



Nos Coups de Coeur du salon Educative...

Le robot Photon permet de découvrir la programmation selon des modes qui vont du geste de commande au langage de programmation, en passant par le codage par blocs. Il peut donc être utilisé du Cycle 1 au Cycle 3 sans problème. Il peut être commandé par une tablette (android et IOS) ou par un ordinateur, à condition de commander également le dongle de liaison et de télécharger le logiciel gratuit.

Ce robot a des déplacements très doux et précis, entièrement paramétrables, des lumières et des sons, ainsi que des capteurs d'obstacle, de lumières et de sons.

<http://www.robot-photon.fr/>

En vente chez Biolab ou Easytis au prix de 219 €.

BIOLAB
PHYLAB - MOBILAB & MOBISKOOL



Le jeu Lilémø est dédié à l'apprentissage de la lecture syllabique et de l'écriture. Il s'appuie sur la curiosité, l'observation de l'enfant pour qu'il découvre progressivement, seul ou en petit groupe, le principe syllabique de la lecture en se focalisant sur l'étape clé du codage. Lilémø opère sur la reconnaissance de cubes et une synthèse vocale qui oralise en sons (phonèmes) la lecture de lettres ou suite de lettres (graphèmes) et les fusionne progressivement.



<https://lilylearn.com/nos-jeux/lilemo/>

En vente au prix de 239 €.

MA CLASSE GUIDE : comment créer sa propre application pour tablette ? Itinéraire sportif, balade historique, observation de la faune et de la flore, découverte d'un écoquartier, visite d'une nouvelle école, d'un monument ou d'une usine, rétrospective d'un voyage scolaire, d'une année de vie de classe ou PEAC (parcours d'éducation artistique et culturelle), exposé scientifique, chasse au trésor, défi mathématique... Ce sont autant de sujets et d'occasions pour les élèves de créer eux-mêmes, en classe, une application thématique ou un parcours mobile avec Ma Classe Guide, disponible ensuite en téléchargement sur le store...



<https://www.maclasseguide.com/>

