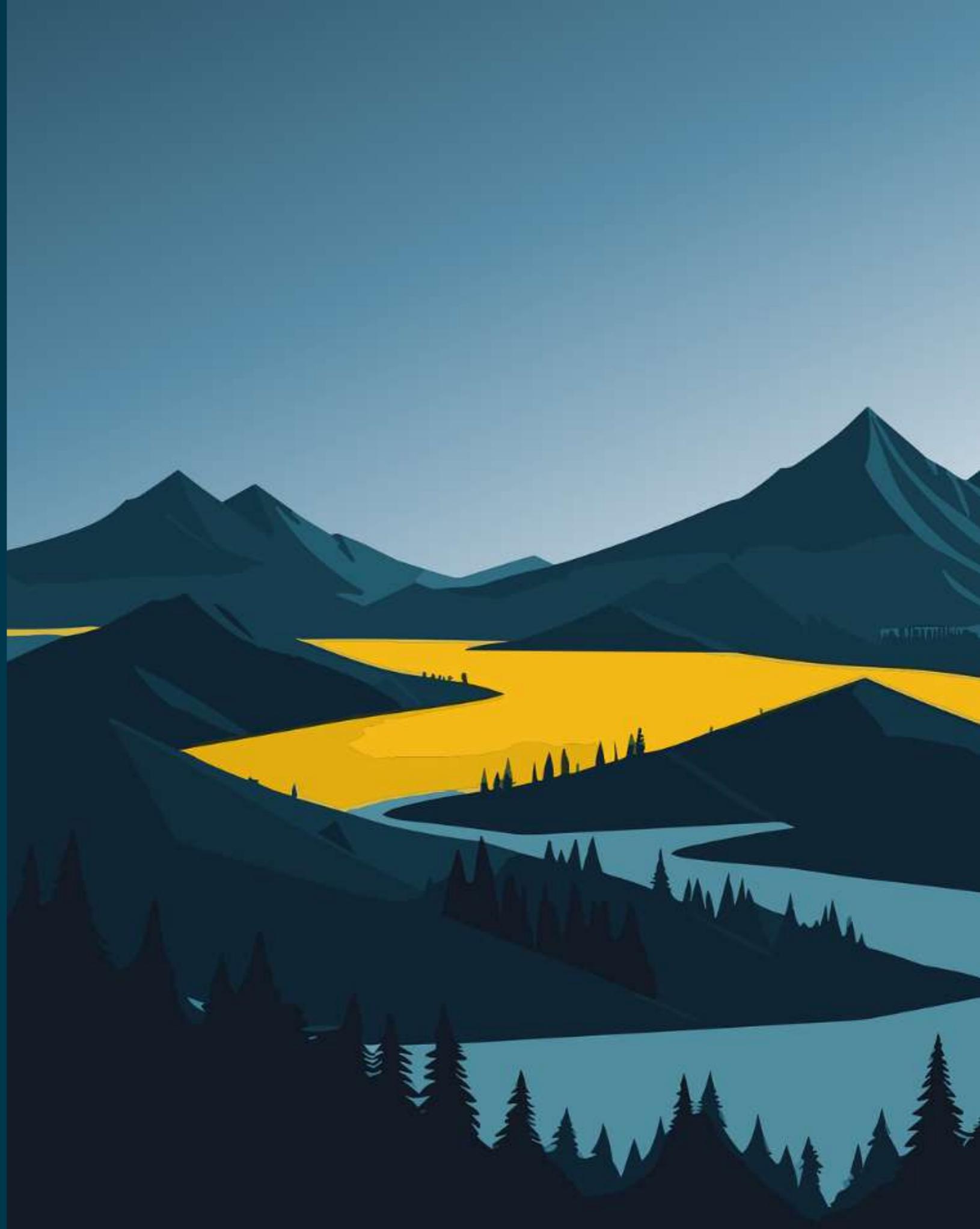


LISTE D'APPS POUR DÉBUTER



CYCLE 1

CYCLE 2

CYCLE 3



GESTION DE CLASSE / AUTRES

CYCLE 1

LANGAGE ORAL

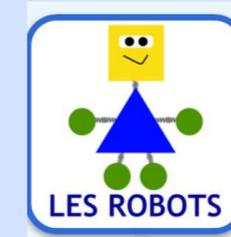


LANGAGE ECRIT



Premiers outils mathématiques

LES FORMES



L'ESPACE



LES NOMBRES



LES QUANTITES



CYCLE2

MATHS



Défi tables



Scratch JR



Calcul@tice

FRANÇAIS



Anton



Métalo
(devenu payant)



Graphogame



BookCreator



MATHS



Calcul@tice



Défi tables



CabriExpress



Fractions



FRANÇAIS



Fabrique à BD



Pages (prod écrit)

CYCLE3

PROGRAMMATION



Playground

GESTION DE CLASSE / AUTRES



Plickers Bookbuddy



DÉFI TABLES



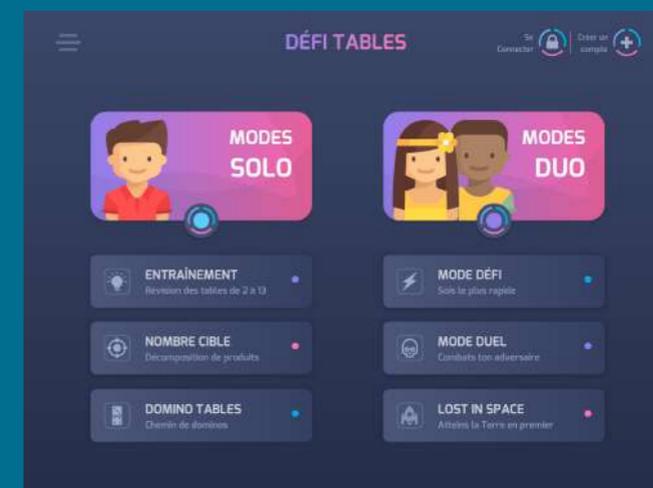
- Domaine : Mathématiques / **Calcul Mental**
- A quoi ça sert ? **réviser les tables de multiplication**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : 1 tablette par enfant pour l'entraînement / 1 tablette pour deux pour réaliser les défis - duels
- Durée de l'activité : Entraînement (selon les paramètres - en moyenne 6 minutes)
- Besoin de créer un compte si on veut conserver un historique des résultats.



- **Générateur d'entraînements** ou de défi pour réviser les tables de multiplication

- **2 modes paramétrables** : Solo pour s'entraîner / duo pour se défier.

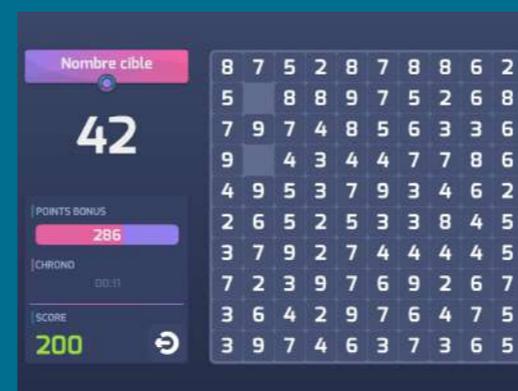
- Possibilité de choisir : le nombre de calculs souhaité, le temps de réponse possible, les tables à réviser ainsi que le type de calculs (à trous ou classique).



SOLO -
ENTRAÎNEMENT



SOLO -
NOMBRE CIBLE



DUO -
DEFI



Chaque joueur répond de son côté de la tablette.



CLAVIER MÉTALO



- **2 claviers** : Le jaune pour les élèves de CP/CE1, le violet pour les élèves du CE1 au CM2 (exemple du mot « ambulance » sur les deux claviers).

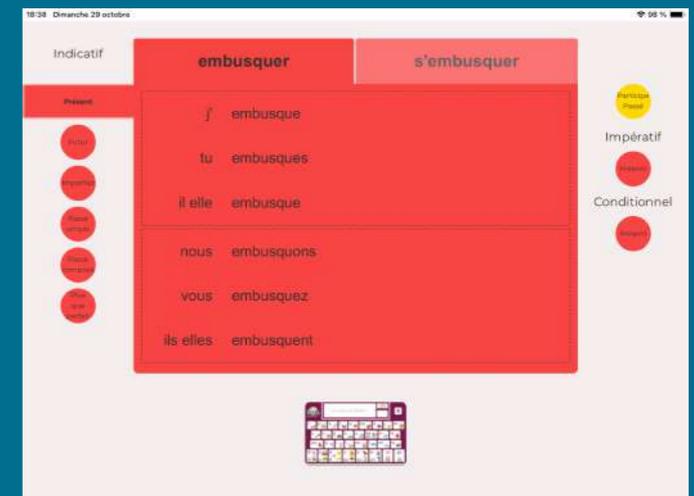


Des **couleurs** accompagnent les mots :

Vert pour les noms,
Rouge pour les verbes,
Jaune pour les adjectifs qualificatifs,
Bleu pour les adverbes et autres...

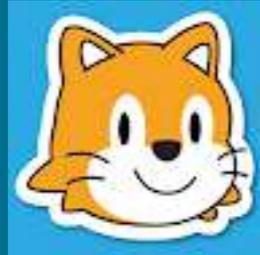
- Domaine : **Orthographe / Production écrite**
- A quoi ça sert ? **Chercher l'orthographe d'un mot grâce aux sons que l'on entend.**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte

Quand on clique sur un verbe, on obtient son tableau de conjugaison avec les différents temps et modes (plus ou moins complexes en fonction du clavier)



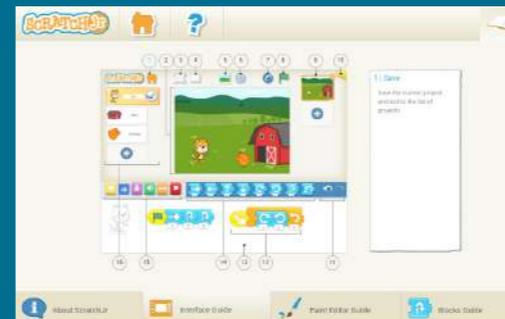
SCRATCH JR

- Les enfants placent ensemble des blocs de programmation afin de permettre aux personnages de se déplacer, sauter, danser et chanter..



Les enfants peuvent modifier facilement les caractères dans l'éditeur graphique, ajouter leurs propres voix, des sons et même insérer des photos d'eux. puis on utilise les blocs pour donner vie aux personnages.

- Domaine : **Programmation**
- A quoi ça sert ? : **Introduction à la programmation permettant aux enfants de créer leurs propres histoires interactives.**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte



Durant ce processus, les enfants apprennent à résoudre des problèmes, des projets de conception et ainsi, exprimer leur créativité grâce à leur tablette.



LEXIMAGE



- **3 types de quizz** : identifier une image, identifier un son, taper le mot.
- **L'enseignant doit** :
 - Créer un thème
 - Prendre une photo ou télécharger une image
 - Taper le mot
 - Enregistrer le son

- Domaine : **mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

- A quoi ça sert ? : **développer le lexique**

- Ressource pour : **l'élève**

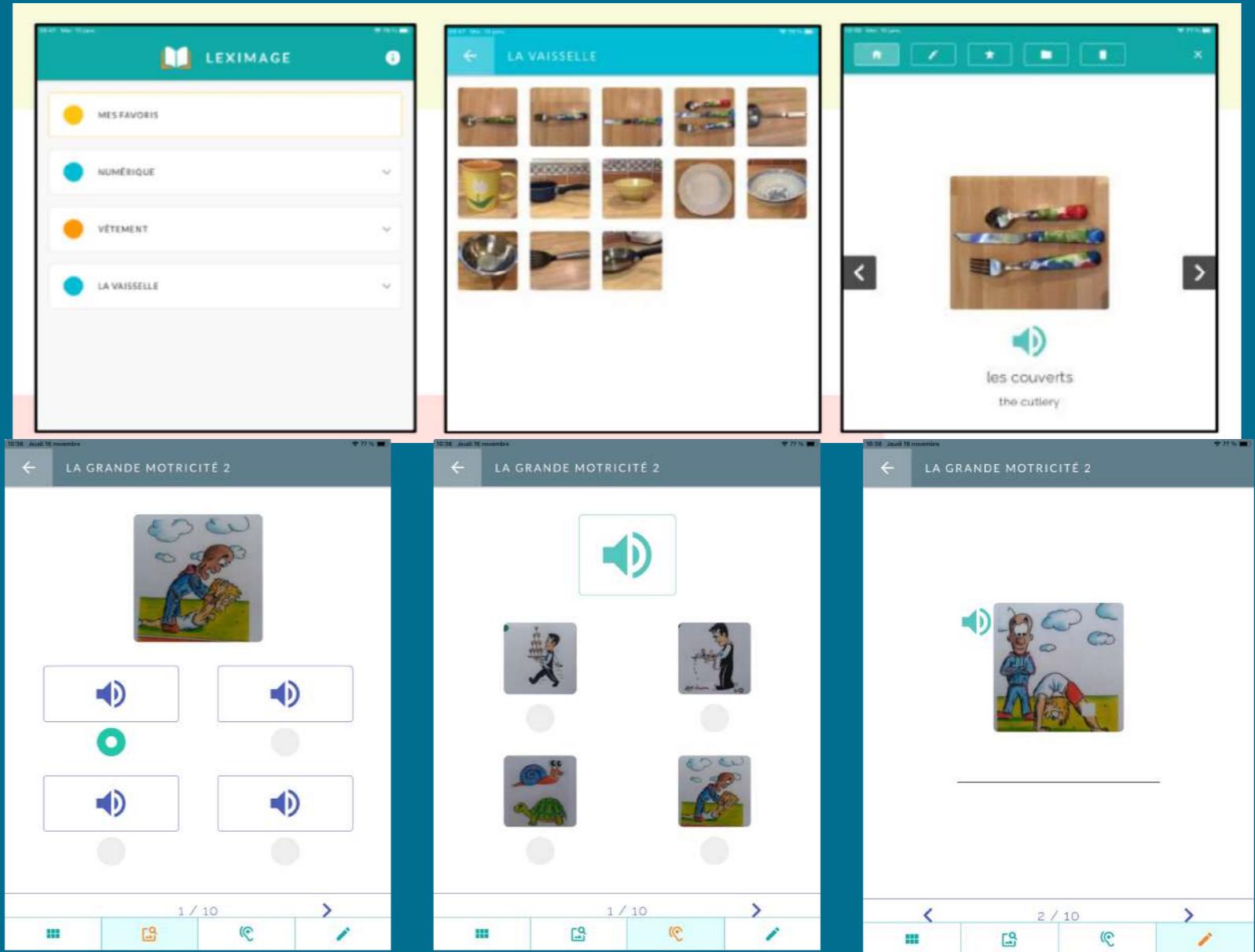
- Nécessite : **1 tablette**

- Besoin de créer un compte : **NON**

- Besoin de connexion : **NON**

Pour aller plus loin:

l'application Bitsboard, qui permet de créer des flash cards pour utiliser un panel d'activités créées automatiquement



Le truc en +: fonction import et export pour partager les contenus.



LA PHONO AVEC LA CLASSE DU LAMA



- Domaine : **mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
- A quoi ça sert ? : **développer la conscience phonologique**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte : **NON**
- Besoin de connexion : **NON**



- **Jouer avec les syllabes d'un mot : découper, supprimer, ajouter, inverser**



- **Connaître le son des lettres**



- **Dénombrer les syllabes d'un mot**



- **Manipuler les syllabes d'attaque et finales d'un mot**

Le truc en + : les jeux proposés dans chaque application sont détaillés sur l'icône Info et certains paramètres sont modifiables

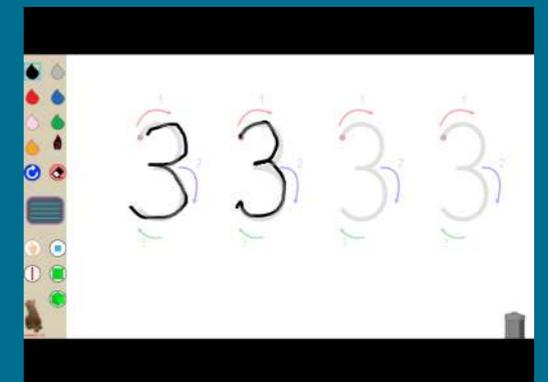
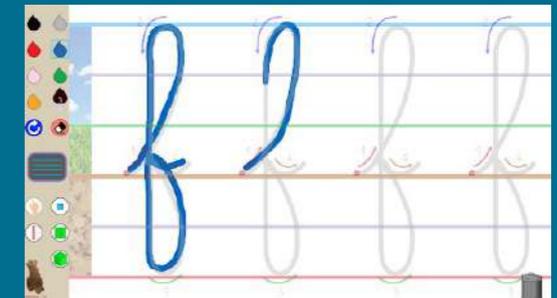
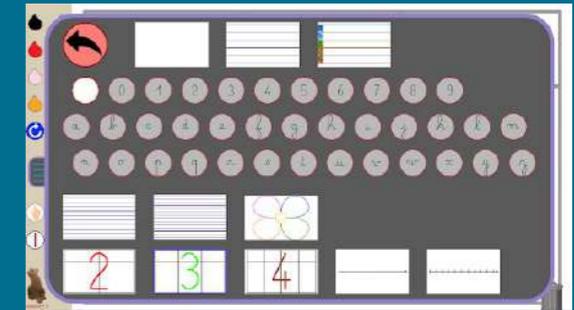


L'ARDOISE DE SERGE

LA CLASSE DU LAMA



- Domaine : **mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
- A quoi ça sert ? : **apprendre à écrire les lettres cursives et les chiffres**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte : **NON**
- Besoin de connexion : **NON**



- **S'entraîner à écrire lettres cursives et chiffres en respectant un lignage (ardoise blanche et quatre lignages disponibles)**

Le truc en + : les jeux proposés dans chaque application sont détaillés sur l'icône Info et certains paramètres sont modifiables



LES NOMBRES AVEC LA CLASSE DU LAMA



- Domaine : **acquérir les premiers outils mathématiques**
- A quoi ça sert ? : **manipuler les nombres et leurs représentations**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte : **NON**
- Besoin de connexion : **NON**



- Lire les nombres de 1 à 10



- Associer les différentes représentations des nombres de 1 à 10



- Lire et placer un nombre sur axe gradué



- Utiliser le nombre comme position dans un rang

Le truc en + : les jeux proposés dans chaque application sont détaillés sur l'icône Info et certains paramètres sont modifiables



LES QUANTITES AVEC LA CLASSE DU LAMA



- Domaine : **acquérir les premiers outils mathématiques**
- A quoi ça sert ? : **manipuler les quantités et résoudre des problèmes**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte : **NON**
- Besoin de connexion : **NON**



- **Réaliser et compléter des collections jusqu' à 10**



- **Décomposer les quantités de 3 à 10**



- **Résoudre des problèmes additifs et soustractifs allant jusqu'à 10**



- **Comparer des quantités jusqu'à 10**

Le truc en + : les jeux proposés dans chaque application sont détaillés sur l'icône Info et certains paramètres sont modifiables.

Des jeux à imprimer sont disponibles sur la page web (partie téléchargement)



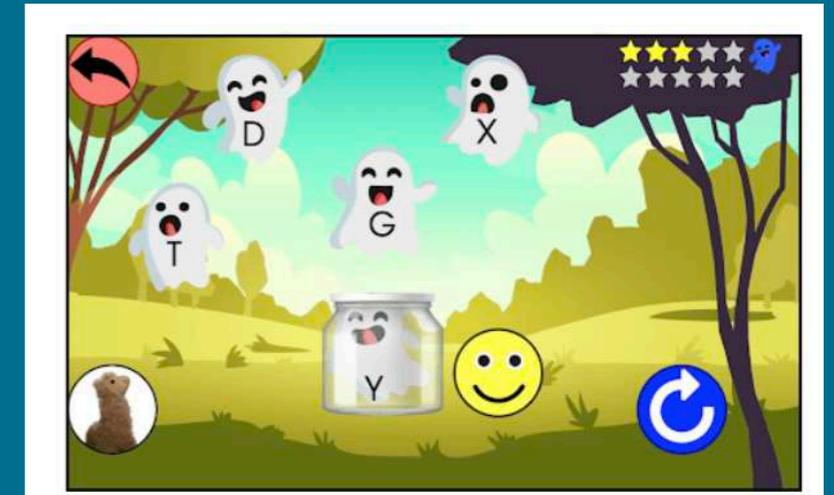
LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE AVEC LA CLASSE DU LAMA



- Domaine : **mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
- A quoi ça sert ? : **maîtriser le principe alphabétique**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte : **NON**
- Besoin de connexion : **NON**



- **Nommer les lettres de l'alphabet**



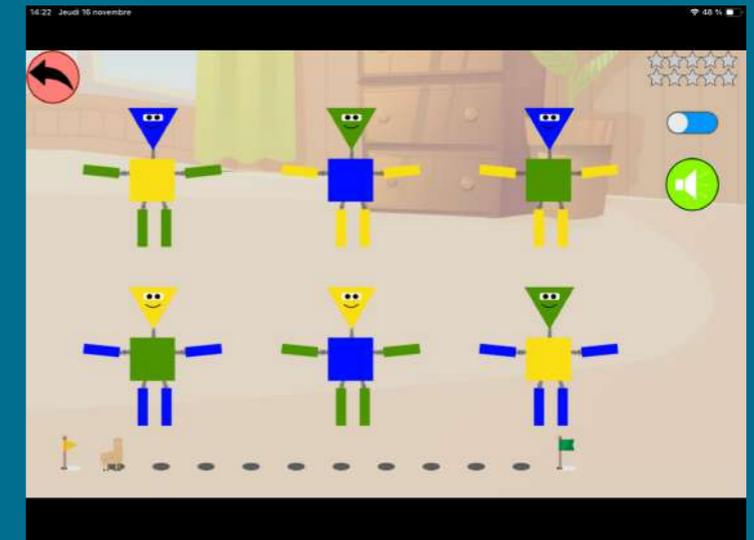
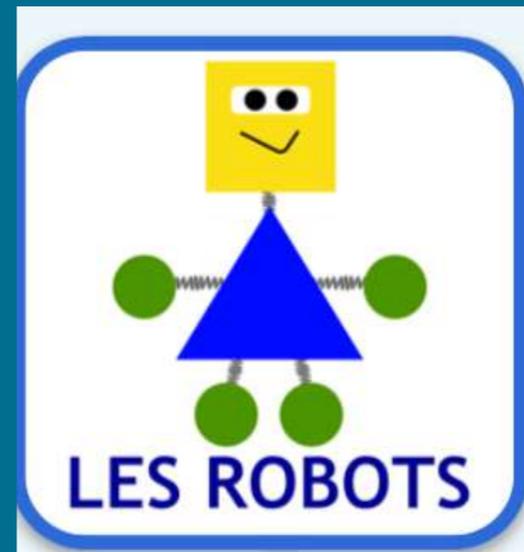
- **Connaître la correspondance entre les 3 écritures**



Le truc en + : les jeux proposés dans chaque application sont détaillés sur l'icône Info et certains paramètres sont modifiables



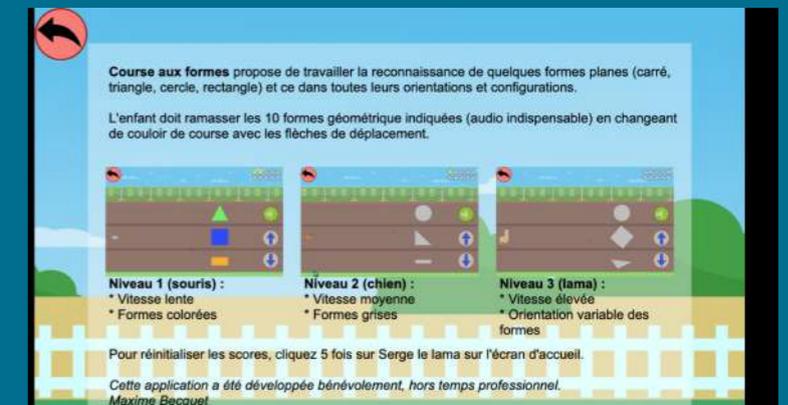
LES FORMES AVEC LA CLASSE DU LAMA



- Domaine : **acquérir les premiers outils mathématiques**
- A quoi ça sert ? : **reconnaître et nommer les formes géométriques géométriques planes**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte : **NON**
- Besoin de connexion : **NON**



- **Construire et reconnaître des robots avec les formes géométriques demandées**



- **Ramasser rapidement les formes géométriques indiquées dans 3 courses de plus en plus rapides**



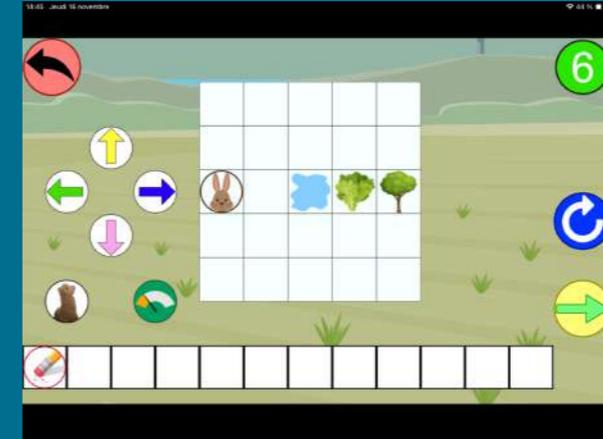
L'ESPACE AVEC LA CLASSE DU LAMA



- Domaine : **acquérir les premiers outils mathématiques**
- A quoi ça sert ? : **se repérer et se déplacer sur un quadrillage**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : **1 tablette**
- Besoin de créer un compte : **NON**
- Besoin de connexion : **NON**



programmation à imprimer sont disponibles dans la partie réservée aux adultes



- **Programmer les deux lapins pour qu'ils atteignent la salade ou la carotte**



- **Lire et écrire les coordonnées sur un catalogue**



CALCUL@TICE



- **écran d'accueil** : permet de sélectionner le niveau (CP à 6ème)



- Domaine : **Calcul mental**

- A quoi ça sert ? **mémoriser les faits numériques, à l'appropriation des stratégies de calcul et à la fluence mathématiques**

- Ressource pour : **l'élève**

- Nécessite : 1 tablette

- compte non nécessaire pour l'application. Possibilité de débloquent la solution sur l'ENT pour créer des parcours pour les élèves et avoir un suivi et évaluer.

- **sélection de la compétence** puis déclinaison d'exercices avec **différents niveaux**



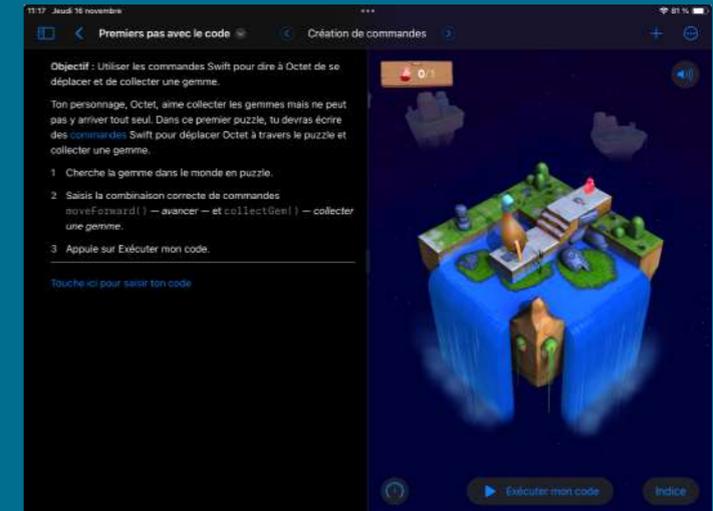
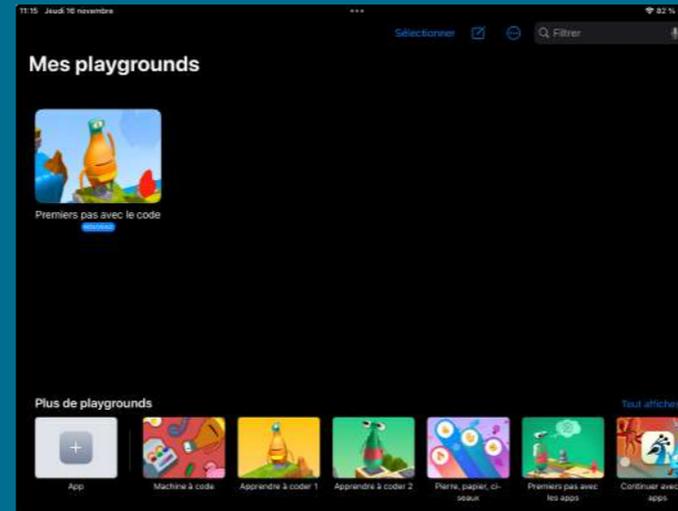
- **consignes données** avec aperçu du jeu puis **résultats** en fin de jeu



PLAYGROUND

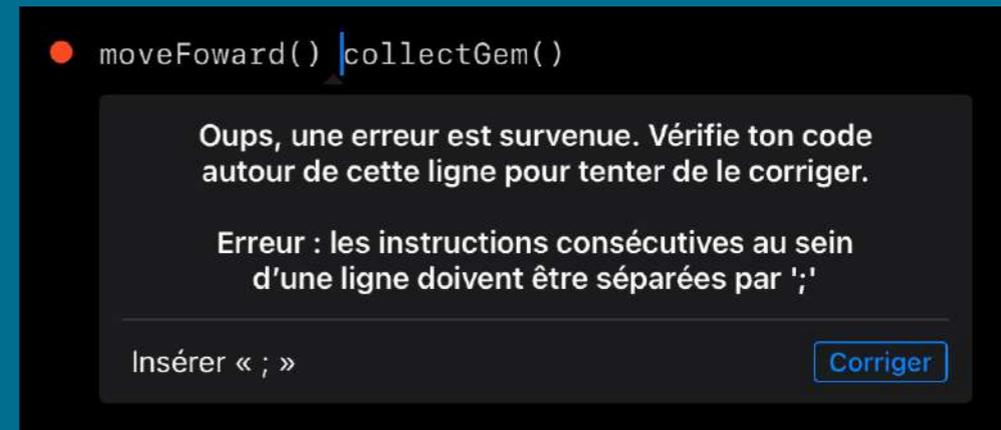


- **écran d'accueil** : permet de sélectionner le tableau d'aventure
- L'écran se scinde en deux avec une partie **consigne** et la partie **animation**

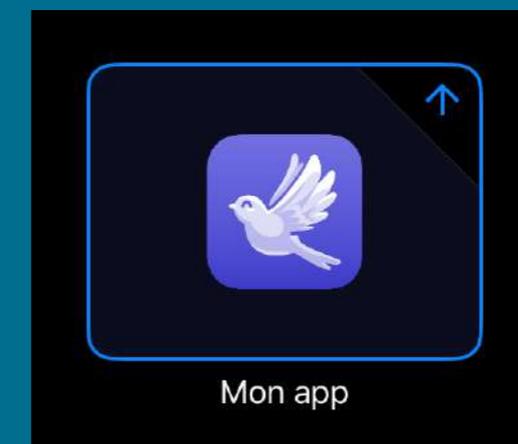


- Domaine : **Programmation**
- A quoi ça sert ? **accompagne les élèves dans la découverte du codage à travers une aventure**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : 1 tablette
- compte non nécessaire

- en cas d'**erreur**, l'explication aide l'élève à trouver la solution.

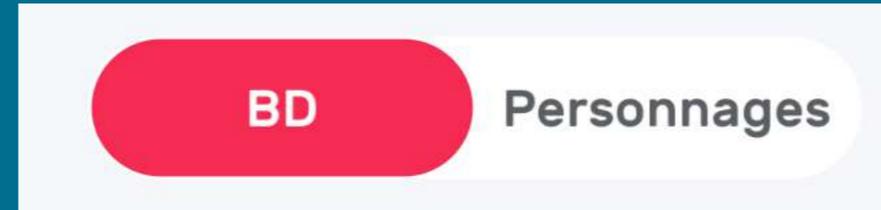


- il est aussi possible de créer une application grâce à Playground

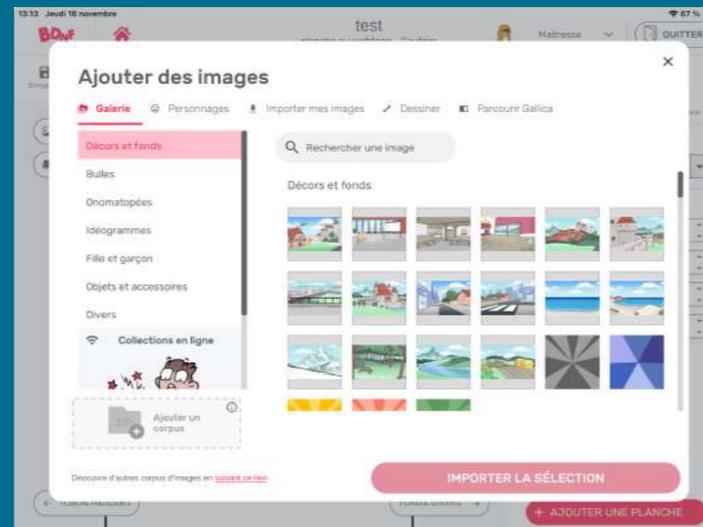
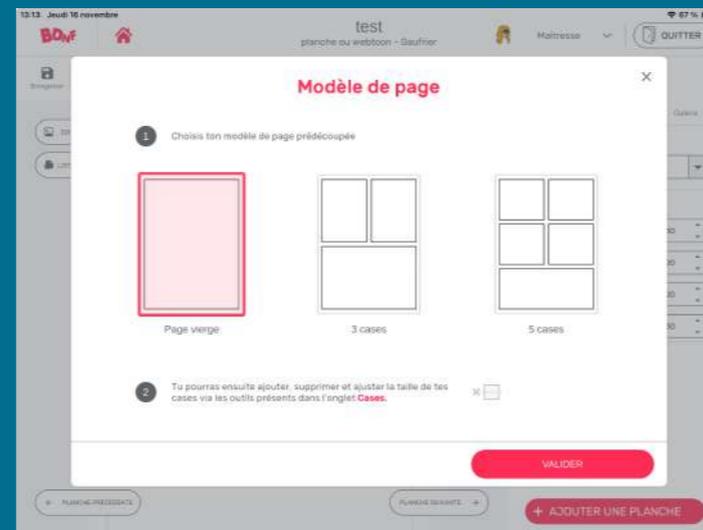
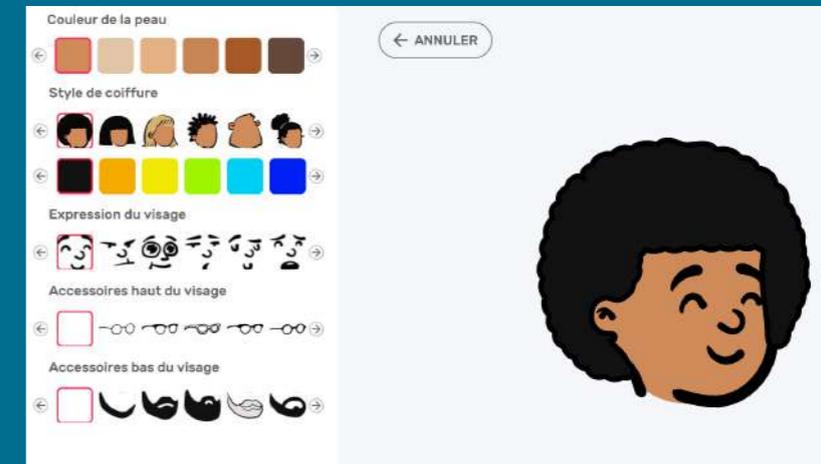


BDNF

- **2 zones** d'édition : les personnages édités peuvent être utilisés dans la création des planches



- Domaine : **Production d'écrit**
- A quoi ça sert ? **créer une bande dessinée à l'aide de gabarit**
- Ressource pour : **l'élève**
- Nécessite : 1 tablette
- compte non nécessaire : demande de création de profil à l'ouverture de l'app



- un catalogue de **décors, bulles, onomatopées...** est disponible pour créer les planches



ANTON



- **Anton est un site / application** conçue pour la primaire pour réviser. Les élèves ont un compte et peuvent suivre ainsi leurs progrès. Un système classique de récompenses est utilisé. Il permet de débloquent l'accès à des jeux, labyrinthes ...

- Domaine : pluridisciplinarité (maths, français, questionner le monde, anglais, musique) de la maternelle au CM2

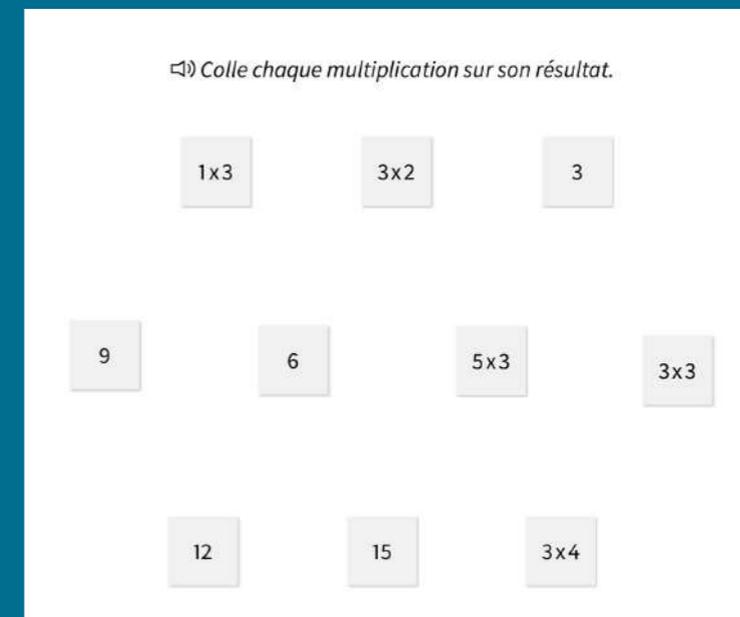
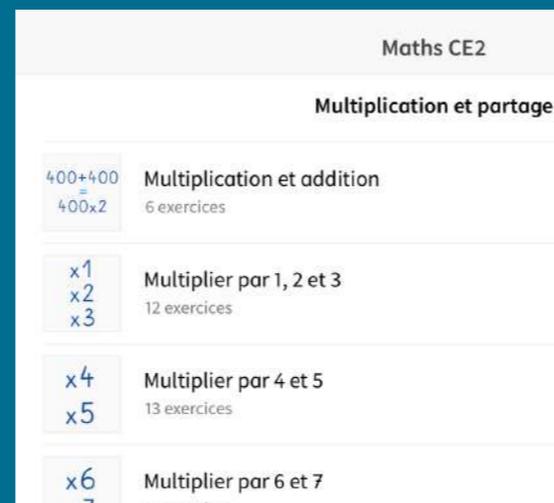
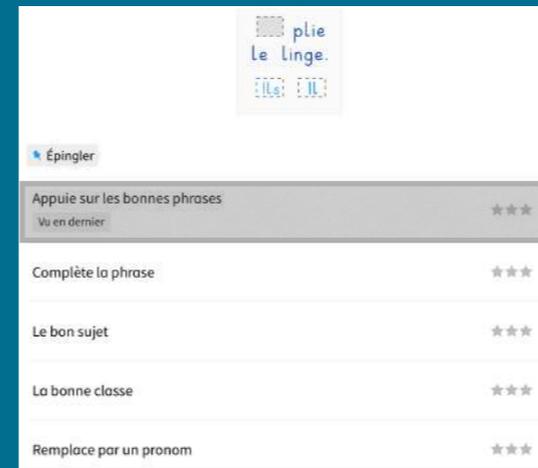
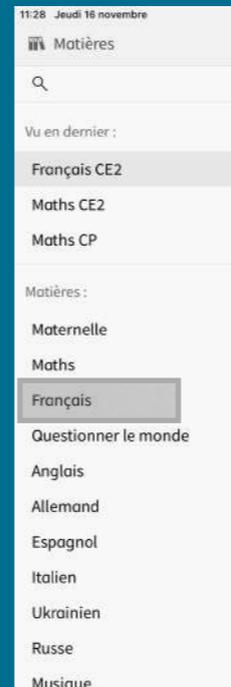
- A quoi ça sert ? **Réviser, réinvestir, ritualiser**

- Ressource pour : **l'élève, l'enseignant**

- Nécessite : Une tablette élève / Une tablette adulte OU directement sur l'ENI.

- Durée de l'activité :

- Nécessite la création d'un compte gratuit (possibilité d'utiliser un avatar et un nom fictif)

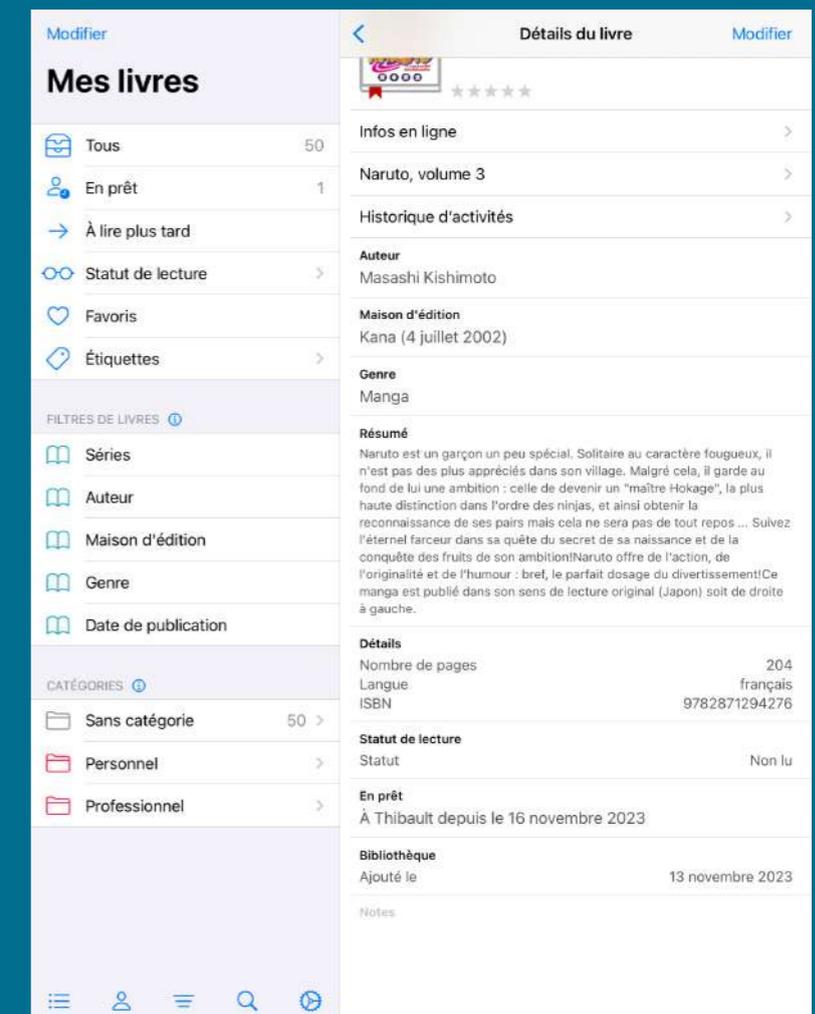
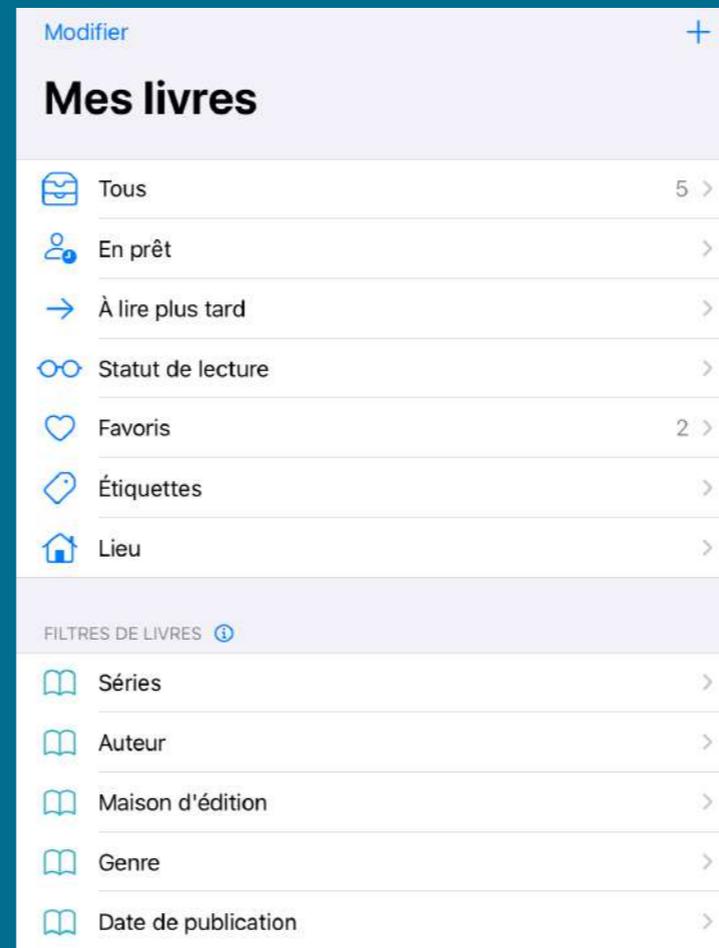


BOOKBUDDY



- Domaine : Gestion de classe
- A quoi ça sert ? Gérer la bibliothèque de sa classe
- Ressource pour : **l'enseignant, les élèves**
- Nécessite : Une tablette adulte
- Durée de l'activité :
- Nécessite la création d'un compte gratuit (possibilité d'utiliser un avatar et un nom fictif)

- **Bookbuddy est une application** conçue pour gérer sa bibliothèque de classe. Elle permet d'ajouter les livres de sa classe en scannant le code-barre ou l'ISBN du livre et de les ranger par genre. En ajoutant vos élèves aux contacts Bookbuddy, vous pourrez alors aisément organiser l'emprunt et le retour des livres.

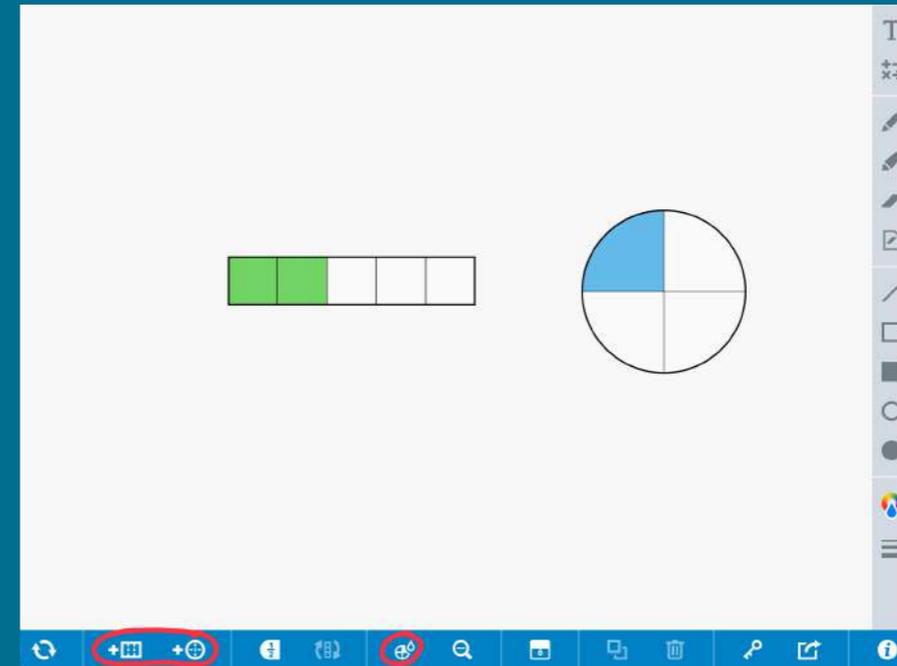


FRACTIONS

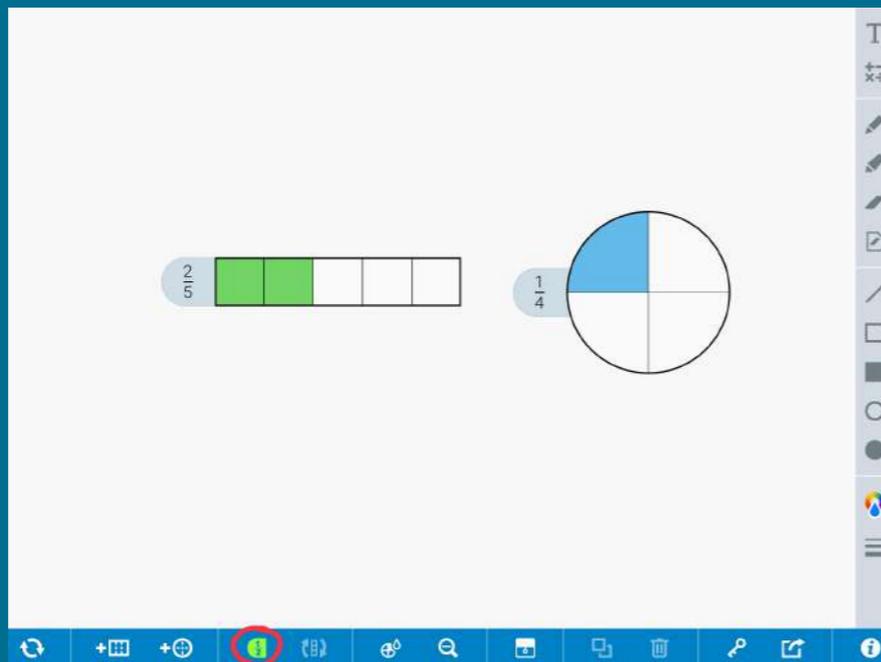


- Domaine : Mathématiques / **Numération**
- A quoi ça sert ? **Construire des représentations de fractions**
- Ressource pour : **l'enseignant, les élèves**
- Nécessite : 1 tablette par utilisateur
- Pas nécessaire de créer un compte

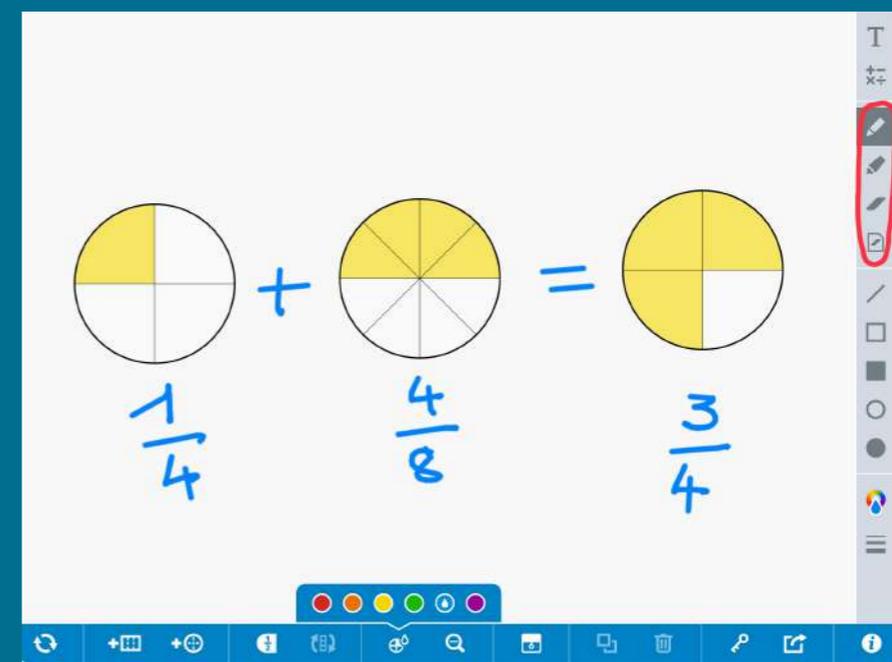
Création de différentes **représentations de fractions**



Affichage de la fraction correspondant à chaque représentation



Annotation



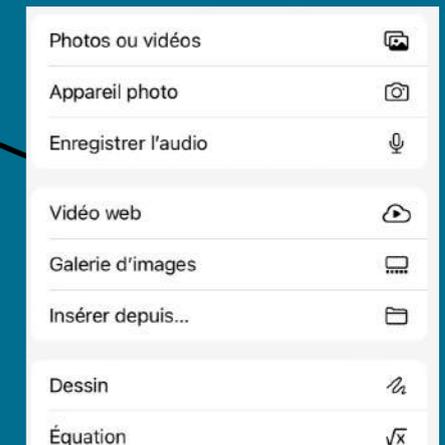
PAGES



- Domaine : bureautique / Production écrite
- A quoi ça sert ? **Faire créer, produire et partager un document numérique interactif ou non.**
- Ressource pour : **l'élève ou l'enseignant**
- Nécessite : 1 tablette
- Besoin de créer un compte



Des ajouts de photos, vidéos, audio..



Pages est l'outil de traitement de texte permettant de créer des exposés, livres numériques et bien plus encore.

Vous pourrez, à partir d'un document vierge ou d'un modèle, ajouter des photos, vidéos, des images, des contenus audio, graphiques et figures.

L'application permet d'ouvrir et d'enregistrer au format Word, PDF et EPUB

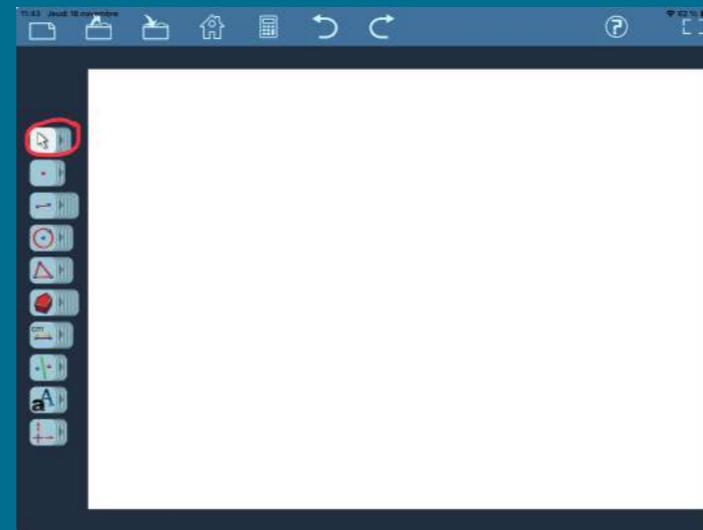
<https://support.apple.com/fr-fr/guide/pages-ipad/welcome/ipados>



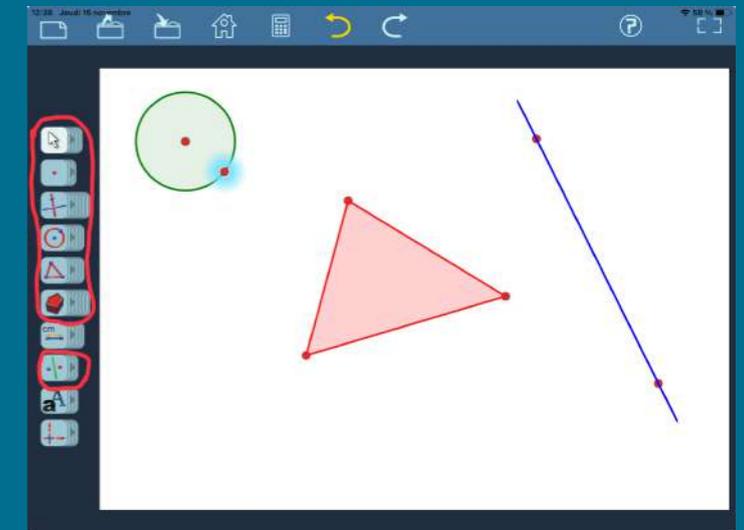
CABRI EXPRESS



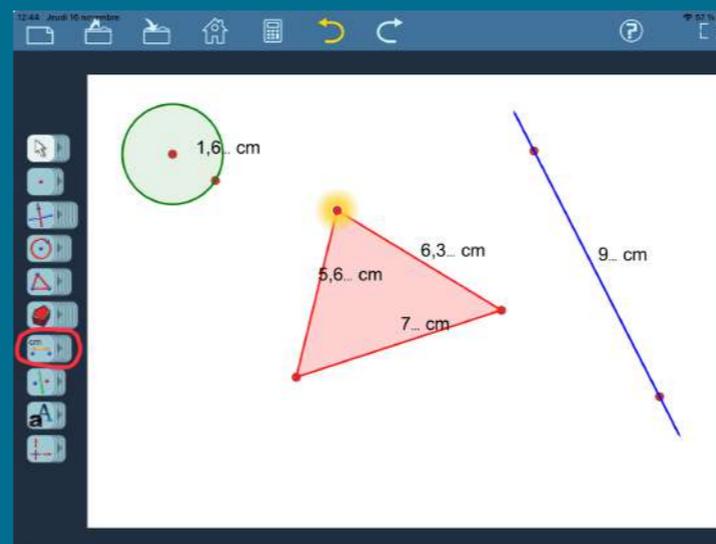
- Domaine : Mathématiques / **Géométrie**
- A quoi ça sert ? **Effectuer des figures géométriques**
- Ressource pour : **l'enseignant, les élèves**
- Nécessite : 1 tablette par utilisateur
- Pas nécessaire de créer un compte



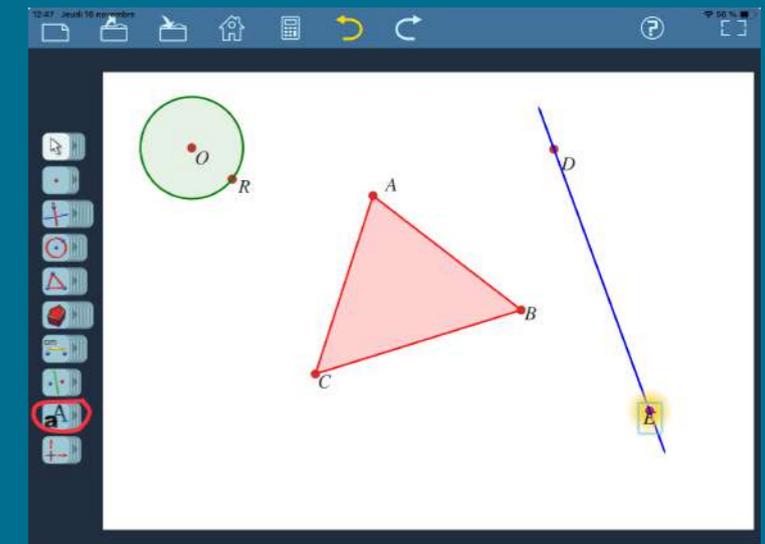
Choix du **type de curseur** (pointeur, gomme, ...)



Choix de la **figure géométrique** à dessiner



Ajout de texte (nom des points, des figures, ...)



Affichage des mesures (longueurs, aires, volumes, ...)

Sur la table



PLICKERS

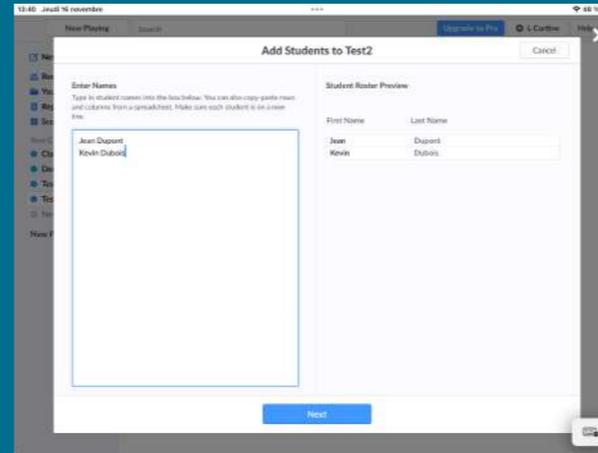


- Domaine : Tous les domaines
- A quoi ça sert ? **Effectuer des Quizz** à partir de QR codes et traiter les résultats de manière automatique
- Ressource pour : **l'enseignant, les élèves**
- Nécessite : 1 tablette ou 1 smartphone pour l'enseignant, un écran (vidéoprojecteur,, ENI,...) pour afficher les questions
- Nécessite de créer un compte
- Version gratuite limitée à 40 QR codes (40 élèves) et à des questionnaires de 5 questions maximum

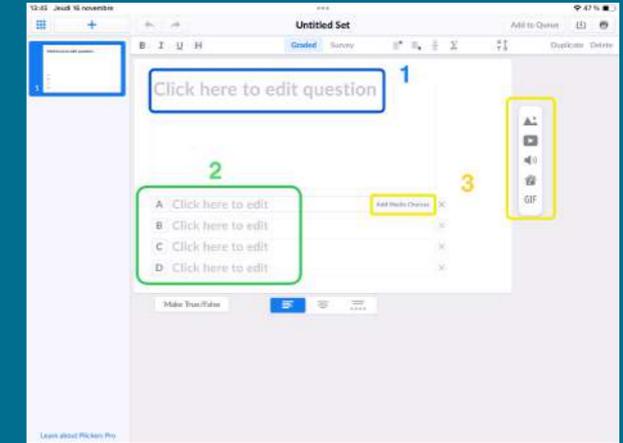


Sur le site internet :

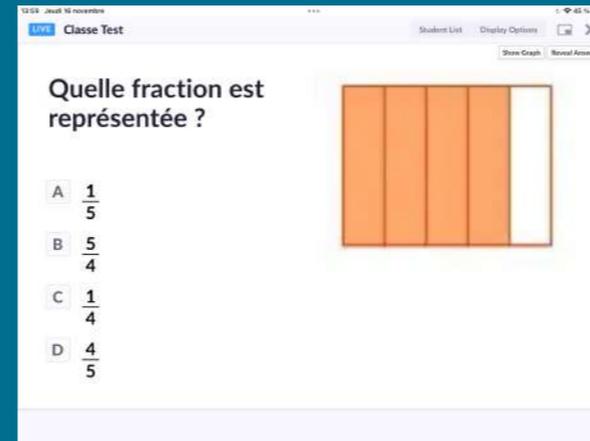
Création d'une classe



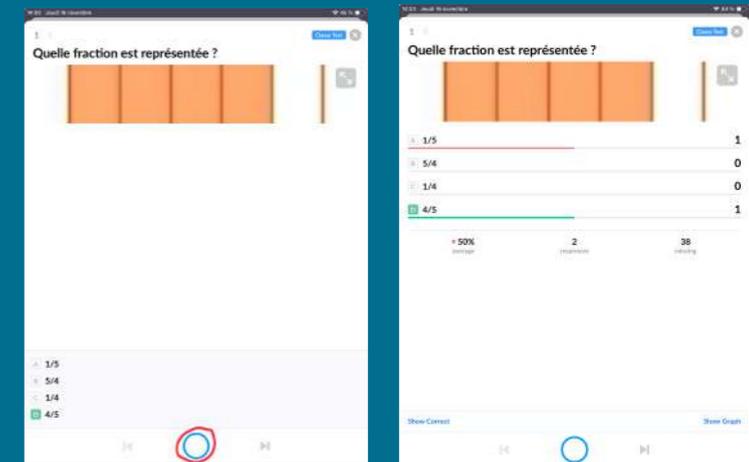
Création d'un QCM



Sur le site internet : lire les questions



Sur l'iPad : scanner les QR Codes des élèves



Sur le site internet : analyse des résultats par période (jour, semaine, mois, année) ou par QCM

Name	Total	QCM answers generated (4/5 max)	QCM not answered (0/5)	Media QCM Questions	Cardinal test 2 generated (40 questions)	QCM not answered (0/5)	Quelle fraction représentée ?
Class Average	+85%	82%	75%	100%	91%	90%	50%
Aria	+40%	B	B	-	B	C	A
Ben	-	-	-	-	-	-	-
Brad	-	-	-	-	-	-	-
Bruce	-	-	-	-	-	-	-
Cate	+60%	B	A	C	B	C	B
Catherine	-	-	-	-	-	-	-
Charlie	+83%	A	E	C	B	C	D
Clint	-	-	-	-	-	-	-
Donzel	-	-	-	-	-	-	-
Diane	-	-	-	-	-	-	-
Emma S	-	-	-	-	-	-	-
Emma W	-	-	-	-	-	-	-
Eva	-	-	-	-	-	-	-
Gal	-	-	-	-	-	-	-
George	-	-	-	-	-	-	-
Jessica	-	-	-	-	-	-	-
Jessica	-	-	-	-	-	-	-
Joachim	-	-	-	-	-	-	-
Johny	-	-	-	-	-	-	-
Kate	-	-	-	-	-	-	-
Kate	+50%	-	A	-	E	-	-
Kate	+100%	A	A	-	-	-	-

Name	Score	Name	Score	Name	Score
Aria	30%	Emma S	100%	Nathalie	100%
Ben	100%	Emma W	100%	Robert	100%
Brad	100%	Keira	100%	Ryan	100%
Bruce	100%	Leonardo	100%	Scarlett	100%
Cate	100%	Liam	100%	Sharon	75%
Catherine	100%	Margot	100%	Sylvester	100%
Charlie	100%	Matt	100%	Tom C	100%
Clint	100%	Matthew	100%	Tom Hanks	100%
Donzel	100%	Meryl	100%	Tom Hardy	100%
Diane	100%	Nasim	100%	Will	100%

GRAPHOGAME



- Domaine : Décodage
- A quoi ça sert ? Logiciel d'entraînement au décodage aidant les enfants en difficulté à renforcer leurs compétences en lecture.
- Ressource pour : **l'élève (à partir de la GS)**
- Nécessite : 1 tablette élève
- Nécessite de créer un compte permet de définir le niveau de l'élève.

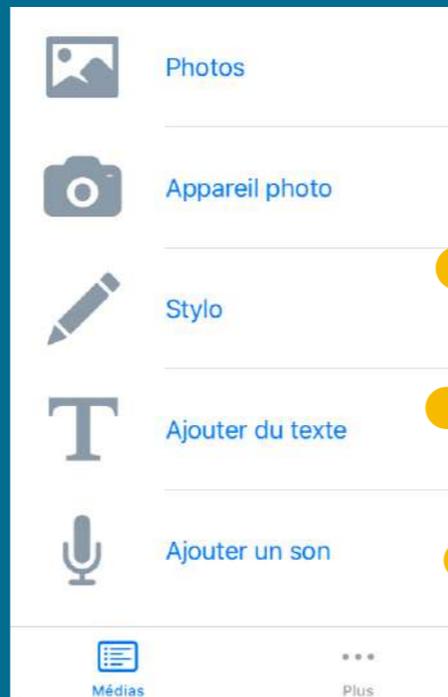
- 2 modes : maison et école (maison et école : maison est plus attractif et est basé sur un mode aventure).



- exemples de jeux : clique sur le bon mot.



BOOK CREATOR

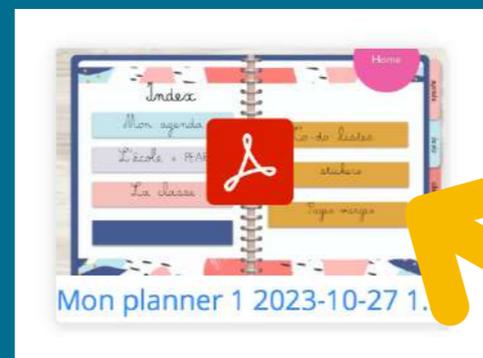


On peut annoter au stylet

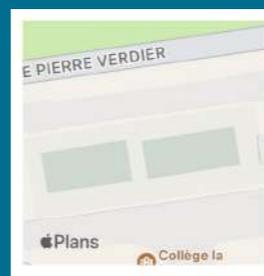


- Domaine : Production écrite / Taper à l'ordinateur.
- A quoi ça sert ? Création d'un livre (ebook / possibilité de le faire lire par Siri)
- Ressource pour : les élèves (création d'un ebook de la classe) / l'enseignant (création d'une présentation permettant de condenser les documents à présenter dans un ebook (?))
- Nécessite : l'application / pas de compte à créer

Peut ajouter un fichier PDF qui s'ouvrira et pourra être déroulé quand on cliquera dessus.



Peut insérer un plan même miniature, qui s'ouvrira en grand lorsque l'on cliquera dessus.



Peut insérer une page web qui s'ouvrira quand on cliquera dessus.

