



Les solutions numériques éducatives de deux éditeurs jeunesse favorisant l'éveil et la connaissance depuis 1966



Pour apprendre ensemble et bien vivre ensemble à l'école maternelle





Travailler le langage et l'expression artistique.



DÉCOUVRIR L'HISTOIRE



CRÉER DES ANIMAUX



CRÉER DES VISAGES



CRÉER DES PLANTES



CRÉER DES VÉHICULES



Explorer le monde et construire des récits.



RÉCRÉ À BLOC



RÉCRÉ À BLOC



RÉCRÉ À BLOC



Chanter et exprimer ses émotions.



Se concentrer, apprendre l'équilibre et mobiliser le langage.



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



4 parcours



Nourrir la réflexion et la discussion, en classe ou à la maison.



4 parcours



4 parcours



4 parcours

Merci, le vent!



1 fiche pédagogique générale



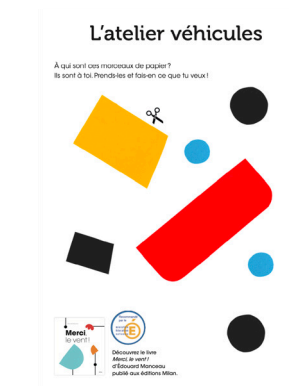
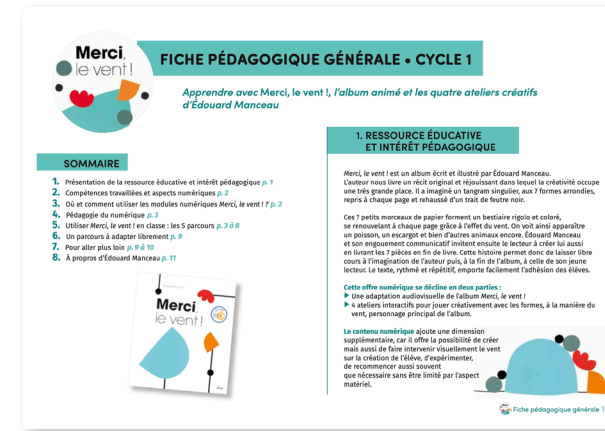
5 fiches complémentaires



4 ateliers papier



4 badges de compétences



RÉCRÉ À BLOC



1 fiche pédagogique générale



3 ateliers papier



3 badges de compétences par atelier



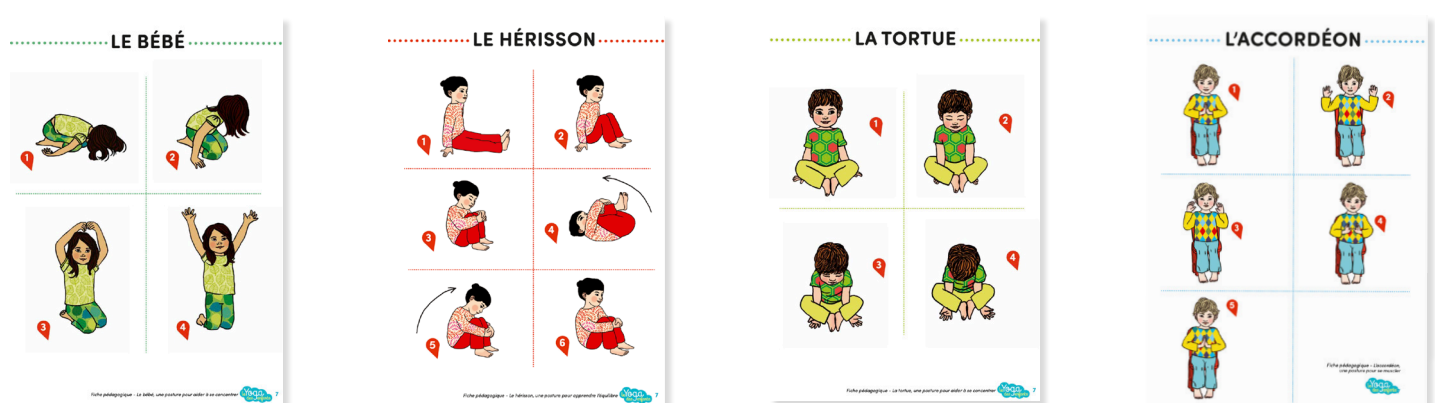
Le Yoga des Enfants



12 parcours pour apprendre avec le yoga



9 parcours simples pour faire les postures



- 2 fiches pédagogiques générales
- +
- 4 fiches complémentaires
- +
- 4 affiches
- +
- 3 badges de compétences par atelier

LES PETITS PHILOSOPHES



4 parcours



4 parcours



4 parcours

1 fiche pédagogique générale + 3 fiches spécifiques



3 affiches pour réfléchir



3 cahiers d'activités



4 badges de compétence par atelier



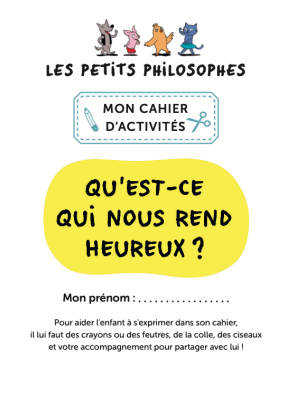
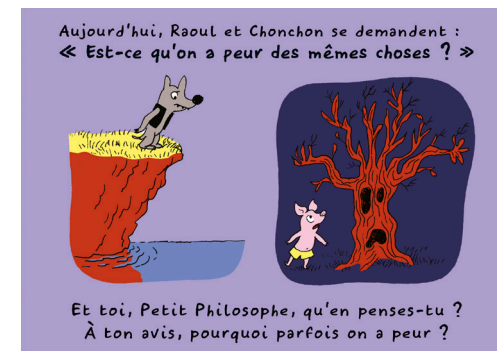
Le bonheur



Les interdits



La peur



4 « ateliers philo » par thème :

- 1 Réfléchir à partir d'une grande image
- 2 Réfléchir à partir d'un dessin animé
- 3 Réfléchir pour aller plus loin
- 4 S'exprimer à partir d'un jeu interactif



Médiathèque ✓

POURQUOI ON N'A PAS LE DROIT DE FAIRE TOUT CE QU'ON VEUT ?

QU'EST-CE QUI NOUS REND HEUREUX ?

POURQUOI PARFOIS ON A PEUR ?



9 dessins animés supplémentaires

Les comptines de TILULOU



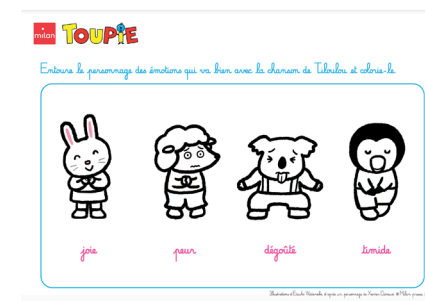
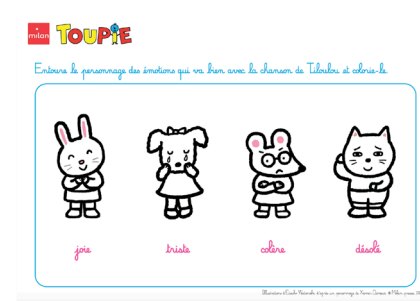
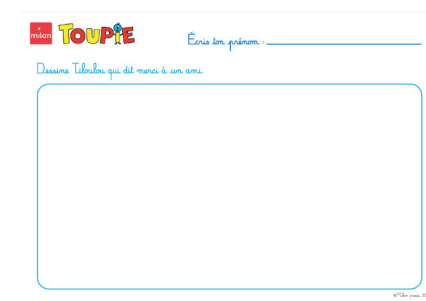
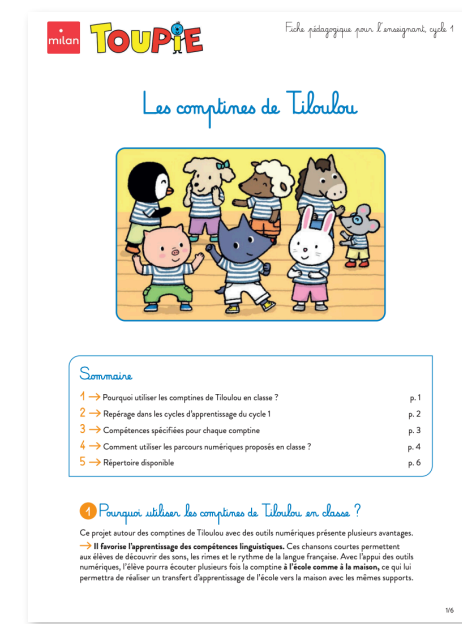
1 fiche pédagogique
+ les paroles
des 10 chansons



10 fiches avec les
règles de vie
de la classe

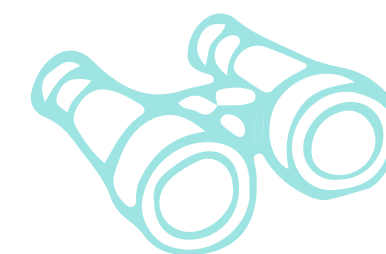


20 fiches d'activités
pour l'élève



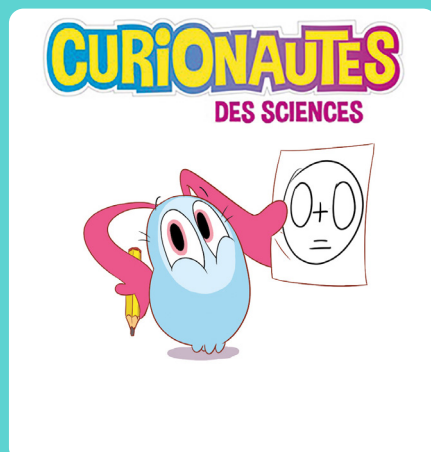


Pour travailler l'éducation aux médias, les sciences et les arts

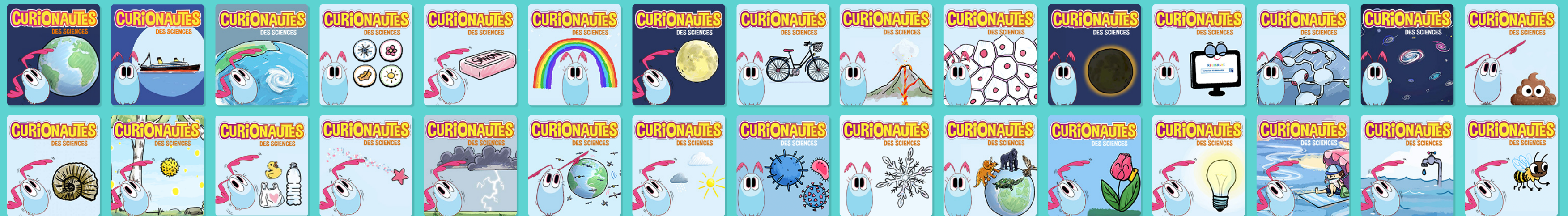




Comprendre les usages responsables des médias numériques.



Comprendre les phénomènes scientifiques complexes.



réCREATIONS collection

Travailler les compétences d'Éducation physique et sportive, d'Arts plastiques et d'Éducation musicale.



Exploration vocale et sonore en utilisant des objets du quotidien.

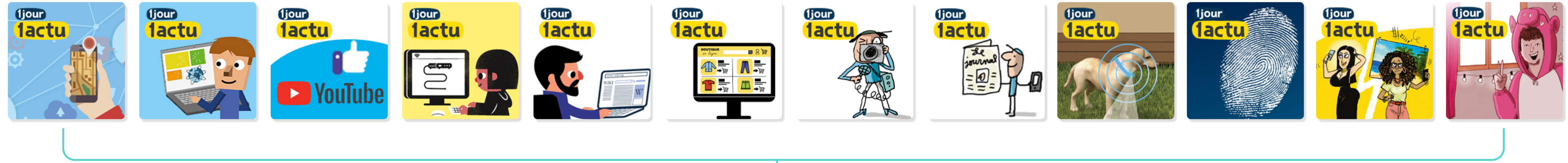


Développer sa motricité à travers l'expression corporelle.





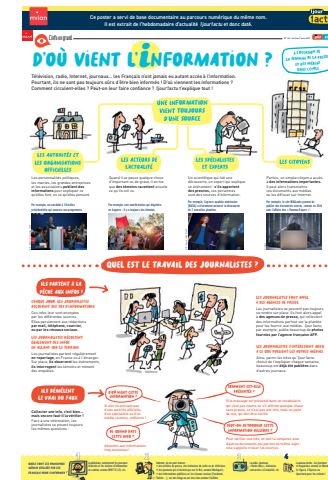
1jour 1actu



1 fiche pédagogique générale

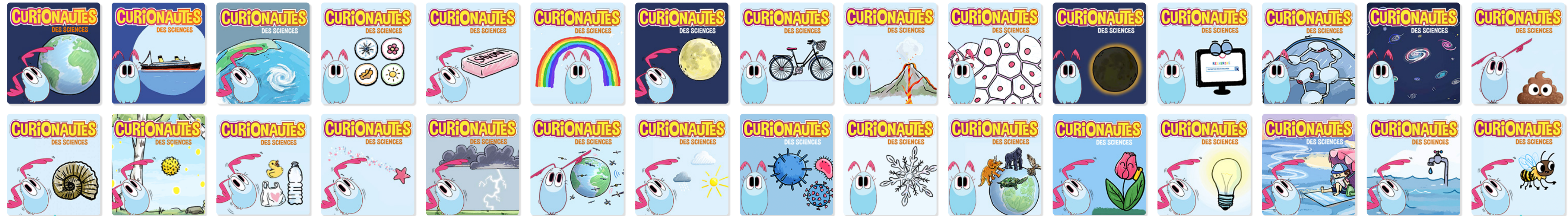


12 posters





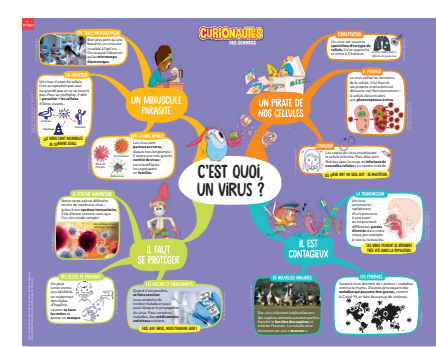
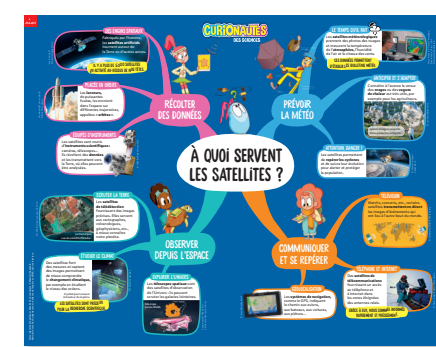
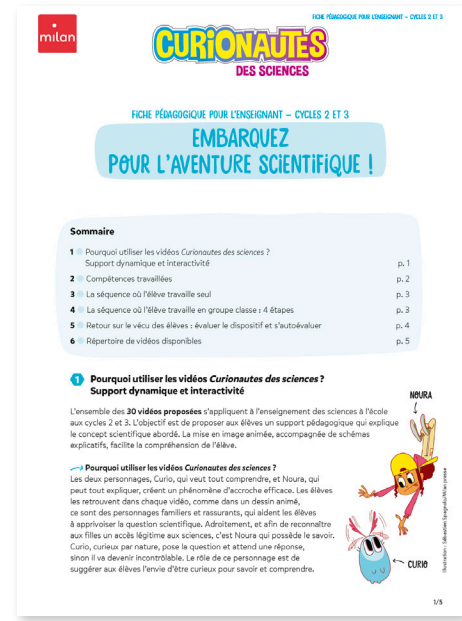
CURIONAUTES DES SCIENCES



La fiche pédagogique
et les 30 scénarios écrits



15 fiches mentales
pour aller plus loin



de **BOUCHE à OREILLE**

ré**CRÉATIONS**
collection

BIG BANG BOUM



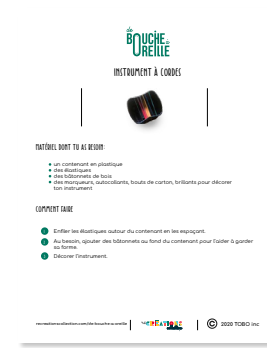
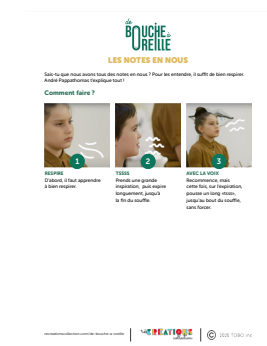
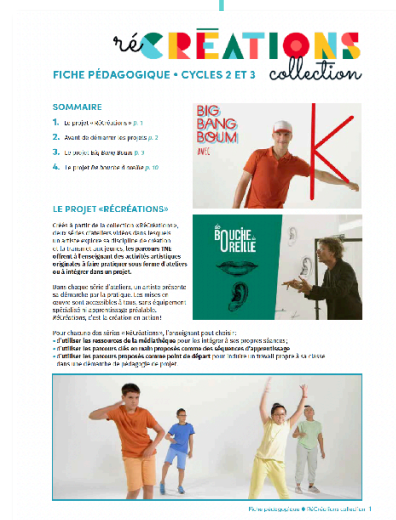
1 fiche pédagogique

+

6 fiches atelier

+

3 fiches d'instrument



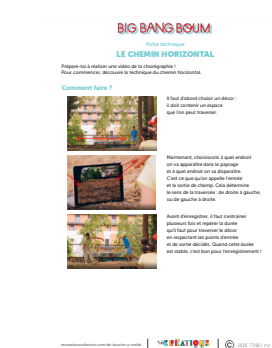
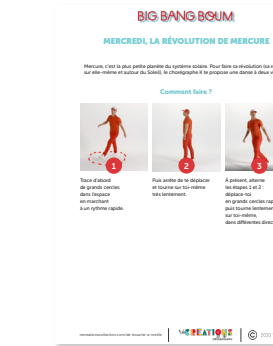
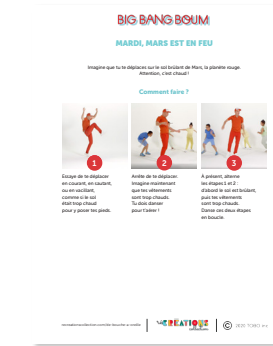
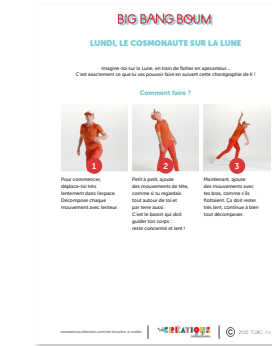
1 fiche pédagogique

+

6 fiches chorégraphiques

+

7 fiches vidéos



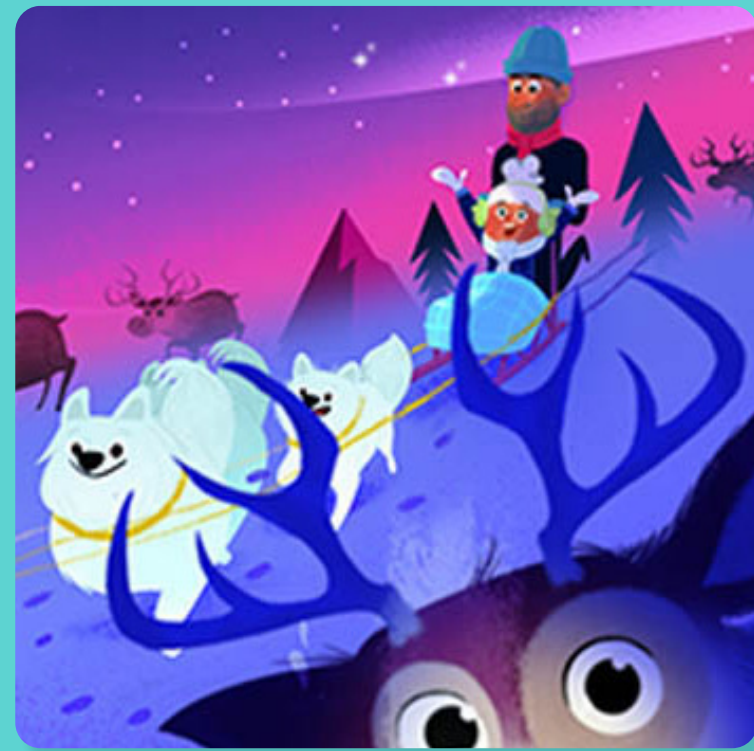


Pour expérimenter le métier de journaliste

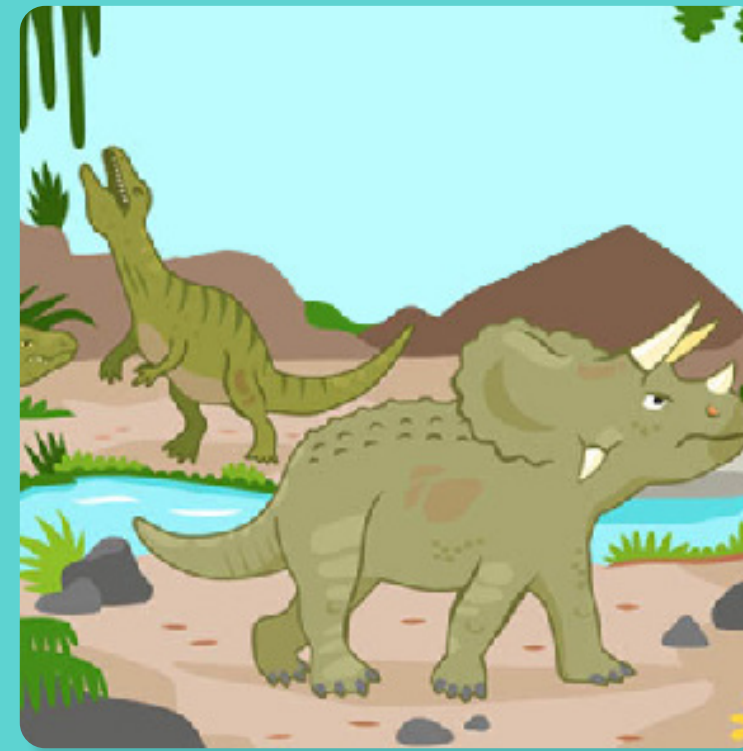




Mener une interview.



Répondre aux questions :
Qui? Quoi? Où? Quand?
Pourquoi?



Vérifier les sources
de l'information.



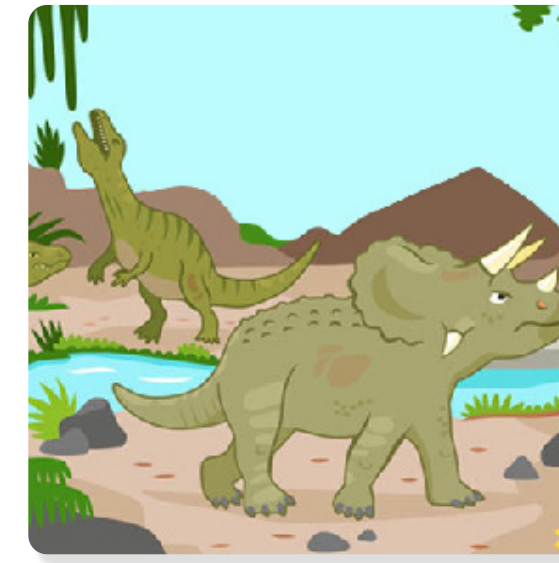
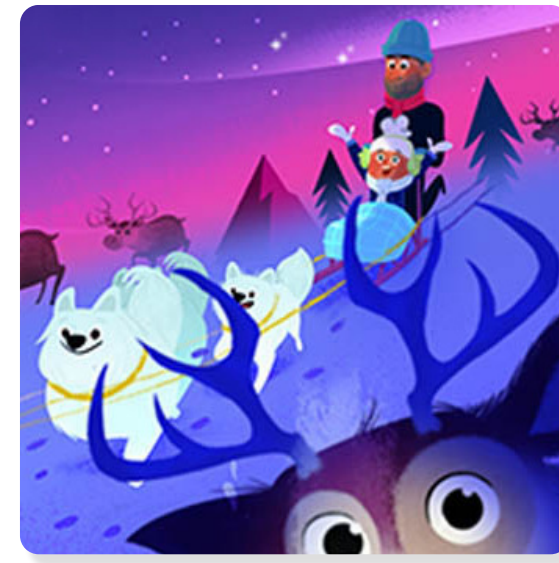
Trouver un angle
pour un article.



Illustrer un article
avec une photo.

1jour 1actu les reporters du monde

5 jeux numériques éducatifs



5 fiches pédagogiques

1jour 1actu
les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

CRÉER ET ORGANISER DES QUESTIONS POUR UNE INTERVIEW
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage du cycle 4 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur le jeu des élèves : évaluer et ajuster p. 4
- 5 Pourquoi « Créer et organiser des questions pour une interview » : démarche pédagogique p. 5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

↳ **Objectifs des parcours**
À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et analyser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'élaboration des médias et l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en développant le fonctionnement des médias, en analysant les contenus médiatiques, en évaluant les médias, en recherchant et en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Créer et organiser des questions pour une interview 1/7

1jour 1actu
les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

RÉPONDRE AUX QUESTIONS « QUI ? QUOI ? OÙ ? QUAND ? POURQUOI ? »
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage du cycle 4 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur le jeu des élèves : évaluer et ajuster p. 4
- 5 Pourquoi « Répondre aux questions "Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ?" » : démarche pédagogique p. 5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

↳ **Objectifs des parcours**
À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et analyser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'élaboration des médias et l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en développant le fonctionnement des médias, en analysant les contenus médiatiques, en évaluant les médias, en recherchant et en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Répondre aux questions - Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ? 1/7

1jour 1actu
les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

« VÉRIFIER LES SOURCES DE L'INFORMATION »
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage du cycle 4 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur le jeu des élèves : évaluer et ajuster p. 4
- 5 Pourquoi « Vérifier les sources de l'information » : démarche pédagogique p. 5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

↳ **Objectifs des parcours**
À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et analyser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'élaboration des médias et l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en développant le fonctionnement des médias, en analysant les contenus médiatiques, en évaluant les médias, en recherchant et en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Vérifier les sources de l'information 1/7

1jour 1actu
les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

TROUVER UN ANGLE POUR RÉDIGER UN REPORTAGE
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage du cycle 4 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur le jeu des élèves : évaluer et ajuster p. 4
- 5 Pourquoi « Trouver un angle pour rédiger un reportage » : démarche pédagogique p. 5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

↳ **Objectifs des parcours**
À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et analyser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'élaboration des médias et l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en développant le fonctionnement des médias, en analysant les contenus médiatiques, en évaluant les médias, en recherchant et en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Trouver un angle pour rédiger un reportage 1/7

1jour 1actu
les reporters du monde

Fiche pédagogique pour l'enseignant - cycles 3 et 4

ILLUSTRER UN ARTICLE
EXPÉRIMENTER LE MÉTIER DE JOURNALISTE

Sommaire

- 1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ? p. 1
- 2 Pourquoi dans les cycles d'apprentissage du cycle 4 ? p. 2
- 3 Comment utiliser les parcours numériques proposés en classe ? p. 3
- 4 Retour sur le jeu des élèves : évaluer et ajuster p. 4
- 5 Pourquoi « Illustrer un article » : démarche pédagogique p. 5

1 Pourquoi utiliser 5 jeux numériques éducatifs en classe ?

↳ **Objectifs des parcours**
À travers 5 jeux numériques éducatifs, les parcours visent à former les élèves à une pensée critique, à comprendre et analyser les médias et l'information de manière responsable, et à participer activement à la vie démocratique de la société.

L'élaboration des médias et l'information vise à développer chez les élèves une compréhension critique des contenus en développant le fonctionnement des médias, en analysant les contenus médiatiques, en évaluant les médias, en recherchant et en participant à la création de contenus, en comprenant les enjeux de l'information.

Illustrer un article 1/7

Découvrez nos 3 solutions numériques éducatives

développées avec **TRALALERE**



<https://tnecanoep.bayard-milan.com/cycle-1/>



<https://tnecanoep.bayard-milan.com/cycle-2-et-3/>



<https://tnecanoep.bayard-milan.com/cycle-4/>

