

édito

Dans cette nouvelle lettre « Ressources et Vous ! » nous vous proposons un focus sur la Digithèque, la plateforme de ressources pour le Français, les Sciences et l'Histoire-Géographie en cycle 3 et 4. Nous vous présentons aussi ses outils Weekisto et Atelier connecté. Trois autres outils, récemment apparus dans la sphère des ressources numériques, sont présentés ici afin d'enrichir l'apprentissage en autonomie et les connaissances culturelles des élèves.

Le référent académique pour les ressources numériques

La Digithèque

La Digithèque est, depuis 4 ans, la banque de ressources numériques pour le Français, l'Histoire-Géographie et les Sciences en cycle 3 mais aussi celle de cycle 4 pour l'Histoire-Géographie.

L'éventail de ses productions et des outils de conception ne cesse de s'enrichir depuis 2016.

1D/2D

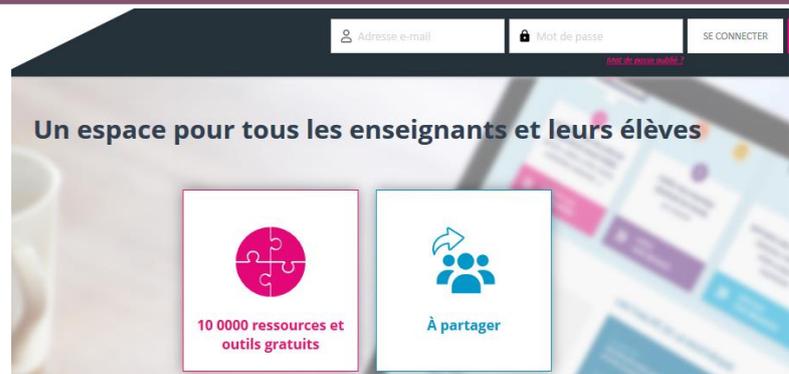


Tout d'abord, comment se connecter ?

Comme toute banque de ressources numériques, l'enseignant doit se créer un compte et attribuer des identifiants à ses élèves.

L'enseignant se connecte à l'adresse : <https://enseignant.digitheque-belin.fr/>

L'élève se connecte à l'adresse : <https://eleve.digitheque-belin.fr/>



La seconde étape : Comment rechercher une ressource ?

Dès que vos classes sont prêtes, vous pouvez partager une ou plusieurs ressources à vos élèves. Deux techniques sont envisageables pour rechercher vos ressources.

Sur votre tableau de bord, l'onglet « Ressources » vous permet d'accéder à l'ensemble des ressources disponibles.

Un bandeau bleu à gauche permet d'appliquer des filtres sur votre recherche selon :

- la discipline,
- le niveau,
- la progressivité (niveau d'apprentissage),
- la compétence travaillée,
- les objectifs,
- les thèmes.

Il est aussi possible de faire une recherche par mots-clés.

Pour choisir une ressource, il vous suffit alors de cliquer sur « + » pour la ranger dans votre sélection. Dans l'exemple choisi, la ressource est identifiée comme un exercice permettant de comprendre un document et d'acquérir des éléments de culture littéraire et artistique

Exemple de ressource en histoire 6^{ème} pour « Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique »

Dès que votre sélection est terminée, il suffit de voir la sélection pour que l'on vous propose de finaliser votre parcours.

La seconde technique est de construire sa séance et d'y ajouter les ressources.

CRÉER UNE SÉANCE

La dernière étape : Comment partager une ressource avec mes élèves ?
Vos élèves ont reçu leur identifiants et votre parcours est finalisé.
Il vous suffit désormais d'assigner votre séance à vos élèves.

Dans les paramètres de la séance, vous pouvez choisir le créneau, le type de séance (évaluation ou entraînement) et dans le cas d'une évaluation le temps imparti.

Choisissez les classes ou élèves concernés et cliquez sur « Assigner »

De leurs côtés, vos élèves seront informés du travail à réaliser dans l'espace « mon cahier de textes » de leur plateforme. Ils pourront voir l'avancée de leurs travaux et les corrections de leurs évaluations.

De votre côté, dans « mes élèves », vous pourrez suivre de la même manière les séances de vos élèves.

Élève	SÉANCES			ENTRAÎNEMENT		ÉVALUATION	
	À faire	Commencé(s)	Réalisé(s)	Hors délais	Temps total passé	Moyenne de réussite	Temps total passé
nairobi Dane	4	0	0	1	-	-	-
stockholm Dane	0	3	1	1	10m6s	71%	13s

Weekisto - Digithèque

1D/2D

Weekisto est un outil de création de cartes interactives pour l'enseignement de l'Histoire.

En effet, la Digithèque permet aux enseignants et aux élèves de réaliser des cartes sur lesquelles des événements historiques sont géolocalisés.

Il suffit pour cela de choisir les lieux sur une carte et l'événement historique répertorié ou d'ajouter nos propres informations à destination des élèves.

DIGI
thèque Belin:

En partenariat avec Weekisto

Quitter

2 - Chemin des Dames Paissy [Voir sur la carte](#)

Description

Le Chemin des Dames ou RD 18 CD (CD mis pour « Chemin des Dames ») est une route départementale française dans le département de l'Aisne entre Laon, Soissons et Reims, en France.

Le Chemin des Dames est entré dans la mémoire collective pour avoir été le théâtre de plusieurs batailles meurtrières de la Première Guerre mondiale.

16/04/1917 0000 [Afficher plus](#)

La bataille du Chemin des Dames, aussi appelée seconde bataille de l'Aisne ou « offensive Nivelle » a lieu pendant la Première Guerre mondiale. Elle commence le 16 avril 1917 à 6 heures du matin par la tentative française de rupture du front allemand

Chemin des Dames
6 Rue Edouard Herriot, 02860 Cerny-en-Laonnois

Événements (1)

Atelier Connecté - Digithèque

1D/2D

L'atelier connecté permet aux enseignants dans une séance d'intégrer l'écriture collaborative dans un document ou une feuille de calcul.

Atelier Connecté

Atelier Connecté

La mise en place de l'empire de Charlemagne : comparaison de cartes

Consignes

Document

Feuille de calcul

B

I

U

~~S~~

☰

☰

☰

☰

1 | Commencer ici

Région académique
HAUTS-DE-FRANCE

Lytext

Lycée



LyText est le fruit d'un partenariat entre le laboratoire de l'ATILF (Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française) et le rectorat de l'académie de Nancy-Metz. Les chercheurs ont mis au point un outil d'aide à la préparation des analyses de textes pour le baccalauréat de français. Cet outil unique en France, nommé LyText (LYcée - TEXTes) est accessible à l'adresse :

<https://lytext.atilf.fr/>



L'encens répandait une odeur fine de benjoin, et sur l'autel le sacrifice divin s'accomplissait ; l'Homme-Dieu, à l'appel de son prêtre, descendait sur la terre pour consacrer le triomphe du baron Georges Du Roy.

Bel-Ami, à genoux à côté de Suzanne, avait baissé le front. Il se sentait en ce moment presque croyant, presque religieux, plein de reconnaissance pour la divinité qui l'avait ainsi favorisé, qui le traitait avec ces égards. Et sans savoir au juste à qui il s'adressait, il la remerciait de son succès.

Lorsque l'office fut terminé, il se redressa, et donnant le bras à sa femme, il passa dans la sacristie. Alors commença l'interminable défilé des assistants. Georges, affolé de joie, se croyait un roi qu'un peuple venait acclamer. Il serrait des mains, balbutiait des mots qui ne signifiaient rien, saluait, félicitait, complimentait. « Vous êtes bien agréable... »

Découverte Analyse Questions Commentaire

1. Ma lecture et moi

- o Quelles émotions ai-je éprouvées (plaisir, déplaisir, ennui, indifférence, joie, peur, colère, indignation, tristesse etc...) ?
- o Certaines lignes ont-elles déclenché en moi des images, des sons, de la musique, des souvenirs personnels ?
- o Ai-je pensé, même fugacement, à d'autres livres ou films, photographies, ou tableaux ?

Fondé sur des extraits de textes littéraires qui ont été repris à partir de véritables listes de textes travaillés en classe de 1ère, LyText est capable de faire apparaître les caractéristiques des textes. De plus, les élèves ont accès à une lecture enrichie par une analyse, des questions permettant de tester sa compréhension du texte, des commentaires et parfois des liens vers d'autres œuvres littéraires ou artistiques.

Metascore - L'éditeur musical pour les enseignants

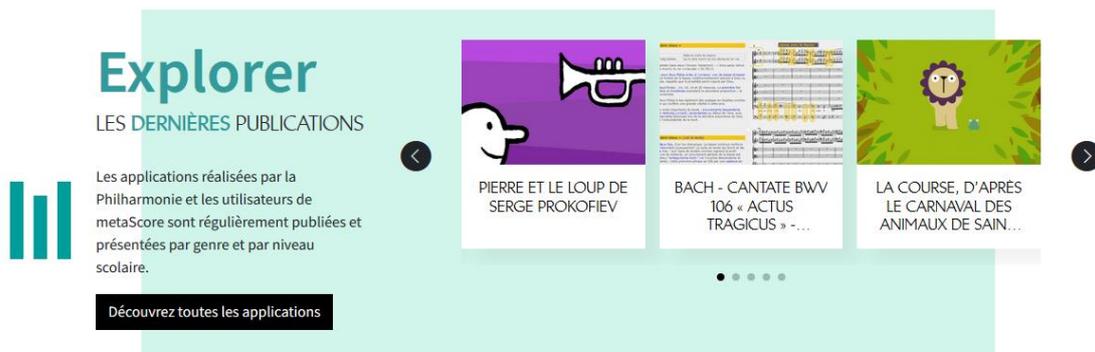
1D/2D

Dans le cadre du partenariat Éduthèque, la Philharmonie de Paris lance la nouvelle version web de son éditeur multimédia metaScore, conçu pour permettre aux enseignants et médiateurs culturels de réaliser des applications éducatives musicales.



<https://metascore.philharmoniedeparis.fr/fr>

Doté de fonctionnalités appropriées à la musique, l'éditeur numérique metaScore offre aux enseignants la possibilité de créer directement en ligne (aucune installation logicielle requise) une grande diversité d'éléments pédagogiques pour un usage en classe ou à la maison, à l'image de certaines ressources interactives déjà proposées dans l'offre Éduthèque de la Philharmonie de Paris : extrait musical commenté, guide d'écoute d'une œuvre complète, analyse musicale multimédia pour les plus grands, histoires animées ou jeux musicaux pour les plus petits...



Pour les enfants de primaire, le service propose un univers graphique élaboré conjointement par la Philharmonie de Paris et des designers graphiques spécialisés dans les productions destinées au jeune public. Il est composé à ce jour d'une cinquantaine d'images statiques et animées - formes géométriques simples, instruments de musique stylisés, animaux, véhicules... - auxquelles les enseignants peuvent avoir recours pour représenter symboliquement certains aspects de la musique en créant par exemple des jeux ou des petits récits musicaux pour leurs élèves grâce à metaScore.

Prism 7 – Centre Pompidou

1D/2D

Prism7 est un jeu vidéo proposé par le Centre Pompidou afin de faire découvrir les œuvres majeures du Centre Pompidou et les principes de la création artistique : observer, comprendre, déconstruire, créer.

Ludique et pédagogique, Prisme7 a été conçu pour sensibiliser les publics jeune et adolescent à la création moderne et contemporaine.

<https://www.centrepompidou.fr/lib/Prisme-7>

Conçu par des artistes du numérique, Prisme 7 propose d'appréhender les caractéristiques plastiques et sensorielles des œuvres d'art, à travers une quarantaine de pièces emblématiques du Musée national d'art moderne.

7 univers de jeu lui permettent d'explorer les relations entre couleur et fonction, couleur et émotion, ou encore lumière et immersion, et de constituer sa propre galerie d'art virtuelle.



Téléchargement de l'application

<https://prisme7.io/fr>

Afin d'accompagner un usage pédagogique du jeu, des contenus additionnels sont disponibles depuis la plateforme Éduthèque du Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse :

Un document de présentation du jeu avec un tutoriel pour débloquer les niveaux du jeu, ainsi que les notices d'œuvres pour que les enseignants puissent parcourir l'ensemble du jeu aisément.

Des pistes d'ateliers et d'exploitations pédagogiques conçues en lien avec les programmes scolaires du cycle 4 et du lycée, valorisant des exploitations transdisciplinaires et permettant des pratiques pédagogiques novatrices, telle la classe inversée.

L'accès aux croquis préparatoires du jeu vidéo (story-boards) qui s'insère dans une logique de mise en lumière du processus de réflexion et de conception du jeu.

Retrouvez les lettres « Ressources et Vous »

