

édito

Je vous souhaite tout d'abord le meilleur pour cette année 2023.

Je vous propose de redécouvrir les ressources numériques gratuites disponibles dans le médiacentre de l'ENT One et Néo HdF.



Le référent académique pour les ressources numériques

Lumni Enseignement



Lumni enseignement regroupe un panel de ressources audiovisuelles proposées par les différents partenaires de l'Éducation nationale à destination des enseignants du cycle 3 au lycée.

La plateforme propose des images, des audios, des vidéos, pistes pédagogiques et des quiz sur de nombreuses thématiques pédagogiques.

Pour en savoir plus :

<https://enseignants.lumni.fr/>

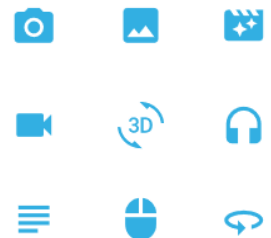


Maskott LCA



La collection **Maskott LCA** est un ensemble de services et de contenus pour l'enseignement des langues et cultures de l'Antiquité imbriqués utilisant la technologie Tactileo. Des icônes lisibles et une signalétique facilement compréhensible permettent à l'enseignant(e) de mettre un module en favori, de le dupliquer, de le modifier, de l'envoyer aux élèves et de le visualiser.

Tactileo propose des fonctionnalités simples à utiliser pour rechercher, créer, modifier, envoyer et partager les ressources.



Pour en savoir plus :

<https://lca.maskott.com/>

APPRENDRE

Les modules « Apprendre » cherchent à mobiliser les élèves par un engagement actif dans les tâches par essais et erreurs ; des feedbacks réguliers permettent aux élèves de construire leurs apprentissages de manière efficace – cette perspective recouvre donc plusieurs piliers de l'apprentissage selon les neurosciences. En Langues et cultures de l'Antiquité, ces modules invitent à rentrer dans une démarche d'apprentissage en lien avec des textes en latin et en grec ancien. Ces modules permettent notamment de mobiliser les élèves dans des ateliers de traduction grâce à des blocs-notes collaboratifs.

DÉCOUVRIR

Les modules « Découvrir » cherchent à susciter la curiosité, un étonnement, un questionnement, l'envie de savoir et d'engager une stratégie de résolution – cette perspective recouvre l'un des piliers de l'apprentissage selon les neurosciences. En Langues et cultures de l'Antiquité, ces modules invitent à rentrer dans une démarche d'apprentissage et à développer son esprit critique en confrontant mondes modernes et mondes anciens. Elle joue le rôle d'amorce d'un travail plus long par la formulation de questions et d'hypothèses de travail.

S'EXERCER

Les modules « S'exercer » permettent aux élèves de consolider leurs connaissances et leurs compétences, que ce soit dans une perspective d'approfondissement ou de remédiation. Une partie des modules « S'exercer » propose aux élèves des parcours qui s'adaptent à leur profil grâce à l'intelligence artificielle. Cette phase de consolidation fait également écho à l'un des piliers de l'apprentissage pour les neurosciences.

Maskott Italien



Maskott Italien est une banque de ressources numériques au service des apprentissages. Les ressources sont constituées de documents authentiques didactisés et spécifiquement conçus pour répondre à la nécessité d'augmenter le temps d'exposition des élèves à la langue. La BRNE Maskott Italien met également à disposition des modules pédagogiques didactisés. Les modules ont tous pour objectif l'acquisition d'une ou plusieurs compétences langagières telles que définies par le CECRL et suivant un accompagnement progressif.

Pour en savoir plus :

<https://italien.maskott.com/>



ÉCOUTER

Des annonces (module Prendi il treno), des documentaires (module Il visionario e l'Ape) des clips (module Tutti uguali tutti speciali), des interviews (module Gli italiani e il tempo libero), des vidéos (module Alla scoperta dei colori), des lectures (module L'albero vanitoso), des films d'animation (module Alla scoperta dei colori), des jeux de rôle (module Mamma al telefono), des récitations (module Cecco Angiolieri, s' fosse foco).



LIRE

Un article journalistique (module Voglio fare l'astronauta), des instructions (module Il pesto specialità della Liguria), une vidéo touristique annotée (module Visitare Torino), un poème (module L'infinito, Leopardi).

PARLER

Pour lire un poème (module Dante Tanto gentile 2), raconter (module La Primavera di Botticelli), donner des indications (module L'albero vanitoso 2) chanter (module Natale è tutto qua), nommer (module L'alfabetiere 2).

ÉCRIRE

Pour réaliser une dictée (module L'alfabetiere 3), comprendre un message oral (module Mamma al telefono), écrire un message de blog (module Gli italiani e il tempo libero), écrire un texte de présentation (module La doppia faccia di Diabolik), écrire une lettre à une personnalité connue (module Voglio fare l'astronauta), écrire un article pour un journal scolaire (module Alla scoperta della pizza margherita).

INTERAGIR

À l'oral, pour poser des questions et répondre à des questions (module Alla scoperta dei cinque sensi), dialoguer avec un personnage de fiction (module Le avventure di Pinocchio), faire un jeu de rôle (module Un pranzo al sacco 4), interagir avec des pairs dans eTwinning.

À l'écrit, pour répondre à un mail (module Dante, Tanto gentile 1), publier un post sur les réseaux sociaux (module Quando le aragoste non c'entrano), communiquer par le biais de eTwinning.



Équipe Réussite



Equipe Réussite est conçu comme un outil permettant à la fois à l'enseignant de mettre en œuvre un apprentissage destiné à des élèves allophones et à l'élève de réussir son parcours de formation.

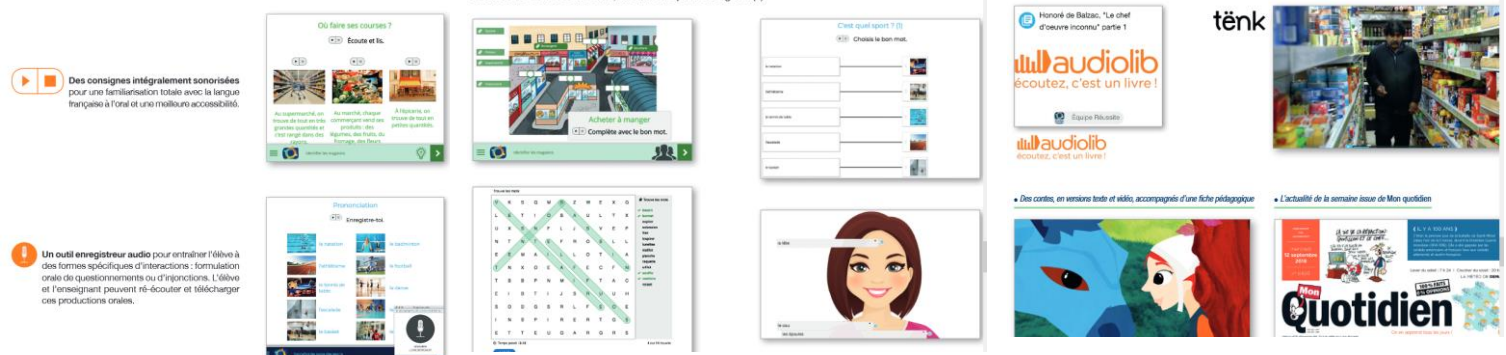
Les ressources s'adressent aux classes de niveau élémentaire, de collège et de lycée général, technologique et professionnel. La présence d'élèves allophones dans les établissements conduit en effet les enseignants des différentes disciplines à mettre en œuvre les approches pédagogiques adaptées à ces publics spécifiques.

Ainsi pour arriver à cet objectif, le parcours d'apprentissage est conçu selon la triple optique : **le français comme langue de communication, de socialisation, et d'apprentissage.**

Pour en savoir plus :

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

Le développement des cinq activités langagières s'appuie sur une typologie variée d'exercices interactifs et autocorrectifs, modifiables par l'enseignant(e).



Calcul@tice



Calcul@tice est une application d'entraînement des élèves au calcul mental. Les enseignants créent des séances de calcul mental constituées d'exercices issus de la bibliothèque interne. Ils peuvent en modifier les options, afin de les adapter au plus près du niveau de leurs élèves.

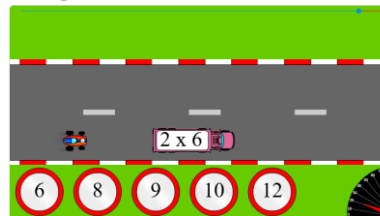
Pour en savoir plus :

<https://calculatice.ac-lille.fr/>

MathMinton - Les doubles et moitiés niveau 2



calcul@kart niveau 4



Exercices

Des exercices d'entraînement du CP à la 3ème

Entraîner les élèves au calcul mental afin de contribuer à la mémorisation des faits numériques, à l'appropriation des stratégies de calcul mental et à la fluence mathématique du CP à la 3ème.

L'application

Concevoir des séances ou des parcours

Préparer une séance à destination des élèves à partir de la bibliothèque d'exercices en y ajoutant si besoin des vidéos.

Vidéo-projection

Des outils pour un usage collectif

Utiliser des activités à mener en collectif à l'aide d'un vidéo projecteur ou d'un tableau numérique interactif, afin de confronter les procédures.

Rallye

Des rallyes du CP à la 3ème.

Participer à des rallyes de calcul mental, du CP à la 3ème.

[Comment affecter la ressource ?](#)

Lalilo



Lalilo est une application web construite avec et pour les professeurs des écoles permettant un suivi en classe et à la maison de l'apprentissage de la lecture en cycle 2.

Développée avec le ministère de l'éducation nationale dans le cadre du partenariat d'innovation d'intelligence artificielle, Lalilo adapte de manière automatique le parcours de chaque élève en étude du code, en compréhension, en fluence et étude de la langue.

L'enseignant peut suivre la progression de sa classe et repérer facilement les difficultés de chaque élève par leçon et par compétence.

Pour en savoir plus :

<https://lalilo.com/>

Mathia



mathia



Mathia est un assistant pédagogique qui accompagne le professeur pour enseigner et faire aimer les mathématiques à tous les élèves du CP au CE2.

Avec Mathia l'enfant est acteur d'un jeu éducatif. Les élèves sont plongés dans une expérience ludique et engageante qui les réconcilie avec l'univers des Mathématiques.

Le tableau de bord enseignant vous donne, pour chaque élève, des informations complètes sur l'acquisition des 298 compétences du référentiel de primaire.

Le processus d'intelligence artificielle vous propose également des groupes d'élèves par niveau ou par besoin. Vous pouvez les utiliser afin de répartir les équipements sur des îlots homogènes en salle de classe.

Pour en savoir plus :

<https://mathia.education/>

Les lettres « Ressources et Vous »

Vous pouvez retrouver l'ensemble des anciennes parutions à l'adresse :

<http://dane.ac-amiens.fr/012-les-lettres-ressources-et-vous.html>