

Pour le développement professionnel des enseignants



CLASSES INVERSÉES. ENSEIGNER ET APPRENDRE À L'ENDROIT !

Les classes inversées repositionnent le rapport présence/distance et le rapport enseigner/apprendre. Les auteurs nous plongent ici au cœur de ce concept dans une approche prospective qui encourage l'expérimentation progressive et réfléchie.

Ouvrage | Tous niveaux



HACKATHONS. ORGANISER DES DÉFIS PÉDAGOGIQUES

Cet ouvrage constitue un outil pratique permettant de mettre en œuvre ce type de défi que sont les hackathons. Découvrez les fondements théoriques des hackathons et une méthode complète pour en réaliser un, pas à pas, à adapter en fonction de vos objectifs et à l'aide de quatre exemples.

Ouvrage | Tous niveaux



AGENCE DES USAGES. INTÉGRER LE NUMÉRIQUE DANS SA PRATIQUE PÉDAGOGIQUE

L'agence nationale des usages du numérique éducatif est un site web de référence qui vise la compréhension des enjeux liés à l'évolution des pratiques professionnelles des enseignants dans un contexte numérique.

Plateforme | Tous niveaux

DÉCOUVREZ L'ENSEMBLE DES RESSOURCES

Pour accéder en ligne à l'ensemble des ressources et créer votre compte, connectez-vous à l'adresse : reseau-canope.fr/labelfranceducation avec votre code d'activation.

Plus de renseignements auprès de labelfranceducation@aefe.fr



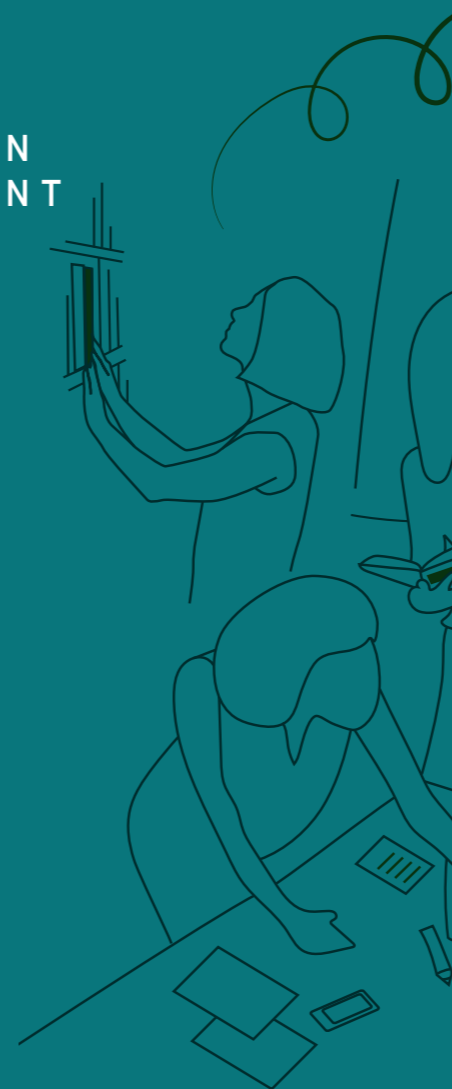
INSPIRER
LA COMMUNAUTÉ
ÉDUCATIVE

60 ANS DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT
PÉDAGOGIQUES

Acteur majeur du numérique éducatif et porteur d'innovation pédagogique, Réseau Canopé, opérateur du ministère français de l'Éducation nationale, conçoit des ressources et des services autour d'exigences fortes, centrées sur la transformation des apprentissages et les usages liés au numérique.

Réseau Canopé déploie aujourd'hui son savoir-faire auprès des institutions et des acteurs éducatifs à l'étranger pour garantir un enseignement francophone d'excellence.

reseau-canope.fr/labelfranceducation



Délégation à l'international :
international@reseau-canope.fr

CA
RESSOURCES
NO
PÉ
POUR ACCOMPAGNER
LES ÉTABLISSEMENTS
LABELFRANCÉDUCATION

reseau-canope.fr/labelfranceducation



DES RESSOURCES ÉDITÉES PAR RÉSEAU CANOPÉ, opérateur public du ministère français de l'Éducation nationale, sont à disposition des établissements LabelFrancÉducation.

Grâce au financement du ministère français de l'Europe et des Affaires étrangères, ces ressources sont accessibles gratuitement pour les établissements labellisés.

- Des ressources pédagogiquement validées, conçues par des experts et des enseignants expérimentés.
- Des contenus pour enseigner en français, de la maternelle au lycée.
- Des ressources tournées vers des pédagogies innovantes.
- Des outils pour développer les usages du numérique éducatif.
- Des activités clés en main pour renforcer l'environnement francophone au sein des établissements.

Sélection de ressources 2019-2020

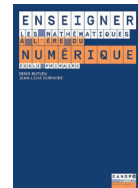
MATHÉMATIQUES



MATHADOR CLASSE

Un jeu pour progresser en calcul mental en classe et à la maison ! Le jeu donne accès aux versions complètes des jeux Solo et Chrono et aux statistiques de jeu des élèves.

Jeu en ligne | 7-15 ans



ENSEIGNER LES MATHÉMATIQUES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Quelles mathématiques enseigner à l'école primaire ? Comment évaluer les connaissances et les compétences des élèves ? Quels nouveaux outils utiliser ?

Ouvrage | 6-10 ans



MATHÉMATIQUES ET NUMÉRIQUE AU CYCLE 4

Comment le numérique peut-il constituer une plus-value en aidant l'élève à apprendre, à développer et à renforcer ses compétences ?

Ouvrage | 11-15 ans

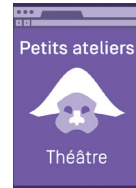


LE RALLYE MATHÉMATIQUE DANS LA CLASSE. UN JEU TRÈS SÉRIEUX !

Cet ouvrage montre comment approfondir les six composantes de l'activité mathématique [chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer et communiquer] grâce aux rallyes mathématiques.

Ouvrage | 12-18 ans

FRANÇAIS ET ENVIRONNEMENT FRANCOPHONE



PETITS ATELIERS DE THÉÂTRE

Comment sensibiliser les élèves au théâtre de façon ludique ? Découvrez nos 52 ateliers et les kits d'activités clés en main.

Plateforme | 3-11 ans



DIFFÉRENCIER EN LECTURE-ÉCRITURE AVEC LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE

Comment rassembler tous les élèves dans des tâches partagées et différencier sa pédagogie en fonction de leurs besoins spécifiques, tout en respectant une cohérence d'ensemble.

Ouvrage | 6-10 ans



LIRE, ÉCRIRE, PUBLIER AU COLLÈGE

Comment motiver les élèves grâce à l'écriture ludique et créative ? Comment les faire progresser en différenciant les parcours ? Comment les amener à concevoir une trame narrative à partir de leurs lectures ? Comment les inciter à réviser leurs écrits ?

Ouvrage | 11-14 ans

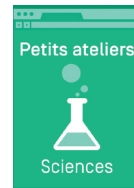


CINÉ POÈME. FOCUS SUR 9 COURTS MÉTRAGES À ÉTUDIER AVEC LES ÉLÈVES

Pour chaque court métrage, appuyez-vous sur la présentation du film, des éléments d'analyse et des activités pédagogiques pour une utilisation en classe.

Plateforme | 7-18 ans

SCIENCES ET TECHNOLOGIE



PETITS ATELIERS DE SCIENCES

Comment sensibiliser les élèves aux sciences de façon ludique ? Découvrez nos 50 ateliers et les kits d'activités clés en main.

Plateforme | 3-11 ans



LES FONDAMENTAUX « SCIENCES ET TECHNOLOGIE »

Découvrez des films d'animation pour apprendre, de façon ludique, les notions fondamentales de l'école élémentaire en sciences et technologie.

Films d'animation | 5-12 ans

GÉOGRAPHIE / DÉVELOPPEMENT DURABLE



POPULATIONS ET TERRITOIRES. ENSEIGNER LE DÉVELOPPEMENT DURABLE EN GÉOGRAPHIE

Cet ouvrage propose 10 séquences pour enseigner le développement durable en cours d'histoire-géographie. Ces séquences permettent d'effectuer un parcours du monde abordant les questions de peuplement et d'organisation spatiale des êtres humains.

Ouvrage | 12-15 ans



LES ÉNERGIVORES : WEB-SÉRIE À L'ÉDUCATION DE LA MAÎTRISE DE L'ÉNERGIE

Cette web-série propose 20 programmes courts animés qui traitent, sur le mode de l'humour, la façon dont nous consommons l'énergie : bons gestes, chiffres clés, accompagnement pédagogique, quiz.

Films d'animation | 7-18 ans

SCIENCES DE LA VIE / SPORT / SANTÉ



ENSEIGNER AUTREMENT AVEC CORPUS

Cet ouvrage présente 6 séquences pédagogiques prenant appui sur des vidéos issues de la plateforme en ligne Corpus, pour les

enseignements autour du corps humain et de la santé. Les activités proposées favorisent les pédagogies actives, notamment la classe inversée et le travail collaboratif en classe.

Ouvrage | 12-18 ans



CORPUS. PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DU CORPS HUMAIN

Explorez le corps dans toutes ses dimensions. De la peau jusqu'au squelette en passant par les muscles ou les artères, plongez au cœur des différents systèmes physiologiques.

Plateforme | 12-18 ans



LA GRANDE ÉCOLE DU SPORT. POUR DÉCOUVRIR LE SPORT SOUS UN NOUVEL ANGLE

Ce site vous propose des ressources pédagogiques sur le sport utilisables en classe.

Plateforme | 10-18 ans



SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE. UNE PROGRESSION POUR LE CYCLE 4

Cet ouvrage propose une progression pédagogique variée : faire acquérir les compétences attendues dans une logique curriculaire et pratiquer une démarche d'investigation, au niveau disciplinaire ou transversal.

Ouvrage | 12-15 ans