

éduthèque

- Un portail d'accès gratuit à de nombreuses ressources numériques structurées par plus de vingt grands établissements publics à caractère culturel et scientifique
- Un portail pour tous les enseignants et leurs élèves

Éduthèque : pourquoi ?

- Offrir aux enseignants du 1^{er} et du 2nd degré des ressources numériques pour faciliter la construction de documents pédagogiques et le travail avec leurs élèves.
- Garantir l'égalité d'accès à une offre numérique de qualité pour tous les enseignants et leurs élèves quel que soit le lieu où ils enseignent et où ils apprennent.

Éduthèque : c'est quoi ?

- Portail d'accès gratuit à des milliers de ressources numériques pédagogiques de grands établissements publics culturels et scientifiques, structurées en partenariat avec le ministère
- Des conditions générales qui autorisent une utilisation et une réutilisation de ces ressources à des fins pédagogiques dans le cadre professionnel
- Des ressources accessibles en ligne ou en téléchargement : images, vidéos, fichiers audio, animations, services, textes, maquettes et animations 3D
- Une mise à disposition de pistes pédagogiques pour une utilisation des ressources en classe

Éduthèque : comment ?

Accueil » Inscription

INSCRIPTION

Les champs marqués d'un * sont obligatoires.

Adresse méI professionnelle académique (identifiant) * :

Saisissez à nouveau votre adresse méI professionnelle académique (identifiant) * :

Mot de passe * :

Saisissez à nouveau votre mot de passe * :

Nom :

Prénom :

PARTAGER AVEC VOS ÉLÈVES ?

Vous pouvez créer un compte que vous communiquez à vos élèves pour leur permettre d'accéder aux ressources de BDC, d'ÉduGéo, de l'Inserm et d'Une Jeune.

Identifiant « élèves » :

Mot de passe « élèves » :

<http://www.eduthèque.fr/inscription.html>

- Un processus d'identification unique avec une adresse professionnelle (mail académique)
- **Nota bene** : de plus en plus de partenaires proposent un compte élève.

Éduthèque : et bientôt

- Un moteur de recherche fédérée pour explorer toutes les ressources des espaces partenaires
- Un accès direct via les ENT pour les enseignants et leurs élèves

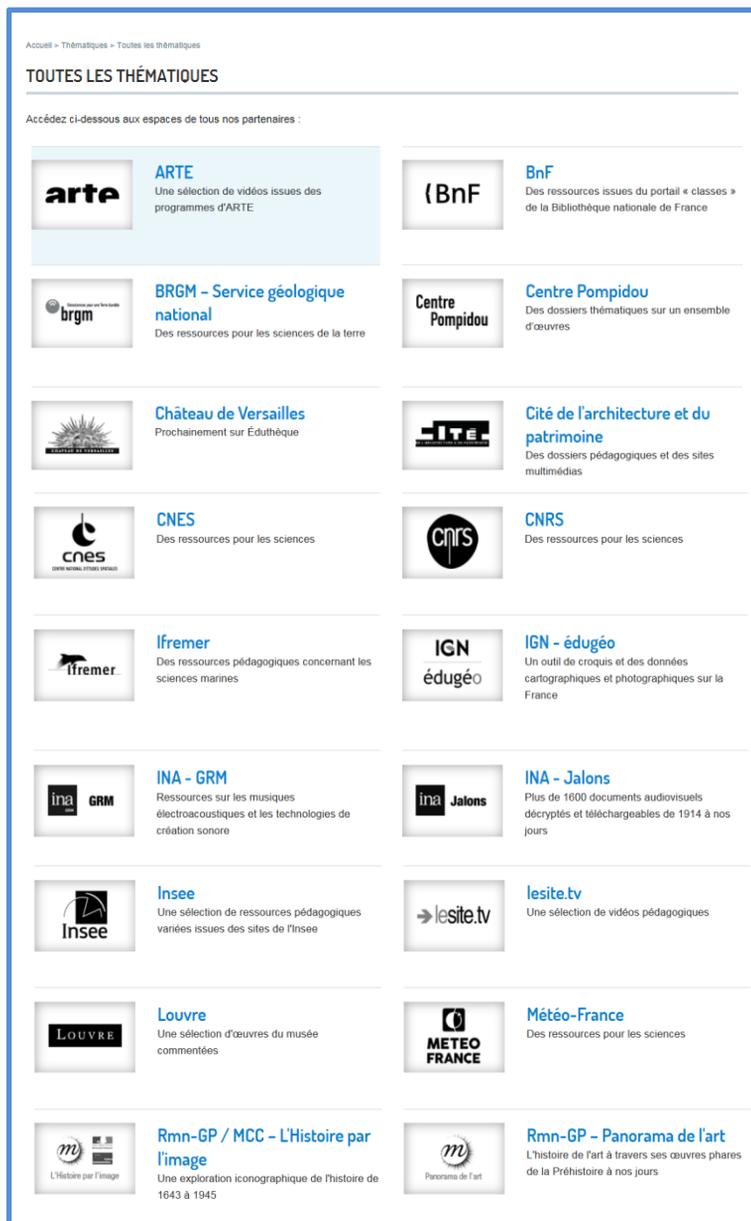
Éduthèque pour le premier degré (maternelle, cycles 2 et 3)



Entre autres,

- Plus de 400 ressources pour le premier degré proposées par la **BNF**.
- Des dossiers pédagogiques, des séquences interactives et des parcours multimédia pour le cycle 3 sur l'architecture en histoire par la **Cité de l'architecture et du patrimoine**.
- Des extraits audio téléchargeables depuis la page de l'**INA GRM** pour appréhender la musique électro-acoustique avec les élèves.
- Plus de 150 vidéos d'**INA Jalons** pour traiter le programme en histoire, géographie et histoire des arts.

- Le Louvre** raconté aux enfants, des anecdotes et d'autres documentaires pour apprécier les œuvres d'art dès la maternelle.
- Plus de 100 présentations d'instruments de musiques avec des descriptions complètes : notices, photos, documentaires, enregistrements musicaux proposées par la **Philharmonie de Paris**.



- Plus de 1300 images téléchargeables pour l'enseignement de l'histoire et 23 images en hautes définitions téléchargeables par **Rmn-Grand Palais (Histoire par l'image et Panorama de l'art)**
- Des animations interactives en sciences et aussi en anglais (niveau A1) enrichies d'activités pédagogiques sur les thèmes de l'eau, l'air, la mesure et les saisons par **Météo France**.

Quelques exemples de ressources

Site Archimôme proposé par la Cité de l'architecture et du patrimoine.

Cycle 3 – Histoire

Thème 2 : Louis IX, le « roi chrétien » au XIII^{ème} siècle

S'informer dans le monde du numérique

- Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.

Site pour les 7-12 ans consacré à l'architecture, [Archimôme](#) invite à découvrir et comprendre l'architecture à travers les collections de la Cité de l'architecture et du patrimoine.



L'Insee

Cycle 3 – Géographie

Thème 4 : le monde habité

S'informer dans le monde du numérique

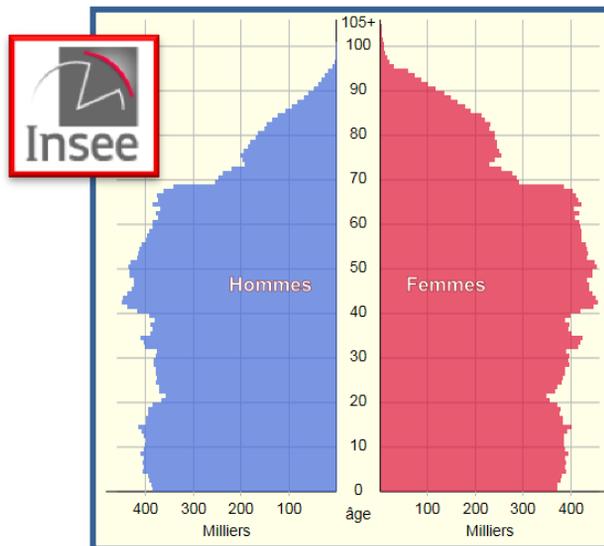
- Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.

Cycle 3 – Mathématiques

Chercher

- Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.

Animations et cartes interactives : les statistiques présentées sous une forme nouvelle (pyramides, cartes, etc.) pour une intégration dynamique et interactive à une séquence pédagogique sur la population française.



Le Louvre

Maternelle, grande section

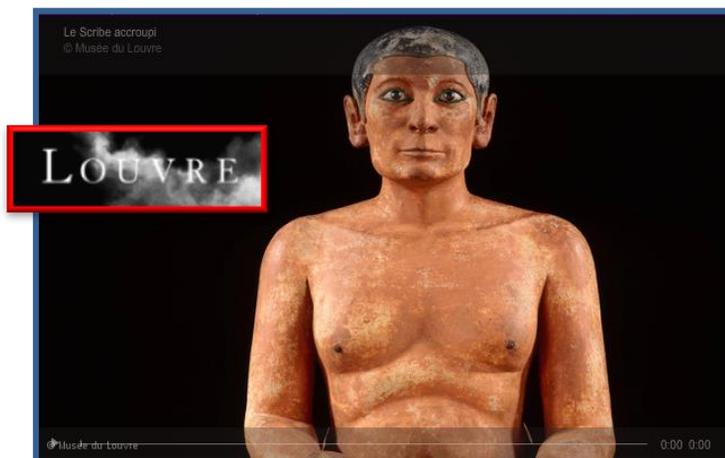
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Vivre et exprimer des émotions

Questions d'enfants - Le Scribe accroupi

Le conservateur au département des Antiquités égyptiennes du musée du Louvre répond aux questions des élèves de grande section de maternelle.



Philharmonie de Paris

Maternelle

Programme de maternelle

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Des rencontres avec différentes formes d'expression artistique sont organisées régulièrement

105 instruments de musique

documentés avec, pour chaque pièce présentée, une notice complète, un enregistrement audio ou vidéo, des photos et une illustration de la position de jeu.



104 instruments de musique

A partir de la collection du Musée de la musique, une description complète de chaque instrument : notice, photos, dessin de la position de jeu, vidéos documentaires, enregistrements musicaux.



Usage : consultation en ligne et téléchargement.

CLAVIERS
CORDES
VENTS
PERCUSSIONS
INSTRUMENTS ÉLECTRONIQUES
AUTRES INSTRUMENTS

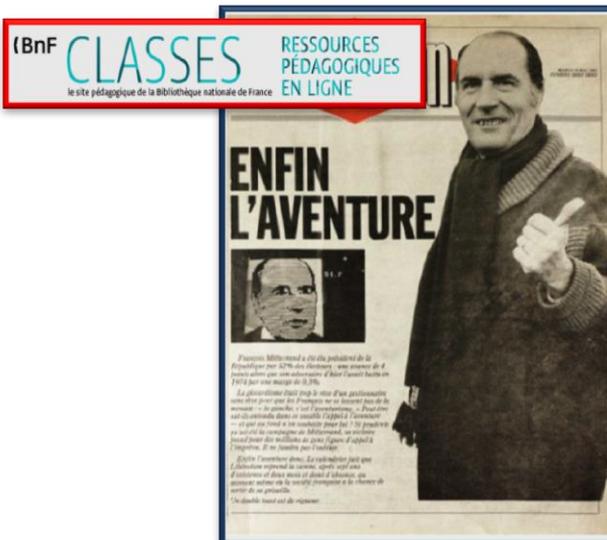
BNF

Cycle 3

Enseignement moral et civique

Autour du vote et des élections et de l'analyse du rôle des médias dans ce moment démocratique.

Une de grands quotidiens pour analyser le rôle et le point de vue des médias dans les grands événements.



Centre Pompidou

Cycle 2

- Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.
- Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.
- Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique.
- Inventer des formes, des univers, des langages imaginaires ; se détacher de la seule imitation du monde visible.

Des reproductions d'œuvres enrichies d'un dossier pédagogique téléchargeable.

