

# Des ressources numériques pour l'École pour préparer la rentrée scolaire 2016

*Rendez-vous de l'Orme 2016*

# PLAN NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

## BANQUE DE RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES



AVEC LE SOUTIEN DE :



**Des contenus et services associés couvrant les cycles 3 et 4 (du CM1 à la 3<sup>ème</sup>) dans 5 enseignements disciplinaires** : Français, Mathématiques, Histoire Géographie, Sciences, Langues vivantes étrangères (anglais, allemand, espagnol) **gratuitement mis à disposition pour l'ensemble des enseignants et des élèves des cycles 3 et 4 à partir de la rentrée 2016** (pour 3 années, avec reconduction possible).

**OBJECTIF** : **enrichir l'enseignement disciplinaire, le travail en équipe pédagogique et la réalisation de projets interdisciplinaires** dans le respect de l'acquisition des connaissances et des compétences définies dans les programmes.

**Pour les enseignants** : composer, compléter et enrichir les séquences de cours qu'ils mettent en œuvre avec les élèves et les activités qu'ils leur proposent (Phases de conception, réalisation, évaluation des apprentissages).

**Pour les élèves** : apprendre, se documenter, disposer de matériaux multimédia, s'entraîner et produire avec le numérique tout en développant des compétences et des connaissances numériques.

FRANÇAIS (CYCLE 3 - CM1 - 6ÈME) - ÉDITIONS BELIN, GUTENBERG TECHNOLOGY, EDUCATION & NUMÉRIQUE

FRANÇAIS (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - HACHETTE ÉDUCATION - KIOSQUE NUMÉRIQUE DE L'ÉDITION (KNE)

ANGLAIS (CYCLE 3 - CM1 - 6ÈME) - ÉDITIONS BAYARD, TRALALÈRE, EDUCLEVER

# PLAN NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

BANQUE DE RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES

AVEC LE SOUTIEN DE :



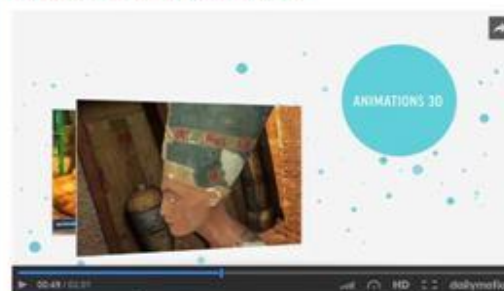
» L'école change avec le numérique »  
#EcoleNumerique



MATHÉMATIQUES (CYCLE 3 - CM1 - 6ÈME) - ITOP ÉDUCATION - CABRILLOG, ÉDUMÉDIA, ERDENET



HISTOIRE-GÉOGRAPHIE (CYCLE 3 - CM1 - 6ÈME) - ÉDITIONS BELIN, GUTENBERG TECHNOLOGY, EON REALITY, ECOLE & NUMÉRIQUE



HISTOIRE-GÉOGRAPHIE (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - ÉDITIONS BELIN, GUTENBERG TECHNOLOGY, WEEKISTO, EON REALITY, ECOLE & NUMÉRIQUE



MATHÉMATIQUES (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - ÉDITIONS HATIER - KNE, MASKOTT



SCIENCES (CYCLE 3 - CM1 - 6ÈME) - ÉDITIONS BELIN, GUTENBERG TECHNOLOGY, LA MAIN À LA PÂTE (LAMAP), ECOLE & NUMÉRIQUE



SCIENCES (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - MASKOTT, TWIG, SCHUCH PRODUCTIONS



ANGLAIS (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - ÉDITIONS NATHAN (GROUPE SEJER)



ALLEMAND (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - ÉDITIONS HATIER - KNE, MASKOTT



<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/brne/>

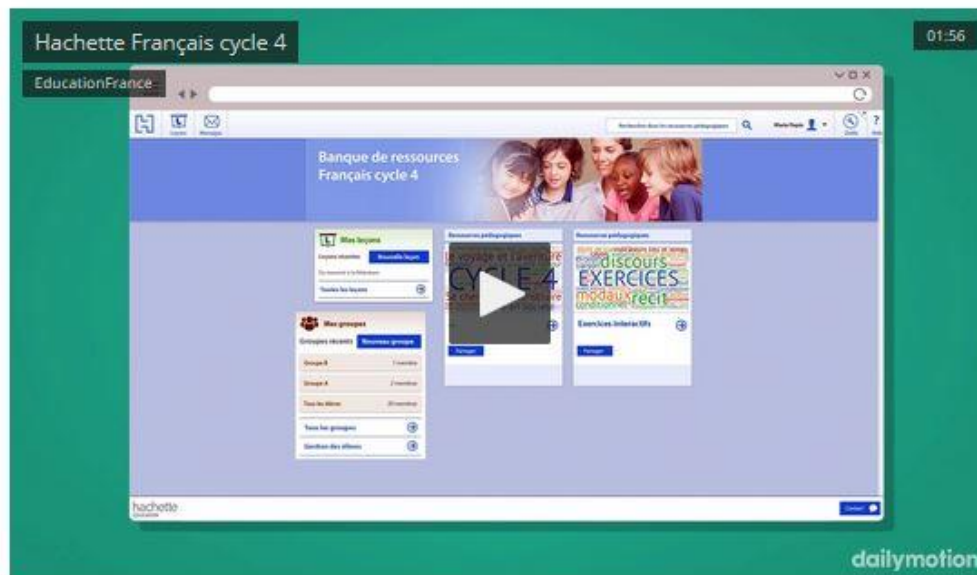
**FRANÇAIS (CYCLE 3 – CM1 – 6ÈME) – ÉDITIONS BELIN,  
GUTENBERG TECHNOLOGY, EDUCATION &  
NUMÉRIQUE**



Plus de 3 750 ressources granulaires accessibles en ligne et hors ligne, en téléchargement sur tout type de support, la Digithèque Français se présente comme une bibliothèque de ressources pédagogiques 100% didactisées prêtes-à-l'emploi, et comme un laboratoire de création de contenus éducatifs structurés permettant l'élaboration et l'enrichissement de ressources, la construction et l'agencement de séquences pédagogiques et de parcours. Elle est construite sur un principe de ressources granulaires simples ou complexes couvrant les 5 thèmes du programme : les enseignants ont donc toute liberté de sélectionner des ressources et laisser libre cours à leur créativité pédagogique. Elle leur permet aussi d'évaluer en temps réel les acquis de leurs élèves en référence aux connaissances et compétences attendues en fin de cycle, ou bien, de manière individualisée, de concevoir et de prescrire des parcours d'entraînement aux élèves en difficulté sur telle ou telle connaissance ou compétence (...)

<http://ecolenumérique.education.gouv.fr/brne/>

## FRANÇAIS (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - HACHETTE ÉDUCATION - KIOSQUE NUMÉRIQUE DE L'ÉDITION (KNE)



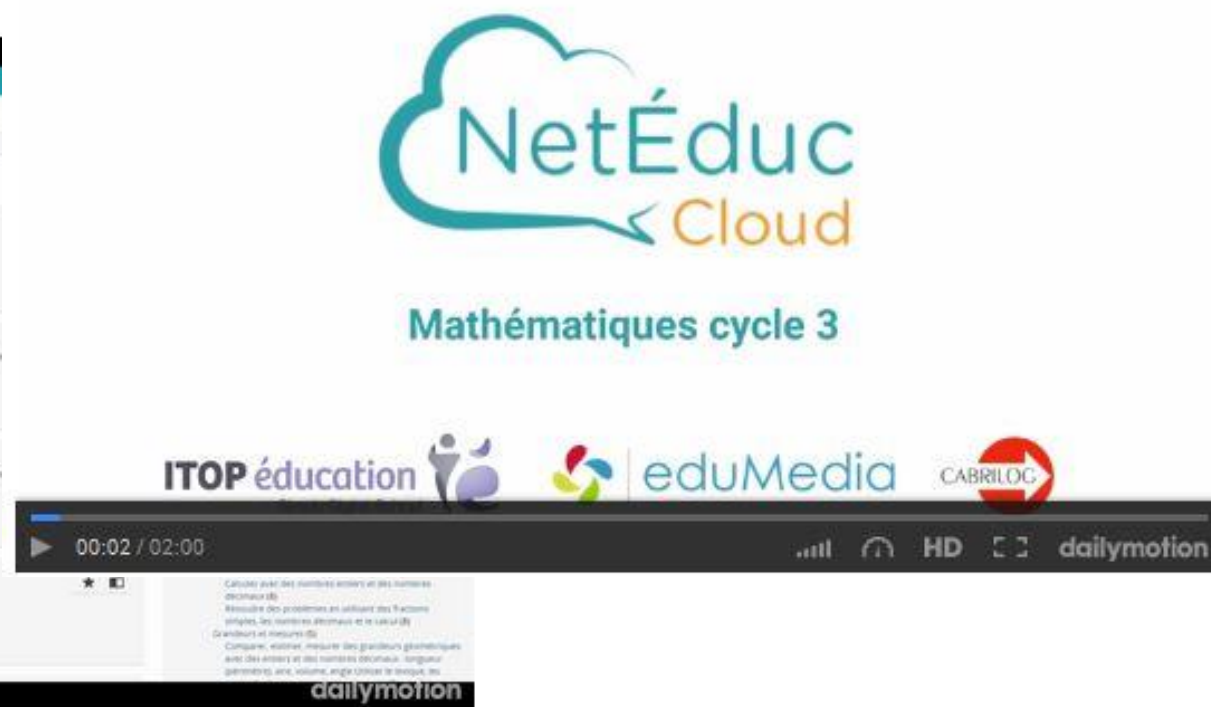
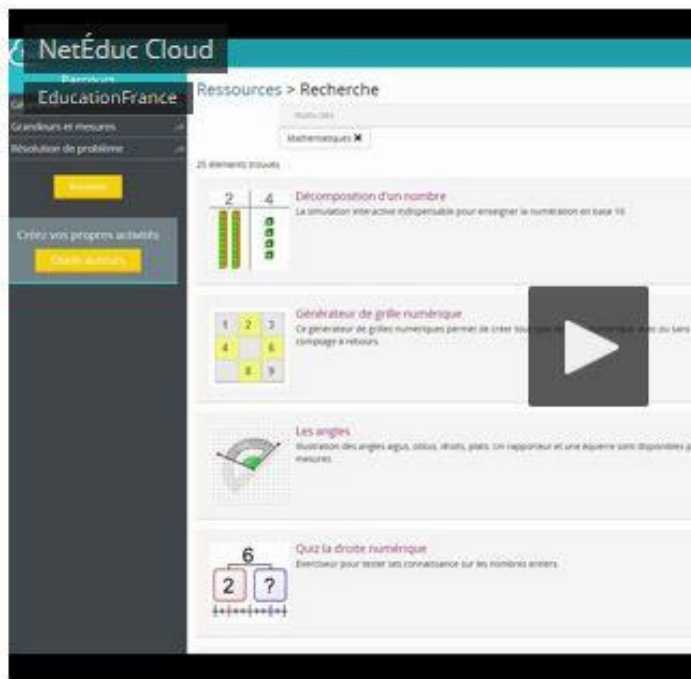
## FRANÇAIS (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - HACHETTE ÉDUCATION - KIOSQUE NUMÉRIQUE DE L'ÉDITION (KNE)



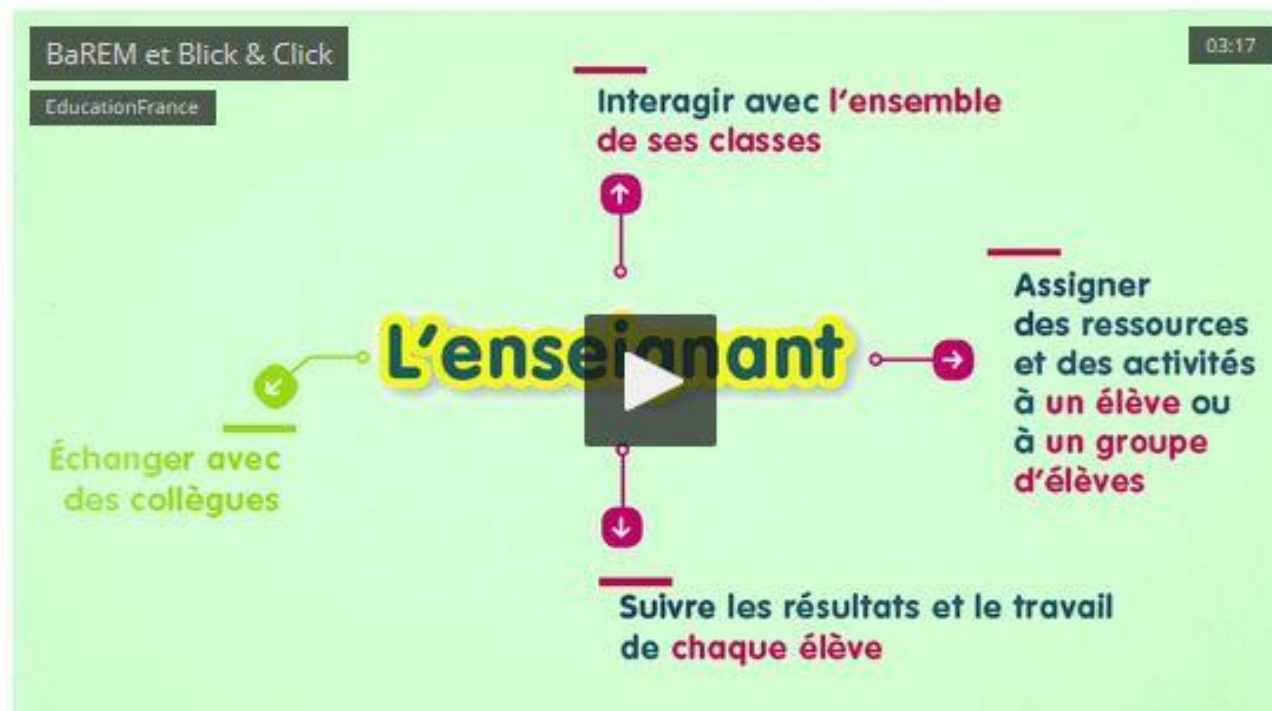
<http://ecolenumérique.education.gouv.fr/brne/>

## MATHÉMATIQUES (CYCLE 3 - CM1- 6ÈME) - ITOP ÉDUCATION - CABRILOG, ÉDUMÉDIA, ERDENET

## MATHÉMATIQUES (CYCLE 3 - CM1- 6ÈME) ÉDUCATION - CABRILOG, ÉDUMÉDIA, ERDENET



**MATHÉMATIQUES (CYCLE 4 – 5ÈME – 3ÈME) –  
ÉDITIONS HATIER – KNE, MASKOTT**



<http://ecolenumérique.education.gouv.fr/brne/>

ANGLAIS (CYCLE 3 - CM1- 6ÈME) - ÉDITIONS BAYARD,  
TRALALÈRE, EDUCLEVER

ANGLAIS (CYCLE 3 - CM1- 6ÈME) - ÉDITIONS BAYARD,  
TRALALÈRE, EDUCLEVER



<http://ecolenumérique.education.gouv.fr/brne/>

## ANGLAIS (CYCLE 4 - 5ÈME- 3ÈME) - ÉDITIONS NATHAN (GROUPE SEJER)



ANGLAIS (CYCLE 4 - 5ÈME- 3ÈME) - ÉDITIONS  
NATHAN (GROUPE SEJER)



ANGLAIS (CYCLE 4 - 5ÈME- 3ÈME) - ÉDITIONS  
NATHAN (GROUPE SEJER)

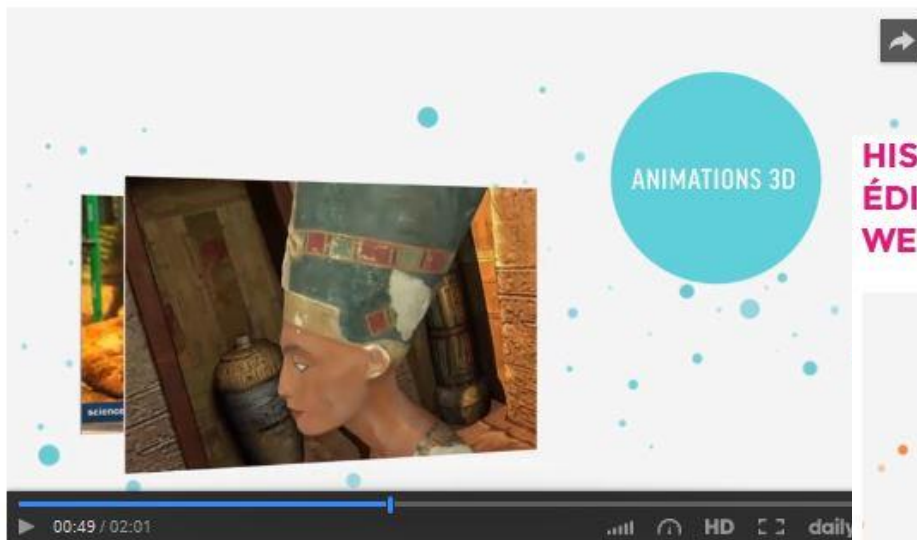


ANGLAIS (CYCLE 4 - 5ÈME- 3ÈME) - ÉDITIONS  
NATHAN (GROUPE SEJER)

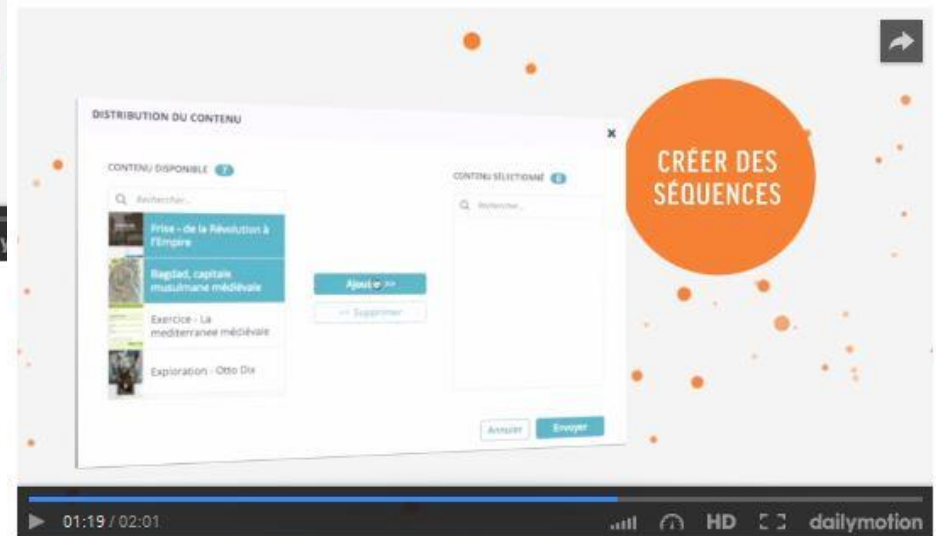


<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/brne/>

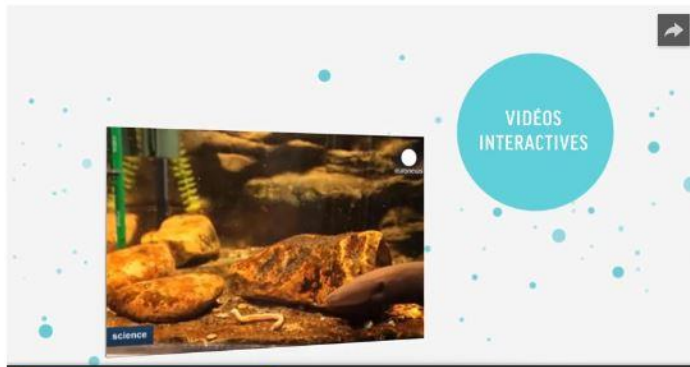
**HISTOIRE-GÉOGRAPHIE (CYCLE 3 - CM1- 6ÈME) -  
ÉDITIONS BELIN, GUTENBERG TECHNOLOGY, EON  
REALITY, ECOLE & NUMÉRIQUE**



**HISTOIRE-GÉOGRAPHIE (CYCLE 4- 5ÈME - 3ÈME) -  
ÉDITIONS BELIN, GUTENBERG TECHNOLOGY,  
WEEKISTO, EON REALITY, ECOLE & NUMÉRIQUE**



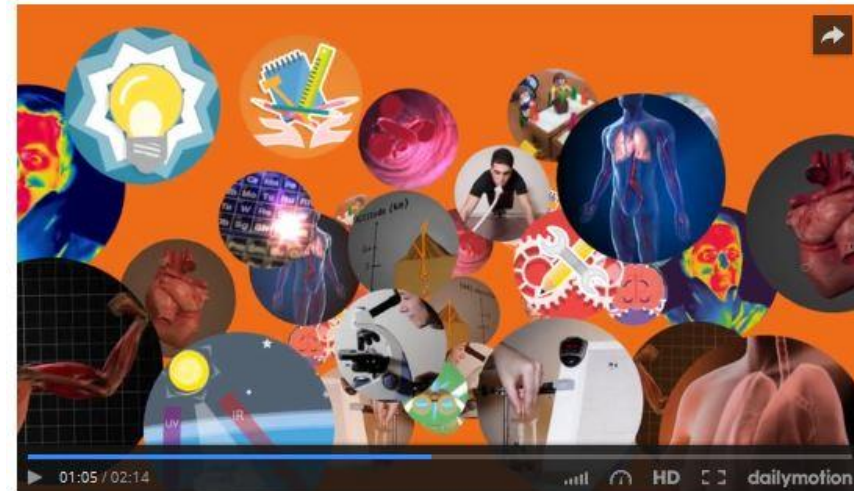
SCIENCES (CYCLE 3- CM1 - 6ÈME) - ÉDITIONS BELIN,  
GUTENBERG TECHNOLOGY, LA MAIN À LA PÂTE  
(LAMAP), ECOLE & NUMÉRIQUE



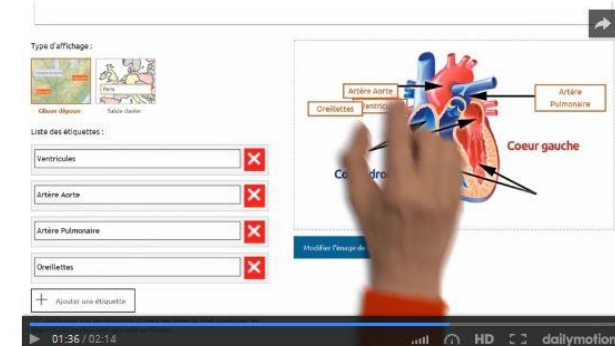
SCIENCES (CYCLE 3- CM1 - 6ÈME) - ÉDITIONS BELIN,  
GUTENBERG TECHNOLOGY, LA MAIN À LA PÂTE  
(LAMAP), ECOLE & NUMÉRIQUE



SCIENCES (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - MASKOTT,  
TWIG, SCHUCH PRODUCTIONS



SCIENCES (CYCLE 4 - 5ÈME - 3ÈME) - MASKOTT,  
TWIG, SCHUCH PRODUCTIONS



# éduthèque



[edutheque.fr](http://edutheque.fr)

# éduthèque

Connexion | Inscription



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

éduthèque

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES, CULTURELLES ET  
SCIENTIFIQUES, POUR LES ENSEIGNANTS

» L'école  
change avec  
le numérique »  
#EcoleNumerique



PRÉSENTATION

MODE D'EMPLOI ▾

THÉMATIQUES ▾

VIDÉOS



## Mon œil, web-série du Centre Pompidou - 1er degré

L'offre du Centre Pompidou évolue avec la mise en ligne hebdomadaire du programme « Mon œil » conçu pour les élèves du premier degré. Cette web-série aborde de manière ludique la création moderne et contemporaine.

En savoir plus

**Une offre structurée de ressources numériques de qualité** pour tous les enseignants (1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup> degré) et leurs élèves quel que soit le lieu où ils enseignent et où ils apprennent.

[edutheque.fr](http://edutheque.fr)



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

» L'école  
change avec  
le numérique »  
#EcoleNumerique

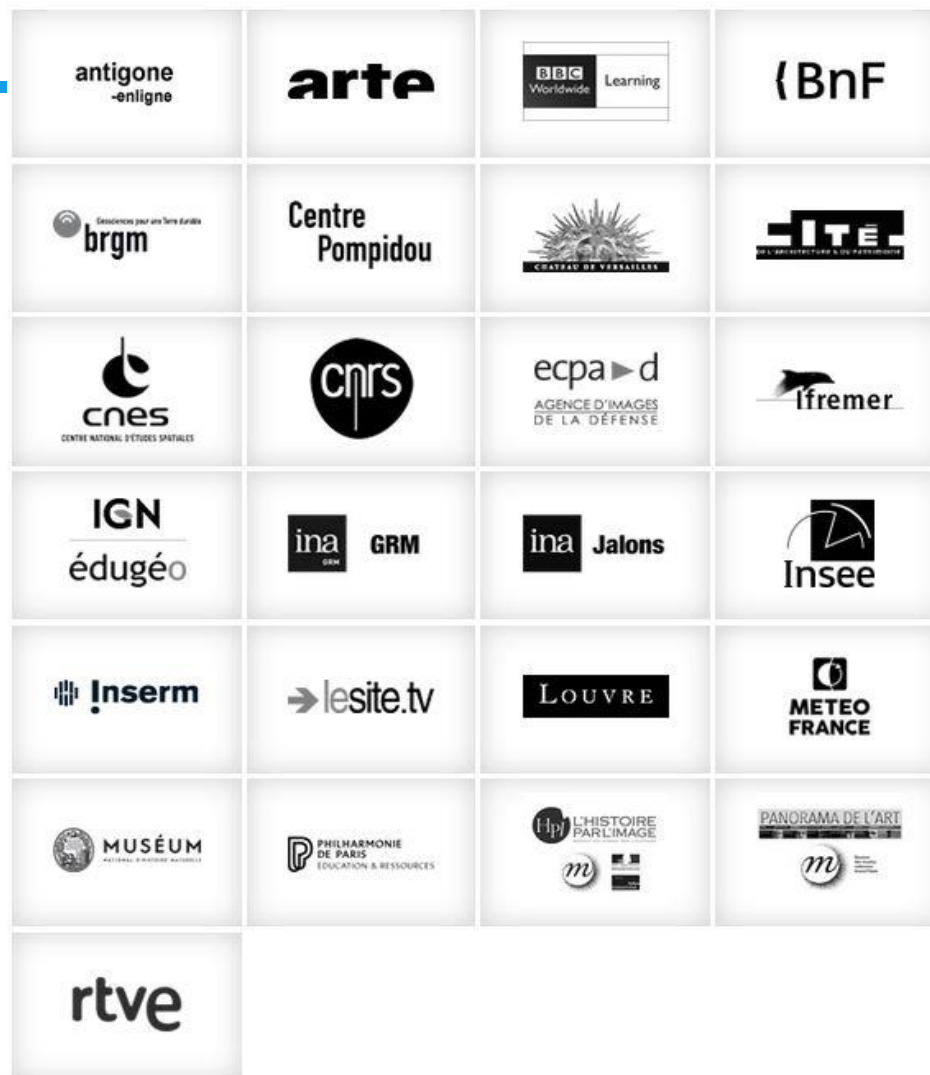
DNE

DES RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR LA RENTRÉE 2016

8 JUIN 2016

## PARTENAIRES

Accédez aux ressources de chaque partenaire :



## ACTUALITÉS

Actualité partenaire

20.05.2016

Bientôt une nouvelle interface pour Édugéo !



Actualité partenaire

18.05.2016

357 nouvelles images sur le site Rmn-Panorama de l'Art



Actualité partenaire

02.05.2016

L'offre du Site.tv de mai disponible sur Éduthèque



# ÉDUTHÈQUE POUR FACILITER LE TRAVAIL DES ENSEIGNANTS, LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES



## Des ressources numériques pour l'École

### Ni « Google », ni toutes les ressources des partenaires

- Des choix opérés par les partenaires avec l'aide du ministère en fonction des référentiels de l'éducation nationale, des ressources numériques pour l'École (RNE) = **une offre structurée**
- Des documents par champs disciplinaires et thématiques dans lesquels les partenaires sont indexés : arts et lettres, cultures et langues, sciences humaines et sociales, sciences et techniques
- Des images, des dossiers documentaires, des vidéos, des fichiers audio, des guides d'écoute, des animations, des services en ligne, des textes, des maquettes, des cartes, des fresques, des animations 3D...

Nouvelle vidéo : Éduthèque pour le Premier degré



## S'INSCRIRE



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

éduthèque

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES, CULTURELLES ET  
SCIENTIFIQUES, POUR LES ENSEIGNANTS

» L'école  
change avec  
le numérique »  
#EcoleNumerique



PRÉSENTATION

MODE D'EMPLOI ▼

THÉMATIQUES ▼

VIDÉOS



Accueil &gt; Inscription

## INSCRIPTION

Les champs marqués d'un \* sont obligatoires.

Adresse mél professionnelle académique (identifiant) \* :

Saisissez à nouveau votre adresse mél professionnelle académique (identifiant) \* :

Mot de passe \* :

Saisissez à nouveau votre mot de passe \* :

Nom :

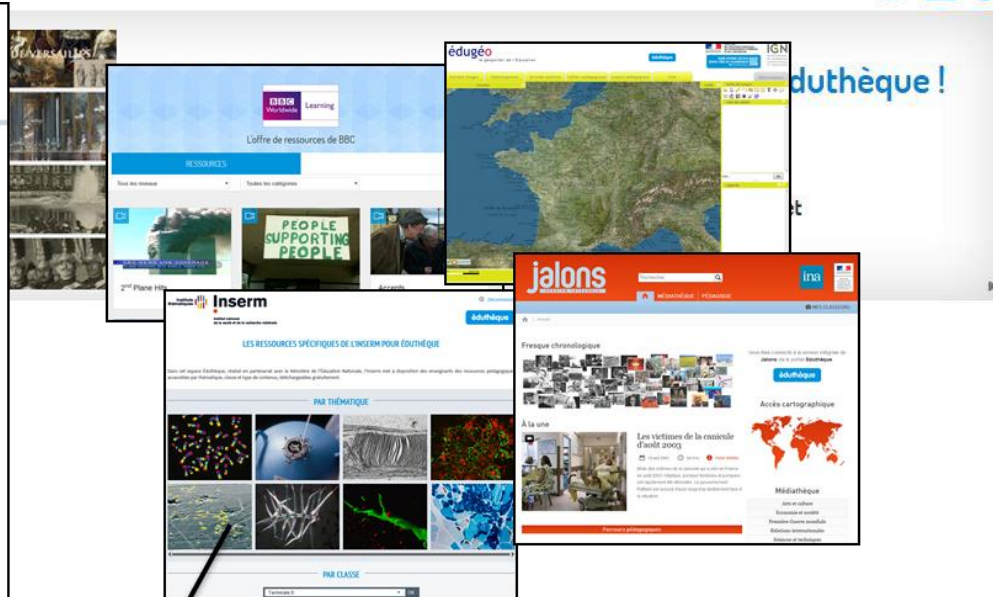
Prénom :

## PARTAGER AVEC VOS ÉLÈVES ?

Vous pouvez créer un compte que vous communiquerez à vos élèves pour leur permettre d'accéder aux ressources de BBC, d'édugéo, de l'Inserm et d'Ina Jalons.

Identifiant « élèves » :

Mot de passe « élèves » :



<http://www.edutheque.fr/inscription.html>



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

» L'école  
change avec  
le numérique »  
#EcoleNumerique

DNE

DES RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR LA RENTRÉE 2016

8 JUIN 2016

16

# PRODUCTIONS PÉDAGOGIQUES ET MUTUALISATION



La Page des Lettres

LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITÉ - LITTÉRATURE, CULTURE ET LANGUE - INTERDISCIPLINARITÉ & EPI

Accueil > Interdisciplinarité & EPI > Thèmes d'inspiration > Utopie > Paris Babel 1900 : babils à l'Expo

## Paris Babel 1900 : babils à l'Expo

«Voir pour entendre»: revisiter et recréer le Paris utopique de l'Exposition Universelle de 1900



### SOMMAIRE

La genèse du projet

Devenir créatif et réinventer: «l'esprit de Paris, l'esprit de l'Expo»

De l'idée au film



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

» L'école  
change avec  
le numérique »  
#EcoleNumerique

## SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES

176 scénarios disponibles

HISTOIRE GÉOGRAPHIE

### Lyon-duchère 2030

Proposition de démarche prospective en classe de seconde dans le cadre du cours "Aménager la ville" autour d'un quartier d'une métropole : La Duchère à Lyon

Ajouté le 28/04/2016

LETTRES

### Le site bnf.fr : une galaxie à explorer, des pistes de découvertes et d'usages pour soi, et pour les élèves

Dans cet article, vous découvrirez entre autres : - des détails sur l'architecture du site de la Bibliothèque nationale de France - pourquoi utiliser le site de la BnF en classe / avec la classe / pour la classe ? - les petits plus de bnf.fr

Ajouté le 20/04/2016

PHYSIQUE CHIMIE

### A propos des sons

Un EPI Physique-Chimie / Éducation Musicale cycle 4 (3ème) Problématique : Comment mesurer de manière à la fois scientifique et sensible, la richesse d'une interprétation vivante ? Ressource : Philharmonie de Paris via éduthèque

Ajouté le 17/04/2016

LETTRES

### Paris Babel 1900 : babils à l'Expo

« Voir pour entendre » : revisiter et recréer le Paris utopique de l'Exposition Universelle de 1900, par la lecture (poésie, roman), la création et la collaboration.

Ajouté le 15/04/2016

DNE

DES RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR LA RENTRÉE 2016

8 JUIN 2016

17

# ÉDUTHÈQUE, ACCOMPAGNEMENT ET FORMATION

- [Ressources Éduthèque pour le premier degré](#)
- [Ressources Éduthèque sur la découverte et les représentations de l'ailleurs](#)
- [Ressources Éduthèque pour le développement durable](#)
- [Ressources Éduthèque sur la Première guerre mondiale](#)
- [Ressources Éduthèque pour l'éducation à l'orientation](#)
- [Ressources Éduthèque pour l'éducation aux médias et à l'information](#)
- [Ressources Éduthèque pour l'étude du conte](#)
- [Ressources Éduthèque pour le premier degré \(rentrée 2016\)](#)
- [Ressources Éduthèque pour l'éducation artistique et culturelle \(rentrée 2016\)](#)
- [Ressources Éduthèque pour l'histoire-géographie \(rentrée 2016\)](#)
- [Ressources Éduthèque pour le français \(rentrée 2016\)](#)
- [Ressources Éduthèque pour la physique-chimie \(rentrée 2016\)](#)
- [Ressources Éduthèque pour les langues vivantes \(rentrée 2016\)](#)

À télécharger sur Eduscol  
<http://eduscol.education.fr/cid72338/edutheque.html>

» L'école change avec le numérique »  
#EcoleNumerique

Des ressources pour enseigner :  
découverte et représentations de l'ailleurs  
avec **éduthèque**



DNE  
DÉCOUVERTE ET REPRÉSENTATIONS DE L'AILLEURS  
[HTTP://EDUSCOL.EDUCATION.FR/CID72338/-PORTAIL-DE-RESSOURCES-EDUTHEQUE.HTML](http://eduscol.education.fr/cid72338/-PORTAIL-DE-RESSOURCES-EDUTHEQUE.HTML)

FÉVRIER 2016 2

Enseigner le développement durable avec **éduthèque**



DNE  
DÉCOUVERTE ET REPRÉSENTATIONS DE L'AILLEURS  
[HTTP://EDUSCOL.EDUCATION.FR/CID72338/-PORTAIL-DE-RESSOURCES-EDUTHEQUE.HTML](http://eduscol.education.fr/cid72338/-PORTAIL-DE-RESSOURCES-EDUTHEQUE.HTML)

- ▼ 1. Principale
  - 1.1. SOMMAIRE
  - ▶ 2. Education aux médias
  - ▶ 3. Enseignement moral et civique
  - ▶ 4. Développement durable
  - ▼ 5. Représentations de l'ailleurs
    - 5.1. Découverte et représentations de l'ailleurs
    - 5.2. RMN-GP L'histoire par l'image
    - 5.3. RMN-GP L'histoire par l'image
    - 5.4. la cité de l'architecture & du patrimoine et la RMN-gP L'histoire par l'image
    - 5.5. Le centre Georges Pompidou
    - 5.6. Philharmonie de Paris
    - 5.7. Philharmonie de Paris
    - 5.8. Arte
    - 5.9. BnF
    - 5.10. BnF



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

**éduthèque**

» L'école  
change avec  
le numérique »  
#EcoleNumerique



## DES RESSOURCES POUR LA CLASSE : DÉCOUVRIR LES THÉMATIQUES ÉDUTHÈQUE

Éducation aux médias  
et à l'information

### Découvertes et représentations de l'ailleurs

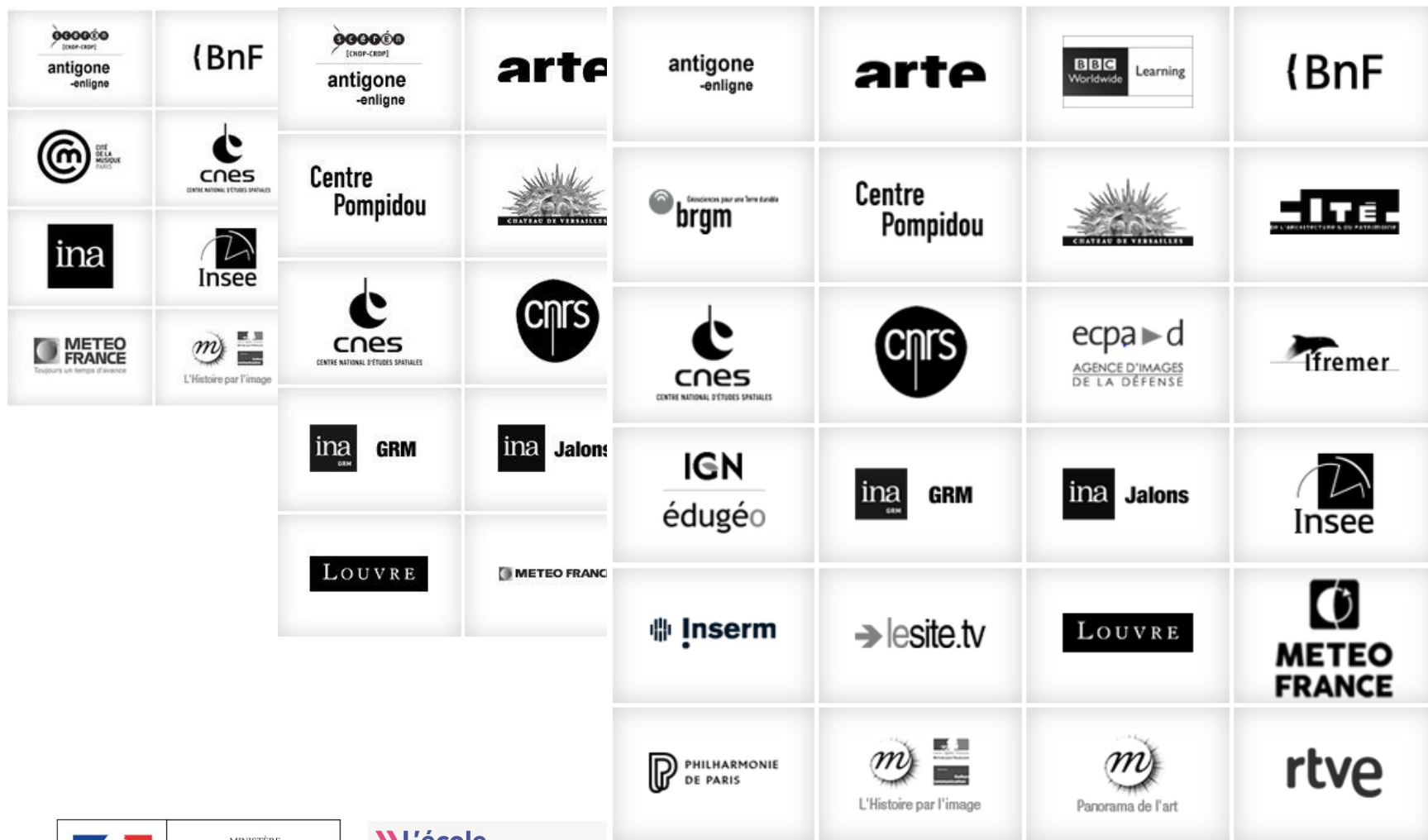
à compléter

**Démarrer**

CRÉDITS

<https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=837&pageid=11593>

# ÉDUTHÈQUE, LES PARTENARIATS



# PARTENARIATS ET COMMUNICATION

Vous êtes **enseignant** de l'Education nationale? Vous disposez désormais d'un accès gratuit à la **version intégrale** de **Jalons** depuis le portail **Eduthèque**.

Se connecter:

**éduthèque**

## NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE, ILS TÉMOIGNENT



### Météo Education

Ce site, réalisé en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale, propose des contenus pédagogiques validés et adaptés aux programmes d'enseignement.



### Eduthèque



Ressources en ligne pour l'enseignement de la météorologie et du climat

Niveau, classe...

Discipline

Que recherchez-vous ?



Le Portail de recherche et de présentation MYRIAÉ opéré par le ministère et Réseau-Canopé **présente des Ressources Numériques pour l'École**. Ce sont :

- des contenus, associés ou non à des services, conçus pour des activités d'enseignement et d'apprentissage, en lien avec les référentiels de l'Éducation nationale
- des ressources numériques institutionnelles, des éditeurs et des productions enseignantes
- des ressources numériques tant gratuites que payantes

**OBJECTIFS :** fournir un service public d'information et de recherche sur les ressources numériques pour l'École et de proposer des informations pédagogiques, techniques, juridiques, documentaires. Des services « métier » accessibles aux personnels de l'éducation nationale après authentification complètent l'offre

Le portail est intégré à l'écosystème éducatif numérique, notamment en lien avec les plateformes institutionnelles (ÉDU'Base, Éduthèque, M@gistère...) et des opérateurs du ministère (Viaéduc).

Niveau, classe...

Discipline

Que recherchez-vous ?



### Offrir un service d'information pédagogique

- Simple et libre de consultation
- Moteur de recherche
- Sélections thématiques
- Chaînes des producteurs de ressources



### Accompagner des enseignants à la recherche et au choix mais également dans le partage

- Critères pédagogique, juridique, technique et documentaire
- Proposition d'utilisation de la ressource numérique
- Recommandations et commentaires de la ressource



### Proposer des fonctions dédiées aux enseignants

- Partage de ressources depuis Viaéduc
- Notifications sur des ressources, thématiques, propositions
- Favoris, recherches favorites



### Offrir un support de communication complémentaire aux acteurs de la filière industrielle

- Pour donner plus de visibilité à leur offre

CM1

Histoire-géographie

manuel scolaire ✕

antiquité ✕

✕



→ Recherches enregistrées

Sauvegarder cette recherche ▾

## VOS CRITÈRES DE RECHERCHE

9 filtres actifs ✕

### CATÉGORIES

CM1 ✕

Histoire-Géographie ✕

### MOTS CLÉS

Manuel scolaire ✕

Antiquité ✕

### MODE TARIFAIRE

Tous 5

Payant 3

Gratuit 4

6 résultats trouvés

50 par page ▾

Trier par pertinence ▾

← Page 1 / 20 →



### De l'Antiquité au Moyen Âge en 35 cartes - CD ROM Cartes interactives

par Library



École Primaire  
Histoire et géographie  
Enseignant et élève  
MacOS, Windows  
Payant



### Histoire Cycle 3 La Préhistoire et l'Antiquité Tout en doc 2013

par Edinum



École Primaire  
Histoire et géographie  
Enseignant  
MacOS, Windows  
Payant



Niveau, classe...

Discipline

Que recherchez-vous ?



## Version 1.0

- Moissonnage d'entrepôts et déclaration unitaire de ressources
- Recherche et présentation des ressources de façon anonyme
- Animation : Sélection de ressources
- Workflow de validation

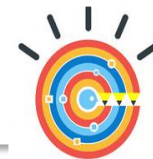
2016



## Version 1.1

- Connexion à Viaéduc
- Profil connecté
- Favoris, recherches enregistrées
- Mails automatisés
- Infomédiation
- Chaîne éditeurs

2016



## Version 1.2

- Connexions avec d'autres systèmes
- Evolutions mineures de la plateforme

2017

# Et plus encore...

<http://eduscol.education.fr/cid88232/developper-des-competences-de-programmation-informatique-et-de-production-numerique.html>

## Développer des compétences de programmation informatique et de production numérique

<http://eduscol.education.fr/cid88232/developper-des-competences-de-programmation-informatique-et-de-production-numerique.html>



**<Class'Code>**  
Maîtriser la pensée informatique pour la transmettre

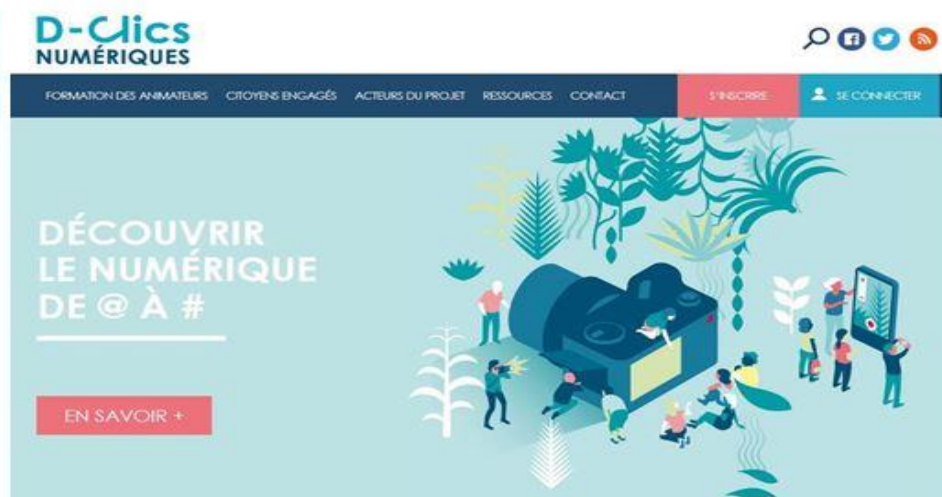
Présentation de Class'Code | Le Blog du Projet | La Formation | Presse | Nous contacter | Plus ...

**Class'Code : se former pour initier les jeunes à la pensée informatique**

**Le projet**

Dès la rentrée 2016, Class'Code, programme de formation innovant, a pour ambition de doter les professionnels de l'éducation et de l'informatique des moyens d'initier les jeunes de 8 à 14 ans à la pensée informatique. Il comporte 5 modules en ligne (type MOOC) couplés à des temps de rencontre entre apprenants. Chaque module permet en une dizaine d'heures réparties sur 3 à 4 semaines, d'animer des premiers ateliers de découverte avec les jeunes : programmation créative, codage de l'information, robotique ludique et enjeux sociétaux liés.

Présentation du Projet Class'Code : Maîtriser la pensée informatique pour la transmettre



**D-Clics NUMÉRIQUES**

FORMATION DES ANIMATEURS | CITOYENS ENGAGÉS | ACTEURS DU PROJET | RESSOURCES | CONTACT | S'INSCRIRE | SE CONNECTER

**DÉCOUVRIR LE NUMÉRIQUE DE @ À #**

EN SAVOIR +



**code\_decode**

LE PROJET | LES APPLICATIONS | LA COMMUNAUTÉ | ACTUALITÉS

**Le projet**

**Pourquoi s'initier au code ?**

Tout simplement parce que le code est le langage du XXI<sup>e</sup> siècle, et que l'aborder est un fondamental comme la lecture, l'écriture ou le calcul.

Pour passer de l'autre côté des écrans et devenir créateur et non simple consommateur de sa vie numérique.

Acquérir une culture du code et le manipuler, c'est la meilleure façon de ne pas se faire manipuler !

**Code decode, pour quoi faire ?**

Pour faire comprendre les **fondamentaux du code** et de la **culture numérique** dès le plus jeune âge.

Pour promouvoir l'initiation à la programmation auprès de tous les publics.

Pour **développer la créativité** et favoriser le **partage des créations** et des bonnes pratiques.

Pour aider les jeunes à **maîtriser leur vie numérique** dans une optique **citoyenne**.

**C'est quoi Code-Décode ?**

Une collection originale d'**applications** pour expérimenter, apprendre, créer et partager dès 8 ans et organiser des **ateliers code**.

Où abordera les principales **notions informatiques** et adressera les **principaux enjeux** de la culture et de la citoyenneté numérique.

Développée dans le cadre du projet **Ecole du Code**, soutenue par la Caisse des Dépôts et les Programmes d'Investissement d'Avenir.



**inno'educ**

Pour convertir ses idées en applications numériques

Découvrir | Progresser | Créer | Se connecter

**LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE POUR DONNER VIE À TES IDÉES !**

**QUE PEUT-ON FAIRE AVEC DECCLICK ?**

Beaucoup de choses ! Découvre tous les jeux et applications mis en ligne par les autres utilisateurs.

**COMMENCE TON AVENTURE DANS LA PROGRAMMATION AVEC BOB & MAX !**

Ils te montreront les bases indispensables du code informatique.

**TU SOUHAITES ACCÉDER À L'ESPACE CRÉATIF ?**

C'est par là ! Crée tes propres jeux et applications. Laisse libre cours à ton imagination !



**inno'educ**

innover, éduquer, respirer

# Et plus encore...

## Les projets e-Éducation des investissements d'avenir dessinent l'École numérique

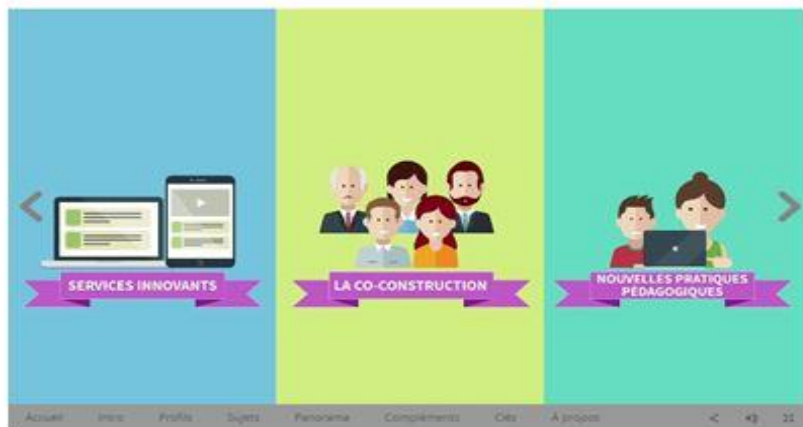
Imprimer 

Un web-documentaire qui donne à voir des solutions conçues par et développées avec le concours des industriels du numérique éducatif, des organismes de recherche, des associations et des acteurs de l'éducation nationale.

<http://eduscol.education.fr/cid98295/les-projets-e-education-des-investissements-d-avenir-dessinent-l-ecole-numerique.html>



Vous le vivrez en direct dans les classes. La parole est donnée aux acteurs de terrain.



# Et plus encore...

Ressources numériques adaptées soutenues et réalisées Imprimer 

Pour chaque trouble des apprentissages, cette page présente toutes les ressources numériques soutenues par la Direction du numérique pour l'Éducation du ministère de l'Éducation nationale dans le cadre de la commission multimédia.

- › A2RNE
- › Tous types de troubles
- › Troubles auditifs
- › Troubles visuels
- › Troubles psychiques
- › Troubles spécifiques du langage - DYS
- › Troubles du spectre autistique



Si le numérique est un outil particulièrement intéressant pour la réussite des élèves ordinaires, il se révèle indispensable pour les élèves en situation de handicap. Ces outils leur permettent :

<http://eduscol.education.fr/pid25656/numerique-et-handicap.html>

## Plateforme "lire-ensemble.com"

Imprimer 

"Lire-ensemble.com" une plateforme web ambitieuse et productive, afin d'offrir aux enfants sourds des ouvrages qui leur sont accessibles. Elle a été retenue par la Direction du numérique pour l'éducation dans le cadre du dispositif de soutien à projet de la Commission multimédia.

- › Description du portail
- › Vers une liberté d'utilisation

### Description du portail



La plateforme Web " lire-ensemble.com" vise à la création :

**D'ouvrages adaptés en langue des signes (accessibles aux plus jeunes, sourds comme entendants)**, ainsi que des activités numériques pour l'entrée élèves des cycles 1 et 2 dans la langue des signes. Ces programmes seront disponibles sur support dévédérom mais également en ligne, et notamment sur les supports nomades.

**D'un logiciel « auteur » convivial à destination des enseignants et des éducateurs** pour construire leurs propres supports à partir de modèles d'activités bilingues et éventuellement, les diffuser en ligne.

La réflexion qui accompagne ces développements repose sur des apports théoriques qui sont confrontés à l'introduction d'une nouvelle langue ayant la particularité d'être visuelle.

Découvrir la plateforme

 [Accéder à la plateforme lire-ensemble.com](http://lire-ensemble.com)

<http://eduscol.education.fr/cid98268/plateforme-lire-ensemble.com.html>

# Et plus encore...

## Disciplines



Arts plastiques



Bio-technologie



Documentation



Histoire des arts



Histoire-géographie



Langues vivantes



Lettres



Mathématiques



Philosophie



Physique-chimie



Sciences économiques et sociales



Sciences et techniques industrielles



Sciences de la vie et de la Terre



Technologie au collège



Les édu'bases

Les édubases mettent à la disposition de tous des documents, des contributions d'enseignants, des séquences pédagogiques, des idées de démarches, ...



Travaux académiques mutualisés

<http://eduscol.education.fr/pid34303/les-sites-disciplinaires-eduscol.html>

|                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>D'COL</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                       | <p><b>éduthèque</b></p> <p>EDUTHÈQUE, LE PORTAIL DE RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR L'ÉCOLE</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                            |  <p>PRIM À BORD, LE PORTAIL NUMÉRIQUE DU PREMIER DEGRÉ</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                           |
|  <p>ENGLISH FOR SCHOOLS : ENSEIGNER L'ANGLAIS AVEC LE NUMÉRIQUE</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p> |  <p>DEUTSCH FÜR SCHULEN : ENSEIGNER L'ALLEMAND AVEC LE NUMÉRIQUE</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p> | <p>LES FONDAMENTAUX, DES FILMS AGITÉS POUR BIEN COGITER</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                                                                           |
| <p>POUR LA SCOLARISATION DES ÉLÈVES EN SITUATION DE HANDICAP</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                                                     | <p>ENSEIGNER L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                                                            | <p>Internet responsable</p> <p>Des outils et des ressources pédagogiques pour favoriser les usages responsables d'Internet</p> <p>LE PORTAIL INTERNET RESPONSABLE</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p> |
| <p>ACQUÉRIR DES RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR L'ÉCOLE</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                                                               | <p>LA PLATEFORME COCON</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                                                                                            | <p>VIAÉDUC, LE RÉSEAU SOCIAL DES ENSEIGNANTS</p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                                                                                      |



**Apprendre avec le jeu numérique**

Apporter un éclairage sur l'exploitation pédagogique du jeu numérique quelle qu'en soit la forme.

|                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>APPRENDRE AVEC LE JEU NUMÉRIQUE</b></p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                                                                                           | <p><b>EDU'BASES, DES USAGES RÉPERTORIÉS POUR LES ENSEIGNANTS</b></p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p> |  <p><b>LA LETTRE EDU_NUM POUR LE 1ER DEGRÉ</b></p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p> |
|  <p><b>LA LETTRE EDU_NUM POUR LE 2ND DEGRÉ</b></p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p> | <p><b>LES ESPACES NUMÉRIQUES DISCIPLINAIRES</b></p> <p>Consulter &gt;</p> <p>En savoir plus +</p>                  |                                                                                                                                                                                     |