





## Ressources institutionnelles

- 1 PrimOT
- 2 La solution Beneylu
- 3 GAR-ENT 2D
- 4 Pix
- 5 Découverte CRCN-E
- 6 Intégration du CRCN dans sa pratique de classe
- 7 Tester Moodle-Elea
- 8-9-10 PrimAbord - Domino - Iota
- 11 Ted-i

## Ressources institutionnelles

- 12 Réseau Canopé
- 13 Trousse à projets - Ligue de l'enseignement
- 14 GIP Récia

## Ressources

- 15 Arte Education
- 16 La Bibliothèque
- 17 Pop Lab
- 18 Zoom + Les contes numériques
- 19 Edugo!
- 20 Tactimalin
- 21 Capeezy
- 22 Flashenseigno
- 23 Chut! Explore
- 24 Lily Learn
- 25 Kokoro Linga
- Learning robots

## Arts et EPS

- 26 Frogtouch
- 27 Exposer, communiquer, valoriser le travail des élèves en arts plastiques par le numérique
- 28 Idema
- 29 BavAr[t]
- 30 Arts et numérique les tablettes graphiques, médium de création
- 31 E-sport

## Mixité du numérique et métiers

- 32 J'explore les métiers Escape Game :
- 33 Opération Random Access Memor
- 34 PIX'ELLES
- 35 Filles et numérique
- 36 Les Intrépides de la Tech
- 37 Becomtech
- 38 ONISEP
- 39 Prologin
- 40 Startup for kids
- 41 Chemins d'avenir

## Equipements

- A UGAP
- B Easytis
- C Naotic
- D Koesio
- E Idruide
- F Promethean
- G Aratice

## Robotique et codage

- 47 Initiation à l'IA avec la solution AlphaAI
- 48 Aborder l'IA avec les cartes micro:bit
- 49 L'IA générative
- 50 Thymio 2D : IA et robotique
- 51 Deviens ingénieur(e) en cycle 3 (avec l'IESF)
- 52 Osez la robotique
- 53 Course de Robots Lego rendre ludique la programmation
- 54 Programmation et robotique au C2
- 55 Blue-Bot
- 56 L'intérêt de la robotique dès la petite section
- 57 Yes we code
- 58 Intégrer Capytale dans sa pratique

## Innovation pédagogique

- 59 Enseigner en comodalité
- 60 Un fabLab au service des apprentissages
- 61 Utiliser IOLAOS en C1 sur un ENI
- 62 Lalilo, l'apprentissage de la lecture en C2
- 63 Concevoir un livre numérique : Book creator
- 64 Un jeu dont vous êtes le héros
- 65 L'infographie débranchée?
- 66 Sensibilisation à la sobriété numérique
- 67 Bookinou : goût et accès à la lecture
- 68 Favoriser la coopération et la création
- 69 IA et rééducation
- 70 Une webradio dans votre école
- 71 Genially : jeu dans l'apprentissage
- 72 Twoulipo : l'écrit avec un réseau social
- 73 Les sciences de la lecture