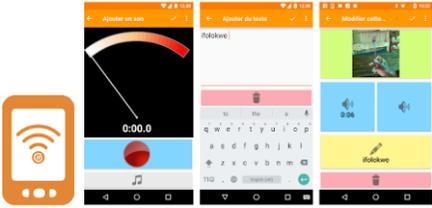
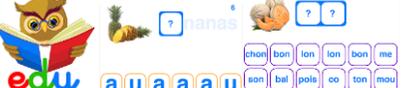


Applications numériques

Applications	Cycles	Description
<p>Blackboard</p> 	Tous les cycles	<p>Un simple tableau noir avec des options avancées. Permet de dessiner, écrire avec différentes couleurs Permet également de rejouer ce que vous avez déjà produit</p> <p>Activités possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> -entraînement pour l'écriture -vérification des ductus des lettres ou mots écrits avec la fonction "rejouer »
<p>Calcul@Tice</p> 	C2-C3	<p>Calculatice est une application ludique contenant des jeux mathématiques conçus pour des élèves de 6 à 12 ans. Les enfants progressent en mathématiques avec plaisir et s'entraînent au calcul mental. Les exercices mathématiques inclus dans calculatice sont adaptés à l'école élémentaire ainsi qu'au collège (6ème).</p>
<p>Défitables</p> 	C2-C3	<p>Défi Tables comporte deux modes de jeu :</p> <p>I. MODE SOLO</p> <p>Trois exercices sont disponibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entraînement classique - Nombre cible - Dominos de Tables <p>Chaque exercice est paramétrable (choix des tables, du type de calculs, et, selon, du délai de réponse ou du niveau de difficulté.</p> <p>A la fin de chaque exercice, un bilan est affiché (score seul ou score et note sur les tables, indépendamment de la vitesse de réponse).</p> <p>Selon les scores obtenus, des badges peuvent être débloqués, pour encourager les progrès et motiver le joueur...</p>

		<p>II. MODE DÉFI</p> <p>Trois exercices sont disponibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mode Défi - Mode Duel - Lost In Space <p>Les exercices se réalisent à deux, en mode partagé, sous forme de défi : pour gagner contre son adversaire, il faut répondre plus rapidement (et plus juste !) que lui. A la fin de l'exercice, un bilan des réponses données, avec correction si nécessaire, est affiché.</p> <p>UTILISATIONS POSSIBLES :</p> <p>Défi Tables peut être utilisé pendant une séance de cours, en tant qu'outil d'entraînement permettant la différenciation du travail effectué.</p> <p>Défi Tables peut également être utilisé en Accompagnement Personnalisé de différentes façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comme outil d'entraînement, de confortement/renforcement des acquis, permettant la différenciation du travail effectué (tables utilisées, délai de réponse, calculs directs ou à trou, etc.) ; - Comme outil de "compétition" pour se mesurer à un autre élève, par le biais des modes Défi et Duel : championnat avec huitièmes de finale, quarts de finale, etc, avec le groupe entier, ou par poule selon les niveaux, avec par exemple un affichage du classement de la semaine dans la salle.
<p>Come phone story maker</p> 	<p>Tous les cycles</p>	<p>Permet de créer des récits multimédia, en combinant des photos, de l'audio et du texte, de façon à raconter facilement des histoires numériques.</p> <p>La simplicité de l'interface vous permet de créer vos propres diaporamas pour lire la narration en local ; exporter sous format vidéo ; envoyer directement sur YouTube ou enregistrer</p> <p>Activités possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Imagier sonore numérique -raconter une histoire à partir des illustrations
<p>Edusylabique</p> 	<p>GS-C2</p>	<p>A travers des niveaux progressifs et structurés, l'enfant assimile les sons, puis les syllabes, puis leur assemblage</p>

<p>EtiGliss</p> 	<p>Tous les cycles</p>	<p>EtiGliss est une application pour tablette spécifiquement conçue pour répondre aux besoins de tous les enseignants du fondamental dont le travail se base sur une gestion d'étiquettes aussi nombreuses que diversifiées. L'outil peut aussi prononcer les textes des étiquettes et se trouve ainsi particulièrement bien adapté à l'apprentissage de la lecture en français mais aussi à l'apprentissage des langues étrangères.</p> <p>EtiGliss se compose de deux parties complémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cette application, utilisable sur tablettes numériques Android. Son interface simplifiée permet à l'enfant de sélectionner l'exercice à charger puis d'exécuter les consignes demandées. Si l'enseignant l'a prévu, il peut écouter les textes associés aux étiquettes. Son exercice terminé, il peut imprimer sa production ou la partager vers Dropbox, Drive, Evernote ou d'autres applications. La plupart des exercices peuvent même être directement vérifiés par la tablette. - le site internet compagnon "Eti-Education.net" où l'enseignant construira et classera très facilement ses propres exercices utilisant des étiquettes. Plus de 25 exercices types sont livrés avec l'application mais ne sont donc que des exemples que VOUS pourrez remplacer par VOS propres exercices. <p>EtiGliss est particulièrement adapté pour les élèves des classes de 3ème maternelles ou du premier cycle primaire (CP, CE1) mais trouvera aussi de nombreuses applications dans les autres classes, en particulier pour les activités d'éveil (histoire, géographie, sciences) et de langues étrangères.</p> <p>EtiGliss permet ainsi de créer de nombreux types d'exercices différents et notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer un mot avec son image correspondante; - Classement (de mots, de portions de phrase ou d'images) dans une grille de 2 à 6 zones; - Classement dans un tableau à double entrée de 2x2 jusque 6x6 lignes et colonnes; - Classement sur une ligne du temps qui peut être horizontale ou verticale; - Positionner des mots ou des imagettes sur une image de fond (par exemple sur une carte muette); - Mise en ordre des mots ou des portions de phrase d'un texte; - Compléter un texte lacunaire par des mots ou des parties de mots; - Répondre à des questionnaires (quiz) présentés sur 1 à 4 colonnes et formés de questions textuelles ou de calculs; - Créer des jeux ou des activités diverses (par exemple compter avec des pièces de monnaie). <p>Pour une utilisation en classe, l'usage de tablettes 10" (ou 7") est recommandé mais vous pouvez déjà tester cette application avec votre smartphone avec Android 3.0 ou supérieur.</p>
---	------------------------	--

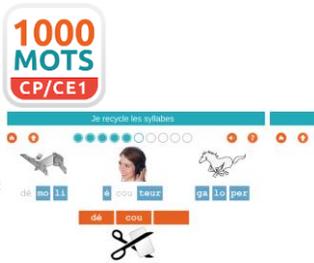
<p>Etimémo</p> 	<p>Tous les cycles</p>	<p>EtiMemo est une application éducative visant à faciliter la mémorisation et le contrôle des connaissances au niveau de l'école primaire et secondaire. Le principe de base est celui des "flashcards" combiné à celui d'un boîtier de vote pour en faciliter l'usage en classe.</p> <p>Des exemples illustratifs de contenus sont disponibles via la "classe démo" installées dès le chargement de l'application. Ils peuvent être complétés via les "classes publiques" qui proposent notamment des fiches d'apprentissage pour les verbes irréguliers anglais, diverses formules mathématiques et trigonométriques, la liste des départements et préfectures, etc.</p> <p>EtiMemo ne prend toutefois sa pleine mesure que lorsque le professeur ou le parent, voire l'élève, crée ses propres paquets de fiches d'apprentissage via l'interface web du site www.eti-education.net. L'utilisation de cette interface est totalement gratuite. Les paquets de fiches ainsi créés sont alors rassemblés dans une "classe privée" et sont immédiatement utilisables sur toutes les tablettes et smartphones qui auront été configurés pour accéder à cette classe privée.</p> <p>L'interface de l'appli Android a été simplifiée au maximum pour en faciliter l'usage. Il suffit de sélectionner la classe puis le paquet de fiches à étudier. Selon le mode de travail choisi, l'élève doit alors soit taper la réponse, soit sélectionner l'une des réponses proposées, soit peut simplement la vérifier mentalement en pressant le bouton "Voir la solution". Il lui appartient alors de valider sa performance de mémorisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bouton orange s'il ne connaissait pas la solution, - bouton vert ou bleu s'il la possédait. <p>Les fiches non connues ou même connues sont périodiquement proposées selon une probabilité qui peut être ajustée via les paramètres de l'application. Le bouton bleu, s'il est proposé, permet d'écarter définitivement une fiche qui est parfaitement connue.</p> <p>La seconde facette essentielle de l'application est l'utilisation en boîtier de vote qui permet au professeur de préparer une série de questions soit ouvertes, soit à choix multiples, qui pourront être soumises à toute la classe, compilées ensemble lorsque le professeur clôturera le test, puis examinées avec les élèves en mettant en évidence la fréquence des réponses fournies.</p> <p>EtiMemo est ainsi à la fois le compagnon de l'apprentissage mais aussi de la validation des connaissances acquises.</p>
--	------------------------	---

<p>Luditab Repérage</p> 	<p>C1</p>	<p>5 activités pour aborder les 1ères notions de repérage spatial : dessus/dessous, devant/derrière.</p> <p>Les consignes orales facilitent l'autonomie des enfants. Un environnement clair et intuitif. Les consignes peuvent être réécoutées à tout moment.</p> <p>Activités proposées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Le lexique : écouter le nom de ce qui est représenté sur les jetons. 2 - Le LudiTab : réaliser l'activité du LuditTab. 3 - Les intrus : observer et retrouver tous les intrus. 4 - Recherche et trouve : sélectionner les éléments demandés. 5 - Les suites : poursuivre des rythmes de 2 ou 3 éléments.
<p>Luditab Formes</p> 	<p>C1</p>	<p>5 activités pour reconnaître 4 formes géométriques simples sous différentes représentations : au trait, pleines, évidées et en volume.</p> <p>Les consignes orales facilitent l'autonomie des enfants. Un environnement clair et intuitif. Les consignes peuvent être réécoutées à tout moment.</p> <p>Activités proposées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Le lexique : écouter le nom de ce qui est représenté sur les jetons. 2 - Le LudiTab : réaliser l'activité du LuditTab. 3 - Les intrus : observer et retrouver tous les intrus. 4 - Recherche et trouve : sélectionner les éléments demandés. 5 - Les suites : poursuivre des rythmes de 2 ou 3 éléments.
<p>Luditab numération</p> 	<p>C1</p>	<p>Activités pour dénombrer jusqu'à 5 avec différentes représentations : collections, constellations, cubes à compter, doigts de la main et écriture chiffrée.</p> <p>Les consignes orales facilitent l'autonomie des enfants. Un environnement clair et intuitif. Les consignes peuvent être réécoutées à tout moment.</p> <p>Activités proposées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Le lexique : écouter le nom de ce qui est représenté sur les jetons.

		<p>2 - Le LudiTab : réaliser l'activité du LuditTab. 3 - Les intrus : observer et retrouver tous les intrus. 4 - Recherche et trouve : sélectionner les éléments demandés. 5 - Les suites : poursuivre des rythmes de 2 ou 3 éléments.</p>
<p>Luditab Tailles</p> 	C1	<p>5 activités, sur le thème du célèbre conte Boucle d'Or et les 3 Ours, pour différencier, comparer et jouer autour de 3 tailles.</p> <p>Les consignes orales facilitent l'autonomie des enfants. Un environnement clair et intuitif. Les consignes peuvent être réécoutées à tout moment.</p> <p>Activités proposées :</p> <p>1 - Le lexique : écouter le nom de ce qui est représenté sur les jetons. 2 - Le LudiTab : réaliser l'activité du LuditTab. 3 - Les intrus : observer et retrouver tous les intrus. 4 - Recherche et trouve : sélectionner les éléments demandés. 5 - Les suites : poursuivre des rythmes de 2 ou 3 éléments.</p>
<p>Maxiloto Aliments</p> 	C1	<p>5 activités pour reconnaître, observer, enrichir le lexique et jouer sur le thème des aliments et des catégories alimentaires.</p> <p>Les consignes orales facilitent l'autonomie des enfants. Un environnement clair et intuitif. Les consignes peuvent être réécoutées à tout moment.</p> <p>Activités proposées :</p> <p>1 - Le lexique : écouter le nom de ce qui est représenté sur les jetons. 2 - Le loto : réaliser l'activité du Maxiloto. 3 - Les silhouettes : retrouver et identifier qui se cache sous la silhouette. 4 - Le memory : retrouver toutes les paires. 5 - Qui suis-je ? : écouter les indices et sélectionner les bons jetons pour trouver la solution de l'énigme.</p>

<p>Maxiloto Animaux</p> 	<p>C1</p>	<p>5 activités pour reconnaître, observer, enrichir le lexique et jouer sur le thème des animaux.</p> <p>Les consignes orales facilitent l'autonomie des enfants. Un environnement clair et intuitif. Les consignes peuvent être réécoutées à tout moment.</p> <p>Activités proposées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Le lexique : écouter le nom de ce qui est représenté sur les jetons. 2 - Le loto : réaliser l'activité du Maxiloto. 3 - Les silhouettes : retrouver et identifier qui se cache sous la silhouette. 4 - Le memory : retrouver toutes les paires. 5 - Qui suis-je ? : écouter les indices et sélectionner les bons jetons pour trouver la solution de l'énigme.
<p>Maxiloto Vie quotidienne</p> 	<p>C1</p>	<p>5 activités pour reconnaître, observer, enrichir le lexique et jouer sur le thème des objets de la vie quotidienne.</p> <p>Les consignes orales facilitent l'autonomie des enfants. Un environnement clair et intuitif. Les consignes peuvent être réécoutées à tout moment.</p> <p>Activités proposées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Le lexique : écouter le nom de ce qui est représenté sur les jetons. 2 - Le loto : réaliser l'activité du Maxiloto. 3 - Les silhouettes : retrouver et identifier qui se cache sous la silhouette. 4 - Le memory : retrouver toutes les paires. 5 - Qui suis-je ? : écouter les indices et sélectionner les bons jetons pour trouver la solution de l'énigme.
<p>1,2,3 Calcul</p>  <p>1,2,3 Calcul RUE DES ECOLES</p>	<p>C1C2</p>	<p>Un outil pédagogique unique, s'appuyant sur la reconnaissance vocale et d'écriture Trois modules d'apprentissage pour appréhender les différents aspects des nombres et du calcul</p> <p>Quatre niveaux de jeu, de la grande section au CE1 Une interface dédiée pour suivre les progrès de chaque enfant</p> <p>Présentation :</p> <p>Les dernières recherches sur le développement de l'enfant et ses premiers apprentissages</p>

	<p>montrent que pour apprendre à calculer, il est indispensable de manipuler et d'appréhender les nombres grâce à des représentations variées (objets, constellations de doigts, chiffres, etc.). En valorisant la comparaison de quantités et la décomposition des nombres par l'intermédiaire de manipulations ludiques, l'application 123 calcul permet aux plus petits d'expérimenter de nombreuses situations pour apprendre à calculer en s'amusant.</p> <p>S'appuyant sur des techniques innovantes, 123 calcul est un outil pédagogique unique. Grâce au glisser-déposer et à la reconnaissance vocale et d'écriture, l'enfant peut manipuler les nombres, les décomposer et les recomposer pour expérimenter et trouver progressivement les solutions des problèmes qui lui sont posés. Pour favoriser la mémorisation des représentations orales et écrites des nombres, il est également invité à prononcer et écrire les résultats de ses manipulations, sans oublier de participer à la récitation de différentes suites numériques.</p> <p>Les trois modules de l'application permettent à l'enfant de progresser parallèlement dans les trois grands domaines d'apprentissage du calcul valorisés dans le nouveau programme 2016 de la maternelle : la résolution de problèmes, la découverte des propriétés des nombres et la mémorisation de leurs systèmes de représentation.</p> <p>Chaque module est ainsi composé de trois exercices permettant de progresser, grâce à des niveaux allant de la grande section au CE1, dans l'acquisition des compétences suivantes :</p> <p>Module 1 – Je joue avec les nombres Le jeu de cartes : dénombrer une collection. Qui en a le plus ? : comparer des collections du point de vue de la quantité. Le parking : comparer des collections terme à terme en les mémorisant.</p> <p>Module 2 – Je découvre les propriétés des nombres La maison du nombre : reconnaître l'invariance du nombre d'objets d'une collection si la taille, la nature et la disposition des objets sont modifiées. Les crayons : décomposer et recomposer les nombres additivement. Les barres d'addition : décomposer et recomposer les nombres additivement, avec aide.</p> <p>Module 3 – Je découvre les représentations des nombres J'écris les nombres : savoir écrire les chiffres et les nombres. Les animaux : connaître les comptines numériques. Le loto : changer de registres et de représentations.</p> <p>Quand il a acquis les compétences attendues dans son niveau, l'enfant est récompensé par des médailles, pour l'inciter à expérimenter encore et encore et lui donner le plaisir des nombres.</p>
--	--

<p>1000 mots</p> 		<p>Permet aux enfants de cours préparatoire de manipuler à loisir syllabes ou phonèmes afin d'être capable de décoder la plupart des mots.</p> <p>Au CP, 46 phonèmes ou graphèmes du français sont abordés</p> <p>Les exercices de décomposition et recombinaison syllabique puis phonémique constituent un entraînement à la lecture et à l'écriture orthographique correcte des mots : un même son peut avoir différentes graphies (o/au/eau), une même graphie peut se prononcer différemment (c=[s], c=[k]), certaines associations doivent être connues (tr). Les 29 principales difficultés sont abordées au CE1 : différenciations (pr/br), inversions (ar), sons complexes (ié), règles implicites (m devant m, b, p).</p> <p>Une même tablette permet d'inscrire trois utilisateurs.</p>
<p>Dire, lire, écrire</p> 	<p>C2</p>	<p>Familiarise les enfants à l'identification des différents sons de la langue française tandis qu'ils apprennent à écrire les lettres et les combinaisons de lettres qui les produisent afin de décoder et composer des mots entiers. Dire, lire, écrire les invite également à fréquenter les mots dans le contexte de la phrase pour favoriser la compréhension et la mémorisation, enrichir leur vocabulaire et les initier au plaisir des mots.</p> <p>Dans toutes les activités proposées, trois niveaux permettent aux enfants de 2 à 7 ans de découvrir des mots de plus en plus compliqués, leurs différentes écritures et leur découpage. Des jeux, des comptines et des histoires enrichissent leur univers pour les inciter à dire, lire, écrire encore et encore !</p> <p>Apprendre un nouveau mot *</p> <p>Après avoir nommé le mot, l'enfant découvre, reconnaît et reproduit ses lettres et ses syllabes avant de les combiner à l'aide d'un clavier de sons inspiré de la méthode de Maria Montessori. Il l'écrit ensuite seul et est invité à l'identifier dans une phrase, puis dans un court texte.</p> <p>* Voir ton répertoire *</p> <p>Pour apprendre à maîtriser l'ordre alphabétique, l'enfant peut retrouver chaque mot étudié dans son répertoire avec sa prononciation, sa définition et tous les exercices et textes associés.</p> <p>* T'entraîner à écrire *</p> <p>Dans cet atelier d'écriture, l'enfant peut s'entraîner à écrire les lettres en écriture majuscule ou minuscule et script ou cursive.</p> <p>* Jouer *</p> <p>Avec les jeux, l'enfant s'exerce à identifier les sons présents dans les mots, différencier des mots dont les sons se ressemblent (« poule » et « boule » par exemple), composer des mots ou encore les ranger dans des catégories.</p>

<p>FA SYLLABE</p> 	<p>Cycle2</p>	<p>La description de Lecture des syllabes - FREE</p> <p>FaSyllabe est une application qui permet de manipuler, d'associer et de jouer avec les syllabes. Dans chaque monde, l'enfant manipule une nouvelle série de 20 mots de deux syllabes orales. La difficulté est progressive, d'abord, il se familiarise avec les mots-cibles puis, au fil des activités, il entend, lit et combine une quarantaine de syllabes différentes pouvant créer jusqu'à 400 mots différents. L'enfant dispose de nombreuses aides audio et visuelles pour lui permettre de lire les syllabes.</p> <p>Les activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et s'approprier les 20 mots-cibles du monde à l'aide de plusieurs activités comme l'écoute et la lecture des mots, le jeu du memory ou la fabrication de nouveaux mots en associant le début d'un mot et la fin d'un autre (combinatoire) requin et bateau donne re-teau par exemple. - Compléter des mots en retrouvant une seule ou les deux syllabes manquantes. - Ecouter et reconnaître des syllabes lors d'une activité de loto. - Ecrire et composer des mots à l'aide des syllabes à disposition tout en étant capable d'éliminer celles inutiles. <p>Les Fonctionnalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation tactile ou clavier-souris simple et adapté aux enfants - Des décors ludiques et attachants - Des jeux sonorisés et animés - Un professeur virtuel énonçant chaque consigne à l'oral
<p>Pixart Vidéo</p> 	<p>Cycle 1,2,3</p>	<p>L'éditeur vidéo PixArt, il permet de couper, rogner et diviser une longue vidéo en courts clips vidéo. Vous pouvez facilement ajouter de la musique à une vidéo, ajouter du texte à une vidéo, retourner et faire pivoter une vidéo, fusionner une vidéo.</p>

