



N° 20

Janvier Février
2018

Les lignes du temps : Présentation d'outils en ligne et d'application pédagogique pour la réalisation de lignes du temps (timeline).

Google Maps : À la découverte de l'espace...

uMap : Tutoriels : créer une carte personnalisée avec uMap.

Arte 360 : Les projets Arte 360, Des contenus culturels à 360°.

Orthophore : Travailler l'orthographe avec des dictées autonomes.

Framaestro : Framaestro est une application développée par Framasoft qui vous permet d'afficher sur une même page différents sites web ou outils collaboratifs en ligne.

LibreOffice : Utilisation avancée.

Keepass : Bien démarrer avec KeePass, le gestionnaire de mots de passe open source.

Photoscan : L'excellent scanner de photographies de Google.

30 Hands : Annoter et commenter ses photos sur iPad.

Xia Express : Application pour Ipad qui permet de réaliser des images interactives en détournant des détails zoomables et en y associant des commentaires.

Usages Numériques en EPS : Des applications pour favoriser la progressivité des apprentissages, aux outils pour assurer une continuité pédagogique.

Plickers : Les médias-fiches de l'académie de Créteil sur cette excellente application de questionnaires en direct.

PingPong : Remplacer les boitiers de vote par une application ou un service web.

Nasa : Estimer la population de n'importe quelle partie du monde en un clic grâce à la NASA.

Microsoft Office 365 : Gratuit pour les professeurs. Permet un accès aux outils d'édition en ligne et sur ipad de Microsoft. Possibilité d'un espace de stockage dans le cloud de 1 To.

Multimaths.net : Réalisé par un professeur de mathématiques, le site multimaths propose aux professeurs, élèves et parents des ressources numériques pour l'enseignement des mathématiques à l'école primaire et au collège.

JO 2018 : Faire des maths pendant les JO d'hiver de Pyeongchang 2018

Boommath : L'application qui résout tes équations en t'expliquant comment.

GeoGebra : Exemples de réalisations et fiches techniques pour des mathématiques dynamiques.

MathsMentales : Automatismes et calcul mental.

Code ! Codez ! Codons à l'école !

ScratchX : Contrôlez votre robot Thymio avec Scratch!