

Une ressource par semaine

2019 - 2020



Table des matières

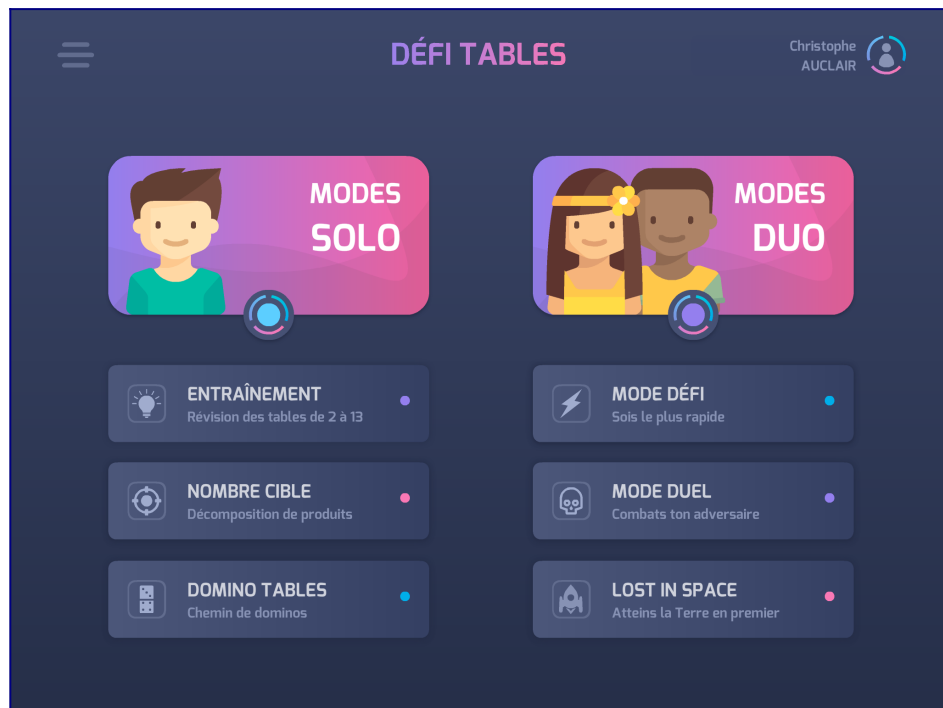
Défi Tables.....	3
Tranches de vie au Moyen-Age.....	3
Plateforme POP.....	4
Réaliser un journal scolaire	5
Plume.....	5
Tux Bot.....	6
Lumni.....	7
BirdLab	7
Kool Capture	8
Les grandes Grandes Vacances.....	9

Ressource	En ligne	Application tablette	Logiciel pc
Défi Tables		X	X
Tranches de vie au Moyen-Âge	X		
Plateforme POP	X		
Réaliser un journal scolaire			X
Plume	X		
Tux Bot			X
Lumni	X		
BirdLab		X	
Kool Capture			X
Les grandes Grandes Vacances	X		

Défi Tables



Pour commencer cette nouvelle année, je vous propose Défi Tables. C'est un exerciceur 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.



L'application existe pour Android, IOS et Windows.

Tranches de vie au Moyen-Age



[Tranches de vie au Moyen Age](#), un jeu sérieux pour découvrir la vie quotidienne à cette époque ! En compagnie de Guillaume l'apprenti-boulangier, de Marguerite la couturière ou de Gautier le fils de marchand, les élèves découvrent la vie quotidienne des artisans et paysans du Moyen-Âge.



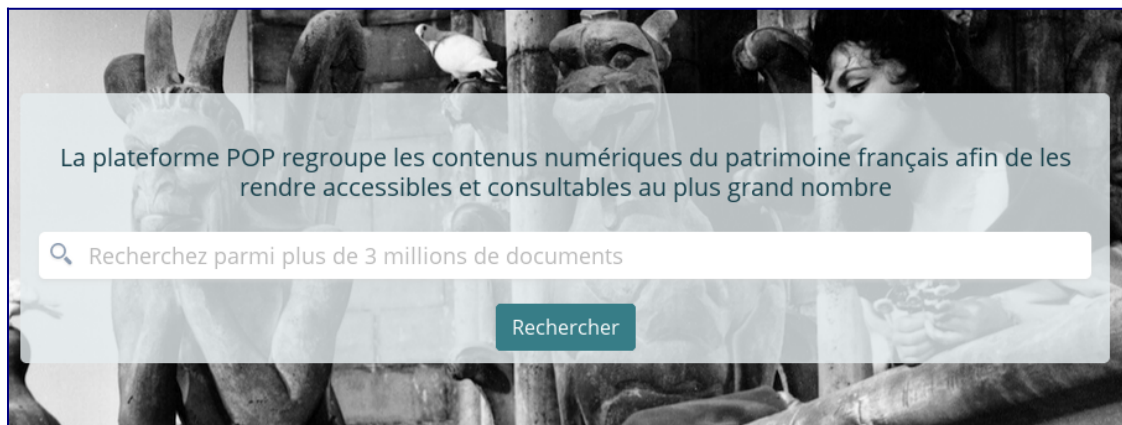
Le dossier pédagogique ici : [🔗](#)

Des ressources pour les enseignants là : [🔗](#)

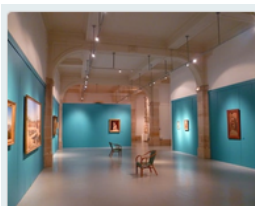
Plateforme POP

Le ministère de la Culture vous ouvre ses portes et vous donne accès à de nouvelles bases de documents.

[La plateforme POP](#) vise à rendre accessible au public l'ensemble des informations d'intérêt collectées, vérifiées et/ou produites par le Ministère de la Culture à travers ses services centraux, territoriaux et ses partenaires. A ce jour la plateforme regroupe les informations relatives :



- aux collections des musées de France (base Joconde) ;
- au patrimoine architectural, protégé et non-protégé (base Mérimée) ;
- au patrimoine mobilier, protégé et non-protégé (base Palissy) ;
- aux fonds photographiques reçus, conservés et/ou constitués par le Ministère (base Mémoire)
- aux œuvres spoliées en dépôt temporaire dans les musées (base MNR) ;



**Collections des
Musées de France**
Base Joconde



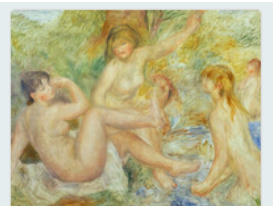
Patrimoine mobilier
Base Palissy



**Patrimoine
architectural**
Base Mérimée



Photographies
Base Mémoire



**Récupération
artistique**
Base MNR Rose-Valland

Réaliser un journal scolaire avec les outils numériques



Une démarche de réalisation d'un journal scolaire est présentée dans une séquence adaptée pour les élèves de cycle 1, 2 ou 3. Des activités progressives sont proposées tant pour familiariser les élèves avec ce type d'écrit que pour réaliser concrètement le journal et le diffuser avec des outils numériques.

Plume



Des histoires à compléter pour progresser en français.

Plume est une application tablette (Andoïd et Ipad) et un site en ligne qui va permettre aux élèves de développer leur créativité narrative et leurs compétences langagières. Suivant l'âge de l'enfant, plusieurs débuts d'histoires sont proposées. A lui de poursuivre la narration et de construire son histoire chapitres après chapitres. En fin d'histoire, il y a possibilité d'exporter l'histoire en .pdf ou même de la faire imprimer comme un vrai livre.



L'inscription est gratuite pour les enseignant(e)s. Des activités pour utiliser Plume en classe sont également proposées.

Livret enseignant ->



Tux Bot



Une application pour découvrir la **programmation** !

TuxBot est une application multi-plateforme (Windows, Android, Linux et en ligne).

C'est un excellent support pour s'initier de manière ludique à l'algorithmique en programmant les déplacements et les actions d'un robot virtuel.

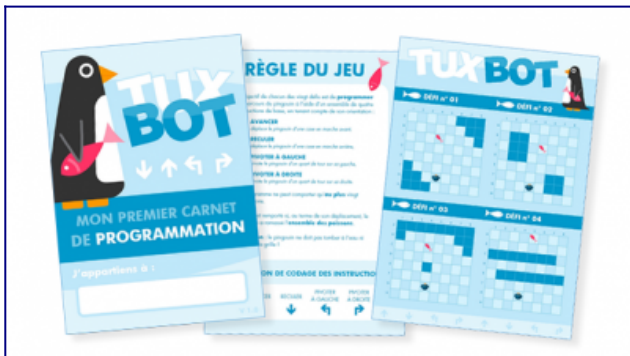


Le but du jeu consiste à **programmer le parcours** d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu.

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.

Les élèves vont devoir relever pas moins de **vingt défis préétablis**.

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.



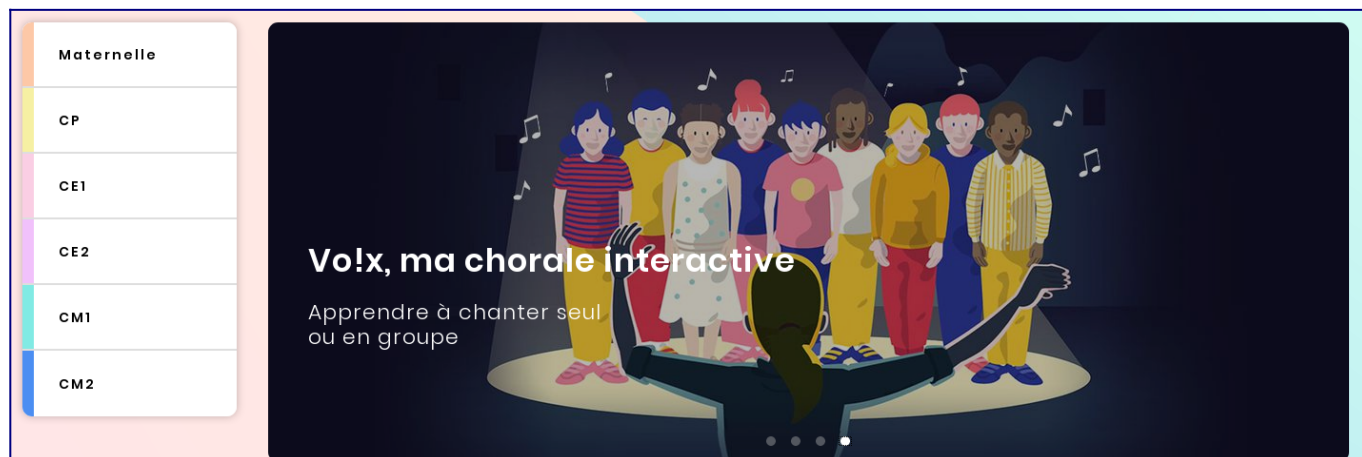
Un véritable **carnet de programmation** est mis à la disposition des élèves afin de permettre à chacun de conserver la trace des programmes qu'il a imaginés. Il existe **deux versions** du carnet en fonction du mode de déplacement retenu.

Lumni



[Lumni](#) (anciennement France tv éducation) une nouvelle offre qui permet un accès à la culture, au savoir et à la connaissance.

Elle propose aux enfants seuls ou accompagnés d'apprendre autrement, prolonger les cours et comprendre le monde qui nous entoure et aux professionnels de l'éducation de disposer de ressources expertisées au service de la transmission et de l'apprentissage.



Pour les élèves, retrouvez des contenus (vidéos, audios, jeux, articles) pour compléter vos cours, faire vos devoirs, développer votre culture générale et comprendre le monde qui vous entoure. Pour les enseignants du primaire au lycée, accédez à plus de 3000 ressources indexées par niveaux, et disciplines du programme scolaire pour préparer, illustrer ou prolonger votre cours, et les partager avec vos élèves.

BirdLab, une application pour aider les oiseaux (et la science)

En jouant à BirdLab, on découvre la diversité des espèces qui nous entourent, on apprend leurs noms et l'on peut apprécier aux premières loges leurs passionnants – et parfois surprenants – comportements alimentaires



Kool Capture



Un outil gratuit de stop-motion adapté aux enfants

Pour produire facilement des vidéos en stop-motion (image par image comme dans des films comme Wallace & Gromit ou Shaun the Sheep), [Kool Capture](#) est un logiciel gratuit adapté au primaire.

En quelques clics, la webcam du pc portable ou mieux une webcam (ou visualiseur) usb, vous pouvez commencer à photographier vos images et exporter le tout facilement au format vidéo MP4.



Un [tutoriel](#) simple et efficace est disponible sur le site.

Notez aussi qu'une [page](#) regroupe quelques courts créés à l'aide de Kool Capture, notamment par des élèves de primaire et collègue.

Les grandes Grandes Vacances



A l'été 1939, Ernest et Colette, deux petits Parisiens, sont envoyés chez des grands-parents quasi inconnus à Grangeville, un village de la campagne normande. Leur séjour, qui devait durer quelques semaines, va en fait s'étendre jusqu'à 1944. Ils vont y suivre les grands et petits événements du conflit, de l'exode à l'Armistice, puis au Débarquement. L'auteure et co-scénariste Delphine Maury s'est largement inspirée des souvenirs d'enfance que lui narrait sa grand-mère, complétés des témoignage d'une vingtaine de personnes qui ont eux aussi vécu leur enfance durant la guerre. C'est l'illustrateur et auteur de bandes dessinées Emile Bravo qui donne vie aux personnages. Un cours d'histoire destiné aux 8/12 ans, sans mièvrerie, que l'on peut très bien regarder en famille.



En complément de la série animée « [Les grandes Grandes Vacances](#) », Lumni et Les Armateurs proposent [un jeu d'aventure](#) en quatre épisodes, sur le thème du quotidien des enfants pendant la seconde guerre mondiale. [Le jeu](#), destiné à un public d'enfants entre 8 et 12 ans et à la famille, se déroule sur la période 1935-1945 et permet d'aborder les principales thématiques de la série : l'exode, le rationnement, les réquisitions, la vie en territoire occupé, la Résistance, le marché noir, le troc...

[Ce jeu ludo-éducatif](#) aborde ainsi l'histoire de la Seconde Guerre mondiale à hauteur d'enfants. Grâce au journal de bord, le joueur a accès tout au long de son parcours à des faits historiques expliqués.