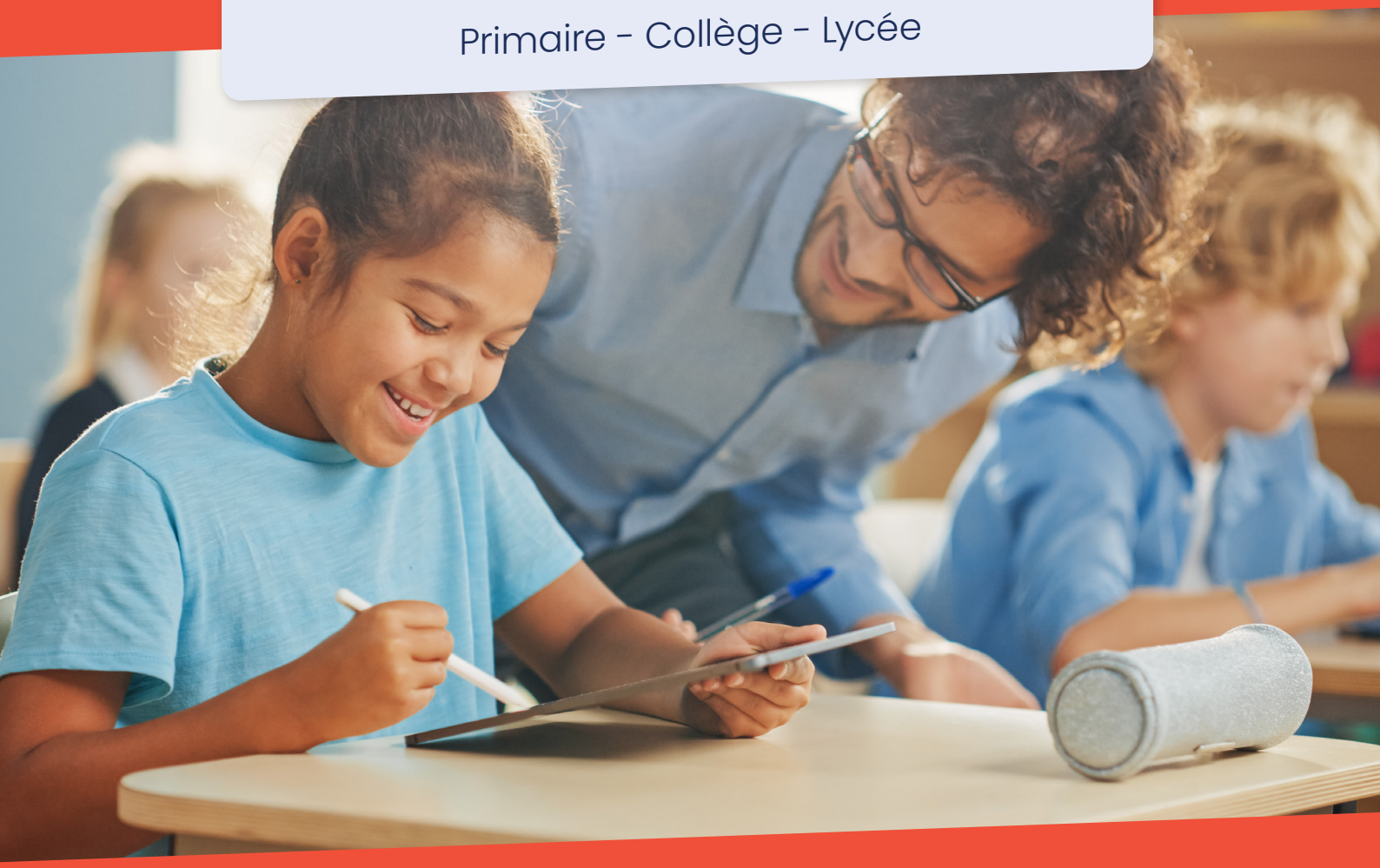
TRALALERE

CRÉATEUR DE RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES

Primaire - Collège - Lycée



CATALOGUE

« Des ressources faciles à prendre en main, intuitives et ludiques. Les jeunes s'amusent tout en apprenant à plusieurs niveaux de compétences. Les fiches pédagogiques aident à mettre en vie la séance. »

Flora B.

PROFESSEURE DES ÉCOLES
ÉCOLE ELÉMENTAIRE

ASNIÈRE

Tralalere

EXPERTS ENGAGÉS DE L'ÉDUCATION DE LA GÉNÉRATION NUMÉRIQUE 04

Nos ressources

ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE 06
PRÉVENIR LE HARCÈLEMENT 07
CO-ÉDUCATION & PARENTALITÉ NUMÉRIQUE 08
CULTURE NUMÉRIQUE ET PROGRAMMATION 09
INITIATION DES ENFANTS AU NUMÉRIQUE SANS ÉCRAN 10
ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION 11
INTERNET SANS CRAINTE ÉDUCATION 12
ACCOMPAGNEMENT DES COLLECTIVITÉS 13
LANGUES ET CULTURES NUMÉRIQUES 14
I LOVE ENGLISH SCHOOL 15
LES PLUS DE I LOVE ENGLISH & CO 16
ÉCOLE INCLUSIVE 18
INCLUSIVE 19

EXPERTS ENGAGÉS DE L'ÉDUCATION DE LA GÉNÉRATION NUMÉRIQUE

Depuis plus de 25 ans,

TRALALERE, entreprise de l'économie sociale et solidaire, réunit 40 passionnés de l'éducation, avec des compétences allant de l'ingénierie pédagogique au design ludique, en passant par la réalisation numérique et audiovisuelle.

Notre mission

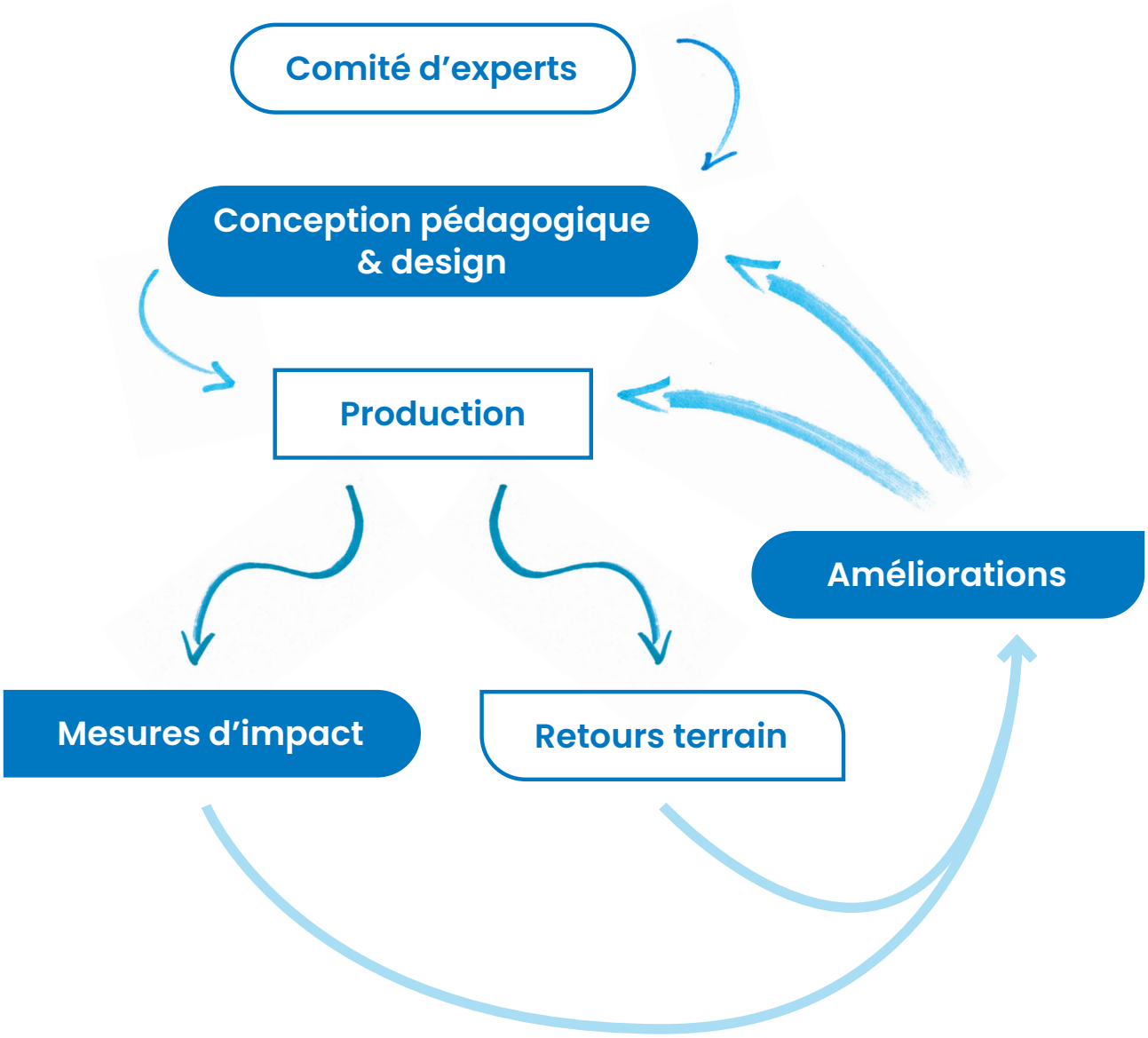
Épauler les éducateurs dans la transmission de compétences et connaissances, qu'il s'agisse du programme scolaire, du savoir-être, ou de la sensibilisation aux grands enjeux du monde contemporain.

Nous nous appuyons sur notre connaissance intime des usages numériques de jeunes pour créer des expériences éducatives qui les engagent dans les apprentissages.

Nous accompagnons les personnels éducatifs avec des ressources pédagogiques clés en main et des pistes de prolongement.

Entreprise à impact social, TRALALERE s'implique dans l'accompagnement des usages et veille à l'influence positive de ses programmes.

TRALALERE travaille main dans la main avec les enseignants et les éducateurs, et s'entoure de comités d'experts et d'acteurs de terrain pour créer des expériences rendant les jeunes acteurs de leurs apprentissages. Par des modalités pédagogiques variées et ludiques, nos ressources, éprouvées auprès de divers publics, favorisent la curiosité, l'esprit critique et l'ouverture au monde.



Notre démarche,

au service des besoins des éducateurs et des jeunes, nous vaut la reconnaissance de la Commission européenne, qui nous a confié la coordination de son programme Safer Internet, le recueil de nombreux prix et la confiance de partenaires publics et privés.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE
Liberté Égalité Fraternité

Internet Sans Crainte .fr

Cofinancé par l'Union européenne

Éducation au numérique

Vous voulez sensibiliser vos élèves contre la violence à l'école ?

Leur faire acquérir les bons usages d'Internet ?

Les initier à la programmation informatique ?

TRALALERE est l'acteur de référence de l'éducation au numérique en France :

- Coordinateur du **Safer Internet France** (programme mené sous l'égide de la Commission européenne pour la protection des mineurs en ligne).

- Opérateur du programme national de sensibilisation Internet Sans Crainte pour accompagner les jeunes et leurs familles dans leur vie numérique :
  - propose des ressources et des formations aux enseignants, éducateurs, et familles ;
  - coordonne le Safer Internet Day, journée mondiale inscrite dans l'agenda scolaire, dédiée à la promotion d'un internet plus sûr, et à la valorisation d'un usage sans crainte ;
  - participe en tant qu'expert au comité du programme pHARE (Non au harcèlement) de l'Éducation nationale ;
  - anime un réseau d' « ambassadeurs Internet sans crainte », constitué de 75 associations et fédérations qui déploient le programme sur le territoire.

- Ambassadeur de la Code Week (semaine européenne du code); aux côtés de l'académie de Versailles.

Thèmes : harcèlement, parentalité numérique, vie numérique, économie de l'attention, éducation aux médias, décryptage de l'information, culture et création numérique, métiers du numérique, programmation informatique, les filles et la tech.

Cycles 2 | 3 | 4 | lycée | périscolaire | extrascolaire

PRÉVENIR LE HARCÈLEMENT

Comment prévenir le harcèlement scolaire, libérer la parole et accompagner le dialogue ?

Comment travailler l'empathie ?

Outils clés en main, événementiels et formations pour éduquer au vivre ensemble, à l'empathie, et prévenir les violences.
Plus de 500 000 élèves ont participé à ce programme plébiscité par les enseignants, validé par un comité d'experts, déployé dans le cadre du programme Internet Sans Crainte, et intégré au programme pHARe de lutte contre le harcèlement de l'Education nationale.

Primaire

- **des parcours pédagogiques « Vinz et Lou stoppent la violence »** pour éduquer au vivre ensemble et prévenir les violences ;
- un parcours collaboratif **« Ma Vie Numérique »** pour réfléchir à « ses amis en ligne » ;
- des séquences pour développer **l'empathie** (avec le soutien du ministère de l'Éducation).

Collège & lycée

- 5 enquêtes interactives **« Stop la violence », un serious game** pour apprendre à repérer les situations de harcèlement et savoir comment agir ;
- des parcours **« Ma Vie Numérique »** qui encouragent une posture réflexive sur sa vie en ligne ;
- un parcours **« InfoHunter »** pour **décrypter les discours de haine** en ligne.

Pour les parents

- **un kit famille** avec conseils et activités pour aider les parents à s'informer et dialoguer avec leurs enfants ;
- une série de vidéos pour sensibiliser et agir contre le harcèlement ;
- un webinaire pour mieux connaître le cyber-harcèlement et savoir comment s'en protéger.

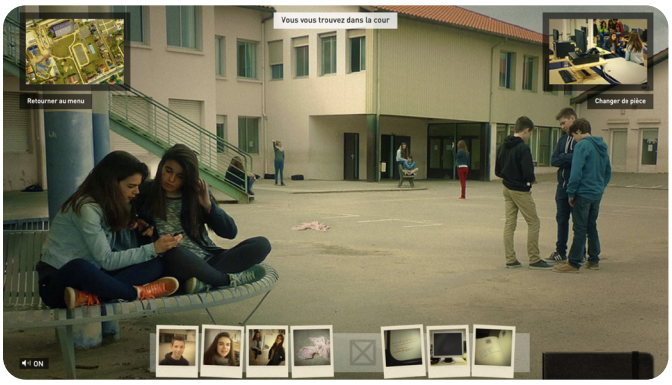
Accompagnement des équipes éducatives

- des **modules de formation pHARe** pour les médiateurs, comprenant un volet théorique (pour définir, prévenir et agir) et des modules par cycle (pour animer des ateliers de sensibilisation) ;
- **un parcours d'autoformation au cyberharcèlement** ;
- des **kits ateliers clés en main** pour les établissements scolaires et associations ;
- une mesure d'usage : des résultats chiffrés.

Evénements et personnalisation

Pour fédérer votre communauté éducative : campagne #BienvenueLes6e, journée nationale de lutte contre le harcèlement à l'école, Safer Internet Day…

Cela inclut la personnalisation des kits et supports de communication avec vos logos et messages.



www.internetsanscrainte.fr
www.stoplaviolence.net

Internet Sans Crainte .fr | Cofinancé par l'Union européenne | EMPATHIC | Fonds pour le civisme en ligne de facebook | STOP la violence !

Cycles 2 | 3 | 4 | lycée | périscolaire | extrascolaire

CO-ÉDUCATION & PARENTALITÉ NUMÉRIQUE

Comment aider les parents à accompagner leurs enfants et adolescents dans leur vie numérique ?

FamiNum

Un dispositif complet mixant outils, conseils concrets, événementiels et formations pour accompagner, dans l'éducation au numérique et aux écrans, parents et professionnels de l'enfance et des familles.

Des ressources clés en main pour guider et informer les parents

- une **plateforme** FamiNum.com pour créer ses bonnes pratiques numériques à la maison ;
- une série de **vidéos** pour répondre aux questions de parents ;
- deux **guides parents**, avec conseils et activités pour encourager le dialogue parent-enfant et parent-ado ;
- des fiches pratiques pour apprendre à **paramétrer les réseaux sociaux** des ados ;
- un **module d'autoformation** à la parentalité numérique ;
- des **webinaire et ateliers** pour comprendre les enjeux et adopter les bonnes pratiques.

Des outils et formations pour les éducateurs

pour comprendre les **usages numériques des jeunes**, et animer des ateliers de parentalité numérique :

- des **parcours numériques clés en main Ma vie numérique** pour sensibiliser les 7-18 ans à un usage éclairé et responsable des écrans et des réseaux sociaux ;
- des **kits ateliers FamiNum** pour animer des ateliers de sensibilisation auprès des parents et des familles ;
- des **formations aux usages numériques des jeunes** et à l'**accompagnement à la parentalité numérique**, pour les agents, animateurs, enseignants ;
- Des **modules d'autoformation** pour découvrir les grands principes de la parentalité numérique et des réseaux sociaux, mais aussi pour tester ses connaissances et travailler sa posture de médiateur.

Evénements et personnalisation pour fédérer votre communauté éducation :

Campagne #BienvenueLes6e, Safer Internet Day, communauté éducative…

Cela comprend la personnalisation des kits et supports de communication avec vos logos et messages.

www.internetsanscrainte.fr
www.faminum.com

(FamiNum a été développé en partenariat avec la mission interministérielle MILDECA)

Cycles 2 | 3 | 4 | lycée | post Bac | périscolaire | extrascolaire

CULTURE NUMÉRIQUE ET PROGRAMMATION

Vous voulez initier les jeunes à la culture numérique ?

Faire découvrir les métiers du numérique à tous et toutes ?

Leur apprendre les bases de la programmation ?

CitizenCode

Un ensemble d'outils et de ressources clés en main pour éveiller la curiosité des 6-18 ans à la culture numérique, par la découverte et la manipulation.

Mots clés : Culture numérique - Programmation - Orientation

Une découverte des coulisses du numérique pour comprendre son fonctionnement (initiation aux bases de données et à la programmation) mais aussi ses enjeux et ses opportunités (histoire du numérique, métiers du numérique). L'objectif de Citizen Code est de positionner les jeunes comme créateurs du numérique (et plus seulement comme consommateurs) et de les initier à la pensée algorithmique.

www.citizencode.net

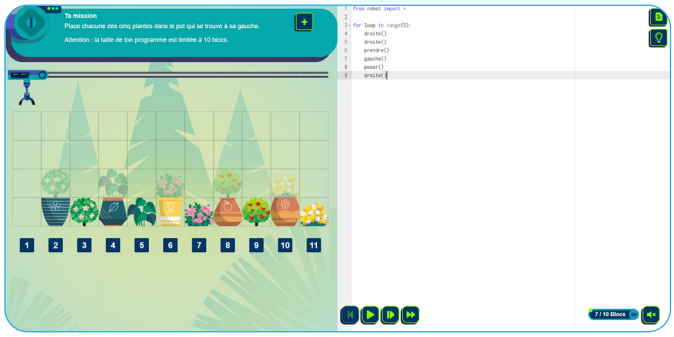
CITIZEN CODE est lauréat de l'appel "Numérique inclusif, numérique éducatif" de la Banque des Territoires, du réseau Canopé (dans le cadre des TNE).

Des outils évolutifs collectifs ou individuels

Pour permettre à toutes et tous d'apprendre ou d'enseigner le numérique, les ressources Citizen Code sont modulables et adaptées à divers usages : à l'école ou à la maison, seul ou à plusieurs, en groupe ou avec ses parents. Citizen Code reprend les codes des jeux vidéo et présente des exemples ancrés dans le quotidien des jeunes, tout en mixant supports audiovisuels et manipulations ludiques.

- CitizenCode Junior, s'adresse au 7-10 ans. Il permet de découvrir le numérique facilement et en s'amusant.
- CitizenCode Collège est destiné aux 11-16 ans. Il permet de mieux comprendre les enjeux du numérique et ses métiers.
- CitizenCode Python s'adresse aux jeunes à partir de 9 ans jusqu'au post-bac. Il offre une initiation ludique à la programmation par blocs ou en python.

Un accompagnement à travers des fiches pédagogiques ou des formations est proposé aux enseignants et médiateurs éducatifs pour mettre en place des séance.



Cycles 1 | 2 | parentalité | périscolaire | extrascolaire

INITIATION DES ENFANTS AU NUMÉRIQUE SANS ÉCRAN

Vous souhaitez initier les plus jeunes aux bases du numérique ?

Proposer une approche sensorielle et créative aux enfants ?

Vous cherchez des activités ludiques et interactives sans écran ?

COLORI est un programme éducatif innovant qui propose une introduction aux concepts du numérique et de la programmation, sans recourir aux écrans. Destiné aux enfants dès 3 ans, COLORI s'appuie sur une approche sensorielle et ludique qui favorise l'apprentissage naturel par la manipulation et l'expérimentation. Par le conte et par le jeu, les enfants des ateliers COLORI manipulent les grandes notions informatiques, questionnent le fonctionnement des ordinateurs, échangent sur la place des écrans et sur l'empreinte écologique de la révolution numérique.

L'objectif est de développer leur curiosité, leur créativité et leur esprit logique tout en promouvant un usage raisonné du numérique.

Les points forts du programme :

- une initiation au numérique sans écran adaptée aux jeunes enfants ;
- une approche pédagogique basée sur la manipulation et l'exploration ;
- un programme clé en main pour les enseignants, animateurs et parents ;
- un apprentissage progressif basé sur l'expérimentation et l'autonomie ;
- une pédagogie et plus de 60 activités sans écran, sélectionnées et inventées par nous.

Public cible :

- Enfants de 3 à 10 ans ;
- Enseignants, animateurs et médiateurs éducatifs ;
- Structures éducatives et culturelles (écoles, médiathèques, centres de loisirs).

Formats d'intervention :

- **Ateliers :** Sessions ludiques pendant lesquelles les enfants découvrent les bases de la programmation, grâce à des activités concrètes comme la manipulation de supports physiques et des jeux collaboratifs.
- **Formations :** Accompagnement des professionnels de l'éducation pour les amener à intégrer la méthode COLORI et les concepts du numérique dans leurs pratiques pédagogiques, pour leur permettre d'animer des ateliers COLORI.
- **Ressources pédagogiques :** Supports clés en main incluant des mallettes, guides, fiches d'activités déconnectées et kits éducatifs pour une mise en place autonome des ateliers.

Grâce à des activités concrètes, des jeux et des expériences interactives, les enfants découvrent les bases du codage, de la logique informatique et de la pensée algorithmique. Avec COLORI, les enfants explorent le numérique autrement, en développant des compétences essentielles pour le monde de demain, tout en préservant leur rapport au réel.

En savoir plus : colori.fr

Cycles 2 | 3 | 4 | lycée | périscolaire | extrascolaire

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

Comment aider les jeunes à équilibrer leur temps d'écran ?

Comment leur donner les clés pour comprendre leurs usages numériques ?

Comment les aider à questionner l'info en ligne ?

Un dispositif complet mixant propositions d'outils clés en main, organisation d'événements et formations pour accompagner les éducateurs dans l'animation sur des sujets tels que : EMI (Éducation aux Médias et à l'Information), le décryptage de l'information, réseaux sociaux, l'économie de l'attention, la vie numérique et le rapport aux écrans.

Des outils et formations pour les éducateurs

Ma Vie Numérique, une collection de parcours clés en main pour des classes/des enfants/des groupes allant de l'école primaire au lycée. Il incite à une pratique réflexive sur les usages numériques des jeunes : temps d'écrans, économie de l'attention, vie sociale en ligne, réseaux sociaux…

- "InfoHunter", une collection de parcours numériques d'EMI pour **développer l'esprit critique** et apprendre aux jeunes à décrypter les infos en ligne.
- "Vinz et Lou", des parcours pour aborder le **numérique responsable** dès la primaire.
- Une série de vidéos pour comprendre les dessous de la culture numérique.
- Des kits d'ateliers clés en main, de l'école primaire au lycée, pour aborder l'hyperconnexion, l'autonomie numérique et les réseaux sociaux.
- Mais aussi des fiches et des conseils pour les parents et des modules de formation à l'éducation à l'information et l'animation d'ateliers.

Événements et personnalisation pour fédérer votre communauté éducative :

campagne #BienvenueLes6e, Safer Internet Day, Semaine de la presse et des médias à l'école…

Cela comprend la personnalisation des kits et supports de communication avec vos logos et messages.

www.internetsanscrainte.fr
https://app.infohunter.education/

Cycles 2 | 3 | 4 | lycées | périscolaires | extrascolaire

INTERNET SANS CRAINTE ÉDUCATION

Vous voulez que les jeunes acquièrent les bons usages d'internet ?

Vous voulez mettre en place une initiation pour tous et toutes à la culture du numérique et développer une éducation critique ?

Internet Sans Crainte - Éducation est une plateforme numérique proposant des ressources pédagogiques et des d'outils à destination d'élèves, d'enseignants et de parents. Disponible en déclinaison primaire, collège et lycée, Internet Sans Crainte propose :

- une plateforme (Learning Management System) facile d'usage, modulaire et conforme au GAR ;
- plus de 50 ressources de référence d'éducation au numérique (prévention des risques et développement de la culture numérique) par thématique et par cycle, de l'école primaire au lycée :
  - le parcours **Ma vie Numérique**, pour inciter à une pratique réflexive sur les usages du numérique, du niveau primaire au lycée : temps d'écrans, économie de l'attention, vie sociale en ligne, réseaux sociaux…
  - des ressources interactives pour développer l'empathie et prévenir le cyberharcèlement : **Empathic, Vinz et Lou, Stop la violence**,
  - la collection de parcours numériques **InfoHunter**, pour l'éducation aux médias et à l'information. Il permet aux jeunes de développer leur esprit critique et d'apprendre à interroger et mettre en perspective l'information en ligne :
    - en primaire, décrypter les images,
    - au collège et au lycée, déjouer les fausses informations et comprendre les rouages des discours de haine,
  - la découverte de la culture et des métiers du numérique par la série audiovisuelle **« Culture Décode »**, pour comprendre les grands enjeux du numérique et les métiers associés,
- des guides pédagogiques numériques et kits ateliers pour les éducateurs ;
- un accompagnement au déploiement :
  - 1 rendez-vous conseil personnalisé,
  - 1 à 3 formations thématiques pour les professionnels de l'éducation,
  - 1 mesure d'usage trimestrielle avec des résultats chiffrés,
- des modules d'accompagnement pour les enseignants ;
  - un outil dédié, **la boussole**, pour vous guider à travers les nombreuses ressources proposées,
  - des guides, des fiches pédagogiques et des parcours d'autoformation,
  - des webinaires et des formations dédiées aux professeurs autour de la plateforme, de ses ressources et des thématiques abordées.

Thèmes abordés : harcèlement, parentalité numérique, vie numérique des jeunes, éducation aux médias et à l'information.

www.internetsanscrainte.fr

Cycles 2 | 3 | 4 | lycées | périscolaires | extrascolaire

ACCOMPAGNEMENT DES COLLECTIVITÉS

Internet Sanc Crainte accompagne votre collectivité

Internet Sans Crainte .fr

Le programme national de sensibilisation au numérique des jeunes et des familles de la Commission européenne opéré par Tralalere depuis 15 ans

+ de 200 ressources disponibles
+ 1 million de jeunes et de familles sensibilisés chaque année
+ 10 000 professionnels de l'éducation formés

Mairies, Départements ou Régions ?

Bénéficiez d'un accompagnement sur mesure pour votre collectivité.

Devenir une ville Internet Sans Crainte signifie :

- outiller votre ville ;
- former vos équipes ;
- accompagner vos publics ;
- fédérer et engager votre ville.

Préparez les jeunes et leur famille au monde de demain !

› Demandez un devis ‹

collectivite@tralalere.com

01 49 29 45 25

Pour connaître nos programmes, formation et outils, visitez :

www.internetsanscrainte.fr

TRALALERE | Cofinancé par l'Union européenne | MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE | UGAP | pHARe

LANGUES ET CULTURES NUMÉRIQUES

Le Pack langues vivantes et humanités numériques est composé d'applications et d'activités réalisables en atelier ou en autonomie, d'une plateforme numérique et de ressources pédagogiques, pour les élèves et les professeurs des cycles 2 et 3.

Vous aurez accès à un programme pédagogique clé en main, organisée en périodes, séquences, et séances, afin de langues vivantes sur l'année. Avec "I love English School" et "Me gusta el Espagnol", chaque séance correspond un parcours interactif projetable en classe.

Basée sur l'écoute et la communication orale, cette méthode développe également l'apprentissage de l'écrit.

La plateforme enseignant est accompagnée d'une version élève d'entraînement, leur permettant de prolonger en autonomie leur apprentissage de l'anglais et de l'espagnol.

Découvrez également les cultures numériques, avec I Love English and Co.

Nous proposons :

- des parcours d'initiation à la création numérique, de culture numérique et de programmation ;
- des ressources autour de la sensibilisation aux enjeux de société (environnement, Internet, métiers d'avenir et décryptage des informations).

Cycles 2 3

I LOVE ENGLISH SCHOOL

Comment donner envie d'apprendre les langues aux élèves ?

Comment bien enseigner les langues dès l'école primaire sans être soi-même bilingue ?

Anglais | Espagnol

Une plateforme de qualité, plébiscitée par 50 000 professeurs

Selon l'enquête de référence du Ministère de l'Éducation Nationale sur les BRNE, "I love English School" était la plateforme à la fois **la plus utilisée**, avec plus de 50 000 professeurs utilisateurs (2021), **et la plus appréciée** par les professeurs, toutes matières et toutes classes confondues.

Cette plateforme est reconnue pour sa qualité pédagogique, ainsi que pour sa facilité de prise en main et d'usage en classe.

Une progression collective et individuelle sur l'année

À chaque séance, retrouvez Tom, le jeune anglais, et Lucy, la jeune américaine, qui accompagnent avec vous les élèves dans leur découverte :

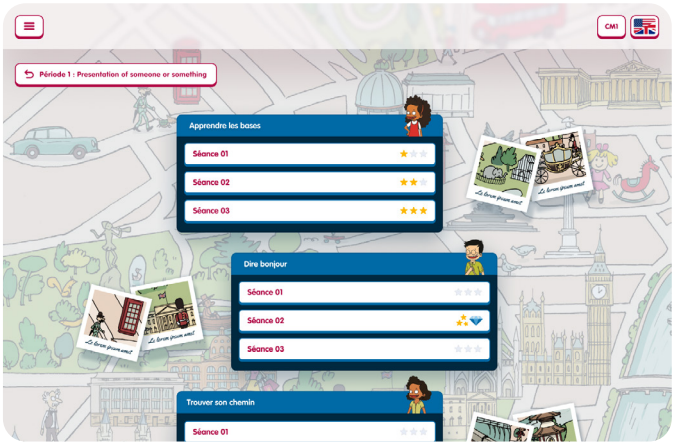
- de nouveaux mots et de nouvelles compétences langagières ;
- des accents américain et britannique authentiques ;
- de séquences de civilisation sur le monde anglophone.

Des fiches pédagogiques accompagnent chaque séquence afin de permettre à tous les enseignants, quel que soit leur niveau d'expertise dans la langue enseignée, de pouvoir prendre en main chaque séance facilement.

Lauréat du réseau Canopé pour les territoires numériques éducatifs et rattaché au GAR.

Découvrez une application ludo-éducative pour apprendre l'anglais (du CP à la 6e) et l'espagnol (cycle 3).

catalogue.education/i-love-english-and-co accessible à tous et gratuit pour les professeurs des départements TNE.



Cycles 2 3

LES PLUS DE I LOVE ENGLISH & CO

Comment éduquer aux langues et au numérique ?

Comment initier et sensibiliser à l'environnement ?

Comment donner envie de débattre et de découvrir ?

Le pack langues et cultures numériques, propose une offre élargie d' « éducation au et par le numérique ».

Retrouvez :

Une évolution des BRNE anglais et espagnol

Le retour de « I love English » et de « Me Gusta el Español » ! Découvrez une application ludo-éducative pour apprendre l'anglais (du CP à la 6e) et l'espagnol (cycle 3).

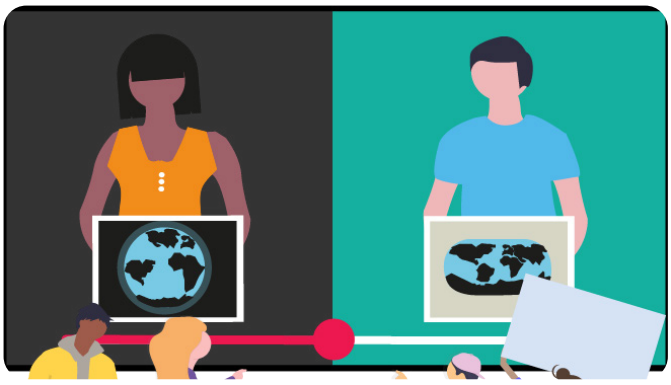
Vinz et Lou - Internet, et Vinz et Lou - Environnement

Sensibilisez les enfants avec humour au vivre ensemble et aux conséquences de leurs actions au quotidien, autour des thématiques "Internet" et "Environnement", avec des parcours numériques pour animer des ateliers en classe, avec des bandes dessinées, des activités interactives et des parcours numériques pour animer des ateliers en classe.

Citizen Code

Initiez les élèves à la culture et à la création numérique, grâce à :

- **Citizen Code Junior et Collège** : 6 parcours interactifs clés en main pour initier à la programmation et à la culture numérique avec des fiches pédagogiques.
- **Culture Décode** : 20 vidéos pour mieux comprendre les dessous de la culture numérique.
- **Code et moi** : 20 vidéos pour s'interroger sur des enjeux de citoyenneté numérique.



InfoHunter

Créez et animez des parcours de décryptage de l'information afin de développer l'esprit critique des jeunes et de leur donner les clés pour analyser une information et mieux comprendre comment elle est fabriquée.

Une offre complète d'éducation au numérique avec des ressources pour :

- construire sa culture numérique et son esprit critique ;
- décrypter les images en ligne ;
- découvrir la programmation ;
- s'essayer à l'art numérique.

catalogue.education/i-love-english-and-co accessible à tous et gratuit pour les enseignants des départements TNE.

École Inclusive

Ressource lauréate des TNE

Depuis 10 ans, TRALALERE est engagé dans la lutte contre l'exclusion scolaire, un enjeu majeur de notre système éducatif. TRALALERE se mobilise pour une école pour tous.

En 2024, 519 039 élèves en situation de handicap sont scolarisés, soit 4,36 % du total des élèves en établissement scolaire, selon le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

L'inclusion est essentielle pour garantir à chacun une chance égale de réussir. Or, les enfants porteurs de troubles ont besoin d'un accompagnement spécifique pour surmonter les défis scolaires. Pour favoriser une intégration réussie, il est crucial de sensibiliser les éducateurs et de leur donner des outils accessibles à tous et clés en main.

La plateforme Inclusive offre aux enseignants des contenus pour :

- sensibiliser leurs élèves à la différence ;
- soutenir la compréhension mutuelle en classe ;
- accéder à des activités adaptées aux élèves à besoins éducatifs particuliers, conçues pour tous ;
- se former avec des contenus d'experts et des webinaires.

Créé avec des professionnels de l'éducation pour des professionnels de l'éducation. Testé et approuvé par la communauté éducative.

La Boussole de l'inclusion est un outil d'aide aux enseignants :

- pour s'orienter dans les offres proposées en fonction des besoins rencontrés en classe ;
- basée sur des expertises multiples sur les troubles de l'apprentissage et sur l'inclusion ;
- répertoriant une centaine de besoins et alertes ;
- proposant des pistes d'orientation ou de solutions.

Grâce à la Plateforme LMS sécurisée, compatible GAR, et tous les enseignants peuvent se former et assigner des parcours aux élèves en suivant leur progression.

Gratuit pour le département TNE.

Cycles 1 2 3 4 Périscolaire

INCLUSIVE

Vous souhaitez mieux accompagner les élèves en situation de handicap ?

Vous cherchez des ressources pédagogiques adaptées aux besoinsspécifiques des élèves ?

Vous voulez outiller les enseignants et les AESH avec des solutions concrètes ?

Handicap DYS Inclusion

Inclusive est une plateforme numérique dédiée à l'inclusion scolaire, développée par TRALALERE. Elle met à disposition des enseignants, AESH et éducateurs des ressources pédagogiques adaptées aux élèves ayant des troubles DYS, TSA, HPI, TDA/H ou un handicap sensoriel et de supports d'information et formation pour les acteurs éducatifs.

La "Boussole de l'Inclusion" : des solutions concrètes pour une école plus inclusive

La Boussole de l'inclusion vise à accompagner les enseignants des 1er et 2nd degrés dans l'élaboration de réponses aux besoins éducatifs particuliers de leurs élèves.

Les points forts de la Boussole de l'inclusion :

- un système d'orientation avec tuiles, conçu par des enseignants et AESH en partant des diagnostics, besoins concrets ou questions types ;
- Une bibliothèque de ressources pédagogiques : fiches, vidéos, serious games, contes audios etc. ;
- Des outils adaptés pour accompagner les élèves en difficulté
- Des parcours interactifs pour sensibiliser au vivre-ensemble et au handicap
- des webinaires et contenus d'experts

Public cible :

- Enseignants, AESH et professionnels de l'éducation
- Élèves en situation de handicap ou ayant des besoins spécifiques
- Structures éducatives (écoles, établissements spécialisés, collectivités)

Formats d'intervention :

- **Ateliers clés en main interactifs :** sessions pratiques pour utiliser les outils numériques adaptés en classe ;
- **Formations professionnelles :** modules pour aider les enseignants et AESH à mieux accompagner les élèves ;
- **Modules explicatifs :** réponses à demandes administratives courantes liées au handicap et la conception universelle des apprentissages
- **Ressources numériques :** guides, tutoriels, vidéos, infographies, pdf téléchargeables et supports interactifs pour une mise en œuvre facilitée.

Inclusive est 1er lauréat « École inclusive » du programme CANOPE Territoires Numériques Éducatifs et soutenu par Edu Up et fondation OCIRP.

En savoir plus : www.catalogue.education/inclusive/

Vous êtes..

Une collectivité ?

Un établissement scolaire ?

Une médiathèque ?

Recevez votre devis personnalisé dès à présent

contact@tralalere.com

TRALALERE

@TRALALERE

@BetterInternetF
@Tralalere

TRALALERE

@internetsanscrainte
@tralalere_edtech

contact@tralalere.com

01 49 29 45 25