

# **ANDROID APPLIS pour la classe**

Liste non exhaustive d'applications pour tablettes android



**Avast ! Anti-virus** (Gratuit, Fr)

Des dizaines d'applications existent déjà et Avast (aussi disponible sur PC) semble être l'une des meilleures tout en restant gratuite. Elle permet aussi de contrôler l'accès des applications aux données personnelles ainsi que la consommation réseau de chaque application.



**Chrome** (Gratuit, Fr) et **Firefox** (Gratuit, Fr)

Le premier incontournable est évidemment le navigateur Internet. Chaque tablette en possède un qui est parfois spécialement adapté pour le fournisseur.

La version Chrome pour Android est particulièrement intéressante par le fait qu'elle peut partager la liste des signets (bookmarks) avec Chrome pour PC / Mac ayant le même compte Google. On peut aussi y retrouver les onglets ouverts sur les autres machines. Chrome Android ne reconnaît pas le Flash.

Firefox aussi est également disponible, dispose d'une interface spécialement conçue pour les tablettes et exécute convenablement les contenus en Flash.



**Adobe Reader** lecture de documents pdf



**Twitter** Outil de micro-messagerie permettant d'échanger des messages de 140 caractères, des images ou de courtes vidéos entre utilisateurs.



**Dropbox** (Gratuit, Fr)

"Super disque dur" dont le contenu est stocké dans le cloud, accessible aussi bien de l'ordinateur que des tablettes ou smartphones, Dropbox permet un échange facile de données entre ces différents ordinateurs. 2 Gb de stockage gratuit. Notez toutefois que les contenus ne sont "réellement" chargés sur tablette que sur demande explicite d'accès, contrairement aux ordinateurs qui chargent d'office une copie de chaque fichier, et cela pour ne pas encombrer la mémoire de la tablette avec des fichiers qui ne sont pas utilisés.



**Google Drive** (Gratuit, Fr)

Comprend à la fois une zone de stockage dans le cloud comme Dropbox mais surtout la suite Google Documents qui permet d'éditer en ligne des textes, tableaux, présentations,... Cette suite, qui est aussi exploitable sur ordinateur, permet même à plusieurs personnes de travailler ensemble et simultanément sur un même document.



**Quickoffice** (Gratuit, Fr) Suite bureautique de lecture et d'édition de documents hébergés sur Google Drive.



**Kingsoft Office : suite bureautique** (Gratuit, Fr) supportant 23 types de documents, donc les fichiers .doc, .docx, .xls, .xlsx, .ppt, .pdf...



**Evernote** (Gratuit/payant, Fr) Cette application permet **de saisir du texte, y insérer des photos**. La synchronisation avec l'ensemble des tablettes est possible.



**Skitch** (Gratuit, Fr) permet **d'annoter des images et des documents** à l'aide de flèches, symboles, formes, textes et bien plus encore. Il est également possible d'utiliser Skitch pour annoter un PDF, faire une copie d'écran, commenter une photo ou dessiner. Cette application peut être particulièrement intéressante pour étudier un paysage, une oeuvre, annoter un schéma...



**EtiGliss** - Application pour **création d'exercices divers à base d'étiquettes** (associer un mot avec l'image correspondante, classement dans une grille...). L'outil peut aussi prononcer les textes des étiquettes.



**Book Creator** (2,50 €, version démo gratuite, En)

Application permettant de **créer un "livre numérique"** avec des enfants en intégrant des photos, des textes et des dessins au trait, voire des sons ou des vidéos.

Le livre créé au format ePub peut être directement partagé vers Google Drive, Dropbox,... par e-mail ou même être publié sur Google Play Books.



**Scrap !** Cette application permet de créer très simplement un **petit livre numérique** avec les élèves. Il est possible d'importer des photos, saisir du texte...



**Editeur simple de vidéo, AndroVid** permet de supprimer des séquences dans une vidéo ou de supprimer aux extrémités, d'ajouter un fondu au noir au début et à la fin, d'extraire une photo en jpg ou le son en mp3. Par contre, ne permet pas d'assembler plusieurs séquences en une seule.



**Explain everything** (2,65 euros) Explain Everything est un outil facile à utiliser qui vous permet d'**annoter, animer et narrer des explications et présentations**. Vous pourrez créer des leçons interactives dynamiques, des activités et des tutoriaux en utilisant le design flexible et intégré d'Explain Everything.



**Socrative** : permet à l'enseignant de **créer des QCM et quizz éducatifs**, dont les questions s'affichent sur les écrans des tablettes des élèves synchronisées à l'application. Leurs réponses sont directement transmises sur l'application de l'enseignant pour un traitement individuel.



**Kahoot** : Création simple de QCM / Quiz (ordinateur/ tablettes). Très adapté au primaire. Belle interface.



**Google Earth** Adaptation du site pour tablettes Android. Représentation du monde et des villes en 3D.



**Wikipedia** (Gratuit, Fr)

Source parfois contestée mais d'une richesse inépuisable pour nos classes, Wikipedia est très facile à utiliser via cette application mobile qui permet ainsi de canaliser les recherches dans l'encyclopédie en ligne en évitant de se perdre dans l'ensemble du Web.

Il s'agit ici de l'application "officielle" proposée par Wikimedia Foundation. Il en existe d'autres qui accèdent au même contenu en le présentant parfois de façon un peu différente.



**Mindomo** -création de **Cartes mentales**.



**SchematicMind Free mind map** Outil de mind mapping pour créer des **cartes heuristiques**.



**Animoto** : outil de montage vidéo automatisé à partir de photos, vidéos, musique, texte



**Guidigo** : visites guidées interactives

## MATHS



**Math Pratique** L'application "Math pratique" est un jeu amusant pour pratiquer l'addition, soustraction, multiplication ou division.



**AB Math** : jeux de maths, tables, ...



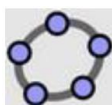
**Défis Calculs** - Application paramétrable pour travailler le calcul. L'interface est en français. Il est possible de consulter les exercices réalisés par les élèves pour analyser les erreurs.



**Kid Math** Application de jeux mathématiques. Il existe une grande variété d'applications de ce type.



**Calcul@tice** tablette Adaptation du célèbre site d'entraînement au calcul mental pour tablette.



**GeoGebra** est un logiciel de mathématiques dynamiques, pour tous les niveaux, qui intègre en un seul outil : géométrie, algèbre, feuilles de calcul, représentations graphiques...



**Geometry Pad** est une application pour l'apprentissage de la géométrie et la compréhension des concepts clés de la géométrie par la pratique.



**Jusqu'à 100** (Marbotic / payant) belle application sur les nombres... jusqu'à 100.



Les applications **Montessori** (payantes) sont intéressantes.



**Takamath** (payant), application de calcul sympathique.



**ToKe'MaThS** Cette appli créée par un professeur couvre les bases de l'école primaire / élémentaire au collège en mathématiques. (CP, CE1, CE2, CM1, CM2, 6ème) (Calcul mental, Tables, Décimaux, Opérations à trous, Comparaisons, problèmes, vocabulaire, etc.)



**My script calculator** : faire des calculs à main levée, avec votre écriture.



**Scratch Junior**, une application de référence pour apprendre à coder, à programmer.



**Light bot (gratuit/payant)**, une excellente application pour apprendre le codage

## FRANÇAIS



**Apprendre les lettres au CP** est une petite application qui permet simplement de faire reconnaître les caractères d'imprimerie et cursif. Une fonction de reconnaissance vocale est gérée, il suffit de dire

"LETTRE" et la lettre souhaitée. Cette fonction fonctionne à 98%, si vous rencontrez des problèmes de reconnaissance, vous pouvez faire apprendre à l'application votre propre vocabulaire. 3 modes d'apprentissage pour les 2 types d'écriture.

- Majuscule uniquement
- Minuscule uniquement
- Majuscule et minuscule



**Mes premiers mots** Conçu pour les enfants de 2 à 7 ans, ce jeu leur permettra d'**apprendre à lire et à écrire** plus de 50 mots autour de 3 thèmes : les animaux, les couleurs et les fruits. Les 3 niveaux de difficulté permettront aux enfants de progresser. Le but du jeu est de placer les lettres pour former les mots illustrés. Les lettres sont épelées quand l'enfant les touche et une fois le mot reconstitué, le mot est prononcé (tout cela en français). Si les lettres sont placées dans le bon ordre, une animation est jouée pour récompenser l'enfant.



Les applications **Montessori** (payantes) sont intéressantes.



**Écrire l'alphabet** Cette application permet l'apprentissage du tracé des lettres au doigt avec signalement des erreurs, par la compagnie AR Entertainment.



**ABCs Tracing Cursive Letters** Application d'entraînement à l'**écriture** et au sens du tracé.



**ABC Des Animaux** Apprendre à écrire les **lettres de l'alphabet** en s'amusant !



**ToKe' Mots** Cette appli créée par un professeur couvre les bases de l'école primaire / élémentaire au collège. (CP, CE1, CE2, CM1, CM2, 6ème) (orthographe, mots usuels, conjugaison, grammaire, pluriels, accords, homophones, etc.)



**Takaverbe**, une application pour apprendre à conjuguer.



**Projet Voltaire** (Gratuit 3 niveaux et 6,99€€ pour les 9 suivants, Fr)

Méthode originale pour exercer l'**orthographe et la grammaire** : l'application affiche des phrases et demande de pointer la faute éventuelle puis explique la difficulté.

## ARTS



**Draw** - Application de **dessin** qui permet de dessiner du bout des doigts. Utilisable dans diverses activités, c'est une application idéale pour réaliser un petit schéma.



**PicsArts** est une application en français, permettant de **travailler les photos** prises lors de diverses activités. Application très puissante, elle permet, entre autre, de nombreuses retouches, des collages, légendes...



**Art Puzzle** - Application de génération de puzzles à partir de tableaux d'artistes peintres célèbres. Vous trouverez entre autres Van Gogh, Léonard de Vinci, Monet, Gauguin ...



**Van Gogh Gallery** Cette application propose une galerie de plus de 800 oeuvres du peintre Vincent Van Gogh avec informations contextuelles - date et lieu de réalisation, lieu de conservation et d'exposition actuel.



**Guerre 14-18** - Un vieux carnet de campagne découvert dans un grenier. Au fil des pages jaunies, la vie des tranchées. Au jour le jour. Racontée par un brancardier britannique, Andrew Naylor. Un témoignage bouleversant. Guillaume, jeune cinéaste, part sur les traces de son arrière-grand-père, dans l'enfer de la Grande Guerre.



L'application **Mudam Go** ! propose de découvrir des oeuvres de la collection du musée d'art moderne Mudam Luxembourg par le jeu.



**Gifme** permet de créer des gifs animés (petit montage vidéo animé) à partir d'une série de photos.



**Flipaclip**, une application très simple pour créer des petits films d'animation

## Divers



**Gcompris** (5,99 € et version light gratuite) : activités variées aux enfants de 2 à 8 ans.



**L'école à la maison** - Ensemble de 60 **jeux éducatifs** (25 gratuits et 35 dans la version payante) pour les enfants de 3 à 8 ans permettant de découvrir ou de maîtriser les lettres, les chiffres, les mots, les calculs, les dates ainsi que quelques exercices de géographie, d'histoire,...



**Babbel** Application proposant l'apprentissage de vocabulaire sur des thèmes variés.



**English 4 kids**. Application autour du vocabulaire anglais de base (food, numbers, ...)



**Le tangram** est un puzzle composé de sept formes. L'objectif est de réaliser une forme spécifique (basée sur les grandes lignes) en utilisant les sept pièces, qui ne peuvent pas se chevaucher.



**Poisson Rouge** Le site d'activité Poisson rouge propose des applications à télécharger pour tablettes.



**Enseignons.be** : application du portail éponyme, proposant des ressources pédagogiques pour les enseignants de tous niveaux.



**Speed Anatomy** : Jeu de reconnaissance et de localisation des différents **organes du corps humain**.



**Edmodo** : réseau de travail collaboratif entre enseignants et élèves, avec des fonctions de partage de fichiers et de ressources pédagogiques, de discussions sécurisées et de suivi de progression des élèves.



**ClassDojo** : outil permettant de gérer des données sur le **comportement des élèves** de la classe et de les partager avec les parents.



**Plickers** : Application « boîtier de vote ». Une question... 4 choix... vote des élèves...



**Aurasma**, une application bluffante de création de réalité augmentée.



**Little Alchemy**, application « Science » pour apprendre à manipuler les éléments de la nature.



**Dessine ton jeu**, pour créer son propre jeu vidéo. Dessiner > Photographier > Jouer > Partager !



**Geoching**, une application (avec géolocalisation) pour cacher ou découvrir des caches aux trésors dissimulées partout dans le monde.

### **Productivité / bureautique**

- **VLC for Android Beta** : lecteur de fichiers multimédia supportant un grand nombre de formats.
- **YouTube** : permet de consulter les vidéos hébergées sur la plate-forme éponyme.
- **AirDroid** : permet d'interagir avec la tablette depuis un PC sans câble ou connexion physique (déplacement de fichiers, prise de photos, localisation, verrouillage...)
- **QR Droid™** : lecteur et générateur de QR Codes.
- **SuperBeam | WiFi Direct Share** : permet d'échanger des fichiers entre tablettes sans câble ou connexion physique, en passant par le réseau wifi.
- **Teamviewer ou Mobizen** diffuser l'écran de sa tablette sur un ordinateur.