAIS, INTERDISCIPLINAIRE
A2, B2

Découvrir le monde du travail

INTERDISCIPLINAIRE
A2, B1

En cours d'EPS

EPS, FLE
Cycle 4, Lycée, UPE2A

Équipe Réussite propose 28 parcours d'apprentissage, pour les niveaux A1, A2, B1 et B2. Chaque parcours est composé de modules interactifs, entièrement éditables par les enseignants, et facilement assignables à un ou plusieurs élèves. Les indications pédagogiques de chaque parcours sont téléchargeables.

Équipe Réussite propose plus de 700 ressources en grains de type illustration, photographie, audio, vidéo, vidéo interactive, jeux et exercices à imprimer... Ces grains sont projetables, téléchargeables et réutilisables dans les modules que vous éditez ou créez.

CTM Virtual Xperience - Etincel



Resource
CTM VIRTUAL XPERIENCE : chaudronnerie, tuyauterie et maintenance industrielle 4.0



ÉTINCEL

CTM Virtual Xperience est un outil de réalité virtuelle immersive dédié à la découverte des métiers, des gestes techniques et savoir-faire de la filière chaudronnerie, tuyauterie et maintenance industrielle. Il permet aux élèves de s'immerger physiquement dans des environnements 3D conçus à partir de sites industriels réels : l'atelier de chaudronnerie de l'entreprise Loire Inox à Ancenis et la plateforme pétrochimique TOTAL à Dunkerque.

Outil de formation, il accompagne les élèves de Bac Pro TCI, dans l'apprentissage des gestes professionnels en permettant une interaction naturelle avec le monde virtuel dans le cadre d'expériences réalistes : la réalisation d'un ensemble chaudronné avec la réalisation de roulage, d'assemblage et de pointage, ou encore la réhabilitation d'une tuyauterie.



Région académique
HAUTS-DE-FRANCE

INA GRM Studio

L'offre INA- GRM évolue avec une nouvelle rubrique « Techniques & outils » qui invite à rentrer toujours plus dans la création musicale par l'écoute et l'action. Elle propose désormais la toute nouvelle application de création musicale GRM Studio disponible pour tablettes numériques (iOS, Android, Windows).

Plus qu'un atelier d'enregistrement et de montage, l'application GRM Studio permet de puissantes transformations au service d'une expression artistique par la manipulation directe du son et la configuration de processus de lectures multiples.



L'outil incite l'utilisateur à explorer et manipuler littéralement certains paramètres musicaux que l'on retrouve dans plusieurs notions du programme d'éducation musicale à partir du cycle 4 comme la construction de compétences dans les domaines du timbre, de la dynamique, de l'organisation temporelle et de la construction de la forme.

L'application GRM Studio est développée dans le cadre de l'appel à projets « Services innovants numériques Éduthèque » (SINÉ) du Programme investissements d'avenir (PIA) et accompagnée par la Direction du numérique pour l'éducation du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.

Toutes ces ressources sont mises à la disposition des enseignants pour un accès gratuit et selon les conditions générales d'utilisation du portail Eduthèque.

Retrouvez les lettres « Ressources et Vous »

Lettres
d'informations

RESSOURCES ET VOUS
DÉLÉGATION ACADÉMIQUE AU
NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

