

École primaire numérique

Bouquet de ressources pédagogiques numériques du CP au CM2

Chers **professeurs des écoles et personnels de direction**,

Ce bouquet de ressources pédagogiques a été pensé pour être utile du CP au CM2, avec une variété et une profondeur permettant de couvrir un large éventail d'apprentissages des programmes. L'ensemble de ces ressources numériques vous est proposé avec toutes les licences nécessaires pour vous et votre classe, pour un **prix unique tout inclus de 400€ pour l'année scolaire 2024-2025**.

Vous trouverez sur les pages suivantes plus de détails sur les ressources pédagogiques de ce bouquet.

À bientôt !



storyplay'r



Apprentissage du français avec Lalilo pour l'apprentissage de la lecture individualisé et l'étude de la langue, **Storyplay'r** et sa bibliothèque de 2000 livres numériques, et **Lilote** pour enrichir la lecture de près de 20 000 ouvrages.



Apprentissage des mathématiques, avec **Mathia**, pour l'individualisation de l'apprentissage du calcul, des grandeurs et mesures, et de la géométrie.



Apprentissage des langues avec des programmations pédagogiques couvrant les séances de l'année entière avec **I Love English School Numérique**, et **Me Gusta el Español**.



Des ressources inclusives en mathématiques et en français, ainsi que des ressources de sensibilisation pour la classe et de formation pour les enseignants avec la plateforme **Inclusive**.



Bayard Jeunesse | milan

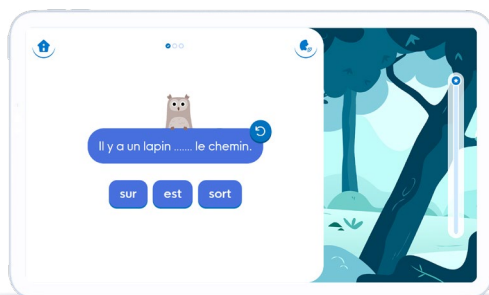
Découverte des sciences et de la culture scientifique avec **"Nous, les indomptables"** avec une enquête en biologie basée sur l'ouvrage de Yuval Noah Harari, et la plateforme pour les cycles 2 et 3 de **Bayard-Milan**, incluant **1 jour 1 actu** et les **Curionautes des sciences**.



Sensibilisation et initiation à la culture numérique, avec un coup de projecteur sur les ressources numériques du programme **Internet Sans Crainte**, incluses gratuitement, pour initier les élèves aux bons usages des écrans et du numérique.

Un assistant pédagogique virtuel basé sur l'IA qui aide les professeurs des écoles à différencier leur enseignement de la lecture et du français.

Lalilo a été conçu pour les enseignants de cycle 2 et 3 mais peut aussi être utilisé en Grande Section, en ULIS et UPE2A. L'outil est accessible sur tablettes ou ordinateurs avec une connexion Internet. Il permet à chaque élève d'apprendre à lire à son rythme grâce à des exercices personnalisés.



Des exercices individualisés

Lalilo adapte de manière automatique, grâce à l'intelligence artificielle, le parcours de chaque élève en étude du code, compréhension orale et écrite, fluence, et étude de la langue.

Un univers ludique

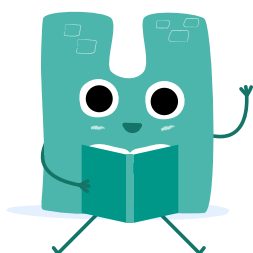
Les élèves évoluent en autonomie dans des mondes merveilleux au fil desquels ils collectent des badges leur permettant de débloquer de jolies histoires.



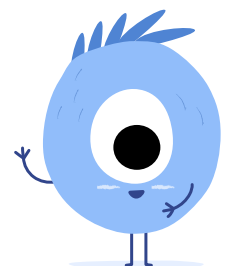
ÉLÈVE	Entraînement	Voyelles	Phonologie	Consonnes tenues
Lilo Dena	✓	✓	✓	✓
Amélie	✓	✓	✓	✓
Antoine	✓	✓	✓	✓
Armand	✓	✓	✓	✓
Eghand	✓	✓	✓	✓
Kevin	✓	✓	✓	✓

Un tableau de bord complet

L'enseignant peut suivre la progression de sa classe et repérer facilement les difficultés de chaque élève par leçon et par compétence.



www.lalilo.com



UN EXERCISEUR MATHÉMATIQUE « INTELLIGENT »

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



CE2

CE1

CP

MATHÉMATIQUES | CYCLE 2

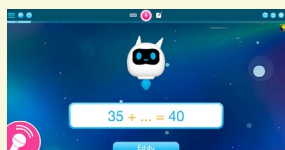
Partenariat d'innovation Intelligence Artificielle

Mathia a été conçu dans le cadre du Partenariat d'Innovation Intelligence Artificielle (P2IA)

➔ Présentation de l'outil Mathia

Mathia comporte 2 interfaces : une plateforme pour l'enseignant et une application pour les élèves.

L'application pour les élèves



Avec Mathia, l'enfant est acteur d'un jeu éducatif dans lequel il maîtrise sa progression, en quête de nouveaux savoirs et de nouvelles récompenses.

Les élèves sont plongés dans une expérience ludique et engageante qui les réconcilie avec l'univers des mathématiques.

La plateforme pour les enseignants



Vous y trouverez des parcours et exercices basés sur l'acquisition de 298 compétences du référentiel de l'Éducation nationale en primaire, pour chaque élève.

L'IA vous propose également de regrouper les élèves par besoin. Vous pouvez utiliser ces groupes afin de répartir les équipements sur des îlots de 1 à 4 élèves, en salle de classe.

➔ Pédagogie et mathématiques

Mathia est un assistant pédagogique qui accompagne le professeur dans le cadre des programmes de l'Éducation Nationale pour enseigner et faire aimer les mathématiques à tous les élèves du CP au CE2.

Mathia est également un outil d'aide à la différenciation des apprentissages.

Les avantages pour les enseignants

L'enseignant choisit les notions à travailler et l'IA propose à chaque élève des activités adaptées à son besoin, pour que chacun puisse continuer à progresser à son rythme et acquérir de nouvelles compétences.

Afin d'avoir un réel impact et une progression significative des élèves, nous préconisons un usage régulier d'un quart d'heure par jour par élève, plusieurs fois par semaine.

L'utilisation en salle de classe ou en salle informatique

Mathia peut être utilisé au quotidien selon ce qui est le plus adapté à votre classe :

- en binôme,
- en îlot avec quelques tablettes,
- en classe entière ou demi-classe,
- en libre accès,
- en groupe via un TBI.

L'engagement des élèves

Les activités proposées sont au plus proche de la zone proximale de développement de l'enfant.

La ludification scénarisée, inspirée du monde du jeu-vidéo et les différentes récompenses, sous forme de cartes et étoiles, viennent encore mobiliser davantage l'engagement et l'envie de progresser de l'enfant.

➔ L'IA au service de l'éducation

Adaptive learning

L'apprentissage adaptatif est une technologie d'intelligence artificielle permettant d'adapter le parcours pédagogique de chaque élève à son besoin.

Intérêt pour l'élève

Les exercices et parcours proposés sont adaptés en fonction des succès et échecs passés. Les élèves peuvent s'exercer en autonomie et répéter leurs « gammes » mathématiques.

Avantages pour l'enseignant

L'enseignant bénéficie de rapports détaillés et peut facilement suivre les progrès individuels ou de la classe entière.

Il gagne du temps dans l'assignation d'exercices et peut ainsi plus facilement proposer des activités de remédiation.

Inclusion

Grâce à la reconnaissance vocale et à la reconnaissance d'écriture, Mathia favorise l'interaction et participe à l'inclusion numérique.

Cette mise en mot par les élèves facilite également l'interaction avec les élèves à besoins éducatifs particuliers.

www.mathia.education





Ressources pédagogiques

I Love English & Co est une plateforme numérique de **ressources pédagogiques et d'outils**, à destination des élèves et des enseignants des **cycles 2 et 3**. I Love English & Co propose des ressources pédagogiques pour enseigner l'anglais et l'espagnol, mais aussi le coding et le pixel art, et des ressources de sensibilisation aux enjeux de société (environnement, internet, métiers d'avenir et décryptage des informations).

Retrouvez I love English School Numérique

Enseignez l'anglais (une progression du **CP à la 6ème**) et l'espagnol (Cycle 3), avec le grand retour de "I love English School Numérique" et de "Me gusta el Español" (une réinvention des **ex-BRNE anglais et espagnol**). Vous y retrouverez une progression organisée sur l'année en périodes, séquences et séances, avec Tom & Lucy. Redécouvrez des décors, situations et dialogues de **locuteurs authentiques** dans des activités interactives faciles à faire en classe avec vos élèves !

Les objectifs pédagogiques

Permettre d'enseigner autrement, grâce aux avantages des outils numériques, et via la richesse des ressources pédagogiques clés en main disponibles, **les langues vivantes, les humanités numériques, les sciences et la technologie**

- Aider les enseignants en **facilitant la préparation de leurs cours**, grâce à des ressources, applications et ateliers pour le primaire
- Inspirer les enseignants, par la richesse des contenus, pour les aider à diversifier leurs cours en classe
- Aider les enseignants en proposant **une prise en main rapide et une progression organisée** sur toute l'année



Les ressources

Proposant des ressources TRALALERE ainsi que des ressources issues de partenariats avec Bayard Jeunesse, la plateforme I Love English & Co par TRALALERE intègre :

- des **parcours pédagogiques** clés en main,
- le **suivi de la progression** des élèves,
- des **ateliers et activités** en ligne et hors ligne,
- **l'édition directe** des parcours pour les professeurs.

Les modalités d'accompagnement des enseignants

Des **formations dédiées** aux professeurs autour de la plateforme, des **fiches pédagogiques** associées aux ressources et thématiques, des **ateliers clés en main** et un suivi de l'équipe TRALALERE.

[catalogue.education](https://catalogue.education.fr)

TRALALERE •• bayard



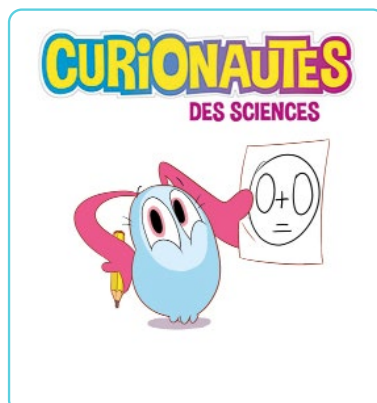
Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts

1 fiche pédagogique générale

12 posters



Comprendre les usages responsables des medias numériques.



1 fiche pédagogique et 30 scénarios écrits

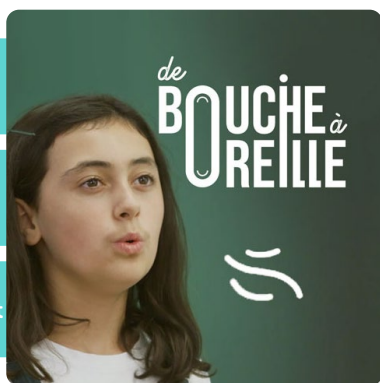
15 cartes mentales pour aller plus loin

Comprendre les phénomènes scientifiques complexes.

1 fiche pédagogique

6 fiches atelier

3 fiches d'instrument



Exploration vocale et sonore en utilisant des objets du quotidien.



1 fiche pédagogique

6 fiches chorégraphiques

7 fiches vidéos

Développer sa motricité à travers l'expression corporelle.



tnecanoep.bayard-milan.com/cycle-2-et-3

En partenariat avec **TRALALERE**

Projet

Inclusive par TRALALERE est une plateforme numérique de **ressources pédagogiques et d'outils**, à destination des élèves et des enseignants. Inclusive propose à la fois de la formation et des outils destinés aux professeurs, des ressources pédagogiques inclusives et des ressources de sensibilisation à l'inclusion et au handicap : troubles Dys, troubles du spectre de l'autisme, difficultés sociales, haut potentiel, handicap sensoriel, alouphonie, difficultés attentionnelles.

Plusieurs centaines de ressources à disposition des établissements scolaires grâce à un consortium d'entreprises et d'associations engagées pour une école plus inclusive.



Vinz et Lou



Cogito'Z
le psychologue au présent

J'AIME LIRE DYS



Les objectifs pédagogiques

- **Inclure tous les élèves** dans l'activité de la classe, grâce à la richesse des ressources pédagogiques intégrées à la plateforme, très variées, clés en main, **adaptées aux élèves à besoins éducatifs particuliers et conçues pour tous**
- **Soutenir la compréhension mutuelle** grâce à des ressources pour aider les enfants ayant des difficultés et/ou troubles à mieux comprendre comment fonctionne leur environnement amical et scolaire
- **Sensibiliser les élèves** pour aider tous les enfants à comprendre les différences chez les autres, à développer leur empathie et les éduquer au respect mutuel et aux diversités



Les ressources

Proposant des ressources TRALALERE ainsi que des ressources issues de partenariats avec Bayard Jeunesse, Le Cartable Fantastique, Ikigai et Cogito'z, la plateforme inclusive par TRALALERE intègre :

- des **parcours pédagogiques** clés en main,
- le **suivi de la progression** des élèves,
- des **ateliers et activités** en ligne et hors ligne,
- **l'édition directe** des parcours pour les professeurs,
- des **contenus experts**, de **l'accompagnement** aux usages et de la **formation** avancée pour les professeurs.

Les modalités d'accompagnement des enseignants

- Un outil dédié, la **boussole des solutions aux besoins spécifiques des élèves**, via les ressources de la plateforme et des conseils d'experts.
- Un accès à des **webinaires** et des **formations** dédiées aux professeurs autour de la plateforme, de ses ressources et des thématiques abordées.

[catalogue.education](https://catalogue.education.fr)

TRALALERE

NOUS, LES INDOMPTABLES

L'ESCAPE GAME INSPIRÉ PAR LA SÉRIE DE LIVRES DE YUVAL NOAH HARARI

Plongez votre classe dans la **démarche d'éducation par la recherche** à travers un **escape game** passionnant
"Les êtres humains, des animaux comme les autres ?"



Votre professeur d'anthropologie, Charlotte Darwina, s'est retrouvée bloquée dans son laboratoire juste avant de présenter ses travaux de recherche intitulés : "Qu'est-ce qu'un être humain ?" Vous devez maintenant résoudre le mystère, trouver le code de la porte du laboratoire et l'aider à mener à bien cette recherche révolutionnaire. À vous de jouer !

- Un **escape game** pour mener des séances **clés en main**
- Une expérience **immersiv**e et interactive qui renforce la **collaboration entre pairs**
- Pour les élèves de **cycle 3 / 5^e**
- En autonomie ou en groupe classe
- **Durée modulable** (entre 45 et 90 minutes en fonction des choix pédagogiques)
- Un **guide pédagogique** pour accompagner les enseignants pas à pas
- Conforme au **cadre de référence (CRCN) de l'Éducation Nationale** pour les programmes scolaires de **sciences** et **histoire**



Objectifs pédagogiques :

- Appréhender la démarche d'**investigation scientifique** de manière concrète
- **Collaborer, débattre** pour résoudre un mystère scientifique
- Développer ses connaissances autour de **la théorie de l'évolution**



- Comprendre la manière dont le **diagramme de l'arbre de l'évolution** est construit et comment il représente les liens entre animaux actuels et anciens
- Développer son **esprit critique**

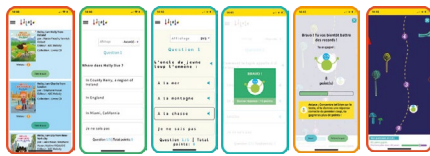
Un serious game coproduit par **TRALALERE**  SAPIENSHIP



soutenu par



Le jeu éducatif qui encourage à lire plus et mieux



Lilote est une ressource numérique éducative qui encourage les élèves à lire. Le principe est simple :

- L'enfant lit un livre papier (ou numérique) à l'école, à la maison, à la bibliothèque ou dans un lieu périscolaire
- Il se connecte sur www.lilote.fr (en direct ou via notre webapp)
- Il joue en répondant aux quiz
- Il gagne des points et évolue sur un parcours de jeu
- Il peut jouer seul ou en équipe (près de 900 équipes ont été créées)
- L'enseignant peut suivre l'avancée de ses élèves grâce à sa classe virtuelle

19 000 quiz de lecture en ligne accessibles à tous

Des quiz disponibles en audio

Pour plus d'autonomie

Différents modes d'affichage du texte

Dys, zoom...

Une facilité de prise en main

Notamment pour les plus petits

Des quiz dans plusieurs langues

Français, anglais, arabe

Une sélection de livres et quiz adaptés

Dys, FALC...

Les apports pédagogiques de Lilote

Lilote favorise...



La compréhension et la concentration



Le lien école, enfants, parents



La culture littéraire



Les échanges autour des livres lus



Le goût de la lecture et l'autonomie



Les compétences numériques

L'étude d'impact Lilote menée en juin 2023 a démontré « un **effet bénéfique** de l'utilisation de Lilote sur la **compréhension écrite et la fluence en lecture de mots**, notamment sur les faibles compreneurs. »

www.lilote.fr

LIRE - ÉCOUTER - RACONTER - PARTAGER

storyplay'r

La plus grande bibliothèque numérique et audio de la maternelle au collège

Un accès illimité à plus de 1800 livres jeunesse et classiques de la littérature française, à lire et à écouter. Connexion en classe ou à la maison.

RALLYE
LECTURE
EN CLASSE
OU À LA
MAISON



Développer les compétences de lecture

CYCLE 1

Familiariser à la lecture dès le plus jeune âge grâce à l'audio.

CYCLE 2

Faciliter le déchiffrage avec l'affichage du texte et l'aide à la conscience phonologique.

CYCLE 3

Développer la pratique de la lecture, améliorer la fluence avec l'enregistrement de la voix.

Démarche
inclusive :
UN SEUL OUTIL
POUR TOUS !

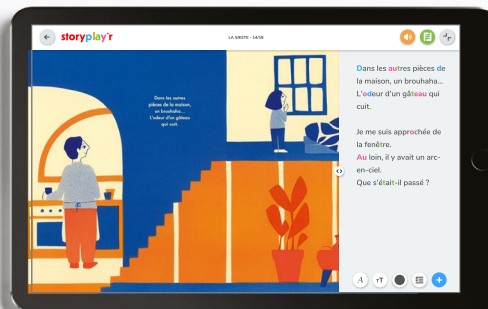
Module de lecture pour tous les jeunes lecteurs, y compris les enfants dyslexiques et porteurs d'autres troubles des apprentissages.

Une boîte à outils riche et adaptée, pour une expérience cognitive de lecture complète

Au même moment, à l'écran : Le texte de l'histoire • La version audio du texte • Les images pour comprendre

Fonctionnalités audio

- Enregistrement de la voix
- Modulation du débit
- Karaoké inversé (mots en surbrillance synchronisés avec l'audio)
- Aide à la prononciation par synthèse vocale



Options d'affichage du texte

- Taille, Police et Couleur
- Lettres muettes grisées
- Colorisation des graphèmes/phonèmes
- Espacement et couleurs alternées des lignes et des mots
- Règle de lecture

Espace enseignant

- Choix des livres, création des rallyes-lectures de différents types : lecture, écoute, déchiffrage, compréhension.

- Paramétrage du module de lecture.
- Suivi de la progression des élèves, des réponses aux quiz.
- Écoute des narrations des élèves.

Aide à la compréhension

- Définition des mots complexes.
- Quiz de compréhension.

SOUTENU PAR :



ILS NOUS
FONT
CONFIANCE :



storyplayr.com/education



Coup de projecteur sur plus de 100 ressources gratuites pour accompagner les jeunes dans leur vie numérique

Écrans & Réseaux sociaux



Cyberharcèlement



Culture & création numérique



Info/intox & haine en ligne



Numérique / Cyberharcèlement



Parentalité numérique



Empathie & Vivre ensemble



Et des dossiers, des conseils ...



Plus de 1M
de jeunes sensibilisés
chaque année...

Internet Sans Crainte est le programme national de sensibilisation des jeunes au numérique de la Commission européenne, opéré par Tralalere.



Co-funded by
the European Union



Des supports pour des ateliers de sensibilisation et des outils numériques et des activités pour échanger en classe sur les usages numériques.

www.internetsanscrainte.fr