

Ressources en ligne pour enseigner et apprendre à distance au cycle 1



Ressources pour enseigner et apprendre dans tous les domaines : plateformes d'apprentissage, banques de ressources, outils de création d'activités, exploitables dans le cadre de l'enseignement et des apprentissages dans tous les domaines.




Ressources spécialisées :

[Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions](#)

[Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques](#)

[Construire les premiers outils pour structurer sa pensée](#)

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Tous les domaines		
<p>Ma Cl@sse à la maison</p> 	<p>Mettre à la disposition des parents des séances pédagogiques en ligne qui permettent de suivre le programme.</p> <p>Animer des classes virtuelles avec ses élèves.</p>	<p>Ouvrir un compte sur la plateforme du premier degré</p> <p>Découvrir la plateforme (directeurs.rices) :</p> <p>Découvrir la plateforme (enseignants) :</p> <p>Découvrir comment utiliser la partie Classes virtuelles</p>
<p>Assistance scolaire personnalisée de la MAIF</p> 	<p>Mettre à la disposition des parents des contenus de révision et des exercices interactifs.</p> <p><i>Les enseignants disposent de matériel pédagogique pour animer leurs cours. Ils peuvent également inscrire des élèves et suivre leur travail au quotidien.</i></p>	<p>Découvrir comment utiliser la plateforme</p>

<p>Lumni</p> 	<p>Mettre à disposition des parents et de leurs enfants des vidéos et des activités ludiques permettant de consolider les compétences dans tous les domaines.</p> <p><i>Les vidéos proposées au cycle 1 permettent de découvrir des notions dans les domaines Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques et Explorer le monde.</i></p> <p><i>Les ressources peuvent être classées dans des dossiers, partagées grâce à un lien, intégrées dans un billet de blog ou téléchargées (à condition de s'être au préalable identifié sur le portail Éduthèque).</i></p>	<p>Découvrir le mode d'emploi du site</p>
<p>Learning Apps</p> 	<p>Créer des activités interactives et permettre à ses élèves d'y accéder.</p> <p><i>La création d'un compte enseignant permet la sauvegarde des Apps (activités) créées et un suivi des élèves.</i></p> <p><i>Dans une App peuvent être insérés des images, des mots, des vidéos ou de l'audio.</i></p> <p><i>Plus d'une trentaine d'activités sont disponibles (QCM, mots-croisés, memory, textes à trous, classement sur un axe, une image, carte, ...).</i></p> <p><i>Certaines sont en mode multi-joueurs. Il existe également un module « vidéo avec insertion » qui permet la création de capsules utilisables en pédagogie inversée.</i></p> <p><i>Un lien hypertexte à envoyer par courriel et un code d'intégration permettant d'insérer l'activité dans un billet de blog ou dans un article de site sont automatiquement générés.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir comment utiliser Learning Apps (document pdf) - Découvrir toutes les fonctionnalités, les droits et les conditions d'utilisation (module de formation en ligne)
<p>De l'École à la maison</p> 	<p>Proposer des défis mathématiques, graphiques, scientifiques ou artistiques à réaliser en famille. [NOUVEAUTÉ]</p> <p><i>L'AGEEM a imaginé des pistes de travail qui peuvent s'adapter aux différents environnements des élèves et être diffusées en fonction d'une régularité choisie.</i></p>	

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ▲

L'École des Loisirs



Mettre à disposition des **lectures filmées d'albums** du catalogue de l'École des loisirs. **[NOUVEAUTÉ]**

Voici quelques exemples parmi les 22 lectures offertes par l'éditeur sur la plateforme Vimeo :

"C'est moi le plus beau" de Mario Ramos,
 "Ma vallée" de Claude Ponti,
 "Le train des souris" de Haruo Yamashita et Kazuo Iwamura,
 "Calinours va à l'école" d'Alain Broutin et Frédéric Stehr,
 "Cornebidouille" de Magali Bonniol et Pierre Bertrand,
 "Caca boudin" de Stéphanie Blake,
 "Ma culotte" d'Alan Mets,
 "Pop mange de toutes les couleurs" d'Alex Sanders et Pierrick Bisinski,
 "La chaise bleue" de Claude Boujon,
 "Non pas dodo" de Stéphanie Blake,
 "La brouille" de Claude Boujon.

[Découvrir les activités proposées sur le site de la maison d'édition](#)

Il était une histoire






Permettre d'écouter des **histoires** en ligne.

Plus de 200 histoires sont disponibles à la lecture et à l'écoute : albums et histoires, contes et légendes, comptines et chansons, documentaires et des histoires en anglais. Beaucoup sont animées ou disposent d'un mode karaoké. Grâce à des jeux, l'enfant se distrait, prolonge le plaisir de l'histoire et teste sa compréhension. Des coloriages, des puzzles et des activités imprimables sont proposés.

Les enseignants leur disposition un espace personnel comportant :

- l'ensemble des histoires avec les commentaires d'autres enseignants,
- des fiches pédagogiques sur la lecture, librement téléchargeables et utilisables en classe.

[Ouvrir un compte sur le site pour accéder à tout le contenu](#)

<p><u>Une histoire et Oli</u></p> 	<p>Permettre d'écouter des histoires en ligne. <i>Ces podcasts sont également disponibles en téléchargement.</i> <i>France Inter a convié une vingtaine d'auteurs à écrire et à lire des contes originaux. Cette collection spécifique est à destination des plus jeunes.</i></p>	
<p><u>Encore une histoire</u></p> 	<p>Permettre d'écouter des histoires en ligne. <i>Cette autre offre de podcasts propose une nouvelle histoire lue chaque semaine.</i></p>	<p><u>Découvrir comment s'abonner au podcast</u></p>
<p><u>Lalilo</u></p> 	<p>Permettre aux élèves de consolider leurs compétences en lecture. <i>Lalilo est une application web destinée aux élèves de GS, CP et CE1 et accessible sur les ordinateurs et tablettes via un navigateur web.</i> <i>Les exercices d'identification et de compréhension s'adaptent au niveau de chaque élève. L'univers de Lalilo entraîne les élèves dans plusieurs mondes au fil desquels ils accumulent des badges leur permettant de débloquer des histoires. L'enseignant peut voir le niveau d'avancement de sa classe ainsi que celui de chacun de ses élèves. Il peut assigner des leçons à des élèves spécifiques.</i></p>	<p><u>Consulter les ressources d'accompagnement</u> : principes didactiques, progression et tutoriels</p>

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ▲

Hugo l'Escargot



Proposer de **fabriquer** de la **pâte à modeler** en famille. **[NOUVEAUTÉ]**
Le site Hugo l'Escargot propose plusieurs recettes de pâtes à modeler non toxiques et sans danger, car constituées d'ingrédients comestibles.

Musique Prim



Mettre à disposition des **œuvres musicales** et des ressources associées en utilisant le site du Réseau Canopé.

La rubrique Toutes les œuvres donne accès aux œuvres ou extraits d'œuvres enrichis de contenus téléchargeables. Le répertoire À écouter offre, pour chaque titre, une piste audio et une fiche pédagogique. Le répertoire À chanter met également à disposition des pistes audio de soutien instrumental, ainsi que des partitions et les paroles ou livrets des œuvres.

Dans la rubrique Chant Choral, les enseignants trouveront des comédies musicales, des chansons du patrimoine pour les petits et les grands, des créations issues de la rencontre d'artistes avec des classes.

[Consulter une plaquette de présentation](#)

Une Minute au musée



Proposer de **découvrir des œuvres d'art** en visionnant des **dessins animés**. **[NOUVEAUTÉ]**

Dans la série Une Minute au musée comportant 140 épisodes, trois personnages, Mona, Raphaël et Nabi, visitent des musées pour observer des œuvres en vues réelles et appartenant au patrimoine artistique. En une minute, chacun d'entre eux livre un commentaire, apporte une explication et exprime une émotion.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée ▲

La Course aux nombres



Permettre de **découvrir les concepts de base des nombres et de l'arithmétique** :

- *présentation des nombres - ensembles concrets, chiffres ou mots,*
- *comptage - entraînement avec les nombres 1 à 40,*
- *calculs élémentaires - additions et soustractions.*

*La Course aux Nombres est destinée à l'origine aux enfants à **partir de 4 ans.***

[Découvrir les objectifs de l'application et les principes adoptés par les concepteurs](#)

L'Attrape-Nombres



Permettre de **découvrir les concepts de base des nombres et de l'arithmétique** :

- *calculs élémentaires - additions et soustractions,*
- *présentation des nombres - ensembles concrets, chiffres ou mots,*
- *principe de la base 10 et des nombres à plusieurs chiffres.*

*L'Attrape-Nombres est principalement adapté aux enfants à **partir de 5 ans.***

[Découvrir les objectifs de l'application et les principes adoptés par les concepteurs](#)