



Sites	Description	Accès
Sites institutionnels et académiques		
https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/numerique-et-enseignement/continuete-pedagogique/e-primo-continuete-pedagogique-1260621.kjsp?RH=1583768787371	Les fiches, tutos... e-primo sur le site de l'académie de Nantes- Pour tous ceux qui ont e-primo et qui ont besoin d'aide.	En ligne/ consultation
https://ecole.cned.fr/	Pour le 1er degré, essentiellement des pdf à imprimer.	S'inscrire avec son compte académique
https://primabord.eduscol.education.fr/des-sites-et-services-numeriques-pour-apprendre-a-distance	Nombreuses ressources pour apprendre en ligne et consolider des savoirs sur certains domaines d'enseignement.	En ligne/ en consultation
https://www.lumni.fr	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 de prolonger les cours et comprendre le monde qui nous entoure	En ligne/ en consultation
https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/accueil.html	Les capsules vidéos "les fondamentaux" permettent de revoir les sons, les procédures mathématiques, et aussi de comprendre le monde, les sciences. Les capsules sont courtes et bien pensées pour la plupart.	En ligne/ en consultation
https://brne.bayardededucation.com/	Banque de ressources numériques d'anglais CYCLE 3 Possibilité de créer sa classe (pseudo et mot de passe)	S'inscrire avec son compte académique-
https://www.1jour1actu.com/infos-animees	Des vidéos courtes qui traitent une actualité.	En ligne/ en consultation

Sites pour la continuité en français		
https://lalilo.com/	Différencier l'enseignement de la lecture Lalilo est une application web construite avec les professeurs des écoles et pour les professeurs et leurs élèves. Elle permet un suivi en classe et à la maison Il est nécessaire pour cela de créer sa classe. L'élève va sur le site, clique sur ELEVE et entre un code (le même pour tous, créé pour la classe par l'enseignant)	S'inscrire avec son compte académique-
http://orthophore.ac-lille.fr/	Espace de pratique de l'orthographe. L'Orthophore est un dispositif qui permet que les élèves réalisent seuls, à leur rythme, des dictées. Les dictées sont automatiquement corrigées et les élèves peuvent ainsi voir leurs réussites et leurs erreurs. Une classification des erreurs orthographiques permet aussi qu'ils puissent suivre leurs progrès sur chacune des catégories. Puisque les élèves travaillent seuls à leur rythme, l'enseignant peut aussi accompagner, de manière individuelle, certains élèves et les aider à réfléchir sur l'orthographe de certains mots (notamment sur les accords) en explicitant avec eux toute la réflexion qui est à mener pour déterminer la nature et la forme de l'accord à réaliser.	Vous pouvez en tant qu'enseignant faire une demande de compte qui sera examinée et vous permettra d'inscrire vos élèves dans le dispositif. Vous pouvez aussi tester une dictée de démonstration d'un niveau adulte pour vous faire une idée plus précise du dispositif.
https://www.roll-descartes.fr/	Vous êtes enseignants en cycle 2, en cycle 3, en collège, en établissement spécialisé... Vous êtes décidés à faire de vos élèves des lecteurs à la fois respectueux des textes ET capables d'une interprétation personnelle. Vous êtes désireux de mutualiser vos productions au sein d'un réseau national. Le ROLL vous propose de lier une pédagogie de la compréhension et un perfectionnement individualisé des compétences de lecture. Le ROLL assure la stricte confidentialité des résultats de votre classe mais vous permet de bénéficier d'un tutorat en participant à un observatoire départemental ou académique.	S'inscrire avec son mail académique
https://souffleurdereves.com/histoires-enfants/	Des contes audio pour les enfants dès 3 ans	En ligne/ en consultation

Sites pour la continuité en mathématiques		
https://www.roma-descartes.fr/	Vous êtes enseignant en cycle 3 (CM1-CM2). Vous voulez que vos élèves appréhendent la démarche mathématique d'une façon différente. Le dispositif ROMA propose de mettre en place dans sa classe un travail permettant aux élèves combinant 2 types d'activités mathématiques : Des Ateliers de Compréhension de problème (ACP) ayant l'objectif de mettre en place un travail en groupes restreints afin de favoriser les échanges entre élèves au cours d'une tâche de compréhension d'un problème. Le but final étant, pour les élèves, de construire collectivement des stratégies de compréhension pour pouvoir résoudre ensuite individuellement des problèmes mathématiques. Des Activités d'Entraînement Individualisées (AEI) organisées autour de parcours de travail différenciés sur chacune des compétences du programme d'un niveau de classe.	S'inscrire avec son mail académique
https://calculatice.ac-lille.fr/	Bienvenue sur 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 les pages est entièrement gratuit
https://code.org/	Code.org est un organisme sans but lucratif dédié à accroître l'accès à l'informatique dans les écoles et augmenter la participation des femmes et des minorités peu représentées. Notre vision est que chaque étudiant dans toutes les écoles ait l'opportunité d'étudier l'informatique, comme c'est le cas pour la biologie, la chimie ou les mathématiques	S'inscrire avec son mail académique
https://www.coolmath4kids.com/manipulatives	Des jeux, des quizz et des objets mathématiques à manipuler.	En ligne, en anglais
Tuxbot http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php	S'initier au codage dès le plus jeune âge !	A télécharger gratuitement

Matoumatheux https://ressources.sesamath.net/matoumatheux/www/accueilniveaux/accueilFrance.htm	Un site qui permet de découvrir, comprendre les mathématiques dès le CP. Exercices ludiques.	En ligne
http://cic-lavaladjoin-ia53.ac-nantes.fr/codblocs/	Stampit : pixel art et codage Les élèves peuvent reproduire ou inventer une oeuvre pixel-art en codant un déplacement. Dès le cycle 2.	Activités libres en ligne
Sites de créations de quizz, de jeux		
https://learningapps.org/	LearningApps est une application Web 2.0 visant à soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen d'exercice, nos utilisateurs/trices ayant un compte peuvent créer des applis. L'objectif est de rassembler des exercices de toutes notions et de les mettre à la disposition de tous. C'est pour cela que les modules (appelés applis ou apps) ne s'inscrivent pas dans un cadre particulier ou ne comportent pas de scénario d'apprentissage concret et se limitent exclusivement à la partie interactive. Les modules ne présentent donc en eux-mêmes aucune unité d'apprentissage prédéfinie et doivent être intégrés à une activité ou séquence d'apprentissage. Certaines « applis » sont clés en main (à valider par l'enseignant toutefois), sinon, possibilité de créer soi-même des jeux (facilement). Possibilité de les intégrer à e-primo	En ligne pour récupérer des jeux et les déposer sur e-primo par exemple. Pour créer et partager à sa classe, s'inscrire
https://www.quiziniere.com	Pour créer des exercices en ligne et les envoyer à ses élèves. Proposé par Canopé, permet de se connecter avec ses identifiants académiques.	S'inscrire avec son adresse académique
https://www.jeuxpedago.com/	Sur jeuxpedago.com, parents et enseignants peuvent faire jouer leurs enfants ou leurs élèves et voir leurs résultats. Des jeux pour toutes les matières et tous les niveaux, du CP à la Terminale.	
Sites spécialisés		
http://blogs17.ac-poitiers.fr/miniflip/	ouvert à tout le monde mais il est destiné aux enfants qui n'ont pas la chance d'aller à l'école parce qu'ils sont malades, handicapés ou déscolarisés car tout le monde a le droit d'apprendre.	En ligne