



### 🎯 Objectifs visés

Découvrir des logiciels afin de réaliser simplement :

- Création de ressources de présentation
- Création de capsules vidéo
- Edition de QCM
- Digital Learning
- E-learning

### 👥 Public cible

Enseignants collèges, Enseignants  
élémentaire, Enseignants lycées

### 🕒 Mise en oeuvre

A distance	En présence
10 heures	0 heure

### 🔍 Descriptif

Vous trouverez dans les pages qui suivent une TROUSSE NUMÉRIQUE, trousse dans laquelle nous nous sommes efforcés d'y ranger une liste d'outils pédago-ludiques incontournables aujourd'hui. Toutefois, Cette liste n'a pas de caractère exhaustif, nous ne manquerons d'ailleurs pas d'ajouter à l'avenir dans votre TROUSSE NUMERIQUE de nouveaux outils permettant d'enseigner à l'aide du numérique.

Les différents outils numériques sont classés par catégories dans lesquelles vous retrouverez une rapide présentation des outils ainsi que les possibilités pédagogiques qu'ils offrent. Vous pourrez également découvrir des exemples d'usage ainsi que des tutoriels pour vous aider à les prendre en main.

### @ Origine

Académie d'Amiens

### Dernière mise à jour

le 16 mars 2020

### Auteurs

Clément Fantoli Jean-Baptiste Desachy  
Morelle Marc-Antoine Cyril Barre

### Validé par

Stéphane Coiffier