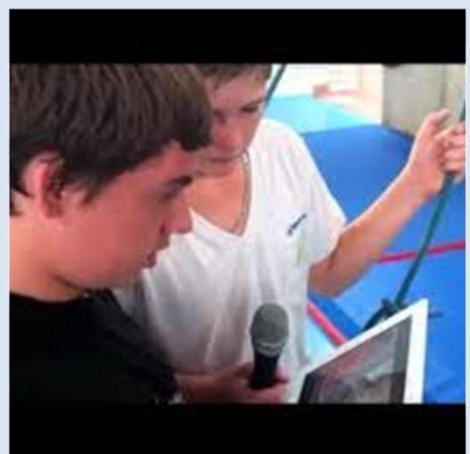


PROJET TABLETTES TACTILES EN EPS



Objectifs :

- *Aucune photocopie durant l'année scolaire*
- *Intégrer l'éducation numérique en EPS (B2i, Livret Personnel de Compétences)*

En utilisant des tablettes tactiles comme « SUPPORT » de cours :

- *Recueil de données*
- *Base de données*
- *Feedback immédiat en cours de situation*
- *Traitement des données pour Feedback en fin de séance et non reporté à la séance suivante*

Caractéristique en EPS

- *Les élèves sont en action, il y a besoin de recueillir des données, des informations, des indicateurs pour valider, stabiliser, les apprentissages ou les compétences*
 - *Avoir un retour sur sa pratique, nécessité d'un feedback*
 - *Outils vidéo/photo dans certaines APSA*
 - *Recenser des actions sur des fiches (positives, négatives, des %, des fiches de score, des points bonus, des points consignes...)*
- *Tablette tactile permettant facilement la saisie et le traitement rapide d'informations en « direct » ou à la fin de la séance*

➤ *La Tablette est une Interface entre la pratique et l'analyse de celle-ci*

Nécessité

Contraintes

Matériels

- ✓ Tableau Blanc support de projection
- ✓ Vidéoprojecteur à courte focale et interactif
- ✓ Ordinateur portable à démarrage rapide type Netbook avec Excel et ses MACROS (Fin de séance pour analyse et connexion dans Excel des infos recueillis par la tablette)
- ✓ Tablette prof : tablette maître pour synthétiser l'ensemble des données élèves
- ✓ Tablettes élèves (1 pour 2) pour observation, pratique/action, réalisation de tâche, recueil de données...

Public concerné :

- Les 4 classes de sixièmes, élèves à l'écoute, motivés, « branchés », curieux !!!

Durée de l'expérimentation :

- Une année scolaire

APSA pratiquées: (Recueil, Observation, Analyse)

Demi-fond, une tablette pour deux, fonctionnement par binôme (Recueil, Analyse)

Boomerang, une tablette par groupe de 4 élèves (Recueil, Observation, Analyse)

Badminton, une tablette par terrain (Recueil, Observation, Analyse)

Acrosport, une tablette par groupe (Observation, Analyse)

Hand, une tablette par équipe (Recueil, Observation, Analyse)

Lutte, une tablette par poule (Recueil, Observation, Analyse)

Basket, une tablette par équipe (Recueil, Observation, Analyse)

Tennis de table, une tablette par table (Recueil, Observation, Analyse)

Natation, une tablette pour deux, fonctionnement par binôme (Recueil, Observation, Analyse)

Les INCONTOURNABLES du matériel (CARACTERISTIQUES)

TABLETTES

- Deux capteurs photo-vidéo sur la tablette : l'un au dos et le second en façade.
- Pas de connexion internet au gymnase... Donc pour communiquer et échanger il faut du Bluetooth (éventuellement un port USB)
- Protéger la tablette à l'utilisation « intensive » par les élèves → SOLIDITE (chutes, protection, froid et batterie ? utilisation dehors et dedans : rétroéclairage, problème soleil ? tablette « debout » au sol ?)
- Connexion vers vidéoprojecteur

ORDINATEUR PORTABLE

- Bluetooth
- Netbook (démarrage rapide, longévité batterie = autonomie)
- Suite office avec Excel et ses Macros pour analyse
- Connexion vers vidéoprojecteur

VIDÉOPROJECTEUR

- Courte focale
- Interactif
- Entrée vidéo compatible avec le Netbook et la tablette

INTERETS

- *Rapidité, Mobilité, Autonomie*
- *Tablettes = Production de données & Traitement de données (à compléter avec le Netbook)*
- *La tablette n'est pas utilisée en tant que telle, mais comme un outil intermédiaire favorisant l'appréhension de l'action et les résultats de son action*
- *C'est un périphérique « d'apprentissage »*
- *En direct ou en fin de séance pour diminuer le temps du feedback*
- *En différé pour communication et échange sur l'ENT*

COMPTE RENDU D'EXPERIENCE PROBLEMATIQUE

- *Les tablettes s'intègrent-elles dans le cours sans diminuer le temps de pratique ?*
- *Utile pour toutes les APSA ?*
- *Pas de besoin de support papier ?*

CONTRAINTES

- *Pas d'internet dans le gymnase et à l'extérieur, d'où la nécessité d'une connexion Bluetooth entre les tablettes et le Netbook (ou USB...)*
- *Ou avoir internet... point d'accès nomade (par téléphone portable), borne Wifi...*

(Pb pour l'appli M&S qui exporte les archives UNIQUEMENT par mail...)

Questions techniques ? Déploiement...

- Recharge des tablettes = Caisse à roulette
- Maintenance = image ? Backup ? faut-il être root ?
- Installation = compte ? applications gratuites ? Licences ? installer ces applications une à une sur chaque tablette ?
- Protection = physique (chute, manutention...) étui ?
 - = contre le vol (assurance, qui ? comment ?)
 - = rangement ? Domiciliation de ces tablettes
- Connectique = vers le vidéoprojecteur (VGA, Hdmi ?)

Applications recensées (liste non exhaustive)

- Match & Score
- Dartfish Easy Tag
- Coach's Eye
- Chrono
- Interval timer
- Explorateurs de fichiers...
- Skitch
- Catch
- Note everything
- « Suite office »
- Powerpoint
- Lecteur SWF
- Photos/Vidéos (analyse)
- MX Player
- ...

Extrait du Rapport sur l'expérimentation des tablettes numériques dans l'académie de Grenoble

2.1.2 Effet feed-back, mise à distance cognitive et motivation

En EPS, on utilise la tablette notamment pour se filmer ou se prendre en photo : les élèves, en observant leur prestation, peuvent ainsi améliorer leurs compétences. Cet effet feed-back a été l'objet de séances de travail au collège Louise de Savoie, par exemple.

D'autres usages ont été développés, notamment par Florian Colombat, professeur d'EPS qui a créé une application pour les tablettes.

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/les-tablettes-tactiles-au-college-utilisation-en-eps-1204.htm>

De nombreux professeurs d'EPS utilisent les scores parlants dans leurs séances. Les élèves arbitres disposent donc d'une fiche de score où ils inscrivent le nombre de « points classiques » et le nombre de « points bonus ». Cependant, trop souvent, les élèves ont des difficultés à tout gérer : l'annonce du score, la reconnaissance du point bonus, la rapidité des actions rendant difficile l'observation, l'inscription sur une fiche souvent trop complexe... De

plus, l'exploitation des données à la fin des matchs n'est pas évidente pour l'enseignant, l'élève attendant la séance suivante pour avoir ses résultats, d'où un manque de sens évident.

L'application « EPS – Match & Score » facilite grandement toutes ces situations. L'interface tactile et la grande taille d'affichage des tablettes simplifient la tâche de l'élève. Il peut alors se concentrer sur sa tâche principale d'arbitrage. De plus, les joueurs et l'enseignant disposent immédiatement après la fin du match des statistiques détaillées pour apporter les remédiations nécessaires. L'enseignant redonne tout son sens à l'utilisation de telles situations.

Tout au long du développement de l'application, j'ai pu la tester avec mes élèves notamment en Badminton.

Le constat le plus immédiat est la rapidité de prise en main de l'outil par les élèves. Pas besoin de formation ou d'explications particulières, l'utilisation de la tablette est naturelle et intuitive pour les élèves et ce, quel que soit leur profil.

Le rôle d'arbitre prend tout son sens pour eux en simplifiant le réel et en lui donnant une importance accrue avec le calcul des statistiques.

Le gain de motivation est quantifiable aussi bien pour l'arbitre que pour les joueurs qui se rendent compte en temps réel de leur activité. Cette connaissance immédiate du résultat leur permet de mettre en relation les sensations kinesthésiques éprouvées sur le terrain avec des résultats chiffrés et détaillés. L'élève est alors davantage investi dans son rôle et acteur de son apprentissage.

Les élèves sont enthousiastes à l'idée d'utiliser la tablette et ont beaucoup de mal à revenir au « crayon / papier » avec une exploitation des résultats beaucoup plus délicate.

Pages 22 et 23 du [Rapport sur l'expérimentation des tablettes numériques dans l'académie de Grenoble](#)

Voir aussi :

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/tablettes-tactiles-premier-bilan-de-l-experimentation-dans-l-academie-de-grenoble-1213.htm>

Lien avec le B2i Compétence 4 du socle commun

Domaine	Item	Explication de l'item
1. S'approprier un environnement informatique de travail	Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève distingue les espaces accessibles localement de ceux accessibles via un réseau. ▪ Il sait sauvegarder ses documents dans un espace personnel ou partagé en fonction de son usage. ▪ Il sait sauvegarder ses documents pour que l'accès soit conforme à ses attentes (utilisateurs, lieux, etc.).
	Utiliser les périphériques à disposition	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il est capable d'imprimer en choisissant dans les options d'impression les plus adaptées à son besoin ou les plus économiques. ▪ Il est sensibilisé aux risques de sécurité liés à l'utilisation de périphériques externes.
	Utiliser les logiciels et les services à disposition	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève sait rechercher et sélectionner un logiciel ou service approprié au traitement d'un fichier donné. ▪ Il sait modifier le format d'enregistrement d'un fichier (faire un autre choix que celui proposé par défaut).

2. Adopter une attitude responsable	Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève s'interroge et s'informe progressivement sur les lois se rapportant à ses usages numériques. ▪ Il connaît la charte de son établissement et l'a signée en connaissance de cause. ▪ Il utilise les ressources et les services mis à disposition prioritairement pour ses apprentissages en prenant en compte les autres utilisateurs. ▪ Il respecte les autres dans le cadre de la communication électronique. ▪ Il sait que, s'il se trouve face à un contenu ou un comportement inapproprié ou illicite, il doit alerter un adulte (enseignant, CPE, parent, etc.).
	Protéger sa personne et ses données	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève sait ce qu'est une donnée à caractère personnel. Il sait ce qu'est la CNIL, et quelles sont ses finalités. ▪ Il est capable de retrouver les conditions d'utilisation, de diffusion et de suppression des informations personnelles lorsqu'il utilise un service en ligne. ▪ Il sait ouvrir et fermer une session. ▪ Il sait gérer ses moyens d'authentification (identifiants, mots de passe). ▪ Il sait paramétrer les règles de confidentialité des applications qu'il utilise pour recevoir, échanger, diffuser de l'information. ▪ Il crée ou utilise plusieurs adresses électroniques en fonction des usages ou des personnes auxquels il les destine. ▪ Il identifie les situations de cyber harcèlement et demande de l'aide à un adulte.
	Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il s'assure de la vraisemblance des résultats des traitements numériques (tableau, cartes, graphiques, corrections automatiques, etc.). ▪ Il sait comparer des sources différentes et recouper les informations. ▪ Il comprend les phénomènes de propagation des rumeurs et des fausses informations.
	Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il met ses compétences informatiques au service d'une production collective.

3. Créer, produire, traiter, exploiter des données	Savoir se mettre en page un texte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au-delà de la page d'un texte, l'élève sait le mettre en forme, en utilisant les outils de mise en forme d'un traitement de texte. ▪ Il respecte les règles de typographie. ▪ Il fait preuve de capacité à travailler devant une proposition de correction faite par le logiciel.
	Traiter une image, un son ou une vidéo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève sait modifier une image ou un son, ou une vidéo en fonction de ses objectifs de communication. ▪ Il maîtrise le processus des étapes de la captation d'une image, d'un son ou d'une vidéo, à l'intégration dans un document numérique.
	Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève sait structurer un document (listes, feuilles de style, modèle, etc.). ▪ Il sait regrouper dans un même document plusieurs éléments de type différent. ▪ Il sait réaliser un graphique à partir de données et l'intégrer dans un document (feuille de calcul, texte, diagramme, etc.). ▪ Lorsque l'élève publie sur l'internet, il choisit lui-même les conditions d'utilisation de ses productions (type de licence par exemple). ▪ Il sait choisir un format d'enregistrement consultable par le plus grand nombre.
	Différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève est capable de distinguer une simulation ou une modélisation de la réalité, lors du traitement des informations. ▪ Il peut préciser le contexte associé aux résultats obtenus dans ces conditions et ses conséquences sur leur interprétation.

5. Communiquer, échanger	Écrire, envoyer, diffuser, publier	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il choisit le mode de communication approprié (chat, sms, liste de diffusion, mail, etc.). Il sait distinguer les contenus concernant sa vie privée ou celle des autres, des contenus susceptibles d'être plus largement diffusés. ▪ Il peut répondre à une situation par l'utilisation d'un outil différent de celui avec lequel il a été sollicité. ▪ Il s'exprime sur les réseaux, sur le web, en respectant la pluralité des opinions, la dignité et la vie privée des autres. Il est capable de critiquer dans le respect des règles. ▪ Il ne renvoie pas systématiquement ni immédiatement les informations reçues vers d'autres personnes. Il ne fait à son avis. ▪ Il est capable de publier un document en s'appuyant sur des ressources dont il n'est pas l'auteur dans le respect des règles.
	Recevoir un commentaire, un message y compris	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève consulte régulièrement ses messages (messageries, forums, réseaux sociaux, etc.). ▪ Il adopte une attitude prudente et réfléchit face aux messages inattendus ou provenant d'inconnus. ▪ Il sait manipuler une pièce jointe à un message reçu.

LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES SIMPLIFIE

Attestation de maîtrise des connaissances et compétences du socle commun au palier 2

➤ Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

- **ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES**

Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat

- **PRATIQUER UNE DÉMARCHE SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE**

Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner
Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions

- **CRÉER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNÉES**

Produire un document numérique : texte, image, son
Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail

➤ Compétence 4 - Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- **S'INFORMER, SE DOCUMENTER**

Lire un document numérique

- **COMMUNIQUER, ÉCHANGER**

Échanger avec les technologies de l'information et de la communication

➤ Compétence 7 - L'autonomie et l'initiative

- **S'APPUYER SUR DES MÉTHODES DE TRAVAIL POUR ÊTRE AUTONOME**

Respecter des consignes simples, en autonomie

Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples

- **FAIRE PREUVE D'INITIATIVE**

S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

PARTENAIRES (interlocuteurs, soutien, aide, financement...)

- *Mission TICE*
- *CRDP*
- *Rectorat*
- *Conseil Général*
- *Collège*
- *Privé (Archos, Acer, Apple...)*

Prêt ?

Achat ?

Conseil ?

Financement ?

Comparatif de 44 tablettes tactiles disponibles sous Android, Windows, iOS (maj 28/11/2012)

Tableau comparatif des tablettes tactiles disponibles ou bientôt disponibles triées par Taille d'écran
Dernière mise à jour 28 novembre 2012

Taille écran	Acer Iconia Tab A200	Acer Iconia Tab A510	Acer Iconia Tab A700	Apple iPad 2	Apple iPad 4 (2012)	Archos 101 G9	Archos 101 XS	Asus Eee Pad Transformer TF300T	Asus Eee Pad Transformer Infinity TF700	Google Nexus 10	Asus Eee Pad Prime (TF201)	Motorola Xoom 2	Samsung Galaxy Tab 2 10,1"	Samsung Galaxy Note 10,1"	Sony Tablet S	Toshiba AT200	Toshiba AT300	
> CARACTERISTIQUES GENERALES																		
Dimension (H x L x P en mm)	175 x 200 x 12,4	NC	260 x 175 x 10,95	241,2 x 185,7 x 8,8	241,2 x 185,7 x 9,4	276 x 167,3 x 12,6	273 x 170 x 8	263 x 180,8 x 9,9	263 x 180,8 x 8,5	263,9 x 177,6 x 8,9	263 x 180 x 8,3	253,9 x 173,6 x 8,8	256,6 x 175,3 x 9,7	262 x 180 x 8,9 mm	174 x 241 x 10	256 x 176 x 7,7	260,6 x 178,9 x 8,95	
Poids (en gramme)	710	675	675	601 / 613 modèle 3G	652	649	600	635 (sans dock)	586	603	586	599	588	597	598	535	590	
OS	Android 4.0	Android 4.0 (+ Acer Ring)	Android 4.0 (+ Acer Ring)	iOS 5	iOS 5	Android 3.1	Android ICS 4.0	Android 4.0	Android 4.0	Android 4.2 Jelly Bean	Android 4	Android 3.2	Android 4.0 (+TouchWiz UX)	Android 4.0 (+TouchWiz UX)	Android 3.2	Android 3.2	Android 4.0	
Autonomie annoncée de la batterie en lecture vidéo	7h	18h	10,5h	10h	10h	7h	7h	10h et 15h avec dock	10H et 16h avec dock	nc	12h	NC	9h	9h	7h	8h	5h	
Mémoire interne	8Go / 16 Go	32 Go	32 Go	16Go	16Go / 32Go / 64Go	8Go / 16Go	16 Go	32Go	32Go / 64Go	16Go / 32Go	32 Go / 64 Go	16 Go	16Go	16Go / 32Go / 64Go	16Go / 32Go	16Go / 32Go	16 Go / 32 Go / 64Go	
Lecteur de carte	Micro SD	Micro SD	Micro SD	x	x	Micro SD	Micro SD	Micro SD	Micro SD	x	Micro SD	x	Micro SD	Micro SD	Carte SD	Micro SD	Carte SD	
CPU	Nvidia Tegra 2 1GHz	Nvidia Tegra 3 1,3Ghz	Nvidia Tegra 3 1,3Ghz	Apple Dual core A5 1GHz	Apple dual core A6X Bi-Core	CORTEX A9 1 GHz (1,2Ghz sur version TURBO)	Cortex A9 1,5 Ghz	NVIDIA Tegra 3 1.2Ghz	NVIDIA Tegra 3 1.6Ghz	Dual-core ARM Cortex-A15	Nvidia Tegra 3 Quad Core 1,3ghz	1,2Ghz, OMAP dual core, ARM Cortex A9	1GHz dual-core TI OMAP 4	Dual Core Exynos 1,4 GHz	Nvidia Tegra 2 1 GHz	ARM dual-core CORTEX A9 1.2Ghz	Tegra 3 quad core 1,3 GHz	
RAM	1Go	1Go	1Go	512 Mo	NC	NC	1 Go	1 Go	1 Go	2 Go	1 Go	1 Go	1 Go	1 Go	1 Go	1 Go	1 Go	
GPS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
> AFFICHAGE																		
Résolution (en pixel)	1280 x 800	1280 x 800	1920 x 1200 (full hd)	1024 x 768	2048 x 1536	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	1920 x 1200 full HD	2 560 x 1 600	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	
Taille (en pouces)	10,1	10,1	10,1	9,7	9,7	10,1	10,1	10,1	10,1	10	10,1	10,1	10,1	10,1	9,4	10,1	10,1	
Type d'écran	Capacitif - LCD TFT WXGA	Capacitif - LCD TFT WXGA	LCD TFT WUXGA Capacitif	TFT	Retina LED IPS	TFT	nc	LED WXGA Backlight IPS	TFT Super IPS	WQXGA	TFT LED IPS+ 16/10	TFT	PLS TFT LCD	WXGA	TFT LCD WXGA	LED WXGA	LCD Capacitif	
> MULTIMEDIA																		
APN (à l'arrière)	x	✓ 5 Mp	✓ 5 Mp	✓	✓	x	x	✓ 8 Mp	✓ 8 Mp	✓ 5 Mp	✓ 8 Mp	✓ 5 Mp	✓ 3 Mp	✓ 5 Mp	✓ 5 Mp	✓ 5 Mp	✓ 5 Mp	
Webcam (frontale)	✓ 2 Mp	✓ 1,3 Mp	✓ 1,3 Mp	✓	✓	✓	✓	✓ 1,2 Mp	✓ 2 Mp	✓ 1,9 Mp	✓ 1,2 Mp	✓ 1,3 Mp	✓ 0,3 Mp	✓ 1,9 Mp	✓ 0,3 Mp	✓ 2 Mp	✓ 2 Mp	
Enregistrement vidéo	✓	✓ 1080p	✓	✓	✓ 1080p	✓	✓ 720p	✓	✓	✓	✓	✓ 720p	✓	✓ 720p	✓	✓	✓	
> CONNECTIQUES																		
Réseau 3G	x	x	x	Pour le modèle 3G	Pour le modèle 3G + 4G	Clé 3G en option (49€)	x	x	x	x	NC	x	x	x	Pour le modèle 3G	Pour le modèle 3G	x	
Bluetooth	✓ 2.1	✓	✓	✓	✓ 4.0	✓ 2.1	✓ 4.0	✓ 2.1	✓ 2.1	✓	✓ 2.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Wi-Fi 802.11 b/g/n	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
USB	✓	✓	✓	x	x	✓	✓	✓	✓ (sur dock)	✓	x	✓	x	✓	✓	✓ (micro usb)	✓ (micro usb)	
HDMI	x	✓	✓	x	x	✓	✓ mini hdmi	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	x	✓ (mini hdmi)	✓ (mini hdmi)	
> DIVERS																		
Application	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	App Store	App Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	
Autres informations	Disponible en gris ou rouge	Disponible en noir et argent	-	-	-	- Existe en version Disque Dur - Existera en version Turbo, plus puissante (en 2012)	Coverboard avec Clavier intégré	- disponible en bleu, blanc ou rouge - Possibilité de brancher un dock clavier	- possibilité de brancher un dock clavier	Puce NFC	- possibilité de brancher un dock-clavier (ce qui ajoute un port USB, SD et 18h d'autonomie au total)	- possibilité de brancher un clavier (en option) - possibilité d'utiliser un stylet (application installée par défaut)	- Photoshop Touch inclus - stylet inclus	-	-	-	- Compatible DLNA - remplace la AT200 encore disponible	
Date de commercialisation en France	Février 2012	Mars 2012	Juin 2012	Mars 2011	Mars 2012	Septembre 2011	Aout 2012	Juin 2012	Juillet 2012	Novembre 2012	décembre 2011	Novembre 2011	Mai 2012	Aout 2012	Novembre 2011	Avril 2012	Aout 2012	
Meilleur prix constaté au 28/11/2012 sur Internet pour le modèle le moins cher - fdi	210 € (8Go)	160 €	148 €	399 €	509 € (16Go)	250 €	359 €	379 €	599 € (32Go)	399 € (16Go)	599 € (avec dock)	210 €	338 €	448 €	298 €	310 €	406 €	



TABLETTE TACTILE.NET

Retrouvez ce comparatif mis à jour sur <http://www.tablette-tactile.net/comparatif/> (maj le 28/11/2012)

8" ou moins														
	Acer Iconia Tab A100	Amazon Kindle Fire HD	Amazon Kindle Fire	Apple iPad Mini	Archos 80 G9	Blackberry Playbook	Fnac Kobo Arc	Google Nexus 7	Motorola Xoom 2 Media	Samsung Galaxy Note 2 5,5"	Samsung Galaxy Tab 2 7.0	Samsung Galaxy Tab 7,7"	Samsung Galaxy Tab 8,9"	Toshiba AT270
														
> CARACTERISTIQUES GENERALES														
Dimension (H L P en mm)	195 x 117 x 13,1	193 cm x 137 x 10,3	189 x 120 x 11,5	200 x 134,7 x 7,2	226 x 155 x 11.7	194 x 130 x 10	189 x 120 x 11	198,5 x 120 x 10,45	216 x 139 x 9	80.5 x 151.1 x 9.4	193.7 x 122.4 x 10.5	196,7 x 133 x 7,89	230.9 x 157.8 x 8.6	nc
Poids (en gramme)	410	395	400	308	465	425	360	340	386	183	345	340	453	332
OS	Android 3.0	Android	Android	iOS 6	Android 3.2	Blackberry OS (QNX)	Android 4.0 ICS	Android 4.1 (Jelly Bean)	Android 3.2	Android 4.1 Jelly Bean + Touchwiz	Android 4.0 (+TouchWiz UX)	Android 3.2	Android 3.0 (+TouchWiz UX)	Android 4.0
Autonomie annoncée de la batterie en lecture vidéo	lithium 1530 mAh	11h	9h	10h	10h	NC	NC	9h	NC	NC	NC	10h	10h	11h
Mémoire interne	8 Go	16 Go / 32 Go	8 Go	16 Go / 32 Go / 64 Go	8 Go / 16 Go	16 Go / 32 Go / 64 Go	6 Go / 16 Go / 32 Go / 64 Go	8 Go / 16 Go	16 Go	16 Go / 32 Go / 64 Go	8 Go / 16 Go	16 Go / 32 Go / 64 Go	16Go / 32Go / 64Go	16 Go
Lecteur de carte	Micro SD	x	x	x	Micro SD	x	x	x	NC	Micro SD	Micro SD	Micro SD	x	Micro SD
CPU	Nvidia Tegra 2 1GHz	Double coeur 1,2 GHz OMAP 4460	Double coeur 1,2 GHz OMAP 4430	A5 Bi-coeur	ARM dual-core CORTEX A9 1 GHz	Double coeur 1GHz	TI OMAP 4470 Dual Core 1ghz	Tegra 3 quad core 1,3 GHz	Double coeur 1,2 Ghz	1.6 GHz quad-core	Double Coeur TI 4430 1 Ghz	Double Coeur 1,4 Ghz	Nvidia Tegra 2 1 GHz	Tegra 3 quad-core 1.3GHz
RAM	1Go	1 Go	512.Mo	nc	512.Mo	1 Go	1 Go	1 Go	1 Go	2 Go	1 Go	1 Go	1 Go	1 Go
GPS	✓	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	NC	✓	✓	✓	✓	✓
> AFFICHAGE														
Résolution (en pixel)	1024 x 600	1280 x 800	1024 x 600	1 024 x 768	1024 x 768	1024 x 600	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800	1024 x 600	1280 x 800	1280 x 800	1280 x 800
Taille (en pouces)	7	7	7	7,9	8	7	7	7	8,2	5,5	7	7,7	8,9	7,7
Type d'écran	Capacitif - LCD TFT WSVGA	IPS	IPS	IPS	Capacitif	Capacitif TFT LCD WSVGA	LED	LCD Capacitif	Capacitif IPS	Super AMOLED	WSVGA	WXGA Super Amoled Plus	Capacitif, TFT WXGA	Amoled
> MULTIMEDIA														
APN (à l'arrière)	✓ 5 Mp	x	x	✓ 5 Mp	x	✓ 5 Mp	x	x	✓ 5 Mp	✓ 8 Mp	✓ 3,2 Mp	✓ 3 Mp	✓	✓ 5 Mp
Webcam (frontale)	✓ 2 Mp	✓	x	✓ 1,2 Mp	✓	✓ 2 Mp	✓ 1,3 Mp	✓ 1,2 Mp	✓ 1,3 Mp	✓ 2 Mp	✓ 0,3 Mp	✓ 2 Mp	✓ 2 Mp	✓ 2 Mp
Enregistrement vidéo	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓ 720p	✓ 1080p	✓ 720p	✓ 720p	✓ 1080p	✓ 1080p
> CONNECTIQUES														
Réseau 3G	Pour le modèle 3G A101	x	x	Pour le modèle 3G/LTE	x	✓	x	x	NC	✓ 3G/4G	Pour le modèle 3G	✓	Pour le modèle 3G	x
Bluetooth	✓ 2.1	✓	x	✓	✓ 2.1	✓ 2.1	x	✓	✓	✓	✓	✓ 3.0	✓	✓
Wi-Fi 802.11 b/g/n	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
USB	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	NC	✓	x	x	x	✓ (micro usb)
HDMI	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	NC	x	x	x	x	x
> DIVERS														
Application	Google Play Store	App-Shop Amazon	App-Shop Amazon	App Store	Google Play Store	Blackberry Zone	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store	Google Play Store
Autres informations	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Stylet intégré	-	Samsung Hub installé	-	-
Date de commercialisation en France	Septembre 2011	Octobre 2012	Octobre 2012	Novembre 2012	Septembre 2011	Juin 2011	Novembre 2012	Aout 2012 (non officiel)	Novembre 2011	Octobre 2012	Avril 2012	Janvier 2012	Septembre 2011	Aout 2012
Meilleur prix constaté au 14/08/2012 sur Internet pour le modèle le moins cher - fdi	199 €	199 € (16 Go)	159 €	339 € (16 Go Wifi)	193 €	230 €	199 € (16 Go)	199\$ aux USA	370 €	505 €	229 € (8 Go)	430 €	260 €	Prix de lancement 449 €



TABLETTE TACTILE.NET

Retrouvez ce comparatif mis à jour sur <http://www.tablette-tactile.net/comparatif/> (maj le 28/11/2012)



<http://eps.ac-amiens.fr/sites/eps.ac-amiens.fr/local/cache-vignettes/L310xH464/mzl-hxqykcvs-320x480-75-61d6d.jpg>



<http://www.creatice.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L500xH283/tablettes-aa704.png>



<http://www.pepsteam.com/pepstice/wp-content/themes/theme2/themify/img.php?src=http://www.pepsteam.com/pepstice/wp-content/uploads/Capture.png&w=300&h=250>



http://webetab.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/spip/IMG/jpg/tablette_tactile_lutte.jpg



<http://web.crdp.ac-versailles.fr/proftv/2/0/0/01200b.jpg>



http://www.generation5.fr/produits/1418/images/pyramide_5g.jpg



<http://www.creatice.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L500xH278/pp-f8830.png>



<http://i.ytimg.com/vi/ES34fcYFyJ0/0.jpg>



<http://1.bp.blogspot.com/-DTZ5Jj2eAw0/TtfKwaFSGfl/AAAAAAAAAgs/dpjASO0BFF8/s1600/photo.JPG>



<http://webetab.ac-bordeaux.fr/college-daniel-argote/typo3temp/pics/d15a653e75.jpg>