

Plickers



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



* Nécessite la création d'un compte pour l'enseignant

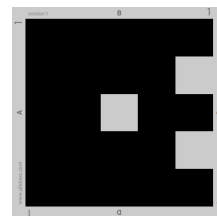
Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

- Questionner les enfants et obtenir immédiatement l'ensemble des réponses.
- Récolter les représentations initiales des enfants ou vérifier leur compréhension en fin de séance.

Description

L'application permet de questionner rapidement tous les enfants et de récolter instantanément leurs réponses.

- ◆ L'enseignant présente une question à choix multiples (maximum 4 réponses).
- ◆ Les enfants disposent d'une feuille qu'ils doivent orienter selon leur réponse ; s'ils optent pour la deuxième réponse, ils orientent leur carte de manière à placer le « B » vers le haut.

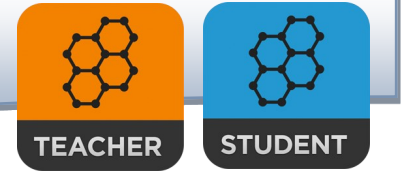


- ◆ L'enseignant balaie la classe avec la caméra de la tablette et les réponses des enfants apparaissent, de manière collective et individuelle.



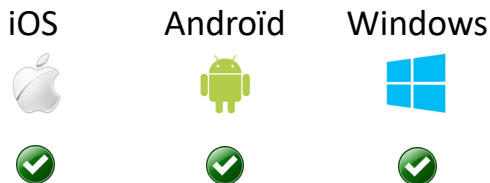
- 👉 Seul l'enseignant a besoin d'une tablette.
- 👉 Les enfants utilisent la même carte tout au long de l'année.
- 👉 Les enfants doivent choisir parmi les 4 réponses proposées.

Socrative



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...



* Nécessite la création d'un compte pour l'enseignant

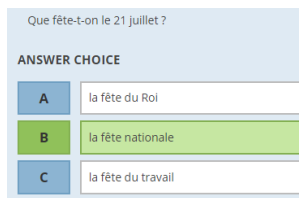
Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

- Questionner les enfants et obtenir l'ensemble des réponses.
- Récolter les représentations initiales des enfants ou vérifier leur compréhension en fin de séance.

Description

L'application permet de questionner les enfants, de visualiser leur état d'avancement et leurs réponses pendant qu'ils répondent.

- ◆ L'enseignant propose un questionnaire (préparé à l'avance ou improvisé) dont le type de questions peut varier : choix multiples, vrai ou faux, rédaction d'une réponse courte.



- ◆ Muni d'une tablette, les enfants répondent aux questions (à leur rythme ou en respectant le délai défini par l'enseignant).
- ◆ L'enseignant suit en temps réel la progression des enfants : le nombre de questions auxquelles ils ont déjà répondu ainsi que leurs réponses.

Mahel	100%	A	A	F	E	Faux
Manon	100%	A	A	A	E	Faux
Maria	100%	A	A	C	B	Faux
Matheo	67%	A	A	B	E	Vrai
Norah	100%	A	A	A	B	Faux
Rossit Mélissa	0%	B	D	A	E	Vrai
Selma	33%	C	D	A	C	Faux
Simon	100%	A	A	F	E	Faux
Thomas	100%	A	A	A	E	Faux
Tom	67%	A	A	A	E	Vrai
Victorien Iedru	100%	A	A	F	E	Faux
Yohan	67%	A	A	A	B	Vrai
Total de la classe		78%	65%			73%

- 👉 Les enfants répondent à leur rythme.
- 👉 L'enseignant a la possibilité de construire un *vrai* questionnaire (plusieurs questions, types de questions ≠).
- 👉 *Socrative* est disponible sur tablette et sur ordinateur. Si l'école dispose d'une *cyberclasse*, les enfants y ont donc accès.
- 👉 Chaque enfant a besoin d'une tablette ou d'un ordinateur.

Mindomo



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

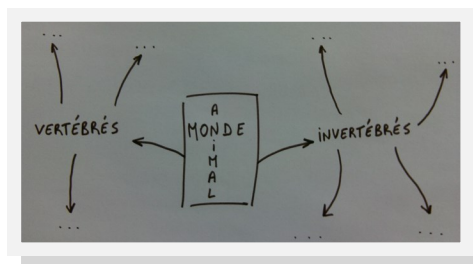
→ Identifier et organiser les concepts essentiels pour favoriser la mémorisation et profiter d'une vue d'ensemble.

→ Proposer des mises en projet ou des synthèses plus visuelles et/ou personnelles.

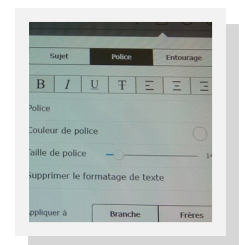
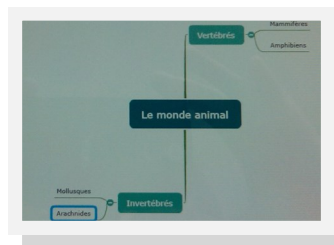
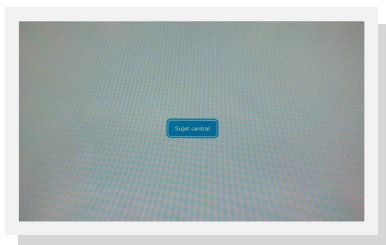
Description

L'application permet de structurer les différentes étapes d'un projet ou les notions essentielles d'un apprentissage. Elle procure davantage de sens aux enfants dits « visuels ».

- ♦ Avant d'utiliser *Mindomo*, les enfants dégagent les différentes idées à exprimer et les organisent sur feuille.



- ♦ Les enfants ouvrent ensuite l'application et commencent en indiquant le nom du *sujet central*. Il s'agit de la seule bulle qu'on ne peut effacer.
- ♦ L'application est simple d'utilisation car les principaux outils sont facilement accessibles et la mise en forme des caractères est similaire à celle du traitement de texte.



- 👉 Les fonctionnalités propres à *Mindomo* sont relativement intuitives pour tous.
- 👉 Les fonctionnalités de mise en forme sont semblables à celles du traitement de texte.
- 👉 L'insertion de symboles (formes, drapeaux, smileys, etc.) et d'images (à partir de la tablette, d'Internet, etc.) est très simple.
- 👉 L'interface ne comporte aucune limite ; les enfants peuvent donc étendre leur carte conceptuelle mais lors de l'impression, leur travail pourrait comporter plusieurs pages.

Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



* Application payante (10€)

Objectif(s)

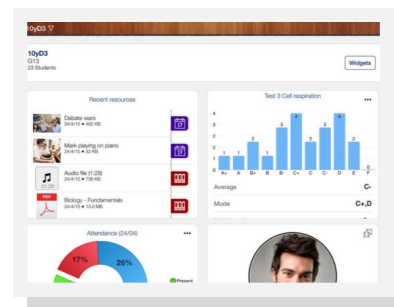
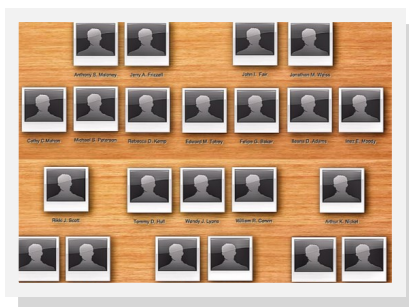
→ Rassembler un grand nombre d'outils : journal de classe, carnet de notes, liste des présences, plan de la classe, etc.

→ Contenir les fiches de préparation, les notes prises lors des réunions, etc.

Description

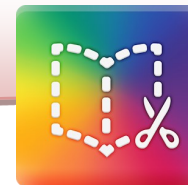
L'application comporte de nombreux outils :

- ◆ Un journal de classe, un calendrier avec vue quotidienne, hebdomadaire, mensuelle ou transversale par discipline.
- ◆ Le carnet de notes dont les fonctions sont semblables à celles d'un tableau *Excel*.
- ◆ La liste des présences avec leurs icônes adaptées (présent, absent, arrivé en retard, malade, etc.). Via l'appareil photo de la tablette, l'enseignant peut enregistrer le certificat médical ou mot d'absence dans la fiche de l'élève.
- ◆ Les fiches des élèves qui reprennent leurs informations générales, leur taux de présence, leurs résultats, les remarques, etc.
- ◆ Etc.

- ☞ L'enseignant se déplace avec sa tablette plutôt qu'avec ses fardes, carnets, registres, etc.
- ☞ Une fonction de sauvegarde permet de conserver le contenu en cas de problème.
- ☞ Il est également possible d'exporter le contenu (ex : exporter les bulletins sur l'ordinateur afin de les retoucher avant impression).
- ☞ L'application est uniquement compatible sous iOS.

Book creator



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Androïd



Windows



* Application payante (5€)

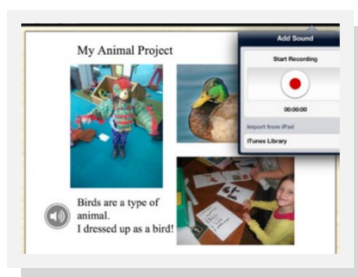
Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

- Créer des livres en exploitant les quatre compétences de la langue française.
- Concrétiser un atelier ou projet d'écriture par la mise en valeur informatique des productions d'enfants.

Description

L'application permet de créer un livre et met en œuvre de nombreuses compétences. En voici quelques exemples.

- ◆ Après le travail de fond sur l'écrit, les enfants se concentrent sur la forme : ils rédigent leur texte et en choisissent la mise en forme (taille, couleur, etc.).
- ◆ Au cycle 2, l'enregistrement de sons est un atout. Il permet aux enfants, à qui l'écriture fait défaut, d'enregistrer leur histoire (histoire sonore). Autre alternative : les plus grands rédigent leur texte et l'enregistrent pour proposer les livres aux petits. L'objectif principal du livre, qui est de diffuser un message, est alors pleinement atteint.
- ◆ Les enfants intègrent ensuite des illustrations ou des dessins qu'ils ont eux-mêmes réalisés durant le cours d'éducation artistique.
- ◆ Par ailleurs, l'association entre textes et illustrations nécessite un certain agencement des différents éléments, tant pour la page de garde que pour les pages suivantes.



- ☞ L'application permet de concrétiser un projet, de mettre en valeur les productions des enfants.
- ☞ La réalisation d'un tel livre met en œuvre de multiples compétences.
- ☞ *Book Creator* développe la créativité des enfants.
- ☞ Si le livre comporte des éléments sonores ou vidéos, l'impression est difficilement envisageable.

Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

- Créer une bande dessinée, un roman-photo ou une affiche.
- Concrétiser un atelier ou projet d'écriture par la mise en valeur informatique des productions d'enfants.

Description

L'application propose des mises en page pré-enregistrées. Après avoir choisi l'une d'entre elles, les enfants insèrent le texte et les illustrations. Les possibilités sont nombreuses :

- ◆ Réduire ou agrandir les éléments ;
- ◆ Changer l'agencement de la page ;
- ◆ Utiliser des photos enregistrées ou prises sur le moment ;
- ◆ Etc.



- 👉 Les fonctionnalités sont relativement intuitives pour tous.
- 👉 Le résultat est très attrayant. Sur le plan esthétique, le rendu est meilleur qu'avec *Book Creator*.
- 👉 / 👈 Les enfants se concentrent sur le fond, la forme étant prise en charge par l'application.
- 👈 L'application comporte moins de fonctionnalités que *Book Creator* (sons, vidéos, etc.).

QR Code generator



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



* Nécessite un QR Code Scanner pour la lecture

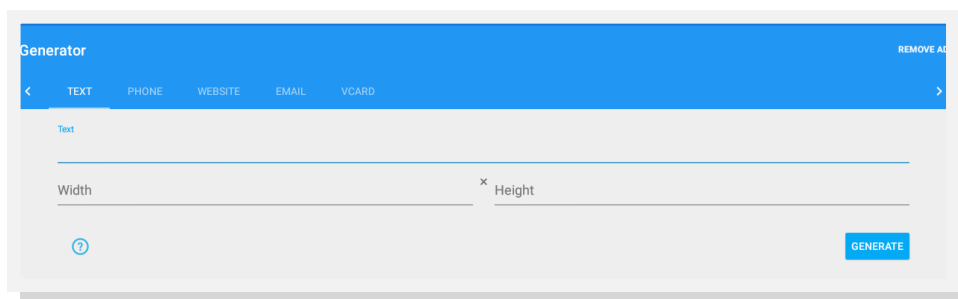
Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

→ Proposer des ressources, des relances ou des correctifs de manière numérique.

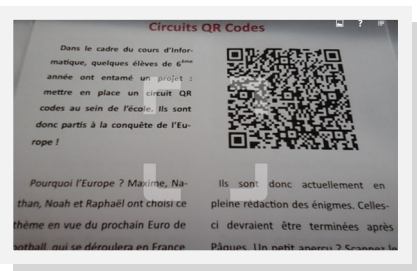
→ Concrétiser un atelier ou projet par la mise en œuvre d'un jeu de piste destiné aux autres classes de l'école.

Description

- Il existe de multiples applications pour **générer** des QR codes. Elles permettent d'en créer en « cachant » un texte ou un site *Internet*. Après avoir ouvert l'application, il faut choisir la rubrique (« Texte » ou « URL »), rédiger le texte ou l'adresse *Internet*, indiquer la largeur et la hauteur (idéalement : 250), et générer le QR code.



- Il existe également de nombreuses applications pour **lire** des QR codes. Celles-ci permettent tout simplement de les lire, de les décoder pour avoir accès aux informations. Après avoir ouvert l'application, il suffit de diriger la tablette pour superposer le QR code et le repère visuel. L'information apparaît instantanément.



- Un QR code peut « cacher » un texte qui comporte 4296 ou 7089 caractères selon le format.
- L'utilisation des QR codes (ex : correctifs) permet d'économiser une certaine quantité de papier.
- L'application ne permet pas de renvoyer à une image ou une illustration.

Stop motion



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

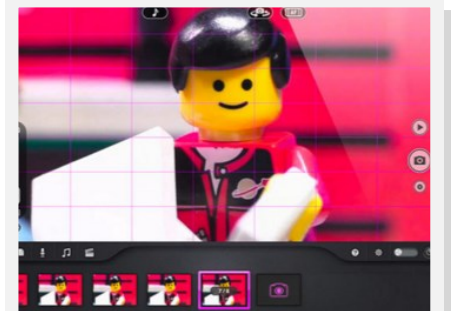
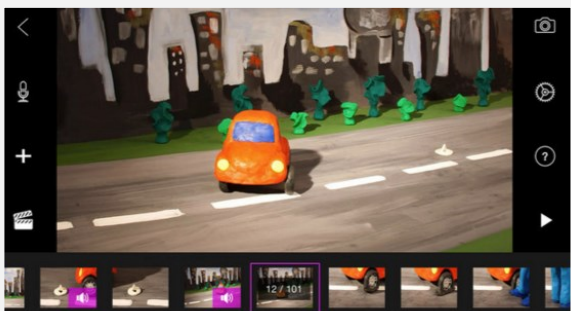
→ Réaliser un film pour illustrer des apprentissages abordés en classe.

→ Concrétiser un atelier d'écriture (ex : texte narratif) par la création d'un film (ex : représenter les scènes avec de petits personnages).

Description

L'application permet de créer un film à partir d'une série de photographies (technique similaire à celle utilisée pour les dessins animés).

- ◆ Les enfants photographient différentes scènes illustrant leur histoire. Ils choisissent ensuite la vitesse à laquelle les images vont défiler.
- ◆ Ils peuvent également intégrer des sons ou des commentaires sonores.
- ◆ Afin d'assurer une certaine cohérence entre les différentes prises de vue, il est possible de superposer des images ou d'afficher un cadre, permettant ainsi d'obtenir des repères.
- ◆ Une autre fonctionnalité permet également de « capturer » plusieurs scènes, avec un délai à déterminer entre chaque prise.
- ◆ De nombreux décors et effets sont également disponibles.



- 👉 Les fonctionnalités sont assez basiques et facilitent la prise en main par les enfants.
- 👉 L'application développe la créativité des enfants dans la manière de présenter les scènes (décors, etc.).
- 👉 L'application est gratuite mais les décors ou effets sont payants.

Geoboard



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

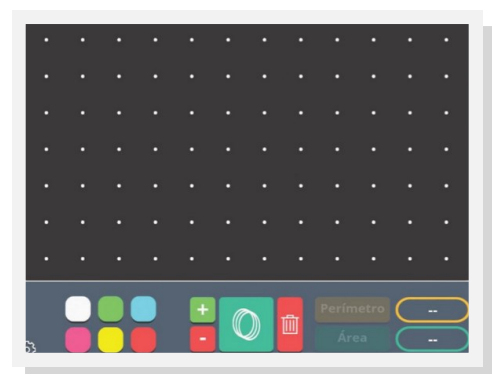
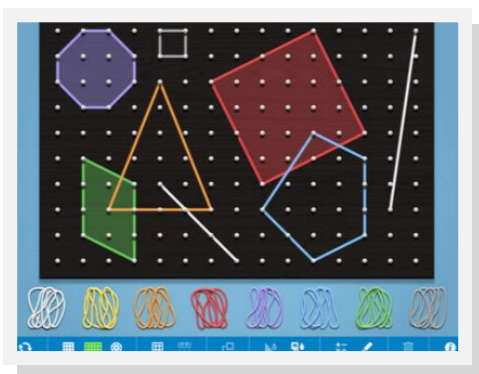
→ Utiliser le *géoplan* de manière numérique pour construire des formes géométriques.

→ Comparer des formes géométriques, leurs périmètres et aires, les annoter.

Description

L'utilisation est assez simple et les fonctionnalités plus ou moins nombreuses, selon la version.

- ◆ L'utilisation des couleurs permet de bien distinguer les formes (notamment lorsqu'elles sont superposées), de mettre en évidence les notions de périmètre et d'aire.
- ◆ Il est également possible d'écrire dans les formes ou à proximité, avec le clavier ou à main levée.
- ◆ Plusieurs planches sont disponibles, afin de varier le nombre de crochets et leur agencement.



- 👉 Les élastiques sont extensibles à souhait.
- 👉 Les enfants ne « jouent » pas avec les élastiques... Pas d'élastiques dans l'air !
- 👉 L'application permet de colorer les formes (pour mieux les visualiser lorsqu'elles sont superposées par exemple).
- 👉 L'application calcule immédiatement le périmètre et l'aire des formes géométriques.
- 👉 Certaines applications ne disposent pas de planches 10 × 10.
- 👉 Certaines applications se limitent aux polygones.



Systèmes d'exploitation

L'application est compatible sur...

iOS



Android



Windows



* Nécessite la création d'un compte pour l'enseignant

Objectif(s) et piste(s) pédagogique(s)

→ Réaliser des exercices variés sur base d'étiquettes.

→ Proposer des exercices relatifs au classement, au rangement, à l'association, etc. dans bon nombre de disciplines.

Description

EtiGliss est une application conçue pour répondre aux besoins des enseignants du fondamental et dont le travail se base sur une gestion des étiquettes.

- ◆ L'outil peut prononcer les textes des étiquettes, un atout non-négligeable concernant l'apprentissage de la lecture en français ou l'apprentissage de langues étrangères.
- ◆ *EtiGliss* permet de créer de nombreux types d'exercices différents :
 - Associer un mot avec l'image correspondante ;
 - Classer des mots, des parties de phrases ou des images dans une grille ;
 - Classer dans un tableau à double entrée ;
 - Classer sur une ligne du temps horizontale ou verticale ;
 - Positionner des mots ou des images sur un fond (ex : sur une carte muette) ;
 - Mettre dans l'ordre des mots ou parties de phrases ;
 - Compléter un texte lacunaire par des mots ou des parties de mots ;
 - Répondre à des questionnaires formés de questions ou de calculs ;
 - Créer des jeux ou des activités diverses (ex : compter avec des pièces de monnaie).
- ◆ L'enseignant construit les exercices via le site *Internet* lié à l'application : <http://www.eti-education.net/>

👉 L'interface simplifiée permet aux enfants d'accéder aisément aux séries d'exercices.

👉 L'application permet également d'écouter les textes associés aux étiquettes.

👉 Beaucoup d'exercices offrent une correction immédiate ; les enfants ont donc un retour en temps réel.

👉 L'application ne dispose pas d'un système de gestion d'images. Il faut donc passer par une autre voie (ex : *Picasa*, *Google +*, etc.) pour insérer des images.