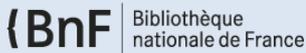


La bibliothèque numérique des enfants



La bibliothèque nationale de France propose un espace dédié aux enfants de 8 à 12 ans. Tous les types de livres sont représentés dans cette bibliothèque :

abécédaires et imagiers, récits animaliers, encyclopédies, aventures, récits de fiction, contes et légendes, livres d'art et de poésie

Dans cette bibliothèque numérique des enfants, l'internaute déambule dans des salles de lecture virtuelles, des cabinets de curiosités, des galeries d'images, des auditoriums, des magasins de secrets, des chambres d'histoires... Dans chacun de ces lieux, il trouvera des ressources et des outils pour découvrir, s'étonner, fabriquer, communiquer...

Un « coin des enseignants » permet à ceux-ci d'utiliser cet outil dans le cadre scolaire en prenant en compte les disciplines et les niveaux d'enseignement.

<http://enfants.bnf.fr>

Animations flash



Sur le site du commissariat à l'énergie atomique, découvrez à travers plus d'une centaine d'animations pédagogiques des notions fondamentales sur les énergies, la radioactivité, le climat, les sciences du vivant, l'Univers..., des phénomènes physiques et des technologies.

<http://www.cea.fr/jeunes/mediatheque/animations-flash>

Eurëkol



Eurëkol propose aux enseignants et aux élèves de l'école primaire (Cycle 3) une manière originale d'aborder l'Europe à l'école : six fiches thématiques rassemblent des informations détaillées et des activités ludiques à réaliser en classe ou à la maison. Sur chaque thème est proposée une fiche à destination des enseignants, qui rassemble des données factuelles, de nombreuses illustrations, une sélection d'activités, ainsi que des liens permettant d'approfondir le sujet. La fiche élève correspondante contient également des exercices et jeux à difficulté variée permettant aux élèves de découvrir l'Europe de façon didactique et divertissante.

http://ec.europa.eu/france/activite/actions_ecoles/eurekol_fr.htm

L'école fait son cinéma



Dans ce projet de l'école de Saint-Porchaire, la découverte et la pratique du cinéma sont utilisés pour fédérer plusieurs disciplines : sciences, arts visuels, histoire des arts, théâtre, éducation à l'image, production d'écrit, mathématiques, et bien sûr la maîtrise des outils d'information et de communication. Ce projet permet de donner un sens et une réalité tangible aux compétences acquises par les élèves, au travers de réalisations valorisantes. Découvrez toute la programmation de ce projet et adaptez-le facilement à votre classe.

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/spip.php?article1144>

Le padlet :

un nouvel outil de publication sur internet



Vous savez coller un post-it sur votre réfrigérateur ? Alors, vous saurez utiliser Padlet. Un double clic suffit pour publier très simplement des textes, des images, des vidéos sur une page modifiable à volonté.

Testez en cliquant sur ce lien :

<http://fr.padlet.com/>

Open-Sankoré



Le logiciel libre Open Sankoré est un complément utile à votre vidéo-projecteur. Il permet d'écrire, de dessiner ou d'annoter un document existant en conservant la trace de toutes les actions effectuées. Il offre aussi la possibilité de préparer une séance en y intégrant des ressources numériques : animations, images, vidéos, sons, liens, fichiers pdf, diaporamas.

Une plateforme d'échange vous permet de trouver des ressources et de partager les vôtres.

<http://planete.sankore.org>

Ce logiciel peut remplacer tout logiciel propriétaire d'un tableau numérique. Il permet donc d'utiliser ses ressources quel que soit la marque du TBI.

<http://open-sankore.org/fr>