

# CANOPÉ

## RESSOURCES POUR ACCOMPAGNER LES ÉTABLISSEMENTS LABELFRANCÉDUCATION

Réseau Canopé, opérateur public du ministère français de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, met à disposition des établissements LabelFrancÉducation des ressources pédagogiques.

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.

[reseau-canope.fr/labelfranceducation](https://reseau-canope.fr/labelfranceducation)

2023-2024

# Catalogue de ressources

# 2023-2024

## LES FONDAMENTAUX



### LES FONDAMENTAUX

Découvrez plus de 500 films d'animation pour apprendre, de façon ludique, les notions fondamentales de l'école élémentaire en français, mathématiques, sciences, technologie, enseignement moral et civique.

PLATEFORME | 5-12 ANS

## MATHÉMATIQUES



### 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 ?

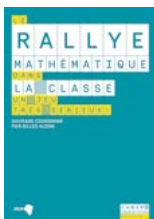
OUVRAGE | 6-10 ANS



### 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



### ESCAPE GAME MATHADOR

Votre classe a moins d'une heure pour stopper un programme informatique qui ferait de notre vie un enfer mathématique ! Téléchargez le kit, imprimez les énigmes, préparez les enveloppes. Puis lancez la vidéo et laissez les élèves mener leur mission...

KIT NUMÉRIQUE | 11-18 ANS



### DES MATHS ENSEMBLE ET POUR CHACUN

Comment proposer des exercices intéressants, faciliter la différenciation et permettre à chaque élève de progresser et de prendre plaisir aux apprentissages ? 16 séquences détaillées et testées, des exercices pour les élèves...

OUVRAGE | 15-18 ANS



### PETITS ATELIERS MATHÉMATIQUES

Comment pratiquer les mathématiques de manière ludique ? 53 petits ateliers de jeux mathématiques clés en main pour familiariser les enfants avec le nombre, leur faire pratiquer les quatre opérations, leur apprendre à gérer l'espace...

PLATEFORME | 3-11 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

## GÉOGRAPHIE | DÉVELOPPEMENT DURABLE



## POPULATIONS ET TERRITOIRES

Enseigner le développement durable en géographie

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

OUVRAGE | 12-15 ANS



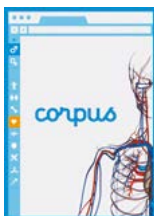
## LES ÉNERGIVORES

Websérie de sensibilisation à la maîtrise de l'énergie

Cette websérie 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 | SPORT | SANTÉ



## 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



## ENSEIGNER AUTREMENT AVEC CORPUS

Cet ouvrage présente 6 séquences pédagogiques, 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



## LA GRANDE ÉCOLE DU SPORT

Pour découvrir le sport sous un nouvel angle

Ce site 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

Thèmes de l'ouvrage :

- La planète Terre, l'environnement et l'action humaine
- Le vivant et son évolution
- Le corps humain et la santé

OUVRAGE | 12-15 ANS



## 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



## PETITS ATELIERS DE SPORT

Comment sensibiliser les élèves au sport de façon ludique ? Découvrez nos 73 petits ateliers et les kits d'activités clés en main.

PLATEFORME | 3-11 ANS

# Outils et ouvrages pour le développement professionnel des enseignants



## QUIZINIÈRE

Cet outil numérique permet aux enseignants et aux formateurs de créer et de corriger des exercices en ligne, en toute simplicité.

OUTIL NUMÉRIQUE | TOUS NIVEAUX



## 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](https://reseau-canope.fr/labelfranceducation)

avec votre code d'activation.

Plus de renseignements auprès de [labelfranceducation@aefe.fr](mailto:labelfranceducation@aefe.fr)

Direction de l'international  
[international@reseau-canope.fr](mailto:international@reseau-canope.fr)

[reseau-canope.fr](https://reseau-canope.fr)