



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique
pour l'éducation

LES RESSOURCES INNOVANTES



Focus sur l'École inclusive

Septembre 2025



Sommaire

Des ressources numériques innovantes et adaptées	4
Favoriser l'École inclusive grâce à des ressources innovantes	6
Fantastiques exercices mathématiques	8
OVISIR / Mono-OVISIR / Poly-Map	10
Livre numérique interactif pour enfants autistes	12
Graphonémo	14
Caméléon	16
TooYu	18
Kidscoding	20
Cantoo Scribe - Cantoo exams	22
Arthur et Zazou	24



Édumalin	26
Buddy-spécial	28
Bookinou	30
Ben Le Koala	32
Dédys	34
Story Play*r	36
Corneille	38
Zamizen	40
Ridisi	42
Meludia	44
Orthonémo	46
Cabri Express Primaire Lab	48
Les Signes de Voltaire	50

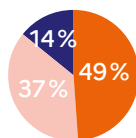
Des ressources numériques innovantes et adaptées

Qu'est-ce que le dispositif édu►UP ?

Le ministère chargé de l'Éducation nationale soutient **la production de solutions numériques innovantes et adaptées** grâce au dispositif Édu-Up. Il adresse les projets de création de contenus et services associés innovants, **de la maternelle jusqu'au niveau III** (BTS, CGPE), quels que soient les disciplines ou les domaines d'enseignement.

Quels sont les critères d'éligibilité ?

- Des projets subventionnés à hauteur de **50% du budget total** avec un **plafonnement de 50 000€ TTC**
- Un projet dans le champ des **ressources numériques éducatives** (RNE)
- Le **respect du RGAA** et du **décret de juillet 2019**
- La soumission par une **personne morale**
- **Jusqu'à deux subventions** pour une même entité
- Le **respect du RGPD**



- Création de nouvelles ressources
- Évolution d'une ressource
- Prototypes



102

ressources soutenues

de 2018 à fin 2024



40

ressources numériques

soutenues pour l'École inclusive

Les thématiques prioritaires pour 2023-2025



L'intelligence assistée
(artificielle)



**La simulation, l'immersion
et la virtualisation**
des objets d'apprentissage



Le travail collaboratif
élèves et ou enseignants



Les priorités ministérielles,
notamment favorisant
l'École inclusive.

Les acteurs clés associés et les bénéficiaires

Les structures candidates

- Entreprises
(dont des start-up,
auto-entrepreneurs...)
- Associations
- Fondations

Les membres de la commission*

- Inspection générale
- DGESCO
- DNE
- DRANE
- Réseau Canopé
- CNED
- Des représentants
de l'économie
et de l'innovation
(BPI, Agoranov)
- Éditeurs
d'Éducation
- AFINEF, Edtech
France
- Représentants
des collectivités
territoriales

Les destinataires finaux

- Enseignants
 - Élèves
- Les solutions
et contenus peuvent
être gratuits,
payants, libres.*

* Les membres de la commission se réunissent trois fois par an pour sélectionner les dossiers en privilégiant les ressources proposant des scénarios pédagogiques innovants. Ils émettent un avis à partir des expertises rendues sur les projets déposés en fondant leur analyse sur différents aspects : pédagogique, juridique, économique, technique, pilotage du projet.

Favoriser l'École inclusive grâce à des ressources innovantes

La loi 2005-102 pour l'égalité des droits et des chances, la citoyenneté et la participation des personnes handicapées fête 20 ans en 2025.

Aujourd'hui, **529 000 élèves en situation de handicap sont scolarisés en milieu ordinaire**. C'est une avancée majeure, un véritable succès en matière d'inclusion scolaire. Mais, c'est aussi **un défi quotidien** pour les enseignantes, les enseignants, les accompagnantes et les accompagnants des élèves en situation de handicap (AESH), et plus largement pour **tous les acteurs de la communauté éducative**.

Il s'agit désormais de **dépasser une logique uniquement quantitative**, fondée sur les chiffres d'élèves inclus, pour construire **un modèle plus qualitatif**, centré sur les conditions et les outils de leur réussite. **Le numérique constitue un levier essentiel pour atteindre cet objectif.**

Le numérique

Pour les élèves en situation de handicap, le numérique permet :

- de **faire mieux** en utilisant des outils permettant une meilleure compréhension mais facilitant aussi la création ;
- de **faire plus vite** grâce par exemple à l'utilisation de claviers virtuels ou bien d'outils de dictée vocale ;
- de **faire autrement** en accédant à des ressources jusque-là inutilisées ;
- de **faire simplement ce qui était impossible** pour des élèves présentant des troubles moteurs lourds.

L'Intelligence artificielle (IA)

L'IA ouvre aussi de **nouvelles perspectives** pour l'inclusion scolaire, en proposant **des outils plus intelligents, adaptatifs et personnalisés**. Elle permet ainsi :

- de **personnaliser** des apprentissages ;
- d'**utiliser au quotidien** de l'accessibilité augmentée ;
- de **renforcer l'autonomie** des élèves en situation de handicap ;
- de **faciliter les interactions** entre les élèves et les accompagnants, mais aussi entre pairs.

Le numérique – et aujourd'hui l'intelligence artificielle – ne doivent cependant plus être vus uniquement comme des outils de compensation. Ils doivent devenir des leviers pour une **conception universelle des apprentissages**, où **l'accessibilité est intégrée dès la conception**, au bénéfice de **tous les élèves**, avec ou sans handicap.

Les ressources développées dans le cadre du **dispositif Édu-Up** constituent un ensemble riche et évolutif, pensé pour être **accessible à tous**. Elles proposent des **outils pédagogiques, des applications, des contenus interactifs et adaptés**, permettant aux enseignants d'accompagner **chaque élève** selon ses besoins, dans une École plus inclusive, plus équitable et plus humaine.





Fantastiques exercices mathématiques

Dyspraxie

Outil de compensation

Accessibilité

Adaptation de supports

École inclusive

Ressource numérique adaptée

Ruban Word

Point-clés

École inclusive, maths, cycle 2

En savoir plus

-  www.cartablefantastique.fr/lecons-exercices-evaluations-2/acces-aux-ressources/#mathematiques-les-fantastiques-exercices
-  www.cartablefantastique.fr/outils-pour-compenser/le-plugin-in-libre-office
-  www.cartablefantastique.fr/outils-pour-compenser/le-ruban-word
-  www.cartablefantastique.fr/lecons-exercices-evaluations-2/acces-aux-ressources

Description détaillée

Le Cartable Fantastique a créé **Les Fantastiques Exercices de mathématiques**, une banque d'exercices numériques destinée aux cycles 2 et 3 (du CP au CM2). Élaborée avec le soutien la DNE, cette ressource vise à **accompagner les élèves dyspraxiques**, qui rencontrent non seulement des difficultés en écriture et en lecture, mais aussi en mathématiques : lire et écrire des nombres, utiliser des tableaux de numération, poser des opérations ou encore effectuer des conversions. Pour pallier ces obstacles, les exercices ont été conçus de manière à **compenser leurs troubles du geste et de l'orientation dans l'espace**. Afin de favoriser l'inclusion, chaque exercice a ensuite été adapté pour l'ensemble des élèves de la classe, permettant à tous de travailler les mêmes notions simultanément.

Complète à l'aide de la table d'additions

$$4 + 5 = \square$$



« Super initiative de la part du Cartable Fantastique ! Les outils numériques peuvent vraiment faire la différence pour les élèves dyspraxiques. »

Une enseignante



OVISIR / Mono-OVISIR / Poly-Map

Éducation musicale

Troubles moteurs

Point-clés

École inclusive, primaire, collège, lycée

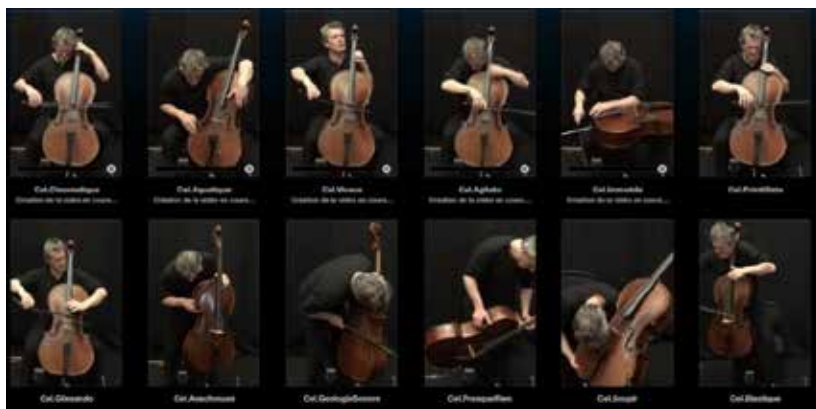
En savoir plus

-  Présentation de l'orchestre virtuel **OVISIR** sur le site de Puce-Muse : www.pucemuse.com/ovisir-2
-  Présentation et téléchargement de l'application **Mono-OVISIR** : www.meta-librairie.com/fr/mono-mallettes/mono-ovisir
-  Présentation et accès au téléchargement de l'application **Poly-Map** : www.meta-librairie.com/fr/mono-mallettes/polymap

Description détaillée

OVISIR est un orchestre virtuel. En solo ou en orchestre, l'application **Mono-OVISIR** est une instrumenthèque audiovisuelle qui permet de rejouer et détourner (boucles, accélérations, scratches...) en son et en image des improvisations de musiciens d'aujourd'hui. Elle offre ainsi un accès pédagogique à la musique numérique pour un usage mono-utilisateur.

Le projet **Poly-Map**, quant à lui, permet le développement d'un nouvel usage collectif, économique et accessible, notamment aux personnes en situation de handicap. Des interfaces gestuelles sont connectées sur un seul ordinateur. Les ressources sont diffusées gratuitement en ligne et sur les 10 000 ordinateurs fournis chaque année aux élèves de 6^e du Val-de-Marne.



« Mono-OVISIR permet aux élèves de jouer sur des effets sonores, même si les élèves sont toujours surpris : cela leur permet vraiment de se libérer et d'improviser. »

Une formatrice et coordinatrice
de modules de formation en Éducation inclusive

Livre numérique interactif pour enfants porteurs d'autisme

Langage

Lecture et littérature

Autisme

Littérature

Enfants non verbaux

Apprentissage de la lecture

Apprentissage du langage

Pictogrammes synchronisés

Lecture interactive

Troubles des fonctions cognitives

Lecture paramétrable

Mise en œuvre pédagogique

Troubles envahissants du développement

Espace enseignant

Point-clés

École inclusive, cycle 1, cycle 2

En savoir plus

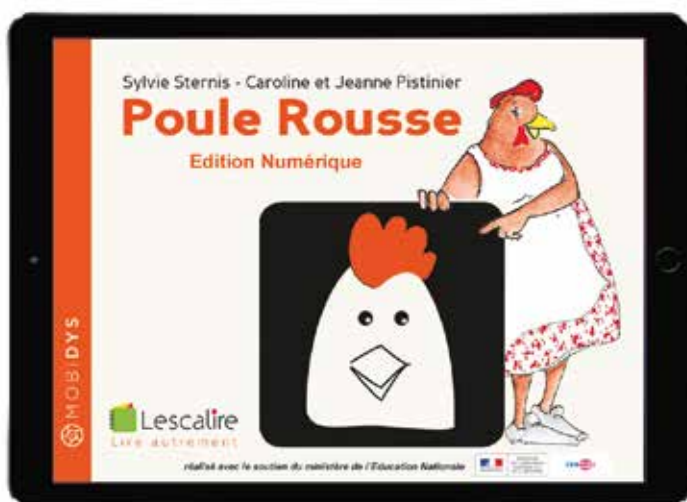


<https://lescalire.eproshopping.fr/841657-poule-rousse-livre-numerique-interactif-et-parametrable.html>

Description détaillée

Le Livre numérique interactif pour enfants porteurs d'autisme et non verbaux de Lescalire a pour objectif de rendre accessible la littérature, et contribuer à l'apprentissage de la lecture et du langage

Cette ressource permet de valoriser le concept de lecture par pictogrammes synchronisé au texte mis en œuvre. Elle facilite ainsi apprentissage et compréhension grâce à une lecture interactive et paramétrable. Une zone est aussi dédiée aux enseignants pour la mise en œuvre pédagogique lors de cours.



<https://lescalire.eproshopping.fr>



Graphonémo

DYS

Apprentissage de la lecture

Décodage

Principe alphabétique

Troubles des fonctions cognitives

Correspondances graphèmes/phonèmes

Élèves allophones

Troubles envahissants du développement

Autocorrection

Recherche et développement

Innovation

Ressource numérique adaptée

Point-clés

École inclusive, primaire

En savoir plus



www.graphonemo.fr/graphonemo-numerique

Description détaillée

Graphonémo est une application numérique innovante conçue pour **accompagner les enfants rencontrant des difficultés dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture**, notamment ceux présentant des troubles DYS (dyslexie, dysorthographe).

Basée sur une **approche ludique et progressive**, elle propose des exercices interactifs qui permettent de renforcer le lien entre les sons (phonèmes) et les lettres ou groupes de lettres (graphèmes). Grâce à un parcours personnalisé et à des outils adaptés, Graphonémo aide les élèves à surmonter leurs difficultés tout en restant intégrés dans les apprentissages de la classe. Cette solution numérique favorise ainsi une pédagogie inclusive, en offrant à chaque enfant les moyens de progresser à son rythme.



<https://www.magikeduk.fr>

Les Doigts
Qui Rêvent...

Caméléon

Ontologie d'illustration

Déficiência visuelle

Méthodologie d'adaptation des illustrations

Point-clés

École primaire

En savoir plus

 <https://ldqr.org/catalogue/emile-epub3>

« Le livre présenté de cette manière est très attrayant et capte l'attention de nombreux enfants. Il permettait d'intéresser le plus grand nombre d'enfants possible pendant la durée de la lecture. »

Une enseignante en Italie

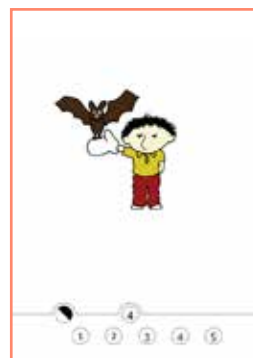
Description détaillée

Caméléon est une **collection de livres numériques jeunesse innovante au format EPUB3**, donnant à l'enfant en situation de handicap accès à un menu lui permettant de personnaliser le niveau de lisibilité et de compréhension des illustrations.

Pour cela, les éditions Les Doigts Qui Rêvent ont développé une méthodologie d'adaptation des illustrations pour **compenser les principaux empêchements liés à la déficience visuelle**, ainsi qu'une ontologie pour organiser informatiquement les différentes composantes de chaque illustration et permettre l'automatisation du développement d'un EPUB3 répondant aux standards de l'accessibilité numérique.



<https://ldqr.org>





TooYu

Autisme

Compétences sociales

Compétences motrices

Compétences verbales

Réalité mixte

Point-clés

École inclusive

En savoir plus

 www.holautisme.com/fr

Description détaillée

TooYu est une ressource qui **encourage l'inclusion des élèves présentant des troubles neurodéveloppementaux.**

Cette ressource est composée de deux applications ludiques en réalité mixte et d'une plateforme de suivi à destination des enseignants.

Ces jeux permettent ainsi aux enfants de développer leurs compétences sociales, motrices, verbales à travers des situations d'apprentissage variées, proches de conditions réelles grâce aux interactions avec les hologrammes.



<https://www.holautisme.com/fr>



Kidscoding

Autisme

TIFC

STIAM

Robots

Oobybot

Point-clés

École inclusive, technologie, premier degré, second degré

En savoir plus



<http://host-i2.fr/i2learning/courses/construire-son-robot-oobybot/?v=11aedd0e4327>

Description détaillée

KidsCoding est une **plateforme en ligne qui propose des parcours et des ressources pédagogiques inclusives** pour l'apprentissage de la programmation et de la robotique, et pour l'apprentissage des compétences fondamentales avec des activités utilisant des robots. Ces ressources innovantes sont destinées aux enseignants, éducateurs et élèves y compris ceux porteurs de DYS, de troubles du spectre autistique.



cantoo

Cantoo Scribe

Cantoo exams

Examens

Différenciation pédagogique

Accessibilité

DYS

HM

Prise de notes

Compensation

Autonomie

Point-clés

École inclusive, primaire, collège, LGT, post-bac, français, mathématiques

En savoir plus

 www.cantoo.fr/eleves

 www.cantoo.fr

Description détaillée

Cantoo Scribe est un **cahier virtuel avec interface paramétrable et outils spécifiques** par discipline. Il permet la prise de notes en cours et la réalisation d'exercices adaptés au programme scolaire. Cantoo exams est une solution conçue pour permettre aux élèves à besoins éducatifs particuliers de passer leurs examens de manière juste et adaptée à leurs besoins.

Cette solution respecte les exigences des examens nationaux ainsi que du contrôle continu. Avec Cantoo exams, les outils d'aménagement sont préalablement listés et peuvent être activés pendant l'examen. Les outils non autorisés sont désactivés durant l'épreuve afin de ne pas avantager les élèves utilisant Cantoo exams.





Arthur et Zazou

LSF

Déficiência auditive

Surdité

FALC

Point-clés

École inclusive, primaire

En savoir plus

 www.inclood.fr/arthur-et-zazou

« *Merci à Inclood pour ces 4 livres merveilleux d'Arthur et Zazou ! J'ai adoré les lire avec lui et découvrir certains signes ou expressions sourdes (car la syntaxe diffère du français). Et j'adore tout autant le voir feuilleter ses livres et prendre plaisir à lire et relire seul.* »

Un parent d'enfant sourd

Description détaillée

Incloud publie des livres **accessibles en Langue des Signes Française (LSF)** via son application. Elle utilise la technique de Réalité Augmentée (RA) : l'application se connecte au livre, scanne l'image-cible ce qui active la vidéo en LSF et ce pour chaque page.

Sa priorité est de favoriser la lecture auprès des enfants sourds et malentendants. La ressource est un ensemble de 3 livres bilingues accessibles en français FALC et en vidéos LSF avec les protagonistes en 3D racontant l'histoire. Un cahier d'activités et un espace web dédié aux supports pédagogiques pour les enseignants sont aussi disponibles.



<https://www.incloud.fr>



Édumalin

Personnalisation

Accompagnement personnalisé

Zone proximale de développement

Segpa

Inclusion

Suivi progression

Point-clés

École inclusive, EMC, Français, Géographie, Histoire, Maths, Sciences, collège, lycée, lycée pro

En savoir plus



www.edumalin.fr

Description détaillée

Edumalin est une plateforme éducative française conçue pour **aider les élèves à surmonter les difficultés scolaires**, notamment en mathématiques et en français. Fondée par trois professeurs il y a quatre ans, elle allie l'expertise pédagogique, les sciences de l'apprentissage et les résultats de la recherche pour proposer des méthodes efficaces.

La plateforme permet d'accompagner les enseignants dans l'individualisation des parcours d'apprentissage et permet également aux élèves de gagner en autonomie.

Ainsi les professeurs peuvent laisser un groupe d'élèves en autonomie et venir en aide à ceux qui en auront le plus besoin. Elle offre des ressources variées qui propose des centaines de ressources pour consolider les fondamentaux de l'école primaire et s'approprier les notions du collège.

Cas d'usages auprès des EBEP
(Elèves à Besoins Educatifs Particuliers) : difficultés, PPRE, PAP, PPS

"De l'inclusion vers l'accessibilité universelle"

Proposer les parcours FALC en lycée professionnel
Les deux versions visent les mêmes objectifs pédagogiques. Le second est un support remanié suivant des critères rigoureux et précis soumis à une norme européenne. Les deux groupes disposent de supports différents sur la forme mais similaires sur le fond, tant du point de vue de l'émancipation que du guidage.

Enseigner en temps de regroupement : ULIS, SEGPA, UPE2A
« Étudier les chapitres d'inclusion à son rythme, en temps de regroupement ULIS avec la coordination, et recevoir des évaluations qui sont partagées immédiatement à ses professeurs d'inclusion. »

Utiliser lors des séances d'orthopédagogie
« C'est un outil formidable, étape par étape, très clair. On peut reprendre la démarche ensemble ensuite. »

Soutenir les efforts des élèves entravés dans leur attention et concentration

Enseigner à des élèves empêchés de lire et d'écrire
« Montrer à ses professeurs qu'il connaît bien chaque étape du raisonnement, et qu'il ne trouve donc pas la bonne réponse par chance. »

Mettre en place un projet collectif et la pair-aidance dans une UEE (unité d'enseignement externalisée) grâce au FALC (Facile à Lire et à Comprendre)
« C'est en équipe que les élèves vont tenter de réaliser le chapitre entier : Mécanisme, Tâche guidée, QCM. Le temps dévolu à cette activité prendra plusieurs heures réparties sur toute la semaine. »

Au primaire Au collège Au lycée Partagez votre expérience

<https://www.edumalin.fr>



Buddy-spécial

Autisme

Robotique sociale

Partenaire d'apprentissage

Robot avatar de téléprésence

Enfants empêchés

Accompagnement personnalisé

Point-clés

École inclusive, primaire, cycle 1, cycle 2

En savoir plus

 www.bluefrogrobotics.com

« L'un de nos élèves notamment a beaucoup verbalisé avec le robot, il s'est montré impatient de le retrouver et de pouvoir faire une séance. Il s'est montré performant pour les exercices quels qu'ils soient et a montré une véritable implication lors des séances. »
Un bénévole de l'association

Description détaillée

Buddy-Spécial est un **ensemble de ressources éducatives conçu pour aider les élèves avec troubles du spectre autistique à développer leurs compétences clés**. Il exploite les capacités d'interaction émotionnelle du robot Buddy comme support d'apprentissage.

Cet ensemble inclut une application éducative combinant questions/réponses, interactions tactiles et jeux de cartes autour des couleurs, animaux, chiffres et objets réels. Il propose aussi une application de programmation inspirée de Scratch, adaptée aux enfants, ainsi qu'un éditeur de contenu interactif destiné aux enseignants et éducateurs.



<https://eu.robotshop.com>



Blue Frog Robotics



<https://vsd.fr/>



Blue Frog Robotics



<https://www.robot-magazine.fr>



Bookinou

Lecture

Langage

Vocabulaire

Livre

Lien école - famille

Cycle 1

Point-clés

École inclusive, français, cycle 1, cycle 2

En savoir plus



www.mybookinou.com

« Un outil au service du langage qui favorise la compréhension orale et le développement du vocabulaire à travers la découverte de nouveaux récits en autonomie. »

L'équipe de Primàbord

Description détaillée

Bookinou est une conteuse audio qui permet aux enfants d'écouter l'histoire de n'importe quel livre avec la voix d'un proche. Elle favorise un lien affectif fort et rend la lecture plus accessible et engageante.

À travers le projet *Enrichir la Lecture à l'École par le Numérique* (ELEN), Bookinou s'adapte aux besoins éducatifs spécifiques. L'objectif est **d'accompagner tous les élèves, quels que soient leurs besoins, pour leur donner le goût de la lecture et les aider dans leur apprentissage.**



www.mybookinou.com



<https://ien-lacourneuve.circo.ac-creteil.fr>



1

Une application gratuite
pour enregistrer ou sélectionner l'histoire



2

Des gommettes magiques*
associées aux histoires et à coller sur les livres



3

Un lecteur universel
qui reconnaît la gommette et lit l'histoire

<https://ien-lacourneuve.circo.ac-creteil.fr>





Ben le Koala

Apprentissage

Troubles du neuro développement

Compétences psychosociales

Santé - bien-être

Autisme

Troubles des fonctions cognitives

Guidance parentale

Répétition des aidants

Enseignement

Autonomie

Point-clés

École inclusive, apprentissage de l'autonomie, de l'écriture, de la motricité fine, cycles 1 et 2

En savoir plus

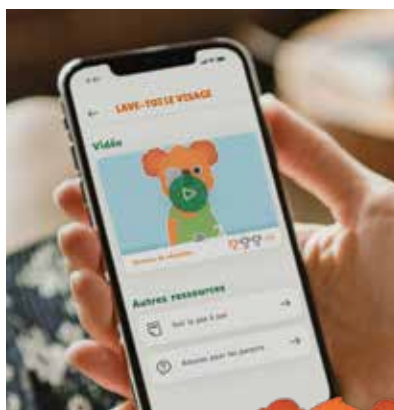
 www.signesdesens.org/ben-le-koala-le-compagnon-de-tous-les-enfants

« Je vois en Ben le Koala un partenaire éducatif pour tous les enfants. Pour les enfants de l'UEMA (Unité d'Enseignement Maternelle Autisme), mais pas que. »
Une directrice d'école maternelle

Description détaillée

Ben le Koala est un personnage animé conçu pour aider les élèves, avec ou sans handicap, à apprendre par mimétisme. Grâce à des vidéos et des supports interactifs, il facilite l'acquisition de gestes du quotidien et de compétences essentielles, en particulier pour les enfants de 2 à 6 ans, notamment en Unités d'Enseignement en Maternelle Autisme (UEMA).

Les outils et ressources développés autour de Ben le Koala s'inscrivent dans une approche inclusive et peuvent être utilisés dans toutes les classes maternelles. Ils offrent un apprentissage accessible à tous, favorisant l'autonomie et l'éveil des jeunes élèves par une pédagogie adaptée et ludique.



<https://benlekoala.com>



Dédys

Dyscalculie

Apprentissage des mathématiques

Identifier

Ordonner

Appariement nombre et quantité

Tables de multiplication

Dés

Point-clés

École inclusive, primaire, collège, Maths

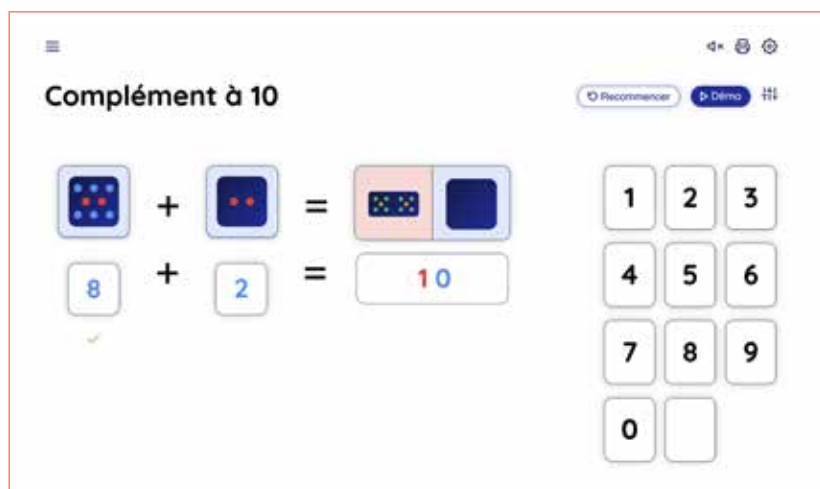
En savoir plus

 <https://dedys.fr>

Description détaillée

Dédys est une solution innovante conçue pour **aider les élèves à contourner la dyscalculie** et à **améliorer leurs compétences en mathématiques**. Grâce à des mini-jeux d'action stimulants, il favorise le développement des capacités cognitives en mobilisant la poursuite visuelle et l'attention.

En proposant une approche ludique et interactive, Dédys permet aux élèves de progresser à leur rythme tout en renforçant leur confiance en eux face aux mathématiques. Cet outil de remédiation s'inscrit dans une démarche pédagogique inclusive, accessible à tous.



<https://prototype-cognitice.dedys.fr>

ÉDITEUR Story Play*r

storyplay*r

Story Play*r

DYS

Lecture

Point-clés

École inclusive, primaire

En savoir plus



www.storyplayr.com

Description détaillée

Storyplay'r est une plateforme éducative dédiée aux élèves de la maternelle à l'élémentaire, offrant un **catalogue riche de plus de 1 700 livres**. Conçue pour favoriser l'apprentissage de la lecture, elle intègre des outils de compensation innovants tels que la colorisation des phonèmes et des améliorations visuelles du texte, des lettres et des phrases.

Accessible et inclusive, Storyplay'r accompagne les élèves dans leur découverte du plaisir de lire en s'adaptant à leurs besoins spécifiques. Son approche interactive et personnalisée en fait un outil précieux pour les enseignants et les familles.

The screenshot shows the Storyplay'r website. At the top, there are language options (Français | English) and a 'Je me connecte' button with a 'Tester gratuitement' link. Below this are navigation links for 'Anis', 'Blog', 'Bibliothèque', and 'Âges'. The main banner features the 'storyplay'r' logo, a 'Soutenu par' section with logos for the French Ministry of Education and the 'édu > UP' logo, and a large illustration of a child reading. To the right of the illustration is the text 'Donner le goût de lire' and 'Un accès illimité à 2000 livres jeunesse'. Below the banner, there is a section titled 'Un accès illimité à 2000 livres jeunesse' with a description of the platform's mission and a list of partner publishers. At the bottom, there are buttons for age groups (3-5 ans, 6-8 ans, 9-12 ans, 13-15 ans) and a 'Découvrir toute la bibliothèque' button. A grid of book covers is displayed on the right side of the lower section.

Français | English

storyplay'r

Famille • École • Médiathèque

Soutenu par

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

Liberté Égalité Fraternité

édu > UP

Donner le goût de lire

Un accès illimité à 2000 livres jeunesse

Tester gratuitement

LIRE - ÉCOUTER - RACONTER - FAITAGER

Un accès illimité à 2000 livres jeunesse

Storyplay'r a pour ambition de faire découvrir à vos enfants le plaisir de la lecture.

Avec nos **éditeurs partenaires**, nous vous proposons un catalogue riche et varié de 2000 titres à lire et à écouter, en français mais aussi en langues étrangères.

Et tous les mois, de nouvelles publications vous sont offertes.

3-5 ans 6-8 ans 9-12 ans 13-15 ans

Découvrir toute la bibliothèque

<https://www.storyplay.com>



Corneille

DYS

Lecture

Différenciation

Phonologie

Bibliothèque numérique

Point-clés

École inclusive, français, primaire

En savoir plus



<https://corneille.io>

Description détaillée

Corneille est une application dédiée aux élèves de 3 à 8 ans, conçue pour **rendre l'apprentissage de la lecture à la fois ludique et efficace**. Elle propose plus de 300 activités éducatives, notamment des jeux de sons, des histoires interactives, des tracés de lettres et des dessins, offrant ainsi un parcours d'apprentissage personnalisé qui évolue selon les besoins et les goûts de chaque élève.

En s'appuyant sur les dernières recherches cognitives et pédagogiques, Corneille a construit une méthode d'apprentissage de la lecture syllabique, ludique et interactive. La version web propose des fonctionnalités dédiées adaptées à la classe.



<https://corneille.io/presse>



Zamizen

Émotions

Compétences socio-émotionnelles

Compétences psychosociales (CPS)

Vivre ensemble

Climat de la classe

Bien-être

Attention

Concentration

Coopération

Citoyenneté

Accompagnement personnalisé

Point-clés

École inclusive, primaire, collège

En savoir plus

 zamizen.fr

« Les enfants se rappellent très facilement comment fait Voltaire le chat, et essaient de faire pareil. L'un deux m'a dit : "Maîtresse, je vais faire comme Voltaire !" et a réussi à se calmer alors qu'auparavant il explosait et perturbait la classe. »

Une enseignante en CP

Description détaillée

Zamizen permet de **développer la transmission des compétences psychosociales en classe**. La ressource fournit des supports motivants pour engager l'élève dans les apprentissages en favorisant l'observation, l'imitation, l'expérimentation et le partage.

Elle permet la découverte des différentes formes d'attention mises en lumière par les neurosciences et le renforcement des compétences attentionnelles pour les apprentissages et pour la gestion des émotions. L'application permet aux élèves d'être en autonomie en faisant le lien entre l'école et la maison et de s'adapter aux différents profils des élèves en proposant une personnalisation des parcours.

Zamizen



Le stress



La mauvaise humeur



L'attention



La confiance en soi



Rencontrer l'autre



La colère



L'empathie



L'émerveillement



L'inconfort



Pas de panique !



Pourquoi je mange ?



L'anxiété



<https://zamizen.fr>



ridisi

Ridisi

DYS

Traitement de texte en ligne

Différencier

Apprentissage de la lecture

Pictogrammes

Individualiser

Parcours de lecteur

Point-clés

École inclusive, cycle 2, français, UP2A

En savoir plus

 ridisi.fr

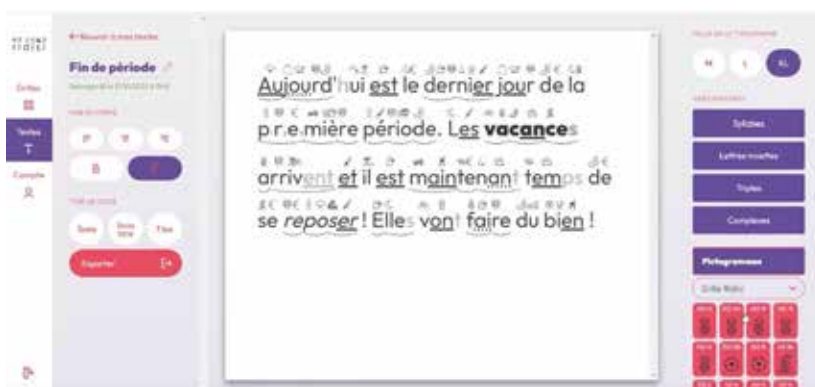
« Le logiciel permet de mettre pleins d'aides adaptées pour les dys. Dans ma classe, ça marche vraiment bien ! »

Une enseignante

Description détaillée

Ridisi est un **traitement de textes en ligne pour les enseignants aidant à l'apprentissage de la lecture**. Ce logiciel leur permet de différencier rapidement chaque document édité pour les élèves de leurs classes.

Ridisi s'appuie notamment sur l'utilisation de pictogrammes faisant référence aux mots-repères des méthodes de lecture souvent employés en cycle 2. L'objectif est d'individualiser le parcours du lecteur en adaptant les aides à son niveau du moment pour les enlever progressivement durant l'apprentissage.



<https://www.laclassed.fr/ressources-pedagogiques/ridisi-le-traitement-de-texte-pour-lapprentissage-de-la-lecture>



<https://france3-regions.francetvinfo.fr/bretagne/ille-et-vilaine/rennes/trois-enseignants-bretons-creent-ridisi-un-outil-pour-faciliter-lapprentissage-de-la-lecture-2679776.html>

meludia

Meludia

Écoute active

Exercices sonores

Point-clés

École inclusive, Éducation musicale, implants cochléaires, cycle 3, cycle 4

En savoir plus



<https://meludia.com/fr>

Description détaillée

Meludia est une méthode en ligne intuitive et ludique qui permet **d'apprendre la musique en développant son oreille et sa compréhension du langage musical**.

Conçue pour accompagner l'apprentissage, l'application web propose une approche interactive mêlant exercices progressifs, fiches pédagogiques et extraits sonores. Elle permet aux élèves de découvrir et maîtriser les fondamentaux de la musique, qu'il s'agisse du rythme, des mélodies ou des harmonies, tout en s'amusant.

Accessible depuis un navigateur, aussi bien en établissement qu'à domicile, Meludia offre aux enseignants des outils de suivi personnalisés, des licences groupées et des solutions adaptées aux besoins des structures éducatives.





Orthonémo

Dyslexie

Dictée

Lecture

Point-clés

École inclusive, Français, Maths, primaire, cycle 2, cycle 3

En savoir plus



www.orthonemo.fr

Description détaillée

Orthonémo est une méthode innovante conçue **pour faciliter l'apprentissage des mots de dictée**.

En s'appuyant sur un indigage visuel, elle aide les élèves à automatiser des stratégies efficaces pour la mémorisation de l'orthographe lexicale. Cet outil a été pensé pour s'adapter à tous les profils d'apprenants, y compris ceux ayant des besoins éducatifs particuliers, afin de leur offrir un accompagnement adapté et favoriser leur progression.





Cabri Express Primaire Lab

Dyspraxie

Géométrie

Constructions instrumentées

Instruments virtuels

Contrôle au clavier

Point-clés

École inclusive, Maths, cycle 2, cycle 3

En savoir plus

 <https://apps.cabri.com/eduup/express>

« Dans Cabri Express, le contrôle au clavier évite aux élèves dyspraxiques la souris difficile à manipuler. Les instruments à l'identique de ceux du papier permettent les mêmes consignes à tous, sur papier ou sur Cabri. »
Un enseignant

Description détaillée

Cabri Express Primaire est un **outil numérique conçu pour faciliter l'apprentissage des élèves avec des troubles neuro-développementaux** en conciliant les environnements numérique et papier-crayon.

Grâce à son évolution, il permet désormais de photographier un énoncé papier, de l'intégrer directement dans une page de travail numérique, puis de l'exporter facilement. Cette fonctionnalité favorise une continuité entre les supports traditionnels et digitaux, rendant les apprentissages plus fluides et accessibles.

Le projet comprend également un service de formation dédié aux enseignants ainsi qu'un ensemble de fonctionnalités pensées pour renforcer l'inclusivité en classe.



<https://apps.microsoft.com>



Les Signes de Voltaire

LSF

Sourds

Point-clés

Cycle 3 (6^e), cycle 4, lycée général et technologique, lycée professionnel

En savoir plus

 <https://lsf.fondation-voltaire.fr>

« J'accompagne des enfants en situation de handicap. Avec plus de 10 h d'initiation à la LSF en ligne grâce aux Signes de Voltaire, je suis plus à l'aise pour communiquer. »

Un accompagnateur AESH

« J'ai effectué l'initiation en ligne des Signes de Voltaire. Ma communication en langue des signes est désormais plus compréhensible. »

Une enseignante spécialisée

Description détaillée

La Fondation Voltaire, en collaboration avec AEFS, a développé **un parcours e-learning d'initiation à la langue des signes française, accessible à tous**. Ce programme interactif permet d'acquérir les bases de la LSF de manière progressive et ludique.

Un tableau de bord dédié offre aux enseignants un suivi détaillé des apprentissages et une gestion simplifiée des accès pour leurs élèves. Pour accompagner au mieux l'intégration de la LSF en milieu scolaire, une boîte à outils complète est mise à leur disposition. Elle comprend des ressources de sensibilisation, d'information et de formation, leur donnant les clés pour enseigner la LSF et favoriser son déploiement au sein des établissements.



<https://cdn-s-www.ledauphine.com>



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique
pour l'éducation

LES RESSOURCES INNOVANTES D'



Contact :

Patrice Renaud DNE TN2

Bureau du soutien à l'innovation numérique
et à la recherche appliquée

 patrice.renaud@education.gouv.fr



 <https://edurl.fr/eduup>