








Liste des applications disponibles sur les tablettes - Malakoff/ septembre 2020

Applications générales







Appli	Pour qui ?	Pour quoi ?
Numbers 	Enseignant, Tout cycle	<p style="text-align: center;"><u>Tableur</u></p> <p>Tableur spécifiquement crée pour iPad et iPhone. Permet de créer des listes d'élèves, graphiques, calendriers, planning, carnet de notes, tableau de présences... https://itunes.apple.com/fr/app/numbers/id361304891?mt=8</p>
Pages 	Enseignant, Tout cycle	<p style="text-align: center;"><u>Traitement de textes</u></p> <p>Modèles ou feuille vierge. Parmi les modèles : cartes de visite, affiches, prospectus, flyers, diplômes, cartes postales, exposés, journal... https://itunes.apple.com/fr/app/pages/id361309726?mt=8</p>
Keynote 	Enseignant, Tout cycle	<p style="text-align: center;"><u>Présentations</u></p> <p>Appli permettant de créer des présentations : diaporamas, textes, images, graphiques... https://itunes.apple.com/fr/app/keynote/id361285480?mt=8 Une démo en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=Nja38egw9Vo</p>




Assistant de classe

Appli	Pour qui ?	Pour quoi ?
En classe 	Enseignant, Tout cycle	<p style="text-align: center;"><u>Assistant de classe</u></p> <p>L'appli est installée sur la tablette « maître », elle permet de voir toutes les tablettes des élèves connectées au réseau et d'interagir avec elles. https://itunes.apple.com/fr/app/en-classe/id1085319084?mt=8</p>
Plickers 	Enseignant, Tout cycle	<p style="text-align: center;"><u>Création de QCM – évaluation des connaissances</u></p> <p>Permet de créer facilement des QCM et de vérifier en direct les réponses des élèves. https://itunes.apple.com/fr/app/plickers/id701184049?mt=8 Exemple d'utilisation en classe : https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_1136515/evaluation-instantanee-en-classe-avec-plickers Un tutoriel ici (pour le site plickers.com, mais c'est quasi pareil sur l'appli) : http://www.ac-orleans-tours.fr/uploads/media/tutoriel-plickers.pdf</p>
QR reader 	Enseignant, Tout cycle	<p style="text-align: center;"><u>Lecteur de codes QR</u></p> <p>Un code QR est un type de code-barre qui, lorsqu'on le scanne avec un smartphone, ou une tablette, par exemple, renvoie vers un site internet entre autres). L'application permet de lire ces codes. Pour générer des codes QR : https://edu-qrcodes.ac-versailles.fr/ Pour en savoir plus sur les codes QR et leur intérêt pédagogique : http://www.ac-grenoble.fr/dane/?p=1343</p>




Documents		Enseignant, Tout cycle	<u>Partage de contenus</u> Cette application est le lien entre les tablettes et l'ordinateur de la classe. Elle permet de transférer les productions des tablettes vers l'ordinateur et inversement. https://itunes.apple.com/fr/app/documents-6-le-gestionnaire-de-fichiers/id364901807?mt=8
------------------	---	---------------------------	---







Projets audio / vidéo

Appli	Pour qui ?	Pour quoi ?	
iMovie		Enseignant, Tout cycle	<u>Création de films</u> Appli permettant de créer des films ou des bandes-annonces à partir de photos, vidéos et sons. Modèles et thèmes proposés.
Book Creator		Enseignant, Tout cycle	<u>Créations de livres animés</u> Application pour créer avec les élèves des livres, animés ou non. http://www.dane.ac-versailles.fr/application/book-creator
Adobe spark			<u>Création de capsules video</u> Permet de créer des vidéos sous forme de diaporamas sonorisés Nécessite la création d'un compte adobe https://itunes.apple.com/fr/app/adobe-spark-video-videos-anim%C3%A9es-en-minutes/id852555131?mt=8
Chatter Pix kid		Tout cycle	<u>Création d'image parlante (bouche)</u> "faire parler" n'importe quelle photo en créant une bouche qui s'ouvre. L'élève enregistre son texte pour faire parler un personnage. https://itunes.apple.com/us/app/chatterpix-kids-by-duck-duck-moose/id734046126?mt=8
HP Reveal		Enseignant, Tout cycle	<u>Réalité augmentée</u> La réalité augmentée est la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images, vidéos...) associés en temps réel. http://urlz.fr/5Pp8
Stop Motion		Enseignant, Tout cycle	<u>Création de films d'animation</u> Appli permettant de créer des films d'animation (technique du dessin animé) à partir de dessins, photos, objets... https://itunes.apple.com/fr/app/stop-motion-animation-maker/id582526836?mt=8 Vidéo de démonstration : https://www.youtube.com/watch?v=X33pwiUT4IQ






Appli	Pour qui ?	Pour quoi ?
Skitch 	Tout cycle Enseignant	<u>Annotations</u> Application permettant d'agir sur des images : annoter (textes, flèches, formes...), entourer, flouter... http://www.reseau-canope.fr/atelier-essonne/spip.php?article970 http://www2.ac-lyon.fr/services/loire/tice/spip.php?article107
dictaphone 	Tout cycle	<u>Enregistrement audio</u> Appli permettant d'enregistrer les élèves (entraînement lecture orale, récitation de poésie, entraînement à la prononciation en ELV,...). Les élèves peuvent s'enregistrer, s'écouter, s'enregistrer à nouveau jusqu'à être satisfaits du résultat. Les bandes-sons peuvent être importées dans d'autres applications (Book creator, iMovie...). Des pistes pédagogiques : http://dsden02.acamiens.fr/tnp/tnp_internet/Dossier_numeriques/enregistrements_audio/documentation/interets_pedagogiques.pdf
Garage band 	Tout cycle	<u>Création de pistes sonores</u> Application permettant de créer de la musique : enregistrement, arrangements, mixages... http://padagogie.fr/blog/post/display/trois-propositions-d-usage-degarageband-en-classe-d-education-musicale-pour-les-programmes-2016

Applications mathématiques

Appli	Pour qui ?	Pour quoi ?
GeoGebra 	Enseignant, Cycle 3	<u>Mathématiques</u> Appli qui permet de travailler la géométrie. https://itunes.apple.com/fr/app/geogebra-5/id845142834?mt=12 Un tutoriel : https://www.youtube.com/watch?v=rpgCFgggG74
Mathador chrono 	Cycle 2 et 3	<u>Mathématiques</u> Jeu de calcul mental (principe du nombre-cible). L'application reprend les principes des boites de jeux (disponibles en prêt à l'inspection) en les enrichissant. http://www.mathador.fr/application.html http://www.informatique-enseignant.com/mathador/
Fraction 	Cycle 3	<u>Fractions</u> L'application fractions permet d'utiliser une barre, un cercle pour représenter et exécuter des opérations avec des fractions avec des dénominateurs de 1 à 100. https://www.mathlearningcenter.org/resources/apps/fractions

Number Catcher 	Cycle 2	<u>L'attrape nombre : jeux de numération</u> Logiciel de jeu rapide pour travailler sur les nombres. Principalement destiné aux enfants de 5 à 10 ans. Pour découvrir les concepts de base des nombres ou apprendre à calculer de plus en plus vite. https://apps.apple.com/fr/app/numbercatcher/id1081793887
Relational Rods 	Cycle 2 et 3	<u>Réglottes cuisenaires</u> Représentez, comparez, ordonnez ou opérez sur les nombres entiers, des fractions ou des décimaux. https://mathies.ca/learningTools.php#Aa1 https://support.mathies.ca/fr/mainSpace/ReglettesPlus.php
Convertir 	Cycle 2 et 3	<u>Convertisseur</u> L'application Convertir est éditée par l'Académie de Dijon. Permet de s'entraîner aux conversions de longueurs, masses aires, volumes et capacités Type : Exerciseur / Boite à outils http://mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article251
Calculatrice 	Tout cycle	<u>Jeux de calculs</u> Application de jeux mathématiques de l'académie de Lille permettant de travailler le calcul mental https://itunes.apple.com/fr/app/calcul-tice/id1197372817?mt=8
Bee bot 	Cycle 1 et 2	<u>programmation</u> Application qui permet de s'entraîner à la programmation (coder un parcours pour que l'abeille rejoigne une fleur). La beebot existe également sous la forme d'un vrai robot que l'on peut programmer sur un quadrillage réel. Ces robots sont disponibles à la circonscription https://canope.ac-amiens.fr/tice/ressources-pedagogiques/bluebot-beebot/
 Scratch junior	Tout cycle	<u>Programmation, codage informatique</u> Appli permettant de travailler sur le codage informatique. Les élèves assemblent des blocs de programmation pour faire évoluer leurs personnages (grand choix de personnages, de décors, de mouvements...). : https://itunes.apple.com/fr/app/scratchjr/id895485086?mt=8

Applications français

Appli	Pour qui ?	Pour quoi ?
France Info Junior 	Cycle 2 et 3	<p><u>Web radio</u></p> <p>Un outil pédagogique d'éducation aux médias à destination des enseignants et de leurs classes</p> <p>L'application "L'atelier franceinfo junior" permet aux enseignants et à leurs élèves, de comprendre la fabrique de l'info.</p> <p>Pour ouvrir l'application, vous devrez entrer le les identifiants suivants : Login: franceinfojunior Mot de passe : scolaires</p> <p>https://www.maisondelaradio.fr/page/lappli-franceinfo-junior</p>
Graphogame 	Maternelle, cycle 2	<p><u>Lecture code</u></p> <p>Application d'entraînement au décodage développée par le Laboratoire de Psychologie Cognitive (CNRS) de l'Université d'Aix-Marseille, pour aider les enfants à renforcer les automatismes fondamentaux de la lecture. Les élèves associent des sons aux lettres, passent progressivement aux syllabes, aux rimes, aux mots courts et aux phrases et apprennent peu à peu à décoder des mots plus longs.</p> <p>http://grapholearn.fr/ http://grapholearn.fr/wp-content/uploads/2018/07/Manuel_GraphoLearn-GraphoGame.pdf</p>
PuppetPals 	Maternelle, Cycle 2 et 3	<p><u>Langage oral</u></p> <p>Une application pour créer un mini film d'animation TRÈS simplement.</p> <p>http://www.dane.ac-versailles.fr/application/puppet-pals-hd</p>
fabricabrac 	Cycle 1 , 2, 3	<p><u>Imaginaire</u></p> <p>Fabricabrac est une application pour tablettes de la BNF favorisant la créativité pour les enfants dès 6 ans. Très simple d'utilisation.</p> <p>Elle permet aux enfants de construire des animaux fantastiques, des pays imaginaires ou des mots rigolos à partir d'éléments des collections de bibliothèque.</p> <p>https://primabord.eduscol.education.fr/fabricabrac-une-application-creative-de-la-bnf</p>
BDNF 	Cycle 2 et 3	<p><u>Création de Bandes Dessinées</u></p> <p>Fabrique à BD. BDnF permet de réaliser des BDs, des romans graphiques ou tout autre récit mêlant illustration et texte. L'une des atouts majeurs de BDnF est de donner accès à des ressources extrêmement riches et variées, invitant l'utilisateur à des allers retours permanents entre découverte et création.</p> <p>https://bdnf.bnf.fr/</p>