

Aux cycles 2 et 3

➤ <http://calculatice.ac-lille.fr/calculatice/>

L'application **calcul@TICE** monoposte (offline), mais aussi en ligne, permet à un enseignant de proposer à ses élèves des exercices de calcul mental choisis et paramétrés en fonction des compétences qu'il souhaite travailler et des capacités de ses élèves. Les scores de réussite des exercices des élèves sont enregistrés et consultables par l'élève et l'enseignant.

The screenshot displays the Calcul@Tice website interface. At the top, there is a header with the logo 'Calcul@Tice' and several institutional logos: 'académie Lille É', 'Direction des services départementaux de l'éducation nationale Nord', 'MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE', 'Sésamath', and 'Nord le Département'. Below the header is a navigation bar with the following items: 'Actualités', 'Les exercices', 'L'application' (highlighted with a dashed border), 'Ressources TNI', 'Téléchargement', 'Documentation', 'Le rallye', and 'Contacts'. A secondary navigation bar contains buttons for 'Accueil', 'Niveau CP', 'Niveau CE1' (highlighted in green), 'Niveau CE2', 'Niveau CM1', 'Niveau CM2', 'Niveau 6ème', and 'Bilan'. The main content area is divided into several sections, each with a title and a list of exercises with corresponding difficulty level indicators (1-4):

- Mémoriser la table d'addition**
 - Quadricalc (1, 2, 3, 4)
 - calcul@kart (1, 2, 3, 4)
 - Le carré (1, 2, 3, 4)
 - Addicic (1, 2, 3, 4)
 - Opérations à trous (1, 2, 3, 4)
 - Les brickators (1, 2, 3, 4)
 - L'oiseau (1, 2, 3, 4)
 - Les fleurs (1, 2, 3, 4)
 - PokéMaths (1, 2, 3, 4)
- Complémenter à 10**
 - Le complément (1, 2, 3, 4)
 - Boule et Boule (1, 2, 3, 4)
- Complément à 10, 20, 30 ...**
 - Le complément (1, 2, 3, 4)
 - La caisse (1, 2, 3, 4)
 - Boule et Boule (1, 2, 3, 4)
 - Math brique (1, 2, 3, 4)
 - Les fleurs (1, 2, 3, 4)
- Complément à 100, 200, 300, ...**
 - Le complément (1, 2, 3, 4)
 - La caisse (1, 2, 3, 4)
 - Math brique (1, 2, 3, 4)
- Connaître doubles et moitiés**
 - Lancers-francs (1, 2, 3, 4)
 - Memory (1, 2)

➤ <https://www.assistancescolaire.com/>

Un outil de suivi personnalisé

Pour les enseignants, la possibilité de créer des groupes de travail, de suivre la progression des élèves et de faire

leur bilan.

The screenshot shows the 'Ressources des élèves' website interface. On the left, there is a sidebar with navigation options: 'Ressources des élèves' (highlighted in red), 'Ressources pour les enseignants', and 'Gestion des élèves'. Below these are 'Retour vers : CE2, Réviser une leçon' and 'Autres rubriques : CP, CE1, CM1, CM2'. The main content area has a top navigation bar with 'Fiche', 'Exercices', 'Clip', and 'Rechercher'. The title of the page is 'Se servir d'un compas'. The text explains that a compass is used to draw a circle and to transfer a length. It lists steps for transferring a length between two points A and B: placing the sharp point at A, opening the compass, and placing the pencil tip at B. It notes that the opening corresponds to the length AB and that this opening is kept. Below this is a diagram of a compass with its sharp point at point A and its pencil tip at point B on a horizontal line. The final step listed is transferring the length AB from a point C to a point D on a line.

Ressources des élèves

Ressources pour les enseignants

Gestion des élèves

Retour vers :

- ➔ CE2
- ➔ Réviser une leçon

Autres rubriques :

- ➔ CP
- ➔ CE1
- ➔ CM1
- ➔ CM2

Fiche Exercices Clip Rechercher

Se servir d'un compas

On utilise le compas pour tracer un cercle, mais aussi pour relever puis reporter une longueur.

- Pour **relever une longueur** entre deux points A et B :
 - on place la pointe sèche en A ;
 - on écarte les branches du compas ;
 - on place la mine en B.

L'écartement correspond à la longueur AB.

On garde cet écartement.

• Pour **reporter la longueur AB** sur une droite, à partir du point C :

- on place la pointe sèche en C ;
- on trace un arc de cercle qui coupe la droite en D.

Une heure de Code

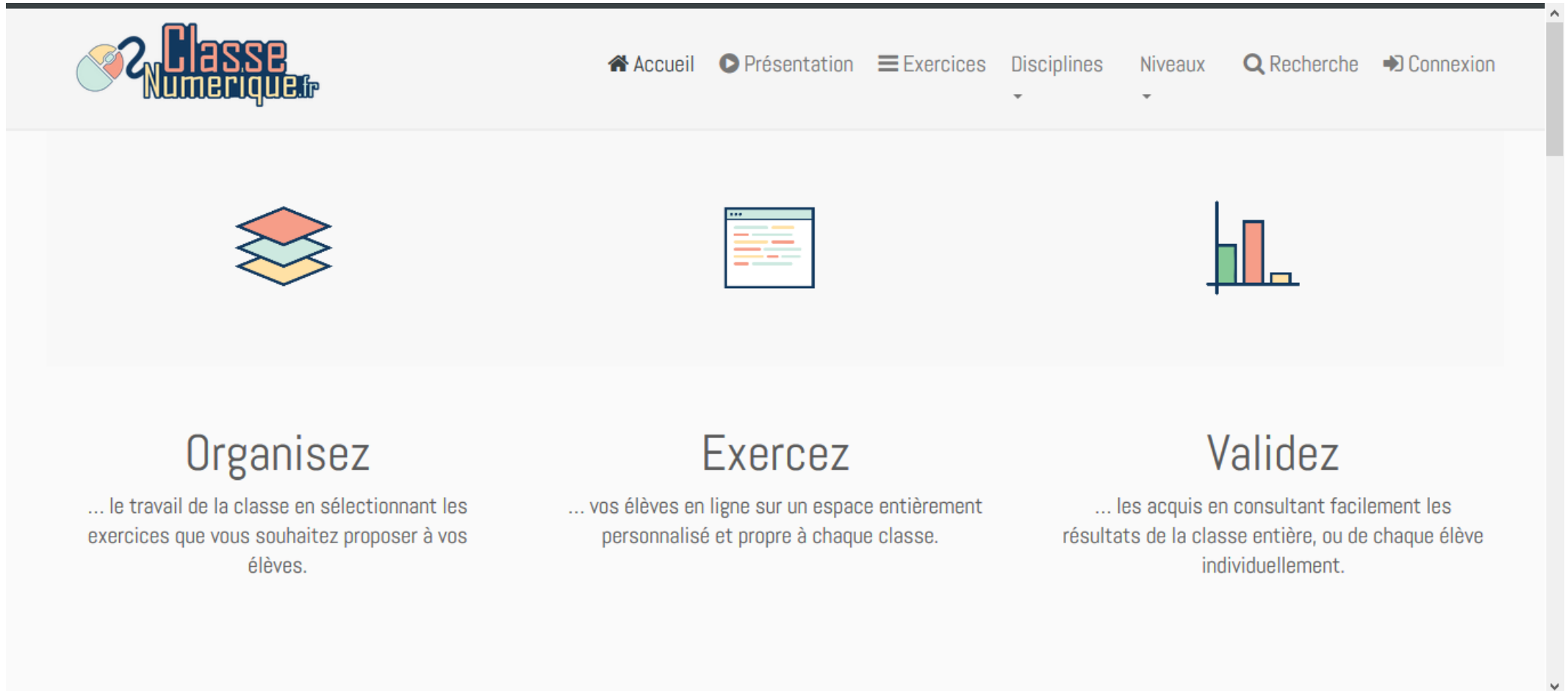
➤ <https://code.org/learn>

Découverte de la programmation par le biais de jeux à difficulté croissante.
Progression consultable par l'élève et l'enseignant.

The screenshot shows the 'Hour of Code' interface for Elsa. At the top, a teal header contains the 'CODE' logo, the text 'Fais du code avec Anna et Elsa', a progress indicator with 15 circles (the first is filled), and 'J'ai fini mon Heure de Code'. The main area is split into two columns. The left column features a large blue ice background with a small Elsa character. A white speech bubble with a purple 'X' icon says 'Clique sur « Exécuter » pour tester ton programme.' Below this is an orange 'Démarrer' button and a progress slider. The right column has a character portrait of Elsa and a text box: 'Salut! Je suis Elsa de Arendelle. Aide-moi à créer une seule ligne.' Below this is a 'Blocs' section with three teal blocks: 'avancer de 100 pixels', 'tourner à droite de 90 degrés', and 'tourner à gauche de 90 degrés'. To the right of these blocks is an orange 'quand l'exécution commence' block. At the bottom, there is a 'Besoin d'aide ?' link, a language dropdown set to 'Français', and footer links for 'Politique de confidentialité', 'Copyright', and 'Plus'.

La classe numérique

➤ <http://www.classe-numerique.fr/non-classe/video-de-presentation>



The screenshot shows the website's navigation bar with the logo 'Classe Numerique.fr' on the left and menu items: 'Accueil', 'Présentation', 'Exercices', 'Disciplines', 'Niveaux', 'Recherche', and 'Connexion'. Below the navigation bar, there are three main sections: 'Organisez', 'Exercez', and 'Validez', each with an icon and a brief description of its function.

Classe Numerique.fr

Accueil Présentation Exercices Disciplines Niveaux Recherche Connexion

Organisez
... le travail de la classe en sélectionnant les exercices que vous souhaitez proposer à vos élèves.

Exercez
... vos élèves en ligne sur un espace entièrement personnalisé et propre à chaque classe.

Validez
... les acquis en consultant facilement les résultats de la classe entière, ou de chaque élève individuellement.