

A young girl with dark hair, wearing a colorful striped long-sleeved shirt, is sitting at a wooden desk. She is holding a black stylus in her right hand and is using it to interact with a white tablet computer. The tablet screen shows a colorful, abstract pattern. The background is a plain, light-colored wall.

Catalogue de ressources MATERNELLE
2021

NOTRE CATALOGUE

BIENVENUE

Le catalogue de ressources SQOOL est destiné aux élèves de maternelle.

Aujourd'hui, l'utilisation des applications éducatives s'inscrit dans un contexte de développement numérique ayant pour but de favoriser l'autonomie des enfants, la créativité et le développement d'une vision ludique de l'apprentissage.

Le catalogue SQOOL regroupe les ressources numériques de nos partenaires. Il s'étend sur l'intégralité des domaines et propose des contenus variés qui enrichissent l'utilisation de notre solution.

Nous travaillons au quotidien à l'extension de ce catalogue, en développant des partenariats auprès des éditeurs d'applications pédagogiques, ceci afin de répondre au mieux à vos besoins et à ceux de vos élèves.

Toutes les applications sont garanties sans publicité, sans création de comptes pour les élèves et elles sont sélectionnées pour leur intérêt pédagogique.

Vous trouverez au sein de notre catalogue :

- Des applications couvrant l'ensemble des domaines du programme scolaire de maternelle.
- Un choix d'applications gratuites, découvertes et premium.
- Une fiche complète par application (descriptions et types d'usages).

Bon à savoir :

- Certaines ressources sont uniquement accessibles sur une ou plusieurs versions de la tablette SQOOL : consultez dès maintenant [le tableau de correspondance](#) afin de connaître la version de votre tablette.
- Pour savoir comment acheter une application premium consultez [la fiche explicative](#).



LE SOMMAIRE

RESSOURCES GRATUITES

Disponibles dans le MDM

Outils

E-carnet de Maternelle.....	<u>page 05</u>
EtiGliss.....	<u>page 06</u>
EtiMémo.....	<u>page 07</u>

RESSOURCES DÉCOUVERTE

Période d'essai gratuite

Français

StoryPlay'r.....	<u>page 09</u>
Book Prunelle.....	<u>page 10</u>

Interdisciplinaire

Explain Everything.....	<u>page 11</u>
-------------------------	--------------------------------

RESSOURCES PREMIUM

Souscription payante

Enseignements artistiques

Apprendre à dessiner.....	<u>page 13</u>
---------------------------	--------------------------------

Français

Apprendre l'alphabet.....	<u>page 14</u>
Écrire l'alphabet.....	<u>page 15</u>
Histoires farfelues.....	<u>page 16</u>
Le bal des lettres.....	<u>page 17</u>
Tout en nuances.....	<u>page 18</u>
Mon premier alphabet.....	<u>page 19</u>
Reconnaissance des sons.....	<u>page 20</u>
J'écris en cursive.....	<u>page 21</u>
J'écris en script.....	<u>page 22</u>
Edupages Creator.....	<u>page 23</u>

Mathématiques

Les chiffres et les nombres.....	<u>page 24</u>
Les formes et les couleurs.....	<u>page 25</u>

Langues vivantes

Vocabulaire anglais maternelle.....	<u>page 26</u>
-------------------------------------	--------------------------------

RESSOURCES GRATUITES

Disponibles sur le MDM



E-CARNET DE MATERNELLE

Outils

DESCRIPTION

E-carnet de maternelle est un outil gratuit d'aide à la **production des carnets de suivi des apprentissages** du cycle 1 (maternelle) diffusables aux parents (France Métropole et DOM-TOM).



USAGE

L'application permet de **saisir** et **stocker** instantanément tous types de documents (image, audio, vidéo, texte) pour chaque élève de la classe.

L'outil est **intuitif** et adapté aux jeunes enfants qui sont **acteurs de leurs apprentissages**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Jimdo

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <http://mathematiques.ac-dijon.fr/>



ETIGLISS

Outil

DESCRIPTION

EtiGliss est une application qui permet aux élèves de **réaliser de multiples exercices en déplaçant des étiquettes virtuelles sur la tablette**. Celle-ci est liée à un compte enseignant permettant de télécharger de nouveaux exercices (avec auto-correction). Ils sont conçus par le professeur via le site web et s'adaptent donc parfaitement à son cheminement pédagogique. Les étiquettes incluent une fonctionnalité audio permettant d'expliquer les images et les textes. Voir la vidéo de présentation.



USAGE

Vous pouvez utiliser EtiGliss dans tous les enseignements, afin de **créer vos propres exercices** tels que :

- Des exercices d'association de mots et d'images
- Des classements dans une grille, un tableau ou sur une frise chronologique
- Des mises en ordre des mots ou des portions de phrase d'un texte
- Des questionnaires formés de questions textuelles ou de calculs

Pour exemple, EtiGliss est utile pour créer des **exercices sur l'apprentissage du temps et des saisons**. Vous pouvez ainsi associer des images correspondant aux différentes saisons à leurs intitulés, faire classer aux élèves les jours de la semaine et les mois dans l'ordre, etc.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Eti Éducation

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : eti-education.net



ETIMEMO

Outil

DESCRIPTION

EtiMemo est **une application de quiz** prenant la forme de questionnaires à choix multiples et **facilitant la mémorisation.**

Elle vous permet de créer puis de diffuser à vos élèves, des fiches d'apprentissage (flashcards) qui peuvent associer textes, images et prononciation audio en plusieurs langues.

EtiMemo offre la fonctionnalité d'un boîtier de vote afin de **contrôler rapidement la compréhension et l'assimilation des connaissances.**



USAGE

L'application EtiMemo comporte deux parties : un volet « **invitation** » présentant un indice et un volet « **solution** ». Faisant appel aux différents types de mémoires, les cartes peuvent vous servir pour créer des contenus synthétiques à partager à vos élèves.

Il existe de multiples possibilités au niveau du format des choix de réponses : vous pouvez **formuler la réponse et laisser l'élève s'auto-évaluer**, donner la liberté à l'élève de donner sa réponse directement ou bien proposer des choix de réponses parmi lesquelles l'élève doit sélectionner la bonne.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Éti Éducation

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : eti-education.net

RESSOURCES DÉCOUVERTE

Période d'essai gratuite

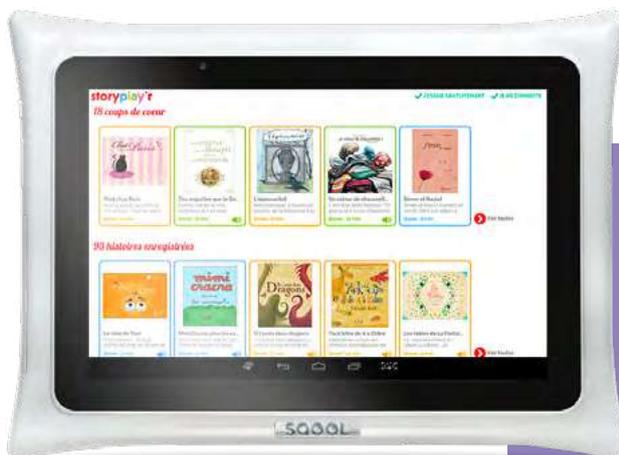


STORYPLAY'R

Français

DESCRIPTION

Storyplay'r est une application contenant **une bibliothèque numérique d'albums jeunesse avec lecteur intégré**. L'enseignant ou les élèves peuvent également **s'enregistrer pour créer leurs propres livres audios**. Les narrations peuvent ensuite être écoutées et partagées. **Le lecteur d'albums est ajustable et adapté aux dyslexiques**. Voir la vidéo de présentation.



USAGE

Storyplay'r peut être utilisée pour **un entraînement de lecture à voix haute**, ou pour **imaginer les histoires à partir d'albums sans texte**. Les élèves peuvent choisir eux-mêmes leur livre parmi l'ensemble disponible (incluant des livres bilingues français/anglais) sur des thèmes très variés. Un bon moyen d'introduire un nouveau thème et de pratiquer en même temps.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Storyplay'r

Accès : disponible sur le MDM, code d'essai sur inscription via le site Internet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : storyplayr.com

Période d'essai : 1 mois d'essai gratuit



BOOK PRUNELLE

Français + Langues Vivantes

DESCRIPTION

Book Prunelle, la bibliothèque jeunesse numérique qui vous aide à sensibiliser les enfants aux thèmes majeurs de notre société. Book Prunelle est une bibliothèque numérique de livres audio interactifs pour les 4-11 ans qui propose un contenu littéraire et pédagogique axé sur la bienveillance. Les livres abordent des thématiques d'actualité mises à hauteur d'enfant comme l'inclusion, l'estime de soi ou le respect de l'autre. L'environnement et la justice sociale côtoient l'art et la littérature dans le même catalogue. Nos ouvrages ont pour vocation d'aiguiser l'esprit critique et de développer l'empathie des enfants.



USAGE

La seule bibliothèque en ligne bienveillante pour une école inclusive et un apprentissage individualisé de la lecture et des langues :

- Plus de 150 histoires originales
- Des thématiques d'actualité pour encourager la citoyenneté et le bien-vivre ensemble
- Des livres disponibles en français, anglais et espagnol
- Des livres bilingues et en Version Originale Sous-Titrée
- Tout le catalogue disponible dans une police dyslexique pour accompagner les troubles d'apprentissage de la lecture
- Des guides d'activités pour exploiter les sujets en groupe ou en autonomie
- Des albums illustrés sans texte pour développer son imagination
- Des activités à la fin de chaque livre (quizz, memory, puzzles...)

Disponible à l'école comme à la maison pour une véritable continuité pédagogique.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Book Prunelle

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

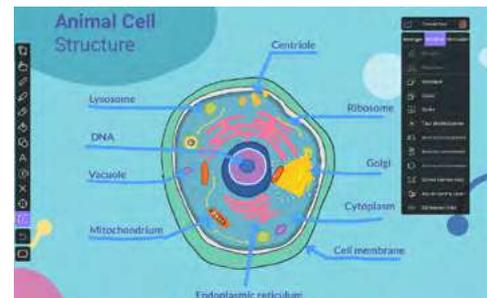
Site web : <https://bookprunelle.com/fr/>

DESCRIPTION

Explain everything est un tableau blanc numérique polyvalent et flexible. Cette application est utilisée dans le monde entier par des professionnels de l'éducation et élèves.

En vous appuyant sur une variété de modèles, vous pouvez créer une présentation ou concevoir un projet. Celui-ci peut prendre la forme d'une vidéo explicative, une illustration annotée, un schéma ou un guide plus complet.

Vous pouvez partager votre réalisation publiquement grâce à un lien Web ou à un groupe d'élève restreint. Ce partage peut également être fait en direct grâce à un code, avec les options de coédition et chat audio activables à votre convenance.



USAGE

Création de vidéos

Présentation de contenu en classe ou diffusion de matériel via des solutions de conférence en ligne

Collaboration multiple **en temps réel**

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Explain Everything

Accès : disponible sur le MDM, après le mois d'essai contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1, Windows

Type : application

Site web : explaineverything.com/

Période d'essai : 1 mois d'essai gratuit

Resources en anglais :

- Cours de certification à Explain Everything (inscription gratuite)
- Ce que l'enseignement à distance nous a appris
- 11 manières d'utiliser un Tableau Numérique dans la classe

RESSOURCES PREMIUM

Souscription payante

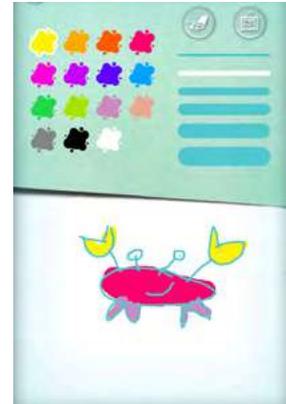


APPRENDRE À DESSINER

Enseignements artistiques

DESCRIPTION

Apprendre à dessiner est une application aidant les enfants dans **la maîtrise du geste graphique**. Avec une vingtaine de modèles au choix (bonhomme de neige, papillon, locomotive, fleur...), les élèves pourront sélectionner les dessins et essayer de les reproduire à leur tour puis les colorier.



Application optimisée pour une utilisation verticale

USAGE

Cette application vous sera utile lors de vos ateliers graphiques et artistiques, pour **initier les élèves au dessin**. Ils seront guidés par les quatre étapes à suivre pour **reproduire le dessin final et le sauvegarder** une fois terminé.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : AR Entertainment
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : ar-entertainment.net



APPRENDRE L'ALPHABET ★

Français

DESCRIPTION

Cette application permet d'**apprendre l'alphabet** grâce à six modes de jeu disponibles et dix trophées à gagner. Les élèves apprendront ainsi à **mémoriser les lettres de façon ludique**.



Application optimisée pour une utilisation verticale

USAGE

Vous pouvez utiliser cette application pour faire **écouter et découvrir les lettres de l'alphabet** sous plusieurs formes d'écriture (lettres cursives et scripts, majuscules, minuscules). Elle peut également être utile pour réaliser différents exercices de mémorisation : dicter des lettres à vos élèves, ils doivent ainsi les **retrouver et les sélectionner sur la tablette**.

Grâce au **mode audio**, vous prenez directement connaissance des élèves n'ayant pas sélectionnés la bonne lettre. Cela peut également être utile pour **apprendre aux élèves à écrire leur prénom** en cliquant sur les lettres.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : AR Entertainment
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : ar-entertainment.net



ÉCRIRE L'ALPHABET ★

Français

DESCRIPTION

Cette application apprend à vos élèves **l'écriture de l'alphabet** (lettres cursives et scripts, majuscules, minuscules) en détaillant **les étapes d'écriture**. Avec les différents exercices disponibles, vos élèves apprendront l'écriture des lettres pas à pas.



USAGE

Complétez l'apprentissage de vos élèves à **l'écriture des lettres de l'alphabet** avec cette application en utilisant dans un premier temps deux types de jeux :

- le jeu des bulles : les élèves doivent éclater les bulles contenant la lettre annoncée au démarrage du jeu.
- le jeu des requins : les élèves doivent déplacer une pieuvre dans un labyrinthe tout en évitant des requins.

Dans un second temps, vos élèves pourront utiliser **l'atelier d'écriture** : ils auront ainsi plus de facilité à reproduire les lettres qu'ils auront mémorisées tout au long de l'année.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : AR Entertainment
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : ar-entertainment.net

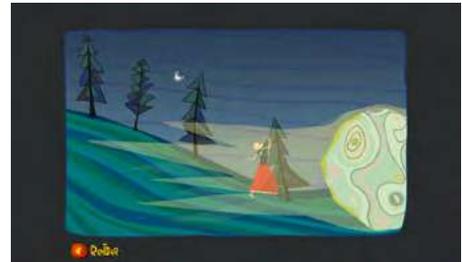


HISTOIRES FARFELUES

Français

DESCRIPTION

Histoires farfelues est une application permettant à vos élèves de **générer des histoires originales**. Avec une large sélection de personnages, de moyens de locomotion, d'actions et de décors, l'application sollicitera l'imagination de vos élèves. Voir la vidéo de présentation.



USAGE

Proposez **un atelier divertissant** et créatif à vos élèves avec cette application. Seul ou en groupe, laissez vos élèves créer leurs propres histoires farfelues et animées en combinant différents éléments. Lancez le générateur pour visionner l'histoire en classe.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Tralalère

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4

Type : application

Site web : histoiresfarfelues.com

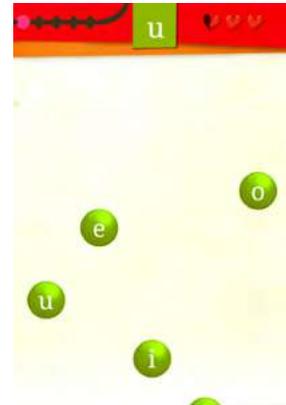


LE BAL DES LETTRES

Français

DESCRIPTION

Conçue par une orthophoniste, Le Bal des Lettres est une application pour **apprendre à reconnaître les sons et les différentes façons d'écrire en s'amusant**. Elle aide les enfants à acquérir **les fondamentaux de la lecture** à travers la reconnaissance des lettres.



Visuel non contractuel

USAGE

Proposer à vos élèves Le Bal des Lettres pour **mémoriser l'alphabet** de façon ludique. Avec trois niveaux d'entraînement et un niveau expert, vous pourrez de façon efficace valider leurs acquis.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Tralalère

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4

Type : application

Site web : tralalere.com/education/ressources/projets/bal-lettres



TOUT EN NUANCES

Français

DESCRIPTION

Tout en nuances est une application dédiée aux **jeux de lecture, d'écoute et de compréhension du langage**. Avec Tout en nuances, vous pouvez mettre en place de **multiples exercices d'associations**.



USAGE

L'application se présente sous forme de **loto ou de memory**, visant à travailler les pronoms et possessifs, les temps et terminaisons, et les indéfinis, conjonctions, prépositions et adverbes.

Cycle 1 : observer ou écouter pour associer des images.

Cycle 2 : lire ou écouter pour associer des images et/ou des textes.

Cycle 3 : lire pour associer des images et/ou des textes.

Selon les exploitations, les différentes associations développent :

- L'attention portée à la **signification précise des termes utilisés**.
- Une lecture plus traditionnelle et moins nuancée qui oblige **une attention plus longue**.
- L'approche de différentes façons d'**exprimer une même situation**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Oiseau Magique

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : oiseau-magique.com/tout-en-nuances-2



MON PREMIER ALPHABET

Français

DESCRIPTION

Cette application recouvre de **nombreux jeux amusants pour découvrir les lettres et l'alphabet**. Elle intègre des jeux éducatif et ludiques et des activités artistiques comme des ateliers, karaokés, puzzles etc.



USAGE

L'application est constituée de jeux pour apprendre les lettres et les mots associés, grâce à **des animations attractives** ; pour lire des mots simples et même **reconnaître son prénom** ; pour associer les lettres majuscules et minuscules, les mots et leurs images et enfin pour reconnaître des mots ou des séquences de lettres à partir d'un modèle. Vous y trouverez également **des activités « artistiques »** : un atelier graphique où l'enfant peut colorier les dessins illustrant les lettres et les mots (non présent sur iPhone), des puzzles à reconstituer, un karaoké pour retenir l'ordre alphabétique en chansons : l'enfant peut écouter, s'enregistrer, se réécouter.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

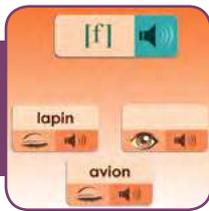
Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

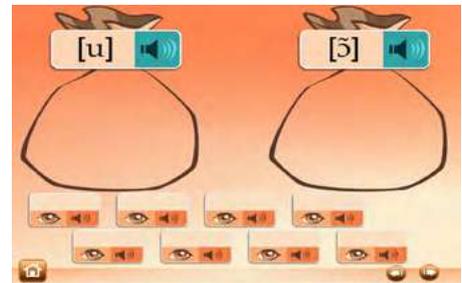


RECONNAISSANCE DES SONS

Français

DESCRIPTION

La reconnaissance des sons de la langue française est **nécessaire à la bonne pratique de la lecture et de l'écriture**. Beaucoup d'élèves n'arrivent pas à différencier certains sons et ont des difficultés à les reproduire à l'oral puis à les écrire correctement.



USAGE

Cette application permet de travailler efficacement **la discrimination auditive et la discrimination visuelle**. On peut afficher l'écriture des mots si on le désire. L'application est particulièrement destinée **aux élèves de 5 à 8 ans**.

Elle peut être utilisée en soutien et en accompagnement des apprentissages **à l'école et à la maison**, mais également dans le cadre des **séances d'orthophonie**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

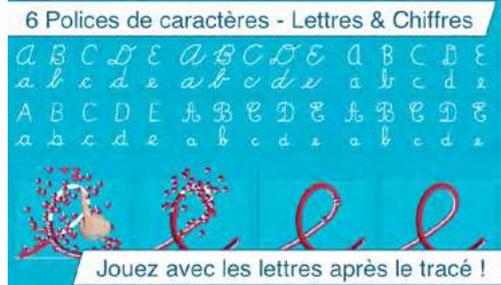


J'ÉCRIS EN CURSIVE

Français

DESCRIPTION

J'écrit en cursive est une application éducative pour les enfants qui apprennent **comment tracer les lettres, les chiffres et les mots** grâce un système amusant conçu pour **maintenir la motivation**. Vos enfants apprendront à écrire l'alphabet avec plaisir !



USAGE

Vous voulez apprendre à vos élèves **à écrire l'alphabet ainsi que des mots avec des lettres attachées** ? Laissez-les jouer avec « J'écrit en cursive » !

Cette application éducative **facilite l'apprentissage de l'écriture** :

- **Lettres cursives** (lettres liées/attachées), ainsi que l'enchaînement des lettres cursives entre elles,
- **Lettres minuscules et majuscules**,
- Polices d'écriture **spécialement conçues** pour apprendre aux enfants à écrire.

A la fois **ludique et sérieuse**, « J'écrit en cursive » est **entièrement personnalisable** pour répondre aux besoins de chaque enfant, et permet aux parents et aux enseignants de **vérifier leur progrès** grâce à un système de rapports.

L'application convient pour les maternelles, les tout-petits, les préscolaires et les enfants du primaire. « J'écrit en cursive » est une application **primée** utilisée dans les écoles.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : L'Escapadou

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://lescapadou.com/>



J'ÉCRIS EN SCRIPT

Français

DESCRIPTION

« J'écris en script » est conçue pour aider tous les enfants à **apprendre à écrire** grâce à une méthode pédagogique et amusante permettant de **motiver les enfants dans leur apprentissage** du tracé des lettres.

Apprendre à écrire en s'amusant !



Ajoutez vos propres mots !



USAGE

J'écris en script est une application éducative qui apprend à chaque enfant **comment tracer les lettres, les chiffres et les formes** grâce à un système amusant conçu pour maintenir la motivation. Vos élèves apprennent à écrire l'alphabet entier avec plaisir. Les élèves apprennent à écrire en **majuscules et minuscules**, avec des polices d'écriture **spécialement conçues** pour apprendre aux enfants à écrire.

À la fois ludique et sérieuse, « J'écris en script » est **entièrement personnalisable** pour répondre aux besoins de chaque enfant, et permet aux parents et aux enseignants de **vérifier leur progrès** grâce à un système de rapports. Vous pouvez même ajouter vos propres listes de mots !

L'application convient pour les maternelles, les tout-petits, les préscolaires et les enfants du primaire, J'écris en script est une application **primée** utilisée dans les écoles.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : L'Escapadou

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://lescapadou.com/>



EDUPAGES CREATOR

Outil

DESCRIPTION

Un outil simple et intuitif pour **développer l'expression écrite et orale** et **créer son livre numérique**.



USAGE

Vous pouvez **combinaison librement texte, images, éléments sonores, liens internet...** Le livre imprimé est lui-même **interactif** grâce à un système astucieux de QR codes, vous pouvez le diffuser sur Internet et le rendre visible aux personnes de votre choix.

Edupages Creator est utilisable par **des enfants et des ados de tous âges** :

- **À l'école maternelle** : imagier, album illustré, trombinoscope de la classe, cahier de vie...
- **À l'école élémentaire** : journal de classe ou d'école, production de tous types de textes (récit, mode d'emploi, recette, compte-rendu d'expérience, énoncé mathématiques, recherche documentaire, etc.)
- **Au collège et au lycée** : tous types de textes comme en primaire, exposés ou présentations de notions en LVE, travaux en EMI, argumentaire ou développement littéraire ou philosophique, etc.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.edupages.fr/>

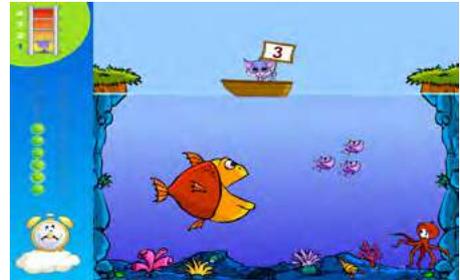


LES CHIFFRES ET LES NOMBRES

Mathématiques

DESCRIPTION

Un élève, à **partir de 3 ans**, montre une soif intarissable d'apprendre et de découvrir. **L'apprentissage des savoirs fondamentaux** est ici mis à sa portée, au gré de **sept activités totalement ludiques !**



USAGE

Accompagné de son ami le chat, l'enfant éprouvera **le plaisir de jouer** et trouvera les clés de compréhension : découvrir l'univers des nombres grâce à **des animations attractives**, reconnaître et nommer les chiffres, savoir les écrire correctement, ...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

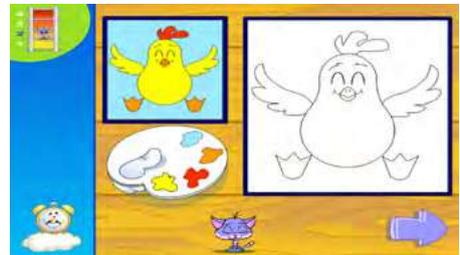


LES FORMES ET LES COULEURS

Mathématiques

DESCRIPTION

Cette application permet de découvrir les formes et les couleurs, **apprendre à les nommer, à les reconnaître et à les employer à bon escient**, tout cela fait partie des apprentissages de base. En acquérant ces facultés, l'enfant explore progressivement son environnement proche et se familiarise avec le monde qui l'entoure.



USAGE

Dans les différentes étapes du jeu, l'élève est **guidé par Le Chat**, qui lui prodigue consignes, encouragements et conseils avisés. Et grâce aux **différents niveaux de difficulté** dans chaque activité, il progresse à son rythme.

Il va ainsi réaliser des expériences au gré des **activités éducatives et ludiques** qui sont proposées dans le jeu afin de distinguer des formes, d'apprendre à observer, comparer des objets, ... Au menu, **des activités « artistiques »** retrouvez un atelier de coloriage, une machine à mélanger des couleurs, des jeux memory et bien d'autres !

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



VOCABULAIRE ANGLAIS MATERNELLE

Langues Vivantes

DESCRIPTION

L'application va permettre aux jeunes élèves d'**acquérir leurs premiers mots d'anglais** grâce à trois activités clés :

« **J'apprends** » : en appuyant sur les images, l'enfant découvre des mots ou des expressions qu'il peut s'entraîner à répéter à voix haute ; « **J'entends** » : l'élève entend un mot ou une expression et s'amuse à retrouver l'image correspondante ; « **Je vois** » : l'élève cherche parmi trois propositions l'expression orale associée à l'image affichée.



USAGE

15 thématiques sont abordées : les salutations, les sentiments, le temps qu'il fait, les jours et les mois, les lettres, les chiffres, les couleurs, les animaux, les actions, la nourriture, les parties du corps, les objets familiers, etc. Les élèves peuvent par la suite utiliser au quotidien ce qu'ils apprennent tant les thématiques sont générales.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

SQOOL Une solution développée par **UNOWHY**
en partenariat avec **WORLDLINE**

145, avenue Charles de Gaulle 92 200 Neuilly-sur-Seine

✉ helpdesk.sqool@unowhy.com
enseignant.sqool.fr | sqool.fr | [🐦 @SQOOL_FR](https://twitter.com/SQOOL_FR)