






Ressources en ligne pour enseigner et apprendre à distance au cycle 3




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



Ressources spécialisées :


[Français](#)
[Mathématiques](#)
[Anglais](#)
[Éducation musicale](#)
[Histoire des arts](#)
[Histoire et géographie](#)
[Sciences et technologie](#)
[EMI](#)





Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Tous les domaines		
<p>Ma Cl@sse à la maison</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre à disposition des séances pédagogiques en ligne qui permettent de suivre le programme. - Animer des classes virtuelles avec ses élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir un compte sur la plateforme du premier degré - Découvrir la plateforme (directeurs.rices) - Découvrir la plateforme (enseignants) - Découvrir comment utiliser la partie Classes virtuelles - Découvrir comment préparer et animer une classe virtuelle (document pdf) - Découvrir comment animer une classe virtuelle d'un point de vue pédagogique (présentation interactive)
<p>Assistance scolaire personnalisée de la MAIF</p> 	<p>Mettre à la disposition 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>




Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Manuels scolaires en accès gratuit</p> 	<p>Utiliser et donner accès gratuitement aux manuels numériques grâce à l'initiative des éditeurs scolaires membres de l'association Les Éditeurs d'Éducation.</p>	<p>Consulter la liste de l'ensemble des plates-formes des éditeurs vous permettant d'accéder gratuitement aux manuels numériques de votre choix</p>
<p>Éduthèque</p> 	<p>Découvrir les 28 offres de grands partenaires culturels et scientifiques et ouvrir un accès pour sa classe à certaines d'entre elles (au nombre de 20, signalées par un bandeau bleu sur la page d'accueil).</p> <p><i>Le portail permet aux enseignants et à leurs élèves d'accéder gratuitement à plus de 80 000 ressources numériques pédagogiques : images, vidéos, fichiers audio, animations, textes, maquettes animations 3D mais aussi des fonctionnalités dédiées et des supports pédagogiques proposés par les partenaires (Arte, BBC Learning, la BNF, le Centre Pompidou, le Louvre, le Château de Versailles, la Cité de l'architecture et du patrimoine, la Philharmonie de Paris, Panorama de l'art, l'IGN, Météo France, Lumni...).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir Éduthèque - Créer un compte classe générique sur Éduthèque - Découvrir les pistes pédagogiques - Découvrir les actualités du portail
<p>Les Fondamentaux</p> 	<p>Permettre de réviser des notions dans tous les domaines en visualisant des capsules vidéos.</p> <p><i>Cette série de films d'animation permet de favoriser, de façon ludique, l'acquisition des notions fondamentales de l'école élémentaire, liées à l'apprentissage des disciplines comme le français, les mathématiques, l'instruction civique, les sciences et techniques. Ces vidéos permettent de traiter les notions étudiées en classe et également de les revoir en famille.</i></p> <p><i>Elles sont accompagnées d'outils pédagogiques à destination des enseignants et de fiches d'accompagnement par série pour les parents d'élèves ou les médiateurs éducatifs afin de favoriser le dialogue avec l'enfant et identifier des pistes d'utilisation.</i></p>	<p>Ouvrir un compte pour accéder aux fiches pédagogiques</p>



Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Lumni</p> 	<p>Mettre à disposition des vidéos et des activités ludiques permettant de consolider les compétences dans tous les domaines.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le mode d'emploi du site - Accéder à tous les cours donnés dans l'émission <i>La maison Lumni</i> diffusée sur France 4 depuis le 23 mars et disponibles en replay [NOUVEAUTÉ]
<p>Learning Apps</p> 	<p>Créer facilement des activités interactives et permettre à ses élèves d'y accéder.</p> <p><i>La création d'un compte enseignant permet la sauvegarde des activités créées et un suivi des élèves.</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 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>La quizinière</p> 	<p>Créer des exercices interactifs et les diffuser auprès de ses élèves.</p> <p><i>La Quizinière du réseau Canopé permet d'évaluer à distance (évaluation automatique ou par l'enseignant, en fonction du type d'activité). Il ne nécessite pas d'inscription de l'élève et la construction des évaluations est simple. Il permet notamment d'obtenir des réponses orales et de faire travailler les élèves à distance sur cette compétence. Il offre, de plus, une typologie élargie de réponses. L'élève peut répondre directement depuis un Smartphone, un ordinateur et n'a pas besoin d'installer un logiciel ou une application. La mise en ligne/diffusion de l'exercice est facilitée par le biais d'un QR code ou d'une URL.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir comment utiliser La Quizinière - Voir des exemples d'activités [NOUVEAUTÉ]


Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
 <p>Canoprof</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir des séquences pédagogiques en utilisant différents médias (texte, image, audio, vidéo) avec le logiciel. - Publier et partager ses productions avec ses collègues (sur Canoprof cloud). - Diffuser ses cours et exercices auprès de ses élèves (sur Canoprof cloud). <p><i>Canoprof du réseau Canopé est une chaîne éditoriale et un logiciel à installer sur son ordinateur pour créer du contenu. Cinq types d'exercices peuvent être créés : texte à trous, texte à sélection, catégorisation, ordonnancement, question à réponse courte, question à réponse numérique, question à choix unique, question à choix multiples, questions graphiques.</i></p> <p><i>Pour diffuser, l'enseignant obtient un nom de domaine sur canoprof.fr avec l'ensemble de ses cours. Une application est disponible pour tablette et smartphone.</i></p>	<p>Découvrir comment utiliser Canoprof : présentation des différents types d'activités à créer et téléchargement du logiciel</p>
 <p>Éléa</p>	<p>Partager des ressources avec vos élèves et mettre à leur disposition des activités interactives en concevant un parcours de e-éducation.</p> <p><i>Éléa offre la possibilité d'intégrer la gamification aux situations d'apprentissage, en reprenant des mécanismes empruntés aux jeux vidéo (carte de progression, défis, obtention de récompenses ou de badges, ...) qui favorisent l'engagement et la motivation des élèves. Pour créer un parcours, le mettre en œuvre un parcours et le rendre accessible à vos élèves sur la plateforme de votre bassin d'éducation, vous devez en faire la demande auprès de votre IEN.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le fonctionnement de la plateforme et comprendre comment concevoir son premier parcours - Consulter les parcours mutualisés en vous connectant à la plateforme Communauté Éléa à l'aide de vos identifiant et mot de passe académiques (après avoir cliqué sur le bouton Démarrer). - En savoir plus sur la e-éducation




Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Français ▲		
<p><u>Apprendre, Réviser, Mémoriser</u></p> 	<p>Mettre à disposition des jeux à télécharger et à imprimer permettant de consolider les acquis en lecture, grammaire, vocabulaire, orthographe et conjugaison.</p> <p><i>Les types de jeux sont très variés : charades, memory, jeu de loto, jeu des sept familles, jeu de plateau, mistigri, dominos, mots croisés, cocotte...</i></p> <p><i>L'auteure met également à disposition sur ce blog des outils et des méthodes pour apprendre plus efficacement et avec plus de plaisir.</i></p>	<p><u>Découvrir les autres jeux disponibles</u></p>
<p><u>Il était une histoire</u></p> 	<p>Permettre de lire et/ou d'écouter des histoires en ligne.</p> <p><i>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.</i></p> <p><i>Les enseignants leur disposition un espace personnel comportant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'ensemble des histoires avec les commentaires d'autres enseignants, - des fiches pédagogiques sur la lecture, librement téléchargeables et utilisables en classe. 	<p><u>Ouvrir un compte sur le site pour accéder à tout le contenu</u></p>



Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Conte moi</p> 	<p>Permettre de lire et/ou d'écouter des contes issus du patrimoine oral sur ce programme de collecte, de valorisation et de partage soutenu par le ministère de l'éducation.</p> <p><i>L'inscription de l'enseignant à l'espace dédié lui permet d'accéder à des contes audio à télécharger pour les écouter hors connexion, des fiches pédagogiques, des fiches de lecture en réseau, des questionnaires interactifs et un outil pour commenter les travaux de ses élèves.</i></p>	<p>Créer son compte enseignant</p>
<p>Short Edition Jeunesse</p> 	<p>Donner accès à des œuvres jeunesse courtes à lire en ligne ou à imprimer.</p> <p><i>Elles sont classées en six catégories : Fantastique et créatures fabuleuses, Histoires de cœur et amitié, Aventure et enquête, C'est la vie, Humour, Contes et Fables et contes classiques.</i></p>	
<p>Atramenta</p> 	<p>Donner accès à des œuvres de la littérature jeunesse.</p> <p><i>Cette collection Jeunesse contient 147 œuvres originales et 35 œuvres du domaine public, pour un total de 182 œuvres à lire gratuitement ou à télécharger légalement en ebook PDF, EPUB et Kindle.</i></p>	
<p>Un livre un jour</p> 	<p>Permettre d'écouter la présentation orale d'un livre par un enfant.</p> <p>Entretien avec la jeune Amanda, 8 ans, élève en CE2 pour nous parler du livre « Anna journal d'un cygne », de Sandrine Beau et Cati Baur, publié aux éditions PlayBac.</p>	



Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Lumni – Les Fondamentaux</p> 	<p>Permettre de visionner de brèves vidéos expliquant tous les savoirs grammaticaux mis en scène dans des jeux.</p>	<p>Découvrir le mode d'emploi du site</p>
<p>TACIT</p> 	<p>Permettre aux élèves de surmonter leurs difficultés de lecture liées à l'implicite du texte et au vocabulaire. [NOUVEAUTÉ]</p> <p><i>TACIT est une plateforme d'évaluation et de remédiation de la lecture. Jusqu'à la fin de l'année scolaire en cours, l'achat de licences n'est plus obligatoire pour inscrire les élèves.</i></p> <p><i>Elle se présente comme une interface logicielle accessible en ligne. Elle permet de faire progresser, de manière différenciée, tous les enfants, au-delà de la classe d'appartenance et quel que soit le niveau réel de compétence.</i></p> <p><i>Avec TACIT, l'enseignant peut : évaluer le niveau de compétence des élèves et mener ensuite des séances d'entraînement, personnaliser l'entraînement en fonction du niveau des élèves, organiser des séances de travail en classe entière ou en petits groupes, visualiser la progression de ses élèves en temps réel et effectuer des séances en soutien ou en décloisonnement.</i></p>	<p>Documentation proposée sur la plateforme</p>
<p>Oulipo</p> 	<p>Proposer aux élèves d'écrire des textes à contraintes.</p> <p>Sur le site de l'ouvrage de littérature potentielle, on retrouve un registre de toutes les contraintes d'écriture possibles.</p>	<p>Consulter la ressource d'accompagnement Éduscol consacrée à l'entraînement régulier à l'écriture au cycle 3</p>



Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Orthophore</p> 	<p>Proposer des dictées à réaliser en autonomie.</p> <p><i>L'Orthophore permet de proposer à vos élèves des dictées hebdomadaires, du CE1 au CM2, sous la forme de textes à trous. L'objectif principal est de leur donner la possibilité de mesurer leurs progrès par rapport à eux-mêmes dans les différentes catégories d'erreurs repérées : orthographe d'usage, accord de groupe nominal, accord de groupe verbal, homophones, verbes en [-é] ou en encore mots transparents.</i></p> <p><i>L'Orthophore fonctionne sur Mac, PC, tablettes Android et iPads. Encore en développement, il est recommandé d'utiliser comme navigateur la dernière version de Chrome, de Safari ou de Firefox. Rien n'a été testé avec Internet Explorer. Il est préférable de désactiver corrections automatiques et suggestions dans les navigateurs utilisés sur tablette ainsi que le remplissage automatique des formulaires.</i></p>	<p>Découvrir l'interface enseignant et l'interface élèves ; concevoir et gérer des dictées pour sa classe</p>
<p>Edu-pad</p> 	<p>Permettre l'écriture collaborative et simultanée sur un même document en utilisant ce service académique accessible depuis l'Eduportail académique.</p> <p><i>Édu-pad est un éditeur de texte en ligne fonctionnant en mode collaboratif et en temps réel. Il permet à plusieurs personnes de partager l'élaboration simultanée d'un texte, et d'en discuter en parallèle, via une messagerie instantanée. Il est destiné à des usages pédagogiques favorisant l'apprentissage collaboratif.</i></p> <p><i>Les documents sont hébergés sur un site web académique.</i></p> <p><i>Un lien unique est généré pour chaque document (non indexé par les moteurs de recherche).</i></p> <p><i>Les contributions de chaque utilisateur apparaissent immédiatement dans les pads de tous les participants.</i></p>	


Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Digithèque</p> 	<p>Télécharger des ressources (textes, images, etc) ou créer des parcours d'apprentissage pour ses élèves sur cette banque de ressources numériques pour l'école.</p> <p><i>Après inscription, l'enseignant a la possibilité de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - créer une classe ou des groupes, - rechercher une ressource, - créer ou modifier une séance, - créer des parcours personnalisés, - suivre les résultats des élèves. <p><i>Un parcours peut être créé pour guider les élèves dans une démarche de révision, de remédiation ou d'approfondissement. Ce type de démarche peut être réalisé en dehors de la classe. L'élève peut suivre sur une tablette ou un ordinateur le programme collectif de la classe ou le programme personnalisé proposé par l'enseignant sous forme de parcours appelés «séances».</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consulter l'article du blog « Faites classe à distance avec la Digithèque » - Accéder aux tutoriels disponibles sur le blog - Créer son compte enseignant - S'inscrire au parcours M@gistère réalisé par l'académie de Nice
<p>Mathématiques ▲</p>		
<p><u>Apprendre, Réviser, Mémoriser</u></p> 	<p>Mettre à disposition des jeux à télécharger et à imprimer permettant de consolider les acquis en numération, en calcul, en grandeur et mesures.</p>	

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>L'Attrape-Nombres</p> 	<p>Permettre de découvrir les concepts de base des nombres et de l'arithmétique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>calculs élémentaires - additions et soustractions,</i> - <i>présentation des nombres - ensembles concrets, chiffres ou mots,</i> - <i>principe de la base 10 et des nombres à plusieurs chiffres.</i> <p><i>L'Attrape-Nombres est principalement adapté aux enfants de 5 à 10 ans.</i></p>	<p>Découvrir les objectifs de l'application et les principes adoptés par les concepteurs</p>
<p>Calcul@tice</p> 	<p>Permettre de s'entraîner au calcul mental.</p> <p><i>Une fois les comptes élèves créés, l'enseignant crée des séances de calcul mental en insérant des exercices directement issus de la bibliothèque. Il peut différencier en n'attribuant pas le même travail à tous ses élèves et bénéficie d'un retour du travail réalisé : nombre de tentatives, pourcentages de réussite, etc. L'application est disponible en ligne ou sur tablettes.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'application et son fonctionnement - Consulter la documentation
<p>Mathador</p> 	<p>Proposer aux élèves de s'entraîner au calcul mental et au calcul réfléchi de manière ludique. [NOUVEAUTÉ]</p> <p><i>Avec Mathador, la notion de défi ajoute une dimension sociale à la pratique des mathématiques.</i></p> <p><i>Le joueur est ici rendu acteur dans son calcul. Le nombre-cible à fabriquer donne l'occasion de travailler sur la perception des ordres de grandeur, le sens des nombres et le sens des opérations.</i></p> <p><i>Pour vous accompagner tout au long de la période de fermeture des écoles, Mathador vous propose l'accès illimité en mode « invité » aux jeux Mathador Solo Classe et Chrono Classe. Il est possible de jouer en ligne ou de télécharger les applications gratuites.</i></p>	<p>Consulter le blog dédié</p>



Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Primaths</p> 	<p>Proposer un entraînement progressif au calcul mental. [NOUVEAUTÉ]</p> <p><i>Primaths est logiciel de calcul mental en ligne (ou à télécharger) destiné à la fois aux élèves de primaire et de collège et à leurs enseignants. Il propose d'utiliser des nombres entiers, des nombres décimaux ou des fractions.</i></p> <p><i>Pour chacun des exercices, il est possible de choisir le nombre de questions, le niveau de difficulté et le délai de réponse. Il est également possible de choisir, selon l'exercice sélectionné, le type d'opération (en ligne, posée, à trou...). Un mode « Entraînement » destiné à l'élève et un mode « Évaluation » destiné à l'enseignant sont proposés.</i></p> <p><i>La création de compte n'est pas obligatoire : Primaths peut être utilisé directement en mode "Parcours Libre".</i></p>	<p>Consulter la page de présentation du logiciel</p>
<p>M@ths en vie</p> 	<p>Proposer quotidiennement de relever un défi consistant à résoudre ou à rédigier un problème.</p> <p><i>Afin d'aider les enseignants dans cet épisode inédit, M@ths en vie propose tous les jours sur le site Internet et sur les réseaux sociaux élèves @mathsenvie1, @mathsenvie2, @mathsenvie3 un problème par jour et pour chaque cycle.</i></p> <p><i>Chacun peut s'emparer des propositions de problèmes publiées sur le site, prendre une photo et imaginer l'énoncé de manière à :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - faire du lien avec le vécu des élèves ; - s'adapter au mieux à leur niveau ; - organiser la correction en permettant d'instaurer un créneau et une modalité de transmission de la réponse. 	<p>Découvrir le projet M@ths en vie</p>



Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>GeoGebra</p> 	<p>Permettre de lire, de modifier ou de réaliser des programmes de construction géométrique.</p> <p><i>GeoGebra facilite la création de constructions par les élèves en leur permettant des investigations interactives en déplaçant des objets et en modifiant des paramètres.</i></p> <p><i>L'application peut être utilisée en ligne dans un navigateur, dans sa version application pour tablettes ou dans sa version logiciel en local.</i></p> <p><i>Son utilisation offre plusieurs atouts :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - facilité des tracés, - possibilité d'effacer « proprement » les tracés précédents, - modification du statut de l'erreur, possibilité de faire des essais/erreurs, - déplacement d'objets avec conservation des propriétés géométriques. <p><i>De nombreuses ressources sont disponibles : activités, simulations, exercices, leçons et jeux gratuits pour les mathématiques et les sciences.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder aux tutoriels du site - Se former de manière approfondie à l'utilisation de - GeoGebra - Consulter les ressources pour la classe - Télécharger les applications
<p>NetEduc Cloud</p> 	<p>Télécharger des ressources ou créer des parcours d'apprentissage pour ses élèves sur cette banque de ressources numériques pour l'école.</p> <p><i>1100 ressources granulaires permettent de travailler les six compétences majeures des mathématiques : chercher, modéliser, représenter, calculer, raisonner et communiquer. Ces ressources sont utilisables en ligne et téléchargeables.</i></p> <p><i>La démarche pédagogique adoptée privilégie l'activité mathématique des élèves : ils peuvent investir connaissances et raisonnements, manipuler, se livrer à des essais, effacer pour recommencer.</i></p> <p><i>Des services de création et gestion de parcours pédagogiques (classiques ou interactifs) personnels, directement interfacés avec les contenus, prennent en charge les affectations individuelles aux élèves, et le suivi des résultats.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consulter le document de présentation - Consulter le document d'accompagnement pédagogique

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Anglais ▲		
<p>Portail Langues</p> 	<p>Mettre à disposition des activités sous forme de défis en anglais. [NOUVEAUTÉ]</p> <p><i>Le principe de ces défis proposés par l'académie de Versailles est d'aborder l'anglais de manière ludique, innovante et dans une démarche de projet, avec un objectif de production orale : des retours réguliers vers l'enseignant au format numérique sont proposés tout au long de la réalisation.</i></p> <p><i>Chaque activité est pensée pour l'enfant, mais aussi dans une volonté d'intégrer l'ensemble de sa famille, pour cuisiner, fabriquer un objet, bouger, découvrir, jouer, chanter en anglais.</i></p> <p><i>Chaque défi peut être réalisé sur une semaine, sur des temps de travail quotidiens de 20 minutes environ, avec en perspective, selon les défis, le retour en classe à la fin de la période de confinement.</i></p>	<p>Découvrir des outils pour enregistrer sa voix en ligne ou réaliser des capsules vidéos</p>
<p>Audio Lingua</p> 	<p>Mettre à disposition des fichiers sonores.</p> <p><i>Audio-Lingua propose des enregistrements mp3 en plusieurs langues. Choisissez ci-dessous la langue que vous voulez écouter ou utilisez le moteur de recherche à droite.</i></p>	

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>Learn English Kids</p> 	<p>Mettre à disposition des activités variées pour consolider les compétences langagières.</p> <p><i>Learn English Kids, conçu par le British Council, permet aux élèves de pratiquer l'anglais de manière ludique, d'enrichir leur vocabulaire et d'améliorer leur compréhension écrite et leur expression orale.</i></p> <p><i>Les activités sont classées en cinq catégories : Listen and watch, Read and write, Speak and play, Grammar and vocabulary, Fun and games, Print and make.</i></p> <p><i>La partie destinée aux parents leur propose des conseils et des ressources spécifiques.</i></p>	<p>Consulter la FAQ du site</p>
<p>I Love English School Numérique</p> 	<p>Mettre à disposition des parcours d'apprentissage.</p> <p><i>Sur cette banque de ressources numériques pour l'école, l'enseignant a la possibilité d'utiliser des parcours clés en main ou de créer ses propres parcours.</i></p> <p><i>Les trois parcours clés en main adoptent une structure en spirale avec des apprentissages progressifs et structurés. Les mêmes thématiques sont approfondies d'une année sur l'autre, avec un enrichissement du lexique et des structures langagières.</i></p> <p><i>En choisissant de créer ses parcours, l'enseignant dispose de centaines d'activités didactisées, toutes personnalisables, qui s'adaptent au rythme de chacun. Il peut adresser ces nouveaux parcours à un élève, un groupe ou une classe entière et faire un suivi individualisé grâce au retour sur les activités et les évaluations.</i></p>	<p>Découvrir le fonctionnement</p>

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Éducation musicale ▲		
<p>Musique Prim</p> 	<p>Mettre à disposition des œuvres musicales et des ressources associées en utilisant le site du Réseau Canopé.</p> <p><i>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.</i></p> <p><i>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. Elle a pour objectif de leur permettre de mettre en place des activités chorales en s'appuyant sur les enregistrements, les bandes orchestres, les partitions et les fiches pédagogiques mises à leur disposition.</i></p>	<p>Consulter une plaquette de présentation</p>
Histoire des arts ▲		
<p>Images d'art</p> 	<p>Donner accès aux œuvres des musées français.</p> <p><i>Ce site proposé par la Réunion des musées nationaux propose de découvrir, de collectionner et de partager des photographies de plus de 500 000 œuvres présentées dans les musées français.</i></p> <p><i>Après s'être inscrit, l'enseignant peut conserver ses images dans des albums personnalisés, les partager par courriel ou les intégrer dans un site.</i></p>	<p>S'inscrire sur le site</p>

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Histoire et géographie ▲		
<p style="text-align: center;"><u>Lumni</u></p> 	<p>Permettre de consulter du contenu illustrant des faits historiques ou des connaissances géographiques.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Les Odysées</u></p> 	<p>Proposer d'écouter des podcasts pour découvrir de grandes figures de l'histoire. [NOUVEAUTÉ]</p> <p><i>France Inter invite les enfants de 7 à 12 ans à se plonger dans les aventures des grandes figures de l'histoire.</i></p> <p><i>Au travers des épisodes écrits par Laure Grandbesançon, ils pourront vivre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - la légende du roi Arthur, - la découverte de l'Amérique, - l'énigme de l'homme au masque de fer, - la Révolution française, - la chute du dernier empereur chinois, - les fouilles de la vallée des rois en Égypte, - la folle aventure d'Ernest Shackleton à la découverte de l'Antarctique, - le combat de Martin Luther King, - la mission Apollo 11, <p><i>et bien d'autres faits marquants.</i></p>	

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
<p>GeoGuessr</p> 	<p>Proposer de relever le défi de localiser un endroit sur une carte du monde à partir d'images.</p> <p><i>Ce jeu en ligne étonnant basé sur Google Maps plonge les participants dans un lieu inconnu dans lequel ils doivent prélever des indices leur permettant de le localiser le plus précisément possible.</i></p>	
<p>Digithèque</p> 	<p>Télécharger des ressources (textes, images, etc) ou créer des parcours d'apprentissage pour ses élèves sur cette banque de ressources numériques pour l'école.</p> <p><i>Après inscription, l'enseignant a la possibilité de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - créer une classe ou des groupes, - rechercher une ressource, - créer ou modifier une séance, - créer des parcours personnalisés, - suivre les résultats des élèves. <p><i>L'élève peut suivre sur une tablette ou un ordinateur le programme collectif de la classe ou le programme personnalisé proposé par l'enseignant sous forme de parcours appelés «séances».</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consulter l'article du blog « Faites classe à distance avec la Digithèque - Accéder aux tutoriels disponibles sur le blog - Créer son compte enseignant - S'inscrire au parcours M@gistère réalisé par l'académie de Nice

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Sciences et technologie ▲		
<p>EduMedia</p> 	<p>Mettre à disposition des vidéos commentées, des animations interactives ou encore des quiz pour apprendre en sciences et technologie.</p> <p><i>Dans le cadre de la continuité, utiliser l'identifiant « covid19 » et le mot de passe « edumedia ».</i></p>	<p>Consulter la liste des ressources, les tutoriels vidéos et les documents d'accompagnement</p>
<p>Fondation La Main à la pâte</p> 	<p>Mettre à disposition de nombreuses ressources (animations multimédias et vidéos) et activités sur des thématiques scientifiques.</p> <p><i>La Fondation La main à la pâte, dans le cadre de la continuité pédagogique et avec le soutien de l'Académie des Sciences, proposera semaine après semaine des pistes d'activités pour que les professeurs (et éventuellement les parents) puissent faire travailler les élèves sur des thématiques scientifiques dans le cadre de la continuité pédagogique.</i></p>	<p>Découvrir la mission et les actions de la Fondation La Main à la pâte</p>
<p>Cité des sciences Juniors</p> 	<p>Mettre à disposition des activités dédiées aux sciences.</p> <p><i>Le site Juniors de la Cité des sciences propose une palette d'activités en ligne pour les 9 – 14 ans avec des jeux, des manips, des expériences interactives et des vidéos. Toutes ces activités, particulièrement bien conçues, sont entièrement gratuites pour les juniors.</i></p> <p><i>Quelques exemples : De simples machines, Tranches de vie au Moyen-Age, Le Froid c'est chaud ?, Sur les pas de Darwin aux Galápagos.</i></p>	<p>Retrouver toutes les ressources disponibles sur le site</p>

Ressources	Descriptions	Pour aller plus loin
Éducation aux médias et à l'information ▲		
<p>Arte Journal Junior</p> 	<p>Permettre de visionner des émissions consacrées à l'actualité.</p>	
<p>France Info Junior</p> 	<p>Permettre d'écouter des podcasts consacrés à l'actualité.</p>	
<p>1 jour 1 actu</p> 	<p>Permettre de lire un nouveau magazine chaque semaine.</p>	
<p>Les reporters du monde</p> 	<p>Permettre d'apprendre à produire des articles et des journaux en ligne, en respectant une méthodologie de « vrais reporters ».</p>	<p>Visionner une vidéo illustrant l'usage</p>