



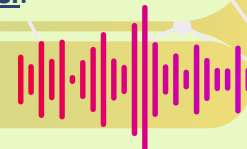
Passeport du petit citoyen



Le « Passeport du Petit Citoyen Numérique » est un outil imprimable pour enseigner l'EMI au cycle 3. Ce kit ludique combine apports, jeux et activités concrètes pour former les élèves à la sécurité, à la vérification des informations et au respect en ligne. Son approche progressive permet d'adapter les concepts de citoyenneté numérique à chaque niveau, allant de la découverte initiale à la responsabilité avancée. Il facilite l'intégration de ces enjeux essentiels dans vos projets de classe. Un jeu de plateau est proposé en prolongement. Retrouvez ces 2 ressources de l'équipe numérique 78 [ici](#).



Combicast



Une application pour **enregistrer, réorganiser, manipuler et combiner des fichiers audio** simplement et rapidement, via le microphone de votre tablette, de votre téléphone ou de votre ordinateur. Les productions sont ensuite téléchargeables. Il est possible d'utiliser l'application hors ligne. En ligne, une librairie de sons est accessible. En local, possibilité d'importer des audios. En ligne, les données **ne sont pas stockées**, les enregistrements disparaissent en fermant la page ou en la rafraichissant. **Combicast** est une application de la **Forge des Communs Numériques Educatifs**. Pour accéder à l'application, c'est [ici](#). Un tutoriel est à votre disposition : [là](#).

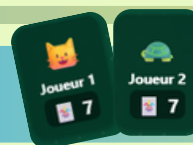


Lamatranquille

Vous cherchez une façon de recentrer les élèves sur les apprentissages, en leur proposant de courtes pauses favorisant la concentration. **Lamatranquille** est une application en ligne qui vous permet de lancer rapidement un fond sonore pour une activité relaxante pour vos élèves, lors d'un temps calme. Vous avez le choix entre 4 ambiances sonores sur lesquelles vous pouvez ajouter des sons additionnels plus ou moins prononcés en faisant varier le volume des éléments indépendamment (grillon, son de la pluie, vagues, oiseau...)



Un petit moment de bienveillance et de détente, mis en place très rapidement grâce à un outil collectif et visuel.



Tablio

Tablio est un jeu de cartes virtuel. Pour gagner, soyez le premier à poser toutes vos cartes ! Pour jouer, il faut poser une carte de même couleur ou de même valeur que celle au centre. Chaque carte posée lance un défi multiplication (carte posée x carte centrale). Il faut saisir la réponse et valider. À cette condition, le tour est pris en compte et on se débarrasse de sa carte. Quelques cartes spéciales complètent le jeu : cartes +2 ou +4 qui forcent l'adversaire à piocher le nombre de cartes correspondant ; carte inversion pour changer le sens du jeu...

Vous pouvez utiliser **TABLIO** en collectif au TNI pour bien faire comprendre les règles puis lancer ensuite les élèves par binôme (favorisant l'entraide) ou en individuel.

