

ERASMUS+ Strategic Partnerships
Project 2016/2018
ExpertICTize
2016-1-HU01-KA219-023046



Erasmus+
KA2 (Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices)

Strategic Partnerships for Schools Only
Exchanges of Practices

Projet ExpertICTize: Devenez des experts des applications et outils numériques



Petit guide d'utilisation des applications numériques au service de l'apprentissage

Vous trouverez dans ces pages une liste non exhaustive d'applications à utiliser selon les matières, ainsi que des fiches activités réalisées par des enseignants.

Sommaire:

5 applications pour l'apprentissage de l'Histoire-Géographie.....	p 4
5 applications pour l'apprentissage des langues vivantes.....	p 6
5 applications pour l'apprentissage des mathématiques et des sciences.....	p 8
5 applications « outils » toutes matières confondues.....	p 10
Fiches activités.....	p 12
Liens internet : tutoriels et accompagnement pour l'utilisation des applications.....	p 18



5 applications pour l'apprentissage de l'Histoire-Géographie



Macternelle.fr

Cette application permet de naviguer dans les données géographiques Édugéo, regroupées par thématique, effectuer des mesures de distance et de surface, les croiser à l'aide de la transparence, zoomer ou dézoomer...

de réaliser des croquis géographiques ou créer des points d'intérêt avec l'aide d'outils de dessin, associés à des légendes.

D'importer ou exporter des données, gérer le transfert de données entre tablette, ou tablette vers PC

De géolocaliser sa position, ou rechercher des lieux.



Informatique-enseignant.com

Images actives est un logiciel qui permet de transformer une simple image issue d'un ordinateur en image interactive. Il est possible de déterminer des zones de l'image pour les rendre cliquables afin de déclencher une action : afficher un commentaire, écouter un enregistrement audio ou proposer une consigne. En concevant la découverte de l'image en plusieurs étapes successives, il est même envisageable de concevoir des scénarios d'apprentissage que les élèves pourront expérimenter seul ou en groupes.



Meograph.wordpress.com

Meograph est un outil de « storytelling » qui met à la portée d'un enseignant ou d'un élève la création d'un clip qui associe du son, une frise chronologique, une carte, et des illustrations qui peuvent être des photos ou des vidéos. C'est pour cela que Méograph se présente comme créateur d'histoires en quatre dimensions.

The logo for TimeToast features the word "timetoast" in a stylized, rounded font. "time" is in orange and "toast" is in blue, with a white outline and a slight shadow effect.

Timetoast.com

TimeToast est un outil TICE qui permet de créer facilement des frises chronologiques au format Flash. TimeToast crée une échelle de temps sur laquelle vous allez pouvoir placer des évènements qui apparaîtront via des bulles avec des textes et des photos. Un système de zoom permet de contracter ou de dilater le temps. La période de temps est configurable à vos besoins et peut aller de quelques jours à plusieurs siècles.

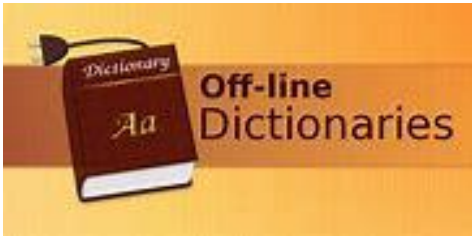


 quipo quiz

Quipoquiz.com

Quipo Quiz est une plateforme qui propose une série de quiz différentes thématiques dont l'histoire et la géographie. Les questionnaires proposés sont sous forme de vrai/faux mais aussi d'association d'images et de définitions. Une façon ludique de réviser ou d'apprendre.

5 applications pour l'apprentissage des langues vivantes



Pixatrapeur.fr

L'application **Off-line Dictionaries** permet de télécharger plusieurs dictionnaires (français, langues vivantes) qui sont ensuite consultables « hors ligne », sans connexion Internet. Très intéressant pour avoir un dictionnaire rapidement sous la main et encourager les élèves à l'utiliser.



Android-dz.com

Memrise est une application d'apprentissage des langues disponible sur smartphone qui s'appuie sur le principe de répétition. Elle propose des moyens mnémotechniques, mais aussi des tests Divers: choix multiples, écoute, mémoire rapide, saisie...



Twitter.com

Learning Apps est un site qui permet aux élèves de réaliser des activités en ligne. Dans une activité peuvent être insérés des images, des documents, des textes, des vidéos, de l'audio. Plus d'une trentaine d'activités sont disponibles (QCM, mots-croisés, memory, textes à trous, classement sur un axe, une image, carte, ...). L'enseignant peut se baser sur des exercices déjà existants ou créer ses propres activités de façon très intuitive et rapide. L'application propose des exercices dans diverses matières et cinq langues sont disponibles.



L'application Android **How to say** permet de vérifier la prononciation d'un mot sans perdre de temps. Utilisez l'application pour vérifier la prononciation avant d'enregistrer et diffuser votre podcast.



L'application **Voscreen** s'adresse principalement aux professeurs d'anglais. Elle offre une grande variété de courtes vidéos extraites de films, de séries TV, de clips vidéos, de chansons... le tout Classé selon une thématique. Une façon simple pour les professeurs de proposer un document authentique totalement en lien avec la séquence étudiée. Application disponible aussi su PC

Choilieng.com

5 applications pour l'apprentissage des mathématiques et des sciences



Phet.colorado.edu

PhET Interactive Simulations est projet de l'Université du Colorado de ressource éducative. L'application développe et publie plus de 125 simulations interactives gratuites à des fins pédagogiques dans les domaines de la physique, de la chimie, de la biologie, des sciences de la Terre et des mathématiques. Les simulations ont été traduites dans plus de 65 langues différentes.



Static.geogebra.org

GeoGebra est un logiciel de géométrie dynamique en 2D/3D c'est-à-dire qu'il permet de manipuler des objets géométriques (cercle, droite et angle, par exemple) et de voir immédiatement le résultat. Il vient aussi avec un ensemble de fonctions algébriques.



Pierron.fr

LATIS-Pro/PLP est un logiciel généraliste d'acquisition et de traitements de données, bénéficiant de nombreuses fonctionnalités innovantes : Glisser-Déplacer, Afficheurs, Compteurs, Tableur scientifique, Environnement graphique multimédia. Il permet de réaliser efficacement des travaux expérimentaux en Physique, et Physique Appliquée.



3loomtoom.blogspot.com

Anatomy 4D est une application anglaise gratuite qui permet d'étudier le corps humain en réalité augmentée.

Pour l'instant deux cibles sont disponibles :

le corps humain (découverte des différents organes du corps, de leur disposition dans le corps)

le cœur et son fonctionnement

Les deux planches sont fournies avec l'application et doivent être imprimées.

Pour visualiser l'organisme en 4D, il faut ouvrir l'application puis orienter la tablette (en mode photo) sur la cible choisie.



Svt.ac-besancon.fr

SVT_01 est une application fonctionnant sur smartphone et tablettes Android, proposant des schémas anatomiques de SVT à légender. Correction automatique et chronomètre. Mémorisation du meilleur temps réalisé. Cette application facilite la mémorisation par les élèves des différents schémas anatomiques vus au collège.

5 applications « outils » toutes matières confondues

The logo for Kahoot! is written in a large, bold, purple, sans-serif font.

Sydologie.com

Kahoot est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs. Ces derniers, utilisés en classe sur tablette, smartphone ou ordinateur, donnent la possibilité aux élèves de s'auto-évaluer, tout en visualisant en direct leur degré de réussite. Le système est apparenté à celui des boîtiers de vote et permet à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des contenus étudiés.



Software.thaiware.com

Clarisketch est une application qui permet de dessiner ou d'annoter n'importe quelle image piochée sur votre appareil tout en vous enregistrant. Vous pouvez ensuite partager votre animation par mail ou via les réseaux sociaux



Macternelle.fr

Genial.ly est une application en **ligne gratuite** qui permet de **créer des diaporamas ou des posters interactifs**. Cette plateforme interactive bien qu'en anglais, s'avère assez simple à utiliser. Pour débiter, il est nécessaire de créer un compte. Au premier lancement, **Genial.ly** vous propose différentes options de création :

- présentations,
- cartes postales, posters,
- infographies,
- documents.



Wikipedia.fr

Quizlet est une application très utile pour tous les types d'apprentissages. Il peut aider l'apprenant à mémoriser des définitions avec des *flashcards*, à épeler des mots et à jouer à des jeux toujours dans un but d'apprentissage. Il permet également de créer des tests incluant des choix multiples, des vrai ou faux et des questionnaires à trous. Des fiches de révisions ont déjà été créées par d'autres utilisateurs et sont disponibles pour tous, mais chaque utilisateur peut créer ses propres fiches.



Alternativeto.net

AnswerGarden est un générateur de nuage de mots gratuit et collaboratif. Il est disponible sur ordinateur. Le professeur peut poser une question à ses élèves, leur demander de donner des synonymes, de dire ce qu'ils savent d'un sujet, d'un auteur..., de faire un brainstorming, de donner des idées pour préparer un débat. Le générateur va créer un nuage de mots avec les réponses obtenues en temps réel. Le nuage de mots peut être conservé pour trace écrite.

Fiches activités:



Classe(s) ciblée(s)	Tous niveaux
Intérêt(s) de l'application ou du programme	<u>Pour l'enseignant:</u> créer des quiz en adéquation avec le cours /rapidité de préparation/ utiliser des quiz déjà faits <u>Pour l'élève:</u> restituer des connaissances, des compétences de manière immédiate et ludique / rapidité et simplicité d'utilisation Possibilité d'associer des images
Objectifs didactiques	Compréhension écrite et restitution des connaissances, réactivation, bilan.
Niveau de prise en main (entre 1 et 4) 1 très facile / 2 assez facile/ 3 qui nécessite un accompagnement / 4 complexe	1
Nécessité d'une connexion internet	Oui (tablette, smartphone ou ordinateur)
Exemples d'activités	L'utilisation de Kahoot est à privilégier sur un temps court, en reprise ou pour faire un bilan du cours. Diverses activités sont possibles. Le professeur peut générer un quiz, mais cela peut aussi faire l'objet d'une création par les élèves. On peut imaginer deux groupes qui étudient un document différent. Après présentation du document et prises de notes, chaque groupe peut soumettre un quiz pour s'assurer de la bonne compréhension du document. Cela demande de mobiliser des capacités de synthèse et de revoir les formes interrogatives. L'élève se sent réellement impliqué.
Obstacle(s) éventuel(s)	Aide méthodologique/tutoriel si création par les élèves



Clarisketch

Classe(s) ciblée(s)	Tous niveaux
Intérêt(s) de l'application ou du programme	<p><u>Pour l'élève:</u> présenter un document iconographiques à l'oral, avec méthode et en mettant facilement en avant des éléments importants ou choisis grâce aux outils proposés par l'application. Travailler en équipe ou en autonomie Partager facilement un document audio.</p> <p><u>Pour l'enseignant:</u> collecter facilement un document audio, proposer un outil qui permet le travail en équipe ou en autonomie, évaluer la méthodologie, favoriser l'expression orale.</p>
Objectifs didactiques	Expression orale en continu, méthodologie
Niveau de prise en main (entre 1 et 4) 1 très facile / 2 assez facile/ 3 qui nécessite un accompagnement / 4 complexe	2
Nécessité d'une connexion internet	Non (pas de création de compte, pas d'installation de l'appli pour en recevoir les fichiers)
Exemples d'activités	<p>Clarisketch est un outil très intéressant pour l'expression orale à partir d'un document iconographique.</p> <p>Exemple: commenter une affiche publicitaire (évaluation) . Un fois que l'élève dispose des prérequis (méthodologie), proposer une affiche publicitaire à commenter . Vous pouvez proposer une fiche guide avec les éléments importants. L'élève commence le commentaire à haute voix en appuyant sur la touche rec, et illustre son propos en soulignant, encadrant, entourant... les éléments importants dont il parle. Une fois terminée, la présentation peut être envoyée au professeur par mail.</p>
Obstacle(s) éventuel(s)	Prérequis méthodologiques pour plus d'efficacité, surtout en langue vivante

Quizlet

Classe(s) ciblée(s)	Tous niveaux
Intérêt(s) de l'application ou du programme	<p><u>Pour l'élève:</u> mémoriser du vocabulaire par un principe de répétition, mais en variant les exercices, faisant ainsi appel à la mémoire visuelle, écrite, à la compréhension de l'oral, à la discrimination des éléments... / chacun va à son rythme / l'application téléchargée sur smartphone permet un travail individuel en dehors de la classe.</p> <p><u>Pour l'enseignant:</u> proposer un apprentissage du lexique qui soit ludique en créant une liste appropriée, et permette aux élèves de progresser dans leur capacité de mémorisation. Il permet aussi de favoriser la pédagogie différenciée.</p>
Objectifs didactiques	Mémorisation, compréhension de l'écrit, de l'oral, orthographe des mots
Niveau de prise en main (entre 1 et 4) 1 très facile / 2 assez facile/ 3 qui nécessite un accompagnement / 4 complexe	2
Nécessité d'une connexion internet	Oui (création obligatoire d'un compte pour le prof pour générer une liste, mais pas pour l'élève)
Exemples d'activités	<p>En LV2, à l'occasion d'une séquence sur le Mexique les élèves font un bilan du lexique. Pour cela les élèves par groupes, reviennent sur la séquence et relèvent une liste des nouveaux mots appris. Le professeur les synthétise et génère une liste sur quizlet. Chaque mot est associé à une photo, pour favoriser les besoins de mémorisation visuelle.</p> <p>Lors du cours suivant, les élèves se connectent, entrent le lien et font les exercices à leur rythme. Le professeur peut voir les résultats en temps réel et orienter les élèves suivant leurs besoins. En téléchargeant l'application sur leur smartphone, les élèves peuvent continuer leur apprentissage en dehors de la classe avant une interrogation.</p>
Obstacle(s) éventuel(s)	aucun



Classe(s) ciblée(s)	Tous niveaux
Intérêt(s) de l'application ou du programme	<p><u>Pour l'élève:</u> synthétiser des idées, participer à un brainstorming, s'exprimer à partir de mots clés, apprendre, générer une trace écrite.</p> <p><u>Pour l'enseignant:</u> générer des nuages de mots clés à partir des idées des élèves de façon directe et interactive, proposer des nuages de mots pour faire un bilan d'un cours, d'un document...</p>
Objectifs didactiques	Synthèse, rapidité, expression écrite, orale
Niveau de prise en main (entre 1 et 4) 1 très facile / 2 assez facile/ 3 qui nécessite un accompagnement / 4 complexe	1
Nécessité d'une connexion internet	Oui (création obligatoire d'un compte pour le prof pour générer le nuage , mais pas pour l'élève)
Exemples d'activités	<ul style="list-style-type: none"> -pour un brainstorming en début de cours sur une notion une thématique donnée. -pour une reprise de cours: donner des mots clés sur un document étudié précédemment. -pour un bilan: formuler les idées, information, arguments d'un document via une série de mots clés -apprendre du lexique -en expression orale en continue: partir d'un nuage de mots pour expliquer, décrire. -sous forme de jeu: essayer de rassembler le plus de mots clés possible pour exprimer une idée.
Obstacle(s) éventuel(s)	aucun



Classe(s) ciblée(s)	Seconde
Intérêt(s) de l'application ou du programme	<u>Pour l'élève</u> : l'application permet de lire, identifier et analyser une image.
Objectifs didactiques	Comprendre le message d'une image, isoler les différents éléments qui la composent, afin d'en donner une lecture globale
Niveau de prise en main (entre 1 et 4) 1 très facile / 2 assez facile/ 3 qui nécessite un accompagnement / 4 complexe	2
Nécessité d'une connexion internet	Non (une fois l'application installée)
Exemples d'activités	Travail sur la photographie: Photographie choisie: V-J Day Alfred Eisenstaedt Objectif: déconstruction de l'image par l'analyse de chaque détail -lieu -femme -date -homme... -contexte Présentation des élèves puis confrontation
Obstacle(s) éventuel(s)	Parfois la maîtrise de l'outil informatique en lui-même, mais de fait, assez rare.



Classe(s) ciblée(s)	Bac pro
Intérêt(s) de l'application ou du programme	<u>Pour l'élève:</u> Expérimentation assistée par ordinateur
Niveau de prise en main (entre 1 et 4) 1 très facile / 2 assez facile/ 3 qui nécessite un accompagnement / 4 complexe	3 (nécessite un accompagnement et une bonne connaissance du programme par le professeur) Mais remplace un bon nombre de matériel pédagogique (oscilloscope GBF etc°
Nécessité d'une connexion internet	Non
Exemples d'activités	Mesure de la fréquence d'un son et visualisation du signal sur l'écran de l'ordinateur
Obstacle(s) éventuel(s)	Utilisation difficile, nécessite le matériel et les modules qui lui sont dédiés.

Liens internet : tutoriels et accompagnement pour l'utilisation des applications

Clarisketch	https://youtu.be/m_pYS7XGI7o
Kahoot	https://www.livebinders.com/play/play?id=2240943
Quizlet	https://youtu.be/n9Wz04KrX9Y
Colorado Phet	https://youtu.be/OLVp9Em5-Ew
answergarden	https://www.youtube.com/watch?v=exg6sY7OMSo
Learning apps	https://youtu.be/GxlvUrrXkJ8

Ces vidéos ont toutes été réalisées dans le cadre du projet ExperTICtize, plus de vidéos sur le Twinspace du projet:
<https://twinspace.etwinning.net/23483/home>