

# RÉPERTOIRES D'APPLICATIONS ET DE LOGICIELS



## APPLI'Stock

Vous recherchez une application pédagogique dans un domaine précis et pour un cycle donné à installer sur votre flotte de tablettes Android ou iPad ? Vous trouverez ci-contre une application pour smartphone référençant une sélection d'applications pour l'éducation pour la grande majorité sans inscription, sans publicité, sans achat intégré et gratuites.

<https://applistock.glideapp.io/>



## WEB'APPS


Vous recherchez une application pédagogique dans un domaine précis et pour un cycle donné avec ou sans installation sur un ordinateur ? Vous trouverez ci-contre une application pour smartphone référençant une sélection d'applications en ligne et/ou de logiciels pour l'éducation pour la grande majorité sans inscription, sans publicité, sans achat intégré et gratuits.

<https://webapps.glideapp.io/>



## NAVIGATION DANS CES APPLIS

- En utilisant les menus par cycle (en bas)
- et/ou en utilisant la fonction filtre (en haut à droite dans un cycle choisi)


**CYCLE 1**  pour sélectionner le domaine souhaité.

- et/ou en utilisant la fonction recherche (en haut dans un cycle choisi) pour saisir votre recherche.

 Votre recherche sur cette page...

## INSTALLATION DE CES APPLIS

Vous trouverez un tutoriel vous expliquant comment installer ces applications sur votre smartphone

dans la partie "OUTILS"  de chaque application ou en cliquant sur les boutons ci-dessous.



# REPERTOIRE APPLI'Stock

43 applications et 13 outils recensés au 16/02/2021

## DOMAINE : FRANÇAIS

CYCLE	NOM	DESCRIPTION
<b>CYCLE 1   CYCLE 2</b>	<b>Syllabozoo</b>	C'est la mise en app d'un jeu pédagogique très connu imaginé par André Ouzoulias. Le principe est d'apprendre à faire correspondre les syllabes orales et les syllabes écrites, au travers d'un jeu créatif autour des animaux. Formidable pour démarrer l'apprentissage de la lecture en GS par le jeu et l'imprégnation syllabique !
<b>CYCLE 1   CYCLE 2</b>	<b>Fasyllabe - Free</b>	<p>Fasyllabe est une application qui permet de manipuler, d'associer et de jouer avec les syllabes.</p> <p>Dans chaque monde, l'enfant manipule une nouvelle série de 20 mots de deux syllabes orales.</p> <p>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.</p> <p>L'élève dispose de nombreuses aides audio et visuelles pour lui permettre de lire les syllabes.</p> <p>Une version à l'achat est également disponible pour 2,90 €</p> <p>Les activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Compléter des mots en retrouvant une seule ou les deux syllabes manquantes.</li> <li>- Écouter et reconnaître des syllabes lors d'une activité de loto.</li> <li>- Écrire et composer des mots à l'aide des syllabes à disposition tout en étant capable d'éliminer celles inutiles.</li> </ul> <p>Les Fonctionnalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation tactile ou clavier-souris simple et adapté aux enfants</li> <li>- Des décors ludiques et attachants</li> <li>- Des jeux sonorisés et animés</li> <li>- Un professeur virtuel énonçant chaque consigne à l'oral</li> </ul>
<b>CYCLE 2</b>	<b>GraphoGame Français</b>	<p>« GraphoGame Français » est un logiciel d'entraînement au décodage qui aide les enfants d'âge préscolaire et primaire et les enfants en difficultés à renforcer leurs premières compétences en lecture. Ce jeu aide l'enfant à apprendre les sons des lettres et des groupes de lettres en présentant simultanément les sons (ou mots) correspondant et les groupes de lettres.</p> <p>La progression du jeu est basée sur des données scientifiques : le logiciel été développé par des linguistes, des neuropsychologues et des orthophonistes pour aider les enfants - en particulier les lecteurs en difficulté - à renforcer les automatismes fondamentaux de la lecture.</p> <p>« GraphoGame – Français » accompagne l'enfant à travers différents jeux avec son propre personnage qu'il fait évoluer au cours du jeu. Le joueur passe progressivement aux syllabes, aux rimes, aux mots courts et aux phrases et</p>



		<p>apprend peu à peu à décoder des mots plus longs. En jouant 15 minutes quotidiennement, l'enfant améliorera sa précision dans le décodage des lettres, des mots, et sa vitesse de lecture.</p> <p>La plateforme GraphoGame est développée par une communauté de chercheurs et de développeurs de jeux leader en Finlande, tandis que le contenu francophone de « GraphoGame Français » a été développé par le Laboratoire de Psychologie Cognitive (CNRS) de l'Université d'Aix-Marseille. Pour plus d'informations sur le contenu francophone, n'hésitez pas à vous rendre sur le site <a href="http://grapholearn.fr">http://grapholearn.fr</a>.</p>
<b>CYCLE 2</b>	<b>La machine à lire CP</b>	<p>Écoute et enregistre tes histoires.</p> <p>La machine à lire va permettre de travailler la lecture à haute voix. À l'ouverture de l'application, plusieurs histoires sont proposées. Il faut cliquer sur l'histoire choisie.</p> <p>Une histoire va être racontée. Mais cette histoire sera personnalisable. À 3 moments, le conteur fera une pause. Une phrase apparaîtra alors. Il s'agira de la lire et de l'enregistrer.</p> <p>Si la phrase est trop difficile ou trop facile, un bouton « niveau » permet de changer de niveau de difficulté.</p> <p>À la fin, l'histoire personnalisée avec les enregistrements pourra écoutée, sauvegardée et partagée.</p>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>MultiMots</b>	<p>MultiMots est un exercice permettant de travailler les homophones grammaticaux aux cycles 3 et 4.</p> <p>L'application permet de travailler 17 séries homophones, seules ou mélangées.</p> <p>Paramètres disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix des homophones à travailler</li> <li>- Nombre de questions</li> <li>- Délai de réponse</li> </ul> <p>Application développée par Christophe Auclair, Professeur de mathématiques.</p> <p>Site internet : <a href="http://www.multimaths.net">http://www.multimaths.net</a></p>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>La Machine à lire</b>	<p>La machine à lire : Le défi de l'endurance ET de la compréhension</p> <p>Vous avez toujours rêvé que vos enfants, vos élèves dévorent des livres, vous vous imaginiez leur proposant l'album de jeunesse à la mode et plus tard le Goncourt de l'année. Et vous avez fini par vous contenter de les voir se perdre dans le dernier jeu vidéo. Lorsque vous insistiez pour les faire entrer dans un texte de plus d'une page, vous les entendiez vous dire : « C'est trop long, je n'arriverai jamais au bout ». Adolescents puis jeunes adultes, ils étaient exténués avant d'avoir commencé à lire la première page. Ils étaient terrifiés à l'idée d'affronter une distance que l'épaisseur du livre leur promettait longue et fatigante. Ils étaient enfin submergés par l'angoisse de ne pas y arriver et de s'effondrer pitoyablement devant celui ou celle dont ils voulaient l'estime.</p> <p>Une des principales difficultés d'un nombre important de lecteurs est donc qu'ils n'ont pas les moyens et... le courage d'affronter LA DISTANCE.</p> <p>Apprendre à lire long ET apprendre à comprendre sont indissociables.</p> <p>Lire long ET lire juste, telle est l'ambition qui a conduit à la construction et à l'expérimentation de la Machine à lire. Elle dépasse le seul apprentissage de la lecture, elle touche à la citoyenneté et à la probité intellectuelle. Elle doit transmettre la nécessité d'un équilibre exigeant entre droits et devoirs intellectuels: droits d'exprimer librement sa pensée mais obligation de la</p>

		soumettre à une critique sans complaisance ; droits de faire valoir ses convictions mais interdiction de manipuler le plus vulnérable ; droit d'affirmer ce que l'on croit vrai mais devoir d'en rechercher obstinément la pertinence ; droit de questionner ce que l'on apprend mais devoir de reconnaître la légitimité du maître ; droits enfin et surtout d'interpréter les textes mais devoir de respecter les choix de l'auteur. Elle donne ainsi à chaque lecteur les armes d'une liberté de pensée qui ne trahit pas le texte. Alain BENTOLILA
CYCLE 3	BDnF, la fabrique à BD	BDnF est une application qui permet de réaliser des BDs, des romans graphiques, des storyboards ou tout autre récit mêlant illustration et texte. Elle est disponible gratuitement — dans sa version complète — sur ordinateurs (PC, Mac et Linux), tablettes (iOS et Android) et dans une forme très simplifiée sur smartphones également (iOS et Android). BDnF peut s'adresser à tous, petits et grands, public familial et amateurs de BD pour un usage récréatif. Les passionnés, illustrateurs et scénaristes en herbe, y trouveront également leur compte puisque l'outil permet également de faciliter la mise en page autour de formats innovants. Pour une expérience optimale, nous vous invitons à télécharger gratuitement la version complète sur ordinateur: <a href="https://bdnf.bnf.fr">https://bdnf.bnf.fr</a> Une application développée par la Bibliothèque nationale de France.

## DOMAINE : MATHÉMATIQUES

CYCLE	NOM	DESCRIPTION
CYCLE 1	10 doigts	Utilisée à la maison ou à l'école, simplement avec les doigts ou combinée avec les jouets en bois SMART NUMBERS, 10 doigts est l'appli incontournable pour apprendre à compter jusqu'à 10. Développée en étroite collaboration avec des enseignants, l'appli 10 doigts correspond parfaitement aux objectifs pédagogiques de la petite à la grande section. AVEC 10 DOIGTS, L'ENFANT APPREND À : - compter sur ses doigts jusqu'à 10 - travailler la motricité fine en posant de 1 à 10 doigts sur l'écran de la tablette - reconnaître la forme écrite et orale des chiffres - reconnaître les quantités, sous forme de constellations ou de perles, et y associer le bon chiffre - décomposer les chiffres ("5, c'est 1 et 4, et c'est aussi 2 et 3") et s'initier à l'addition ("2 doigts sur la main gauche, et 1 doigt sur ma main droite, ça fait 3 doigts au total") - compter dans 19 langues différentes !
CYCLE 1   CYCLE 2	WholeRepMatch  Cartes de représentations	Un jeu d'association de différentes combinaisons de représentations numériques et picturales des nombres entiers naturels. Choisir des nombres entre 0 à 5, 0 à 10, 0 à 20 ou 0 à 50. Jouer les cartes face visible ou face cachée en tant que jeu de mémoire. Vous trouverez à cette adresse les documents à imprimer si vous souhaitez réaliser un atelier au format papier : <a href="https://mathies.ca/cartesDeRepresentations.html">https://mathies.ca/cartesDeRepresentations.html</a>

<b>CYCLE 1   CYCLE 2</b>	<b>L'Attrape- Nombres</b>	<p>Qu'est-ce que L'Attrape-Nombres ?</p> <p>C'est un jeu rapide et amusant qui vous fait jongler avec les nombres, et enseigne les concepts fondamentaux de l'arithmétique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calculs élémentaires - additions et soustractions</li> <li>- Présentation des nombres – ensembles concrets, chiffres ou mots</li> <li>- Principe de la base 10 et des nombres à plusieurs chiffres</li> </ul>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Calcul@TICE</b>	L'application calcul@TICE donne accès à la quasi-totalité des exercices calcul@TICE que la tablette dispose ou non d'Internet. L'élève pourra aussi, s'il dispose d'un compte sur l'application en ligne, s'y connecter afin d'obtenir le contenu personnalisé préparé par son enseignant.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Math Clock</b>	Cette application donne accès à plusieurs horloges : sans nombres, avec nombres romains, seulement les heures, les heures et les minutes. Ces horloges peuvent être automatisées (quand on bouge la grande aiguille, la petite bouge aussi) ou non. Par-dessus les horloges, il est possible d'ajouter des couleurs en faisant apparaître les fractions (sous la forme de pointes de tarte). Des outils d'annotations sont également présents.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Number Frames</b>	Cette application aidera les élèves à compter des objets par 5, 10, 20, et 100. Il est possible de travailler les fractions, les soustractions et les additions.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Number Line</b>	L'élève a accès à une droite numérique sur laquelle il peut mettre des nombres (ou non) positifs ou négatifs, fractionnaires ou non, décimaux ou non. Il peut également paramétrer la distance entre les différentes séparations et faire apparaître l'écart entre 2 nombres sur la droite.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Pattern Shapes</b>	Cette application donne accès à un tangram virtuel. L'élève peut choisir un dessin à compléter à l'aide des formes proposées. Il peut également choisir la couleur de chacune des formes. Avec cette application, il est possible de travailler les fractions, les angles, les aires et les périmètres.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Polyèdres augmentés</b>	Observez cube, parallélépipède, cylindre, sphère, cône, pyramide, tétraèdre et prismes en réalité augmentée et en 3D. Une fiche pédagogique est disponible avec l'application. Fonctionne avec des marqueurs papier à imprimer.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Shapes - La Géométrie 3D</b>	Cette application présente le développement de nombreux solides : différents prismes et pyramides, cône et cylindre. Elle permet de visualiser le développement des solides. De plus, il est possible d'identifier les sommets et les arêtes et de colorier les faces.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Symax</b>	<p>Symax est un exercice permettant de travailler la symétrie axiale dès le cycle 2, sur un quadrillage de taille paramétrable.</p> <p>L'application comporte plus de 700 exercices à réaliser.</p> <p>Paramètres disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taille de la grille</li> <li>- Orientation des axes</li> <li>- Nombre d'essais</li> </ul> <p>Application développée par Christophe Auclair, Professeur de mathématiques. Site internet : <a href="http://www.multimaths.net">http://www.multimaths.net</a></p>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Défi Tables</b>	<p>Défi Tables est un exercice portant sur les tables de multiplications de 2 à 13. Constitué de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués.</p> <p>Paramètres disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix des tables</li> <li>- Choix du délai de réponse</li> <li>- Choix du nombre de questions</li> </ul>



		<p>Application développée par Christophe Auclair, Professeur de mathématiques.</p> <p>Site internet : <a href="http://www.multimaths.net">http://www.multimaths.net</a></p>
<b>CYCLE 3</b>	<b>Fraction Strips</b>  <b>Bande de fractions</b>	<p>Représenter des fractions en glissant des parties de la tour de fractions sur l'espace de travail. Les bandes peuvent être placées en ligne pour créer un train. Manipuler les bandes et les trains afin de comparer et ordonner les fractions ou pour modéliser et effectuer les opérations sur les fractions.</p>
<b>CYCLE 3</b>	<b>FractionRepMatch</b>  <b>Cartes à fractions</b>	<p>Un jeu d'association de différentes combinaisons de représentations numériques et picturales de fractions. Jouer les cartes face visible ou face cachée en tant que jeu de mémoire.</p>
<b>CYCLE 3</b>	<b>Fractions</b>	<p>Il est possible de présenter une fraction, de manière circulaire ou linéaire, en ajoutant des formes, des couleurs et des chiffres.</p>
<b>CYCLE 3</b>	<b>Relational Rods+</b>  <b>Réglettes+</b>	<p>Représenter, comparer, ordonner et effectuer des opérations avec des nombres naturels, des nombres décimaux et des fractions en manipulant des réglettes. Le schéma de couleurs des réglettes peut être personnalisé, y compris des couleurs originales ou primaires qui sont similaires aux objets de manipulation des réglettes.</p> <p>Utiliser la fonctionnalité d'annotation et les images importées pour communiquer des solutions. Les opérations de fichiers (Enregistrer, Ouvrir, Ouvrir à partir du web et le partage de fichiers iTunes) sont disponibles.</p>
<b>CYCLE 3</b>   <b>CYCLE 4</b>	<b>Convertir</b>	<p>Convertir est une application pour les cycles 3 et 4 : Elle permet de s'entraîner aux conversions de longueurs, masses, aires, volumes et capacités.</p> <p>Pour chaque grandeur, il est proposé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des méthodes de conversions ;</li> <li>- Un outil de conversions ;</li> <li>- Différents exercices de difficulté variée.</li> </ul> <p>Application développée par Christophe Auclair, Professeur de mathématiques.</p> <p>Site internet : <a href="http://www.multimaths.net">http://www.multimaths.net</a></p>
<b>CYCLE 3</b>   <b>CYCLE 4</b>	<b>Repérage</b>	<p>Repérage est un exerciceur portant sur le repérage sur une droite (ou demi-droite), dans le plan et dans l'espace. Il est composé de neuf exercices paramétrables, certains sont utilisables dès le CM1, d'autres nécessitent d'être en fin cycle 4 et permettent de tester des connaissances utiles au DNB.</p> <p>Chaque exercice est paramétrable, et permet d'alterner la lecture de coordonnées et le placement d'un point aux coordonnées indiquées.</p> <p>Application développée par Christophe Auclair, Professeur de mathématiques.</p> <p>Site internet : <a href="http://www.multimaths.net">http://www.multimaths.net</a></p>
<b>CYCLE 2</b>   <b>CYCLE 3</b>	<b>120 Secondes</b>	<p>120 secondes est un exerciceur portant sur les 4 opérations. Le but du jeu est de répondre correctement à un maximum de calculs en 2 minutes. À chaque fois que le score passe à la dizaine supérieure, le niveau augmente et les calculs sont un peu plus compliqués !</p> <p>Paramètres disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix des opérations</li> <li>- Choix du délai de réponse</li> </ul> <p>Application développée par Christophe Auclair, Professeur de mathématiques.</p> <p>Site internet : <a href="http://www.multimaths.net">http://www.multimaths.net</a></p>



**DOMAINE : MATHEMATIQUES - PROGRAMMATION**

CYCLE	NOM	DESCRIPTION
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	ScratchJr	L'application ScratchJr permet de créer des histoires et des petits jeux à partir de la GS. Voici une très bonne première initiation au code, mais aussi au scénario et au graphisme.
CYCLE 2	Bee-Bot	Retrouvez le robot Bee-Bot dans cette application et entraînez vos élèves sur plusieurs parcours à la difficulté progressive.
CYCLE 2   CYCLE 3	Lightbot : Code Hour	L'objectif est d'orienter et de coder les déplacements d'un robot pour l'aider à allumer des cases, au moyen de cartes d'instructions à sélectionner. À travers les activités, il s'agit pour les élèves de travailler des compétences relatives à : - L'orientation et le vocabulaire spatial - Au dénombrement - La décentration de l'apprenant dans les déplacements du robot - Aux procédures - Aux fonctions
CYCLE 2   CYCLE 3	Run Marco!	Run Marco est une application gratuite dédiée à l'initiation à la programmation. L'élève doit faire avancer un personnage en utilisant des tuiles de codage. Plus l'élève avancera dans les niveaux, plus s'ajouteront des blocs de programmation. À chaque ajout, l'élève recevra une courte explication. L'application existe également en extension pour navigateur Chrome : <a href="https://chrome.google.com/webstore/detail/run-marco/objdeaibfajdoeikopmgincdhjifjle?hl=fr&amp;authuser=1">https://chrome.google.com/webstore/detail/run-marco/objdeaibfajdoeikopmgincdhjifjle?hl=fr&amp;authuser=1</a> Vous pouvez aussi l'utiliser directement en ligne : <a href="https://runmarco.allcancode.com">https://runmarco.allcancode.com</a>

**DOMAINE : MUTIDISCIPLINAIRE**

CYCLE	NOM	DESCRIPTION
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	Book Creator for iPad	Book Creator est une application en ligne qui permet de créer tout type de livres numériques (textes, liens, vidéos, sons, voix) : imagiers, cahier de classe, carnet de voyage, cahier d'expériences, bande dessinée, web documentaire, ...
CYCLE 1   CYCLE 2	LEXIMAGE+	LEXIMAGE+ est une application gratuite et entièrement hors ligne réalisée par le CAVILAM – Alliance Française, avec le soutien de la Fondation des Alliances Françaises et du Ministère de la Culture. Découvrez un dictionnaire multimédia de plus de 750 mots en français, répartis en 25 catégories : l'identité, les aliments, la famille et les proches, la maison, la France, les lieux publics, etc. L'application s'adresse en priorité aux primo-arrivants et aux bénévoles ou enseignants qui les accompagnent dans leur apprentissage du français. De manière plus large, elle pourra être utile à tous les



		apprenants de français débutants qui souhaitent se familiariser avec le vocabulaire de base en français. Créez ensuite votre dictionnaire personnel en images et enrichissez votre vocabulaire en français en 3 étapes : choisissez un objet de votre environnement immédiat ; photographiez-le avec l'application ; nommez l'objet ou impliquez votre famille, vos amis ou vos collègues pour enregistrer sa prononciation ou vérifier son orthographe.
<b>CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Xia Express</b>	Xia Express est une application qui permet de réaliser des images interactives en détournant des détails zoomables et en y associant des commentaires. La voie professionnelle (Hôtellerie-Restauration-Alimentation) utilise beaucoup de visuels et s'est naturellement emparée de cet outil de mutualisation.
<b>CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Com-Phone Story Maker</b>	Com-Phone est une application gratuite pour Android qui permet de créer facilement un diaporama vidéo (incluant images, textes et sons) et ceci dès la maternelle. L'interface est simple et permet une prise en main rapide de l'outil. Avec une tablette, ou un smartphone, et cette application, l'élève peut par exemple prendre en photo des réalisations, enregistrer des messages audio, écrire des commentaires puis générer facilement une capsule vidéo intégrant tous les médias utilisés. Cette production finale peut ensuite être partagée (par mail, sur un site d'école...)
<b>CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>ChatterPix</b>	ChatterPix est une application qui permet de faire parler un personnage. Après avoir uploadé une image, il n'y a qu'à surligner l'endroit où se situe la bouche. Le temps d'enregistrement de parole est limité à 30 secondes. Il est possible d'exporter le projet au format vidéo MP4.
<b>CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>GCompris</b>	GCompris est un jeu éducatif qui propose des activités variées aux enfants de 2 à 10 ans. Il est plébiscité par les écoles maternelles et primaires de part sa qualité et son spectre couvrant les cycles 1, 2 et 3. Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Vous trouverez des activités dans les domaines suivants : • découverte de l'ordinateur : clavier, souris, les mouvements de la souris, ...

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• mathématiques : révision des tables, dénombrement, symétrie, ...</li> <li>• sciences : l'écluse, le cycle de l'eau, les énergies renouvelables, mélange les couleurs ...</li> <li>• jeux : des casses têtes, le memory, le sudoku, les échecs, le morpion, ...</li> <li>• lecture : exercice d'entraînement à la lecture, lettre, chiffre, mot. Le jeu du pendu.</li> <li>• autres : lecture de l'heure, peintures célèbres sous forme de puzzle, dessin, labyrinthe, mémoire auditive, ...</li> </ul> <p>GCompris sur tablette est une réécriture complète de la fameuse version PC qui contient 140 activités. Actuellement sur tablette nous offrons plus de 110 activités et d'autres sont en cours de portage.</p>
--	--	--

## AUTRES DOMAINES

CYCLE	DOMAINE	NOM	DESCRIPTION
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	GÉOGRAPHIE	<b>Edugeo mobile</b>	<p>Édugeo est un service conçu par l'IGN en partenariat avec le Ministère de l'Éducation Nationale. Il s'adresse aux élèves et aux professeurs des établissements d'enseignement primaire et secondaire. Dans le cadre du développement des usages du numérique à l'école, l'IGN, en partenariat le Ministère de l'Éducation Nationale, a développé une adaptation du service Édugeo dédiée aux supports tactiles.</p> <p>Ergonomique, facile d'utilisation et intuitive, l'application Édugeo propose des fonctionnalités tactiles innovantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- naviguer dans les données géographiques, mesurer des distances et des surfaces, croiser des données superposées,</li> <li>- dessiner des croquis géographiques, créer des points d'intérêt à l'aide d'outils de dessin (points, cercles, rectangles, polygones, polygones), associés à des légendes,</li> <li>- importer ou exporter des données cartographiques, gérer leur transfert entre tablettes, ou d'une tablette vers un ordinateur,</li> <li>- enrichir le service de nouvelles fonctionnalités liées aux périphériques des outils mobiles (caméra, GPS avec possibilité d'enregistrer sa position...).</li> </ul>
<b>CYCLE 3</b>	GÉOGRAPHIE	<b>Multicarto France</b>	<p>Multicarto France vous propose un accès simplifié à une sélection de cartes du Géoportail diffusées via les Géoservices IGN.</p> <p>Fonctionnalités de Multicarto France :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartes IGN en HD</li> </ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Géolocalisation sur le fond de carte de votre choix</li> <li>- Prévisualisation directe des cartes disponibles sur une zone géographiques</li> <li>- "Où suis-je ?" vous donne l'adresse complète ou la commune de votre localisation</li> <li>- Affichage de coordonnées (au format géographique, UTM et Lambert 93)</li> <li>- Partage de carte sur les réseaux sociaux, envoi par mail, SMS, etc. Partagez ainsi très facilement un extrait de carte pour indiquer votre position sur un sentier. Profitez également de la fonctionnalité de partage pour imprimer vos cartes dans le respect des condition d'utilisation des données IGN !</li> </ul> <p>La consultation des cartes sur Multicarto France est gratuite et sans annonces publicitaires.</p>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	HISTOIRE   GÉOGRAPHIE   EMC   SCIENCES	<b>Au temps des châteaux forts...</b>	<p>Cette application 3D interactive immerge, en temps réel, l'utilisateur dans un environnement réaliste du XIIe siècle. Des centaines d'objets modélisés, trente-six vidéos, cinq univers thématiques sont proposés dans cette ressource. Le contenu mobile et l'interaction de ces nouveaux outils constituent une réelle innovation quant à l'appréhension du monde médiéval.</p> <p><b>UN VOYAGE DANS LE TEMPS</b> Grâce à la réalité virtuelle, l'utilisateur est immergé dans un château fort du XIIe siècle. Il peut cliquer sur de nombreux objets pour prendre connaissance sous forme vidéo du mode de vie de l'époque.</p> <p>Des centaines d'objets ont été modélisés pour créer cet environnement réaliste.</p> <p><b>APPRENDRE EN S'AMUSANT</b> L'application propose deux modes : un mode visite et un mode jeu. L'utilisateur devra répondre à des quiz, récupérer des pièces de puzzles et les remettre en place pour accéder au niveau supérieur. Il évoluera ainsi dans cinq niveaux pour atteindre le trésor caché dans le donjon du château.</p> <p>Ce scénario ludique permet de valider les connaissances de l'utilisateur.</p> <p><b>UNE RESSOURCE PÉDAGOGIQUE ET GRAND PUBLIC</b> Vivre au temps des châteaux forts permet d'aborder les thématiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– paysans et seigneurs ;</li> <li>– féodaux, souverains, premiers États ;</li> <li>– la place de l'Église ;</li> <li>– l'architecture religieuse ;</li> <li>– la musique médiévale ;</li> <li>– l'art du livre ;</li> <li>– les bâtisseurs de châteaux forts.</li> </ul>

CYCLE 3	HISTOIRE   GÉOGRAPHIE   EMC   SCIENCES	<b>Architecture gothique/romane</b>	Découvrez l'architecture gothique et romaine des cathédrales à réalité augmentée. L'application est divisée en deux modes : un mode découverte pour observer et analyser l'architecture des bâtiments et un mode d'auto évaluation pour valider ses acquis. Une jauge de réussite permet de suivre les réponses des élèves, le but étant de terminer le jeu avec une jauge remplie au maximum. Imprimez les marqueurs (Cf. Documentation) et dirigez ensuite votre appareil vers les marqueurs.
CYCLE 2   CYCLE 3	SCIENCES	<b>Seek</b>	Le "Shazam" de la nature ? SEEK est une application puissante qui permet d'identifier les plantes ou animaux par reconnaissance d'image. Il suffit juste de pointer l'appareil photo intégré à l'application sur une espèce vivante (faune ou flore) pour l'identifier. Assez bluffant en reconnaissance directe ou en reconnaissance depuis une image capturée.
CYCLE 3	SCIENCES	<b>Mirage Planétarium</b>	Mirage Planétarium permet aux élèves de créer facilement une production augmentée sur l'univers. Un smartphone suffit pour afficher en réalité augmentée une galaxie par exemple sur un marqueur intégré au travail des élèves. L'application permet de créer par exemple un exposé scientifique augmenté et est disponible sur matériel mobile iOS et Android. Imprimez les marqueurs (Cf. Documentation) et dirigez ensuite votre appareil vers les marqueurs.
CYCLE 2   CYCLE 3	SCIENCES	<b>Planets</b>	Un guide 2D ou 3D tout simple de notre système solaire et des constellations. L'application est simple à utiliser. Elle offre aussi les heures de visibilité du soleil, de la lune et de chacune des planètes selon l'endroit où vous vous trouvez.

## OUTILS

TITRE	TEXTE
<b>apps.education.fr</b>	Pour vous accompagner au quotidien et répondre aux besoins du travail à distance pendant le confinement, le ministère de l'éducation nationale met à votre disposition la version Beta d'apps.education.fr. Cette version expérimentale est issue d'un projet qui a vocation à être pérennisé à l'échelon national. Vous y trouverez les outils essentiels et communs à tous les métiers de l'éducation nationale. Les utilisateurs sont propriétaires de leurs données et sont, de fait, en charge de leur gestion.
<b>Collabora Office : LibreOffice, OpenOffice et plus</b>	Collabora Office est une suite bureautique mobile complète comprenant un traitement de texte, un tableur pour feuilles de calculs et un outil pour présentations. Collabora Office, est basée sur LibreOffice, la suite bureautique open source la plus utilisée dans le monde. Formats de fichier pris en charge : - Format Open Document (.odt, .odp, .ods, .ots, .ott, .otp)



	<p>- Microsoft Office 2007/2010/2013/2016/2019 (.docx, .pptx, .xlsx, .dotx, .xltx, .ppsx)</p> <p>- Microsoft Office 97/2000/XP/2003 (.doc, .ppt, .xls, .dot, .xlt, .pps)</p>
<b>D-livrets</b>	<p>D-livrets une application Android conçue pour les enseignants de maternelle qui aiment gagner du temps grâce au numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Étape 1 : Vous créez votre classe avec la liste de vos élèves</li> <li>- Étape 2 : Vous listez vos activités en mentionnant leur objectif, puis en les classant par domaines et compétences des programmes (déjà enregistrés dans l'application)</li> <li>- Étape 3 : Vous associez l'élève à l'activité qu'il est en train de faire pendant la vie de classe : vous pouvez en temps réel signaler la progression de l'élève pour une activité donnée au moyen de différents pictogrammes (activité présentée/observée/validée) et agrémenter le tout d'une photo, d'une légende et d'une note personnelle pour l'enseignant...</li> <li>- Étape 4 : Un livret de réussites de l'élève se crée automatiquement et s'actualise au fur et à mesure des associations enregistrées. Vous pouvez visualiser les acquis d'un élève à un instant T et à tout moment éditer le livret. Grâce à D-livrets, vous êtes libérés de tout ce travail de découpage/collage de vignettes, photos, etc... très fastidieux et chronophage!</li> </ul> <p>Chaque activité est classée en fonction des domaines des programmes de l'école maternelle, vous pouvez également associer des photos, des commentaires et éditer quand bon vous semble le livret au format PDF, livret que vous pourrez alors partager avec les parents au format numérique .</p> <p>Vous pourrez ainsi, grâce au temps gagné en utilisant D-livrets, observer plus sereinement vos élèves, voir plus nettement leurs réussites et générer vos documents très simplement.</p> <p>Conforme au RGPD, toutes les données de l'application sont stockées en local (sur l'appareil) et non sur des serveurs distants (internet, cloud...). Ces données sont uniquement accessibles via l'application.</p>
<b>En classe</b>	<p>En classe transforme votre iPad en un puissant assistant éducatif ; l'app permet à l'enseignant de guider ses élèves tout au long d'un cours, de suivre leurs progrès et de les aider à se concentrer. Avec En classe, vous pouvez facilement lancer la même app en même temps sur les appareils de tous les élèves ou lancer une app différente pour chaque groupe d'élèves. En classe aide les enseignants à se concentrer sur l'enseignement, pour que les élèves puissent à leur tour se concentrer sur leur apprentissage.</p>
<b>Enregistreur vocal simple</b>	<p>Cette application gratuite va droit au but, elle ne contient aucune fonctionnalité fantaisiste que vous n'utiliserez pas. Il n'y a que vous et l'enregistreur vocal. Il affiche le volume sonore actuel sur une belle visualisation avec laquelle vous pouvez vous amuser. Elle offre une interface utilisateur vraiment intuitive et propre, elle est vraiment super facile à utiliser.</p>
<b>Installer APPLI'Stock</b>	<p>Tutoriel vidéo expliquant la procédure pour ajouter l'application APPLI'Stock sur l'écran d'accueil de votre Smartphone.</p>
<b>OpenScan</b>	<p>OpenScan permet de scanner des documents facilement pour un rendu en pdf de qualité. Il n'est pas question de reconnaissance de caractère mais simplement de produire un document présentable.</p> <p>L'application est sans publicité, gratuite et open source. Elle ne demande aucun droit particulier et aucune de vos données n'est exploitée.</p>
<b>Pdf Viewer Plus</b>	<p>Pdf Viewer Plus est un lecteur PDF open source minimaliste mais respectueux de votre vie privée.</p>

<b>PhotoSpeak</b>	<p>PhotoSpeak est une application très simple qui vous permet de "faire parler les photos".</p> <p>Choisissez une photo, marquez-y ses yeux et sa bouche, puis prêtez votre voix au personnage (voix convertible). Il est possible d'ajouter quelques accessoires aux personnages, lunettes, cheveux, chapeaux, ...</p> <p>Utilisations possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire parler un personnage historique lors d'un exposé ou d'une présentation</li> <li>- Structurer et enrichir une frise historique</li> <li>- Animer des personnages pour donner des consignes lors d'un Escape game</li> <li>- Donner vie à un poème en faisant parler l'auteur...</li> </ul> <p>Gratuit, sans publicité, simple d'utilisation, beau rendu 3D des visages, effets vocaux amusants et absence de logo.</p>
<b>QR Scanner (Privacy Friendly)</b>	<p>L'application QR Scanner Privacy Friendly ne requiert que le minimum d'autorisations, à savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans la catégorie "Appareil photo / Microphone" : La caméra est utilisée pour scanner le code QR.</li> <li>- Dans la catégorie "Autre": Vibreur et Lampe de poche : La vibration est utilisée pour fournir une rétroaction si l'analyse a réussi. La lampe de poche est utilisée pour aider l'appareil photo à lire le code QR avec succès dans de mauvaises conditions d'éclairage.</li> </ul>
<b>Simple File Manager: organiser données dossier</b>	Un gestionnaire de fichiers rapide et léger.
<b>VLC for Android</b>	Lecteur vidéo/audio multiformats.
<b>VotAR</b>	<p>VotAR est un système de vote en réalité augmentée. L'application est libre et tourne sous Android.</p> <p>Vos élèves tiennent des feuilles sur lesquelles sont imprimés des symboles et vote en orientant leur feuille selon les 4 orientations possibles en fonction du choix de réponse de chacun (A, B, C, D). Avec votre smartphone ou votre tablette, vous prenez une photo d'ensemble à partir l'application installée. Les votes seront analysés et comptabilisés instantanément.</p> <p>La fiche de vote à imprimer (en recto verso) pour chaque élève est disponible à cette adresse :</p> <p><a href="https://poinstart.com/ftp/ste/votar/votar.pdf">https://poinstart.com/ftp/ste/votar/votar.pdf</a></p>



# REPERTOIRE WEB'APPS

44 applications en ligne et logiciels et 21 outils recensés au 16/02/2021

## DOMAINE : FRANÇAIS

CYCLE	TITRE	TEXTE
CYCLE 1   CYCLE 2	<b>1000 MOTS pour apprendre à lire</b>	Apprentissage de la lecture reprenant le contenu de 1000 Mots GS, CP-CE1 et FLE. L'enseignant a le choix parmi 154 thèmes de travail qui regroupent 1238 exercices de 23 types différents : Phonologie au niveau maternelle, décomposition et recombinaison syllabique ou phonémique au cours préparatoire, sons complexes et différenciation des sons proches au cours élémentaire, vocabulaire thématique pour les primo-arrivants ou pour les élèves qui ont besoin d'une stratégie d'apprentissage différente suite à un premier échec d'apprentissage de la lecture.
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	<b>Pepit.be</b>	Le site de nos amis belges pepit.be propose plus de 1250 exercices gratuits de la maternelle au secondaire sous licence "Creative Commons". Les exercices sont proposés par niveau d'âge mais aussi par entrées disciplinaires (conjugaison, tables de multiplication).... Les exercices peuvent être exécutés directement en ligne ou téléchargés sur son ordinateur pour jouer ultérieurement hors connexion. Le site est dorénavant disponible sans Flashplayer.
CYCLE 2	<b>Lalilo</b>	Lalilo est une application web qui permet de différencier l'enseignement de la lecture. Elle est construite avec les professeurs des écoles et pour les professeurs et leurs élèves. Elle permet un suivi en classe et à la maison. Lalilo est un outil pour les professeurs de GS, CP et CE1 accessible sur les ordinateurs et tablettes via un navigateur web. Lalilo propose : - Des exercices individualisés - Un univers ludique - Un tableau de bord complet
CYCLE 2   CYCLE 3	<b>MultiMots</b>	MultiMots est un exercice permettant de travailler sur la reconnaissance des homophones grammaticaux.
CYCLE 2   CYCLE 3	<b>Orthophore</b>	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. Pour chaque niveau du CE1 au CM2, les 10 dernières dictées postées sont disponibles en autonomie.
CYCLE 2   CYCLE 3	<b>Conjugue-moi !</b>	Exercice de conjugaison en ligne. 11 verbes et 6 temps au choix.
CYCLE 2   CYCLE 3	<b>Usito</b>	Usito est un dictionnaire en ligne qui a la particularité de permettre la recherche d'un mot dont on ne connaît pas son orthographe exacte. Cet outil vous suggère des mots, bien qu'il puisse y avoir des erreurs dans l'écriture de ces mots. Ces suggestions ne sont pas seulement



		orthographiques, mais aussi phonétiques. Vous pouvez également utiliser un astérisque * en lieu et place de lettres pour effectuer une recherche. C'est donc une fonction d'aide à l'écriture pour les élèves qui ont des difficultés à produire de l'écrit.
CYCLE 3	<b>BDnF, la fabrique à BD</b>	BDnF est une application qui permet de réaliser des BDs, des romans graphiques, des storyboards ou tout autre récit mêlant illustration et texte. Elle est disponible gratuitement — dans sa version complète — sur ordinateurs (PC, Mac et Linux), tablettes (iOS et Android) et dans une forme très simplifiée sur smartphones également (iOS et Android). BDnF peut s'adresser à tous, petits et grands, public familial et amateurs de BD pour un usage récréatif. Les passionnés, illustrateurs et scénaristes en herbe, y trouveront également leur compte puisque l'outil permet également de faciliter la mise en page autour de formats innovants. Pour une expérience optimale, nous vous invitons à télécharger gratuitement la version complète sur ordinateur : <a href="https://bdnf.bnf.fr">https://bdnf.bnf.fr</a> Une application développée par la Bibliothèque nationale de France.

## DOMAINE : MATHÉMATIQUES

CYCLE	TITRE	TEXTE
CYCLE 1   CYCLE 2	<b>WholeRepMatch</b>  <b>Cartes de représentations</b>	Un jeu d'association de différentes combinaisons de représentations numériques et picturales des nombres entiers naturels. Choisir des nombres entre 0 à 5, 0 à 10, 0 à 20 ou 0 à 50. Jouer les cartes face visible ou face cachée en tant que jeu de mémoire. Vous trouverez à cette adresse les documents à imprimer si vous souhaitez réaliser un atelier au format papier : <a href="https://mathies.ca/cartesDeRepresentations.html">https://mathies.ca/cartesDeRepresentations.html</a>
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	<b>Pepit.be</b>	Le site de nos amis belges pepit.be propose plus de 1250 exercices gratuits de la maternelle au secondaire sous licence "Creative Commons". Les exercices sont proposés par niveau d'âge mais aussi par entrées disciplinaires (conjugaison, tables de multiplication).... Les exercices peuvent être exécutés directement en ligne ou téléchargés sur son ordinateur pour jouer ultérieurement hors connexion. Le site est dorénavant disponible sans Flashplayer.
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	<b>MiCetF, des outils pour la classe</b>	De nombreux exercices d'entraînement au calcul mental sont proposés sur le site. Les applications classées par niveaux d'enseignement et par compétences. MiCetF couvre aussi bien d'autres domaines utilisables en phase de découverte ou de remédiation. Il peut rendre service pour les élèves en difficulté ou qui ont du mal à passer au stade de l'abstraction. MiCetF est également utilisable avec un VPI pour expliciter et illustrer les notions abordées. Dictée de nombres du CP au CM2, visualiser des abaques, compter avec le boulier, trouver les compléments à 10, 100 et 1 000, utiliser des tableaux de conversions... Compatible avec tous types d'environnements.
CYCLE 1   CYCLE 2	<b>Rondissimo</b>	Rondissimo est un puzzle logique qui consiste à positionner neuf cartes sur le plateau de jeu de manière à ce que deux demi-ronds accolés aient toujours la même couleur.



2   CYCLE 3		<p>Cette application s'adresse à tous les élèves, de la maternelle au CM2, à travers quarante défis de difficulté croissante. Si un défi s'avère trop difficile, une option permet à l'élève de placer jusqu'à deux cartes sur le plateau de jeu afin d'en faciliter la résolution.</p> <p>À partir du défi n°31, les règles changent : Rondissimo devient Formissimo ! En effet, aux différentes couleurs viennent s'ajouter différentes formes. L'ajout de cette nouvelle variable permet de renouveler le jeu, pour des défis plus simples ou nettement plus compliqués.</p> <p>Afin de permettre à chaque enseignant d'adapter le challenge en fonction du niveau de sa classe, chacun des 40 défis est entièrement personnalisable (choix des couleurs et des formes).</p> <p>L'application est disponible à la fois pour Windows et Android. Une version papier est également disponible pour un travail sur table avec vos élèves, leur permettant ainsi d'endosser le rôle de joueur ou celui de correcteur.</p>
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	Puzz'n Road	<p>Puzz'n Road est un jeu de logique. Une fois un défi sélectionné, le but du jeu consiste à disposer les neuf pièces de puzzle sur le plateau de jeu. Le réseau de chemins ainsi créé permet aux cibles dessinées sur le pourtour du plateau de se rejoindre ou non.</p> <p>Si toutes les règles du défi sont respectées, c'est gagné !</p> <p>Ce jeu s'adresse à tous les élèves, de la maternelle au CM2. Quatre niveaux de jeu sont proposés, chacun associé à un univers bien identifié.</p> <p>chaque niveau présente des spécificités propres qui viennent enrichir l'expérience de jeu, à travers 40 défis répartis en quatre degrés de difficulté.</p> <p>Deux versions du jeu sont disponibles : une version numérique et une version débranchée à fabriquer soi-même. Ces deux versions sont complémentaires, la version papier permettant par exemple de fabriquer ses propres défis.</p> <p>La version numérique est accompagnée d'une interface de paramétrage permettant de restreindre, niveau par niveau, son accès ainsi que celui de ses 4 degrés de difficulté (il est également possible de définir si, par défaut, les voies sans issue sont autorisées).</p>
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	Logipix	<p>LogiPix est un jeu de logique dans lequel il faut organiser l'évacuation d'un groupe de seize monstres, les uns à la suite des autres.</p> <p>Mais, comme c'est souvent le cas, les monstres sont très exigeants et il faut respecter quelques règles simples afin qu'ils obéissent aux ordres :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les monstres sont organisés en 4 files de 4 individus. Il est impossible de leur faire intégrer une autre file.</li> <li>2. Un monstre n'accepte de sortir de sa file que s'il n'y a aucun monstre entre lui et la sortie.</li> <li>3. Lorsqu'un monstre est en mesure de sortir, il ne le fera qu'à la condition expresse que le dernier monstre évacué soit du même type ou de la même couleur que lui.</li> </ol> <p>Il existe au moins une solution pour chacun des 50 niveaux proposés. Certains peuvent se résoudre de plusieurs manières. Les premiers défis peuvent être proposés dès la fin du cycle 1.</p>
CYCLE 1   CYCLE	GéoméTICE	<p>Cette application comprend 4 activités générées avec les mêmes données :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qui est-ce ? : Retrouver les images correspondant aux descriptions, à</li> </ul>



2   CYCLE 3		la manière du jeu du "Qui est-ce ?". - Le bon dessin : Reconnaître les descriptions des images affichées. - Les bons mots : Compléter chaque description en sélectionnant les mots correspondants. - Supports d'activités : Visualiser et imprimer les séries pour mettre en place des situations pédagogiques non numériques. (pour les enseignants)
CYCLE 2	Nombres naturels (Jeu d'association)	Un jeu d'association de différentes combinaisons de représentations numériques et picturales des nombres entiers naturels. Choisir des nombres entre 0 à 5, 0 à 10, 0 à 20 ou 0 à 50. Jouer les cartes face visible ou face cachée en tant que jeu de mémoire. Cet outil a été développé à l'aide de HTML5, ce qui lui permet d'être utilisé dans un navigateur sur n'importe quel ordinateur de bureau ou appareil mobile.
CYCLE 2   CYCLE 3	Calcul@TICE	Calcul@TICE, site d'entraînement des élèves au calcul mental animé par les équipes TICE et mathématiques de la direction départementale de l'éducation nationale Nord (1er et 2nd degrés). L'accès à toutes les ressources présentes sur nos pages est entièrement gratuit. Ce site est conçu pour offrir aux enseignants des activités à mener en ligne (ou hors ligne) en renforcement des apprentissages travaillés dans les classes. Une priorité : l'entraînement des élèves (à l'école, mais également hors temps scolaire. )
CYCLE 2   CYCLE 3	Défi Tables	Défi Tables est un exerciceur portant sur les tables de multiplications de 2 à 13. Les versions Windows des applications sont directement téléchargeables depuis cet espace, et peuvent donc être installées sur toute tablette qui s'y connecte. Pour pouvoir installer l'une des applications de l'Académie, il est nécessaire d'avoir installé au préalable Adobe Air sur la tablette, disponible à cette adresse : <a href="https://get.adobe.com/air/">https://get.adobe.com/air/</a> Une fois Adobe Air installé, il suffit de décompresser le fichier de l'application téléchargée, puis d'installer celle-ci de façon classique en suivant les indications affichées à l'écran...
CYCLE 2   CYCLE 3	Math Clock	Cette application donne accès à plusieurs horloges : sans nombres, avec nombres romains, seulement les heures, les heures et les minutes. Ces horloges peuvent être automatisées (quand on bouge la grande aiguille, la petite bouge aussi) ou non. Par-dessus les horloges, il est possible d'ajouter des couleurs en faisant apparaître les fractions (sous la forme de pointes de tarte). Des outils d'annotations sont également présents.
CYCLE 2   CYCLE 3	Number Frames	Cette application aidera les élèves à compter des objets par 5, 10, 20, et 100. Il est possible de travailler les fractions, les soustractions et les additions.
CYCLE 2   CYCLE 3	Number Line	L'élève a accès à une droite numérique sur laquelle il peut mettre des nombres (ou non) positifs ou négatifs, fractionnaires ou non, décimaux ou non. Il peut également paramétrer la distance entre les différentes séparations et faire apparaître l'écart entre 2 nombres sur la droite.
CYCLE 2   CYCLE 3	Pattern Shapes	Cette application donne accès à un tangram virtuel. L'élève peut choisir un dessin à compléter à l'aide des formes proposées. Il peut également choisir la couleur de chacune des formes. Avec cette application, il est possible de travailler les fractions, les angles, les aires et les périmètres.



<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Symax</b>	Espace et géométrie : Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques. Les versions Windows des applications sont directement téléchargeables depuis cet espace, et peuvent donc être installées sur toute tablette qui s'y connecte. Pour pouvoir installer l'une des applications de l'Académie, il est nécessaire d'avoir installé au préalable Adobe Air sur la tablette, disponible à cette adresse : <a href="https://get.adobe.com/air/">https://get.adobe.com/air/</a> Une fois Adobe Air installé, il suffit de décompresser le fichier de l'application téléchargée, puis d'installer celle-ci de façon classique en suivant les indications affichées à l'écran...
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Reproduction sur quadrillage</b>	Application Web proposant des dessins à reproduire en utilisant un quadrillage (ou un pointage). Un générateur permet de créer des dessins à reproduire en utilisant un quadrillage (ou un pointage) sur le lien suivant : <a href="https://micetf.fr/rsqgenerateur">https://micetf.fr/rsqgenerateur</a>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Calcule-moi !</b>	Sur le site classedeflorent.fr rubrique maths / calcul "Calcule-moi" propose, pour l'instant des exercices sur les 4 opérations de base. Surtout, il est possible de paramétrer les exercices proposées : avec ou sans retenue, résultat positif ou relatif, nombre et résultat entier ou décimaux pour les divisions en particulier. Côté enfant, un mode "compétitif" où le meilleur temps de chaque exercice est enregistré (lorsque tout est bon ;) ) ou un mode zen sans chronomètre ni système de points, mais toujours avec un bilan final.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>GeoGebra-Outils</b>	14 ressources pour la classe en mathématiques et en sciences. Activités interactives, simulations, exercices interactifs réalisés grâce à GeoGebra.
<b>CYCLE 3</b>	<b>Fraction Strips</b>  <b>Bande de fractions</b>	Représenter des fractions en glissant des parties de la tour de fractions sur l'espace de travail. Les bandes peuvent être placées en ligne pour créer un train. Manipuler les bandes et les trains afin de comparer et ordonner les fractions ou pour modéliser et effectuer les opérations sur les fractions.
<b>CYCLE 3</b>	<b>Fractions</b>	Il est possible de présenter une fraction, de manière circulaire ou linéaire, en ajoutant des formes, des couleurs et des chiffres.
<b>CYCLE 3</b>	<b>Relational Rods+</b>  <b>Réglettes+</b>	Représenter, comparer, ordonner et effectuer des opérations avec des nombres naturels, des nombres décimaux et des fractions en manipulant des réglettes. Le schéma de couleurs des réglettes peut être personnalisé, y compris des couleurs originales ou primaires qui sont similaires aux objets de manipulation des réglettes. Utiliser la fonctionnalité d'annotation et les images importées pour communiquer des solutions. Les opérations de fichiers (Enregistrer, Ouvrir, Ouvrir à partir du web et le partage de fichiers iTunes) sont disponibles.
<b>CYCLE 3</b>	<b>Atelier d'addition de fractions</b>	L'atelier d'addition de fractions avec ou sans même dénominateur (jusqu'à 4), permet de visualiser l'addition sous forme de représentations de type "camembert".
<b>CYCLE 3</b>	<b>Fractions (Jeu d'association)</b>	Un jeu d'association de différentes combinaisons de représentations numériques et picturales de fractions. Jouer les cartes face visible ou face cachée en tant que jeu de mémoire. Cet outil a été développé à l'aide de HTML5, ce qui lui permet d'être

		utilisé dans un navigateur sur n'importe quel ordinateur de bureau ou appareil mobile.
<b>CYCLE 3</b>	<b>Primaths</b>	<p>Primaths est logiciel de calcul mental destiné à la fois aux élèves de primaire et de collège et à leurs enseignants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primaths offre à l'élève un entraînement progressif au calcul mental, en proposant une gamme d'exercices paramétrables ;</li> <li>- Primaths permet également aux enseignants de mettre en place facilement une évaluation de calcul mental, paramétrable elle aussi.</li> </ul>
<b>CYCLE 3   CYCLE 4</b>	<b>Convertir</b>	<p>Convertir est une application qui permet de s'entraîner aux conversions de longueurs, masses, aires, volumes et capacités.</p> <p>Les versions Windows des applications sont directement téléchargeables depuis cet espace, et peuvent donc être installées sur toute tablette qui s'y connecte.</p> <p>Pour pouvoir installer l'une des applications de l'Académie, il est nécessaire d'avoir installé au préalable Adobe Air sur la tablette, disponible à cette adresse : <a href="https://get.adobe.com/air/">https://get.adobe.com/air/</a></p> <p>Une fois Adobe Air installé, il suffit de décompresser le fichier de l'application téléchargée, puis d'installer celle-ci de façon classique en suivant les indications affichées à l'écran...</p>
<b>CYCLE 3   CYCLE 4</b>	<b>Repérage</b>	<p>Repérage est une application portant sur le repérage sur une droite (ou demi-droite), dans le plan et dans l'espace.</p> <p>Les versions Windows des applications sont directement téléchargeables depuis cet espace, et peuvent donc être installées sur toute tablette qui s'y connecte.</p> <p>Pour pouvoir installer l'une des applications de l'Académie, il est nécessaire d'avoir installé au préalable Adobe Air sur la tablette, disponible à cette adresse : <a href="https://get.adobe.com/air/">https://get.adobe.com/air/</a></p> <p>Une fois Adobe Air installé, il suffit de décompresser le fichier de l'application téléchargée, puis d'installer celle-ci de façon classique en suivant les indications affichées à l'écran...</p>
<b>CYCLE2   CYCLE 3</b>	<b>120 Secondes</b>	<p>120 s est un exercice portant sur les 4 opérations. Le but du jeu est de répondre correctement à un maximum de calculs en un temps donné (120 secondes par défaut).</p> <p>Les versions Windows des applications sont directement téléchargeables depuis cet espace, et peuvent donc être installées sur toute tablette qui s'y connecte.</p> <p>Pour pouvoir installer l'une des applications de l'Académie, il est nécessaire d'avoir installé au préalable Adobe Air sur la tablette, disponible à cette adresse : <a href="https://get.adobe.com/air/">https://get.adobe.com/air/</a></p> <p>Une fois Adobe Air installé, il suffit de décompresser le fichier de l'application téléchargée, puis d'installer celle-ci de façon classique en suivant les indications affichées à l'écran...</p>



**DOMAINE : MATHÉMATIQUES - PROGRAMMATION**

CYCLE	TITRE	TEXTE
<b>CYCLE 1   CYCLE 2</b>	<b>BEEBOT: Le jeu</b>	Jouer au robot Beebot en ligne : savoir se repérer et anticiper des déplacements en commandant un robot.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Lightbot : Code Hour</b>	<p>L'objectif est d'orienter et de coder les déplacements d'un robot pour l'aider à allumer des cases, au moyen de cartes d'instructions à sélectionner.</p> <p>À travers les activités, il s'agit pour les élèves de travailler des compétences relatives à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'orientation et le vocabulaire spatial</li> <li>- Au dénombrement</li> <li>- La décentration de l'apprenant dans les déplacements du robot</li> <li>- Aux procédures Aux fonctions</li> </ul>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Scratch</b>	Scratch est un langage de programmation graphique manipulable et exécutable par le logiciel de même nom à vocation éducative. Ainsi, Scratch est à la fois un environnement de développement et un moteur d'exécution du langage Scratch mais aussi un site web.
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>TuxBot</b>	<p>S'initier de manière ludique à l'algorithmique en programmant les déplacements et les actions d'un robot virtuel.</p> <p>Le but du jeu consiste à programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu.</p> <p>Le programme ne peut comporter qu'un maximum de 24 instructions et le manchot ne doit pas tomber dans l'eau ni sortir de la grille.</p> <p>Les élèves vont devoir relever pas moins de vingt défis préétablis.</p> <p>L'application permet d'adopter soit un mode de déplacement relatif (l'automate est alors orienté), soit un mode de déplacement absolu, plus simple à appréhender.</p> <p>Parallèlement, il est également possible d'opter pour un ramassement automatique des poissons ou non.</p> <p>Un mode entraînement permet de découvrir en douceur les différents jeux d'instructions disponibles.</p> <p>En plus des vingt premiers défis à relever, vingt défis supplémentaires et entièrement modifiables offrent la possibilité aux enseignants et aux élèves de concevoir leurs propres problèmes.</p> <p>Plusieurs formats de grilles sont disponibles (8x8, 10x10, 16x16).</p> <p>Une fonction d'import/export permet de partager les défis ainsi créés.</p>
<b>CYCLE 2   CYCLE 3</b>	<b>Run Marco!</b>	<p>Run Marco est une application gratuite dédiée à l'initiation à la programmation.</p> <p>L'élève doit faire avancer un personnage en utilisant des tuiles de codage. Plus l'élève avancera dans les niveaux, plus s'ajouteront des blocs de programmation.</p> <p>À chaque ajout, l'élève recevra une courte explication.</p> <p>L'application existe également en extension pour navigateur Chrome : <a href="https://chrome.google.com/webstore/detail/run-marco/objdeaibfajdoeikopmgincdhjifjle?hl=fr&amp;authuser=1">https://chrome.google.com/webstore/detail/run-marco/objdeaibfajdoeikopmgincdhjifjle?hl=fr&amp;authuser=1</a></p>

DOMAINE : MUTIDISCIPLINAIRE

CYCLE	TITRE	TEXTE
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	Book Creator pour Chrome	<p>Vous cherchez un outil qui vous permet d'intégrer des vidéos, des liens vers des ressources à télécharger, des textes, des enregistrements vocaux ?</p> <p>Ne cherchez plus, cet outil est BOOK CREATOR !</p> <p>Disponible en ligne dans sa version intégrale pour la création de 40 livres interactifs et très facile à prendre en main, il deviendra votre compagnon idéal pour communiquer avec vos élèves !</p> <p>Pour découvrir et apprendre à utiliser Book Creator vous pouvez suivre cette présentation réalisée avec Book Creator par mon collègue Matthieu Klee, ERUN 1D Altkirch et Illfurth.</p>
CYCLE 2   CYCLE 3	monAppli.net	<p>monAppli.net propose un ensemble d'applications éducatives spécialement conçues pour l'école primaire. Pour le professeur et ses élèves, ces applications permettent de créer des activités scolaires à l'aide d'un support numérique tel qu'un ordinateur, une tablette ou un tableau blanc interactif.</p> <p>Chaque activité aborde une matière précise du programme de l'enseignement primaire. On y trouve bien entendu, les Mathématiques et le Français, mais également des Jeux de réflexion, d'observation ou encore de mémorisation.</p> <p>Vous trouverez également une série d'activités visant à se familiariser avec le clavier et la souris, ainsi qu'une série d'outils utiles au sein de la classe: Tirage au sort, chronomètre etc...</p> <p>Ces applications sont conçues comme des outils pédagogiques permettant de créer des activités de manipulations et/ou des exercices interactifs.</p> <p>Certaines applications se prêtent à une utilisation individuelle, tandis que d'autres sont intéressantes pour mener des réflexions de groupe. Chaque activité peut être adaptée au niveau des élèves au travers d'options à configurer selon les besoins spécifiques.</p>
CYCLE 1   CYCLE 2	LEXIMAGE+	<p>LEXIMAGE+ est une application gratuite et entièrement hors ligne réalisée par le CAVILAM – Alliance Française, avec le soutien de la Fondation des Alliances Françaises et du Ministère de la Culture.</p> <p>Découvrez un dictionnaire multimédia de plus de 750 mots en français, répartis en 25 catégories : l'identité, les aliments, la famille et les proches, la maison, la France, les lieux publics, etc. L'application s'adresse en priorité aux primo-arrivants et aux bénévoles ou enseignants qui les accompagnent dans leur apprentissage du Français.</p> <p>De manière plus large, elle pourra être utile à tous les apprenants de français débutants qui souhaitent se familiariser avec le vocabulaire de base en français. Créez ensuite votre dictionnaire personnel en images et enrichissez votre vocabulaire en français en 3 étapes : choisissez un objet de votre environnement immédiat ; photographiez-le avec l'application ; nommez l'objet ou impliquez votre famille, vos amis ou vos collègues pour enregistrer sa prononciation ou vérifier son orthographe.</p>
CYCLE 1   CYCLE 2   CYCLE 3	LearningApps	<p>Imaginez des exercices interactifs que vous pourriez créer en moins de 10 minutes chrono. Des exercices que vous auriez élaborés au préalable, ou mieux encore avec vos élèves. Encore plus fort, vous pourriez même avoir accès aux exercices de vos collègues, pas seulement ceux de votre</p>



		<p>école mais tous les collègues de la planète qui participent au même projet.</p> <p>C'est ce que vous propose LearningApps.org. Les applications ainsi créées ne nécessitent qu'une connexion Internet, aucun plugin ou logiciel annexe n'est nécessaire et elles sont même accessibles sur tablette !</p>
<p><b>CYCLE 1  </b> <b>CYCLE 2  </b> <b>CYCLE 3</b></p>	<b>GCompris</b>	<p>GCompris est un jeu éducatif qui propose des activités variées aux enfants de 2 à 10 ans. Il est plébiscité par les écoles maternelles et primaires de part sa qualité et son spectre couvrant les cycles 1, 2 et 3. Logiciel disponible pour Windows, macOS, Linux, Android, Raspberry Pi. Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Vous trouverez des activités dans les domaines suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• découverte de l'ordinateur : clavier, souris, les mouvements de la souris, ...</li> <li>• mathématiques : révision des tables, dénombrement, symétrie, ...</li> <li>• sciences : l'écluse, le cycle de l'eau, les énergies renouvelables, mélange les couleurs ...</li> <li>• jeux : des casses têtes, le memory, le sudoku, les échecs, le morpion, ...</li> <li>• lecture : exercice d'entraînement à la lecture, lettre, chiffre, mot. Le jeu du pendu.</li> <li>• autres : lecture de l'heure, peintures célèbres sous forme de puzzle, dessin, labyrinthe, mémoire auditive, ...</li> </ul> <p>GCompris sur tablette est une réécriture complète de la fameuse version PC qui contient 140 activités. Actuellement sur tablette nous offrons plus de 110 activités et d'autres sont en cours de portage.</p>

## OUTILS

TITRE	DESCRIPTION
<b>apps.education.fr</b>	<p>Pour vous accompagner au quotidien et répondre aux besoins du travail à distance pendant le confinement, le ministère de l'éducation nationale met à votre disposition la version Beta d'apps.education.fr. Cette version expérimentale est issue d'un projet qui a vocation à être pérennisé à l'échelon national. Vous y trouverez les outils essentiels et communs à tous les métiers de l'éducation nationale. Les utilisateurs sont propriétaires de leurs données et sont, de fait, en charge de leur gestion.</p>
<b>Audacity</b>	<p>Audacity est un logiciel d'édition audio ainsi que d'enregistrement de sons numériques. Totalement gratuit, ce logiciel open-source est disponible pour Windows, MacOS, Linux et d'autres systèmes d'exploitation de type Unix.</p>
<b>Balabolka</b>	<p>Balabolka est un logiciel de synthèse vocale (Text-To-Speech) qui permet à votre ordinateur de lire un texte importé aux formats TXT, DOC, RTF, PDF, HTML, etc. Cette application dispose également d'un outil d'enregistrement audio aux formats MP3 ou WAV qui vous permet de sauvegarder la lecture.</p> <p>Le logiciel fonctionne sous Windows 2000/XP/2003/Vista/7.</p> <p>Dans sa version portable, vous pouvez lancer Balabolka sur n'importe quel ordinateur depuis votre clé USB.</p>
<b>Book Creator</b>	<p>Vous cherchez un outil qui vous permet d'intégrer des vidéos, des liens vers des ressources à télécharger, des textes, des enregistrements vocaux ?</p> <p>Ne cherchez plus, cet outil est BOOK CREATOR !</p> <p>Disponible en ligne dans sa version intégrale pour la création de 40 livres interactifs</p>



	<p>et très facile à prendre en main, il deviendra votre compagnon idéal pour communiquer avec vos élèves !</p> <p>Pour découvrir et apprendre à utiliser Book Creator vous pouvez suivre cette présentation réalisée avec Book Creator par mon collègue Matthieu Klee, ERUN 1D Altkirch et Illfurth.</p>
<b>Grammalect</b>	<p>Grammalecte est un correcteur grammatical et typographique open source dédié à la langue française, pour Writer (LibreOffice, OpenOffice), Firefox &amp; Thunderbird, Chrome, etc.</p> <p>Fonctionnalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Moteur de détection d'erreurs</li> <li>- Moteur de suggestion</li> <li>- Multi-dictionnaires</li> <li>- Formateur de texte</li> <li>- Conjugueur</li> <li>- Lexicographe</li> <li>- Éditeur lexical</li> <li>- Recenseur de mots</li> </ul>
<b>Installer WEB'APPS</b>	<p>Tutoriel vidéo expliquant la procédure pour ajouter l'application WEB'APPS sur l'écran d'accueil de votre Smartphone.</p>
<b>La Quizinière</b>	<p>Quizinière est un outil simple de création d'activités pédagogiques. Il permet d'accommoder rapidement tout type de médias et de préparer des exercices pour que vos élèves s'entraînent et révisent en écrivant, en choisissant, en dessinant, en parlant, en chantant...</p> <p>Quizinière s'utilise dans un navigateur, sur tous vos appareils connectés à internet. Pour l'accès à un exercice, communiquez simplement le code à vos élèves : ils n'auront pas besoin de créer de compte. Vous pourrez recevoir leurs copies et leur retourner vos corrections.</p>
<b>Les Fondamentaux</b>	<p>500 films d'animation et leurs fiches d'accompagnement, pour apprendre de façon ludique les notions fondamentales de primaire en français, mathématiques, enseignement moral et civique, sciences et technologie...</p> <p>Organisés par séries, les films d'animation peuvent également être utilisés indépendamment.</p> <p>Chaque vidéo est accompagnée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour les enseignants, d'une fiche pédagogique pour aider l'intégration de ces supports dans les pratiques de classe ;</li> <li>- pour les parents ou les médiateurs éducatifs, d'une fiche d'accompagnement pour chaque série, composée notamment d'une présentation du thème et de pistes d'activités, afin de favoriser les échanges lors de la révision des leçons.</li> </ul>
<b>LetsView</b>	<p>Si vous ne disposez pas d'un appareil pour diffuser l'écran de votre tablette sur un vidéoprojecteur (Apple TV ou Chromecast), vous pouvez utiliser LetsView, une application, qui vous permet de réaliser cette opération via un PC.</p> <p>Seule condition : disposer d'un WI-FI commun auquel sont connectés la tablette et le PC. Il suffit alors d'ouvrir l'application sur les deux appareils que l'on souhaite connecter.</p>
<b>LibreOffice</b>	<p>LibreOffice est une suite bureautique libre et gratuite, dérivée du projet OpenOffice.org, créée et gérée par <i>The Document Foundation</i>. LibreOffice est notamment soutenu par la Fondation pour le logiciel libre et rassemble autour du projet une grande partie de l'ancienne « communauté d'OpenOffice.org ».</p>
<b>LibreOffice des écoles</b>	<p>LibreOffice des écoles est une interface de LibreOffice permettant d'offrir aux utilisateurs une prise en main simplifiée du traitement de texte et adaptée aux jeunes élèves (et aux autres !!!).</p> <p>On peut également y insérer simplement des éléments multimédias.</p>

	<p>Elle intègre les outils de la voix de synthèse PicoSvoxOOo afin de permettre à « l'écrivain » d'entendre sa production ainsi que les plugins LireCouleur (un ensemble d'outils destiné à aider les lecteurs débutants ou en difficulté) et Grammalecte (un correcteur grammatical et typographique).</p> <p>LibreOffice des écoles offre quatre niveaux d'utilisation (1, 2, 3 et « standard ») proposant une approche progressive de l'apprentissage du traitement de texte.</p>
<b>LireCouleur</b>	<p>LireCouleur est un ensemble d'outils destiné à aider les lecteurs débutants ou en difficulté à décoder les mots en utilisant les principes de la lecture en couleur. Ces outils peuvent également servir aux élèves dyslexiques et aux élèves apprenant le Français.</p> <p>À chaque son correspond une couleur ou une typographie particulière. Il en va de même pour les lettres muettes.</p> <p>De façon pratique, LireCouleur est une extension OpenOffice. Le composant s'installe sans problème avec OpenOffice, LibreOffice ou OOo4Kids.</p>
<b>Lumni.fr</b>	<p>Lumni.fr est une plateforme éducative de l'audiovisuel public qui permet un accès à la culture, au savoir et à la connaissance. Lumni est accessible à tous, sans authentification, via un portail grand public.</p> <p>Le portail Lumni enseignement, est disponible dans l'offre Eduthèque. C'est sous cette nouvelle appellation que vous retrouvez les différentes ressources éducatives de Lumni proposées par Arte, INA-Jalons, Lesite.tv et Radio France auxquelles s'ajoutent de nouveaux acteurs tels que France Médias Monde, France Télévision et TV5Monde.</p> <p>Pour rappel, l'Eduthèque est une offre du service public du numérique éducatif qui permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'enrichir les enseignements ;</li> <li>- de développer l'éducation artistique et culturelle ;</li> <li>- d'assurer la continuité du service public ;</li> <li>- d'ouvrir l'école sur l'Europe et le monde.</li> </ul> <p>Cette plateforme Lumni, ambitionne de développer l'accès à la culture, au savoir et à la connaissance grâce à plus de 10000 contenus pédagogiques expertisés.</p>
<b>Ma classe à la maison</b>	<p>Ce dispositif en ligne de CNED Académie numérique permet de travailler à la maison à partir d'un ensemble de ressources conformes aux programmes.</p> <p>Activités en ligne, séances de cours, entraînements, exercices en téléchargement, cahier de bord, livres numériques, ressources en langues vivantes, vidéothèque, classe virtuelle...</p>
<b>Openboard</b>	<p>Gratuit et open source, OpenBoard est un logiciel d'enseignement interactif pour TNI open source conçu pour être utilisé dans les écoles ou universités. Il peut être utilisé indifféremment avec un tableau blanc interactif ou dans une configuration à double écran avec tablette numérique et un beamers.</p>
<b>Polotno Studio</b>	<p>Polotno Studio permet de réaliser des infographies, posters ou autres compositions graphiques, très simplement et sans nécessité d'inscription.</p> <p>L'interface est classique avec un volet latéral à gauche permettant de sélectionner les éléments à insérer, une vaste fenêtre de travail et un petit menu supérieur pour importer, sauvegarder ou exporter son travail.</p> <p>Aucune publicité ni filigrane n'est ajouté. Idéal pour créer des affichages avec ses élèves.</p>
<b>Sync</b>	<p>Sync est un service en ligne permettant de regarder collaborativement et de façon synchronisée des vidéos youtube. Durant le visionnage, on peut commenter le film dans une fenêtre de discussion (chat et vidéo)...</p> <p>Sync est gratuit, sans publicité et ne nécessite aucune inscription.</p>

<b>TNI Facile</b>	Publié par l'association PragmaTICE, TNI Facile est un portail Web multiplateforme pour tableau interactif, gratuit, sans publicité ni compte à créer, destiné à l'école primaire (maternelle et élémentaire).
<b>VideoLink</b>	Video.link est un service en ligne qui permet de nettoyer des vidéos YouTube afin de les préserver de toute publicité et tout commentaire. Il suffit de copier l'URL (adresse internet) dans YouTube, la coller dans ViewPure et de cliquer sur "Generate Link". Gratuit, sans inscription et aucune limite d'usage.
<b>Vinz et Lou</b>	Abordez les grands enjeux de société avec les 7-12 ans. Vinz et Lou permet d'aborder les thématiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Violence</li> <li>- Alimentation</li> <li>- Environnement</li> <li>- Filles / Garçons</li> <li>- Internet</li> <li>- Citoyenneté</li> <li>- Le handicap</li> <li>- La laïcité et les faits religieux</li> </ul> La plateforme propose : <ul style="list-style-type: none"> <li>- des parcours</li> <li>- des vidéos</li> <li>- des activités</li> <li>- des picto-descriptions</li> </ul>
<b>Xia Express</b>	XIA est un «outil auteur» qui, couplé à Inkscape ou LibreOffice Draw, vous permet de réaliser simplement des images interactives (avec détails zoomables) et des jeux sérieux en html5. XIA est proposé ici comme extension Inkscape. Il est nécessaire d'installer au préalable Inkscape sur votre machine. Nous vous proposons également XIA en version portable (utilisable sur une clé USB par exemple). Aucune installation n'est nécessaire. Téléchargez l'archive ci-dessous, décompressez-la et lancez xia.exe : <a href="https://xia.dane.ac-versailles.fr/download/xia-windows.zip">https://xia.dane.ac-versailles.fr/download/xia-windows.zip</a> Voici également les liens directs pour télécharger InkScape : <a href="https://inkscape.org/release/inkscape-1.0/">https://inkscape.org/release/inkscape-1.0/</a>