



# Lettre numérique de la 18<sup>ème</sup> circo

## Janvier 2020

### LALILO

#### Application en ligne pour différencier la lecture

Lalilo est un outil créé par des professeurs pour les professeurs de GS, CP et CE1 accessible sur les ordinateurs et tablettes via un navigateur web. L'inscription est gratuite.

Lalilo adapte des exercices d'identification et de compréhension au niveau de chaque élève. L'enseignant crée une liste et attribue à chacun de ses élèves un code.

L'univers ludique de Lalilo entraîne les élèves dans plusieurs mondes au fil desquels ils accumulent des badges leur permettant de débloquer des histoires.

L'enseignant peut voir le niveau d'avancement de sa classe ainsi que celui de chacun de ses élèves. Il peut assigner des leçons à des élèves spécifiques.

**lalilo**



<https://lalilo.com/?language=fr>

### A la recherche du diamant volé

#### Escape game mathématiques en ligne

Cet Escape Game est à destination des élèves de Cycle 2 et de Cycle 3. Il est réalisable sur vidéoprojecteur, TBI, tablettes et PC. Il amène les élèves à résoudre des énigmes mathématiques au travers d'une activité motivante et ludique. Il favorise l'autonomie des élèves et les incite à coopérer. Un document d'accompagnement est également disponible sur le site de l'académie de Grenoble.



<http://www.ac-grenoble.fr/ien.thonon/spip.php?article521>

### MiCetF générateur et outils numériques

Le site micetf.fr propose un patchwork d'applications web conçues pour vous aider à préparer et à conduire votre classe, à enrichir les supports d'apprentissages de vos élèves.

**Générateurs** : outils facilitant la préparation de la classe en permettant de générer automatiquement des ressources (droite graduée, représentations de fractions, de nombres, frises historiques, ...).

**Images interactives** pour accompagner une séance d'enseignement/apprentissage en permettant d'interagir avec la ressource, individuellement ou par 2, sur un ordinateur voire collectivement sur/autour de l'image vidéo-projetée (numération-opérations, horloge, compteur, abaque, étiquettes...)

**Jeux** : utilisation en autonomie par les élèves pour consolider leurs apprentissages (divisator, entraînement orthographique).

**MiCetF**  
Des Outils Pour La Classe



<https://micetf.fr/>