

Catalogue de ressources COLLÈGE
2021

NOTRE CATALOGUE

BIENVENUE

Bienvenue sur le catalogue de ressources SQOOL destinées aux classes de Collège (6^e, 5^e, 4^e, 3^e).

Aujourd'hui, l'utilisation des applications éducatives s'inscrit dans un contexte de développement numérique ayant pour but de favoriser l'autonomie des enfants, la créativité et le développement d'une vision ludique de l'apprentissage.

Le catalogue SQOOL regroupe les ressources numériques de nos partenaires. Il s'étend sur l'intégralité des matières et propose des contenus variés qui enrichissent l'utilisation de notre solution.

Nous travaillons au quotidien à l'extension de ce catalogue, en développant des partenariats auprès des éditeurs d'applications pédagogiques, ceci afin de répondre au mieux à vos besoins et à ceux des élèves.

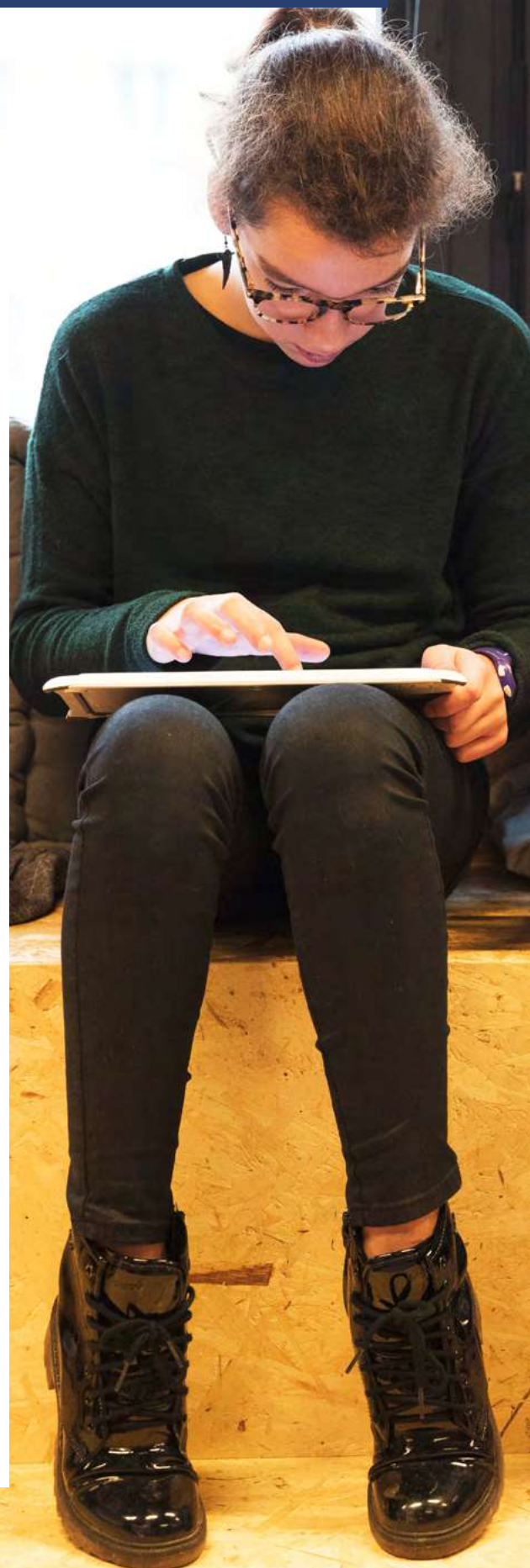
Toutes les applications sont garanties sans publicité et elles sont sélectionnées pour leur intérêt pédagogique. Les applications les plus utilisées par les enseignants sont signalées par le pictogramme « ★ ».

Vous trouverez au sein de notre catalogue :

- Des applications couvrant l'ensemble des matières du programme scolaire du niveau Collège.
- Un choix d'applications gratuites, découvertes et premium.
- Une fiche complète par application (descriptions et types d'usages).
- La liste de nos éditeurs partenaires pour les manuels numériques.

Bon à savoir :

- Certaines ressources sont uniquement accessibles sur une ou plusieurs versions de la tablette SQOOL : consultez dès maintenant [le tableau de correspondance](#) afin de connaître la version de votre tablette.
- Pour savoir comment acheter une application premium consultez [la fiche explicative](#).



LE SOMMAIRE

RESSOURCES GRATUITES

Disponibles sur le MDM

Les outils standards.....	<u>page 07</u>
Mathématiques	
120 secondes ★.....	<u>page 08</u>
Défi tables ★.....	<u>page 09</u>
Défi relatifs ★.....	<u>page 10</u>
Domino Calcul ★.....	<u>page 11</u>
Domino fractions ★.....	<u>page 12</u>
Probabilités ★.....	<u>page 13</u>
Transformations ★.....	<u>page 14</u>
Convertir.....	<u>page 15</u>
The Equation Game.....	<u>page 16</u>
Scanscores.....	<u>page 17</u>
Arithmetica.....	<u>page 18</u>
3D Slash.....	<u>page 19</u>
Pocket Code.....	<u>page 20</u>
GeoGebra.....	<u>page 21</u>
Trigonométrie.....	<u>page 22</u>
Sciences et Technologies	
Planétarium.....	<u>page 23</u>
Géométrie des molécules.....	<u>page 24</u>
Les molécules simples.....	<u>page 25</u>
Polyèdres augmentés.....	<u>page 26</u>
Architecture Gothique/Romane.....	<u>page 27</u>
MirageMake.....	<u>page 28</u>
SPARKvue.....	<u>page 29</u>
COOD Academy.....	<u>page 30</u>
COOD Studio.....	<u>page 31</u>
Science Journal.....	<u>page 32</u>
Phalènes.....	<u>page 33</u>
Éducation Physique et Sportive	
Demi-fond collège.....	<u>page 34</u>
Compteur Actions.....	<u>page 35</u>
Compteur Bonus EPS.....	<u>page 36</u>
Applications Webjéjé ★.....	<u>page 37</u>
EPS Observation.....	<u>page 38</u>
Géographie	
Édugéo.....	<u>page 39</u>
Géoportail.....	<u>page 40</u>
Langues Vivantes	
Anglais - mémos A2-B1.....	<u>page 41</u>
Anglais - mémos B1-B2.....	<u>page 42</u>
Outils	
EtiMemo.....	<u>page 43</u>
Plickers.....	<u>page 44</u>
QuickMark.....	<u>page 45</u>
Edupages Creator Lite.....	<u>page 46</u>
QuizzYourSelf.....	<u>page 47</u>
Interdisciplinaire et outils	
Ankidroid.....	<u>page 48</u>
Brevet 2020.....	<u>page 49</u>
Ma Classe à la Maison.....	<u>page 50</u>
Com-Phone.....	<u>page 51</u>
Jitsi – Meet.....	<u>page 52</u>
Xodo PDF Lecteur & Éditeur.....	<u>page 53</u>

RESSOURCES DÉCOUVERTES

Période d'essai gratuite

Interdisciplinaire

Explain Everything ★	page 55
BrainPOP Français ★	page 56

Langues Vivantes

BrainPOP ELL.....	page 57
-------------------	-------------------------

Mathématiques

Cabri Factory.....	page 58
EDdumedia.....	page 59
Matek.....	page 60

Français

LexiClic Collège.....	page 61
Plume.....	page 62

Physique/Chimie

AniChim/AniPhy.....	page 63
---------------------	-------------------------

SVT

Terre interactive.....	page 65
------------------------	-------------------------

RESSOURCES PREMIUM

Souscription payante

Interdisciplinaire et outils

Sondo.....	page 67
Incrédibox.....	page 68

Outils pour la gestion de la classe

15 outils interactifs pour l'école.....	page 69
LetsShare.....	page 70

Mathématiques

Cahier numérique iParcours 6 ^e	page 71
Cahier numérique iParcours 5 ^e	page 72
Cahier numérique iParcours 4 ^e	page 73
Cahier numérique iParcours 3 ^e	page 74
Manuel numérique iParcours 6 ^e	page 75
Manuel numérique iParcours 5 ^e	page 76
Manuel numérique iParcours 4 ^e	page 77
Manuel numérique iParcours 3 ^e	page 78
MathPower.....	page 79

Physique

Fizika.....	page 80
-------------	-------------------------

SVT

Lab Camera.....	page 81
COOD Studio (Premium).....	page 82

Français

Étude de la langue 6 ^e	page 83
Étude de la langue 5 ^e	page 84
Étude de la langue 4 ^e	page 85
Étude de la langue 3 ^e	page 86
Orthographe 6 ^e 5 ^e	page 87
Orthographe 4 ^e 3 ^e	page 88
Projet Voltaire.....	page 89
Edupages Creator.....	page 90

Éducation Physique et Sportive

Match et Score.....	page 91
Tournois et Poules.....	page 92

Langues Vivantes

Allemand - Compréhension de l'écrit A2.....	<u>page 93</u>
Allemand - Compréhension de l'écrit B1.....	<u>page 94</u>
Allemand - Les déclinaisons.....	<u>page 95</u>
Allemand - Le Vocabulaire (débutant).....	<u>page 96</u>
Allemand - Le Vocabulaire (intermédiaire).....	<u>page 97</u>
Anglais - Compréhension de l'écrit A2.....	<u>page 98</u>
Anglais - Compréhension de l'écrit B1.....	<u>page 99</u>
Anglais - J'apprends les verbes irréguliers.....	<u>page 100</u>
Anglais - Le vocabulaire (débutant).....	<u>page 101</u>
Anglais - Le vocabulaire (intermédiaire).....	<u>page 102</u>
Espagnol - Compréhension de l'écrit A2.....	<u>page 103</u>
Espagnol - Compréhension de l'écrit B1.....	<u>page 104</u>
Latin - Niveau 1.....	<u>page 105</u>
Latin - Niveau 2.....	<u>page 106</u>

Enseignement artistique

HumOn.....	<u>page 107</u>
------------	-----------------

Divers

Manuels numériques.....	<u>page 108</u>
-------------------------	-----------------

RESSOURCES GRATUITES

Disponibles sur le MDM

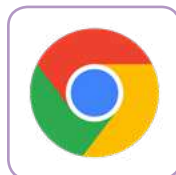


LES OUTILS STANDARDS

Pré-installés sur les tablettes



Qwant Junior est un moteur de recherche développé pour aider les élèves à surfer sur Internet en toute sécurité. Il dispose d'un contrôle parental intégré empêchant l'accès à des contenus inappropriés.



Google Chrome vous permet de naviguer sur Internet depuis la tablette.



WPS Office est une suite Office complète. Elle vous permet de lire, modifier et créer des documents Office (.doc, .xls, .ppt, .pdf).



VLC est un lecteur multimédia gratuit et libre. C'est une application capable de lire tous les fichiers multimédias sans conversion.



SQOOL Markers est une application de dessin et de création. Les élèves pourront ainsi dessiner et compléter une photo ou une image.



LibreOffice Viewer est un lecteur qui permet de lire les fichiers d'OpenOffice sur les tablettes (.odt, etc.).



L'Explorateur permet à l'élève d'accéder à ses contenus depuis toutes les tablettes SQOOL, grâce à la synchronisation des données. Il peut accéder à ses fichiers, ainsi que ceux transmis par ses professeurs, et les partager à ces derniers.



Wikipédia, l'encyclopédie libre, est la référence la plus complète et la plus largement utilisée.



120 SECONDES ★

Mathématiques

DESCRIPTION

120 secondes est une application interactive proposant **des exercices portant sur les quatre opérations** : additions, soustractions, multiplications et divisions.

L'objectif est de répondre correctement à un maximum de calculs en deux minutes. À chaque fois que le score passe à la dizaine supérieure, le niveau augmente et les calculs sont de plus en plus compliqués (apparition de la division, nombres plus grands, etc.).



USAGE

120 secondes peut être utilisée en classe ou individuellement pour **consolider les stratégies de calculs de façon ludique**. Au cours des 120 secondes, l'élève suit ses progrès, contrôlant ainsi sa propre action et peut alors se fixer des défis. Il est également possible **d'organiser des compétitions**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article199



DÉFI TABLES ★

Mathématiques

DESCRIPTION

Défi Tables est une application de quiz portant sur **les tables de multiplications de 2 à 13**.

Il est possible d'y paramétrer : le délai de réponse, le nombre de questions, les tables à travailler et le type d'opérations (calcul direct ou calcul à trou). **Trois niveaux de difficulté** (facile, moyen et difficile) permettent de débiter le jeu très rapidement.



USAGE

Défi Tables peut être utilisée pendant une séance de cours, en tant qu'outil **d'entraînement permettant la différenciation du travail effectué**.

Défi Tables peut également être utilisée en accompagnement personnalisé de différentes façons :

- Comme outil d'entraînement, de **confortement/renforcement des acquis**, permettant la différenciation du travail effectué (tables utilisées, délai de réponse, calculs directs ou à trou, etc.)
- Comme **outil de « compétition »** pour se mesurer à un autre élève, par le biais du mode Défi (championnat avec huitièmes de finale, quarts de finale, etc). Ce mode peut être utilisé en groupe entier, ou par poule selon les niveaux, avec par exemple un affichage du classement de la semaine dans la salle.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article197



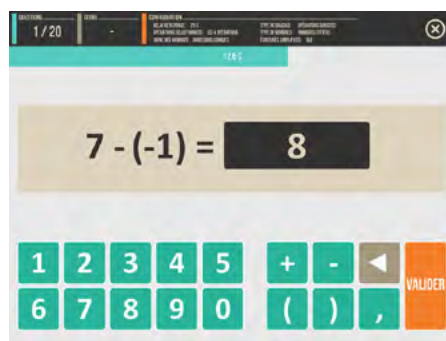
DÉFI RELATIFS ★

Mathématiques

DESCRIPTION

Défi Relatifs est un exerciceur **portant sur les opérations avec les nombres relatifs**. Il est possible d'y paramétrer : le délai de réponse, le nombre de questions, le type d'opérations (addition, soustraction, multiplication, division, calcul direct ou calcul à trou), les signes des nombres relatifs (identiques, contraires, indifférents) et l'écriture des nombres et des réponses (simplifiée ou non).

Trois niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile) permettent de débiter le jeu très rapidement.



USAGE

Défi Relatifs peut être utilisée pendant une séance de cours, en tant qu'outil **d'entraînement permettant la différenciation du travail effectué**.

Défi Relatifs peut également être utilisée en accompagnement personnalisé de différentes façons :

- Comme outil d'entraînement, de **confortement/renforcement des acquis**, permettant la différenciation du travail effectué (opérations utilisées, délai de réponse, calculs directs ou à trou, etc.) ;
- Comme **outil de « compétition »** pour se mesurer à un autre élève, par le biais du mode Défi : championnat avec huitièmes de finale, quarts de finale, etc. Elle peut-être utilisée en groupe entier, ou par poule selon les niveaux, avec par exemple un affichage du classement de la semaine dans la salle.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article198



DOMINO CALCUL LITTÉRAL ★

Mathématiques

DESCRIPTION

Domino Calcul Littéral est une application permettant de **pratiquer le calcul mental et le calcul automatisé**.

Le but est d'associer des dominos, en combinant une expression littérale d'un domino avec une expression réduite d'un autre domino, de façon à obtenir un parcours fermé.



USAGE

Domino Calcul Littéral est prévue pour être utilisée lors d'un **travail de groupe en classe entière ou de manière individuelle**.

L'application est **très modulable** : vous pouvez choisir le nombre de dominos dans son parcours (10, 14 ou 18), et sélectionner un ou plusieurs types d'expressions (réductions de sommes et de produits, distributivités simples et doubles, produits remarquables). Deux niveaux de difficultés sont disponibles : facile et difficile.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article214

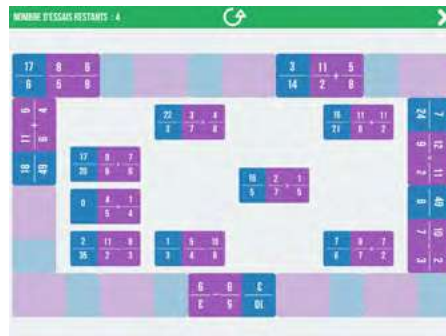


DOMINO FRACTIONS ★

Mathématiques

DESCRIPTION

Domino Fractions est une application permettant de **pratiquer le calcul mental et le calcul automatisé**. Le but est d'associer des dominos, en combinant un calcul d'un domino avec une fraction d'un autre domino, de façon à obtenir un parcours fermé.



USAGE

Domino Fractions est prévue pour être utilisée lors d'un **travail de groupe en classe entière ou de manière individuelle**.

L'application est **très modulable** : vous pouvez définir le nombre de dominos dans son parcours (10, 14 ou 18), sélectionner une ou plusieurs des quatre opérations et travailler (ou non) avec des nombres relatifs.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article200



PROBABILITÉS ★

Mathématiques

DESCRIPTION

Probabilités est une application aidant **l'enseignement des probabilités au collège et en seconde**.

Elle est composée de trois grandes parties : **simuler, s'entraîner, réfléchir**.



USAGE

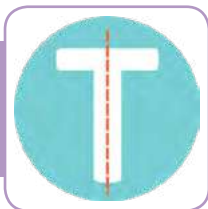
L'application Probabilités nécessite d'être intégrée dans une séquence d'apprentissage. Elle est composée de trois grandes parties :

- **La partie SIMULER permet la modélisation** par les cartes, les dés, une punaise, une roue de loterie, une boîte noire et des pièces.
- **Les parties S'ENTRAÎNER et RÉFLÉCHIR proposent des exercices applicatifs** de difficultés croissantes.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article209



TRANSFORMATIONS ★

Mathématiques

DESCRIPTION

Transformations est un exerciceur portant sur les **transformations planes étudiées au collège** : symétrie axiale, symétrie centrale, translation, rotation, homothétie.

Le but est de construire l'image d'un point ou d'une figure par une transformation, ou d'identifier le motif image d'un motif de référence dans un pavage.



USAGE

Transformations peut être utilisée pendant une séance de cours ou pour des accompagnements personnalisés, en tant qu'**outil d'entraînement** permettant la différenciation du travail effectué. Vous avez la possibilité de choisir le nombre de questions (5, 10, 15 ou 20).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article212



CONVERTIR

Mathématiques

DESCRIPTION

Convertir est une application pour les cycles 3 et 4 : elle permet de **s'entraîner aux conversions** de longueurs, masses, aires, volumes et capacités.



USAGE

Méthodes :

- Convertir à l'aide du tableau
- Convertir à l'aide d'équivalences

Outils :

- Convertisseur de longueurs
- Convertisseur de masse
- Convertisseur d'aires
- Convertisseur de volumes
- Convertisseur de capacités

Exercices :

- La bonne unité
- Convertir des longueurs/masses/aires/volumes/capacités (avec Tableau)
- Convertir des longueurs/masses/aires/volumes/capacités (sans Tableau)
- Associer des longueurs/masses/aires/volumes/capacités
- Comparer des longueurs/masses/aires/volumes/capacités
- Aires et unités agraires
- Volumes et capacités

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Jimdo

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <http://mathematiques.ac-dijon.fr/>



THE EQUATIONS GAME

Mathématiques

DESCRIPTION

The Equations Game est un exerciceur méthodologique portant sur **la résolution d'équations** du premier degré à une inconnue, en cycle 4 et en seconde.

Les calculs sont effectués automatiquement, l'exercice lui-même portant sur les actions à accomplir : ajouter, soustraire, multiplier ou diviser chaque membre de l'égalité par une même quantité (non nulle dans les deux derniers cas).



USAGE

15 niveaux, correspondant à des **degrés de difficulté croissants**, sont disponibles.

Il n'est possible de passer au niveau suivant que si le niveau en cours est validé (obtention d'au moins une étoile).

The Equations Game est un exerciceur méthodologique : **les opérations sont effectuées automatiquement**, quelles qu'elles soient. Le clavier permettant la saisie s'adapte aux niveaux de difficultés.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article219



ARITHMETICA

Mathématiques

DESCRIPTION

Arithmetica est une application **compagnon pour l'enseignement de l'arithmétique au collège et au lycée**. Certains outils peuvent être utilisés dès le cycle 3, d'autres peuvent servir en classe de Terminale.



USAGE

Arithmetica est découpée en trois parties principales :

La partie « Activités » propose 5 outils pour s'exercer de manière ludique. À partir de ces outils : tester les connaissances de vos élèves, initier les notions d'arithmétiques grâce à des manipulations simples mais aussi familiariser vos élèves à des logiques de calculs variés.

La partie « Boîte à outils » inclue plusieurs leçons et tests utiles à l'apprentissage de l'arithmétique. Vous pourrez à partir de cette rubrique, élaborer des rappels de cours sur un ou plusieurs types de calculs, exercer vos élèves sur ces mêmes calculs mais aussi évaluer vos élèves grâce à des tests.

La partie « Jeux sérieux » regroupe trois types de jeux permettant à l'élève d'apprendre et de mémoriser tout en s'amusant : un jeu centré sur les notions de diviseurs (Divisibox), un jeu de rapidité portant sur les notions de nombre premier et un jeu adapté selon les règles du célèbre jeu Juniper Green.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article228

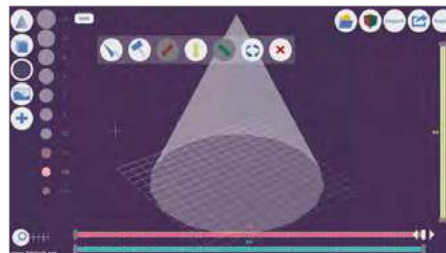


3D SLASH

Mathématiques

DESCRIPTION

3D Slash est une **application de modélisation 3D**. Elle permet de créer et personnaliser facilement des modèles à imprimer sur imprimante 3D. À partir d'un bloc, créez vos propres objets grâce aux fonctionnalités disponibles (mode texte, mode logo, à partir d'une image, etc.). Vous pouvez aussi importer des fichiers modèles 3D déjà préconstruits pour les modifier.



USAGE

3D Slash est une **application intuitive et simple d'utilisation**.

Le logiciel place ainsi l'élève dans la peau d'un tailleur de pierre, sculptant cube à cube un bloc de départ. La palette d'outils est à disposition : marteau, ciseaux ou scie sauteuse...

L'export des créations dans de multiples formats permet de les imprimer très facilement.

Cette application peut également être utilisée **pour s'immerger dans des bâtiments** (Parthénon, Empire State Building, Big Ben, nouveau Palais de Justice de Paris, ...) **et en étudier leurs structures**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : 3D Slash

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : 3dslash.net/



POCKET CODE

Mathématiques

DESCRIPTION

Cette application permet de **programmer et partager toutes sortes de contenus multimédias** directement sur la tablette. Elle se base sur Catrobat, un langage de programmation intuitif.

Avec Pocket Code, il est possible de télécharger des programmes Catrobat à travers le site communautaire de Pocket Code.

Découvrir la vidéo de présentation (anglais).



Application optimisée pour une utilisation verticale

USAGE

Des supports sont disponibles à votre intention (depuis le site edu.catrobat.at/) intégrant **des activités clés en main**. Ainsi vous pouvez approfondir l'usage de l'application.

À partir du site communautaire de Pocket Code, vous pouvez **télécharger des programmes déjà réalisés**. Ces derniers sont libres de droit. Vous pouvez aussi à votre tour déposer vos créations afin de les partager. Grâce à cette base, vous prolongez l'apprentissage de la programmation avec vos élèves.

Les créations réalisées **sont libres de droit et peuvent être à leur tour partagées** sur le site de Catrobat.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

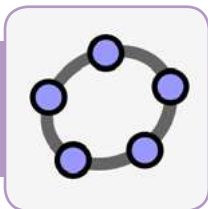
Éditeur : Catrobat

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : catrobat.org

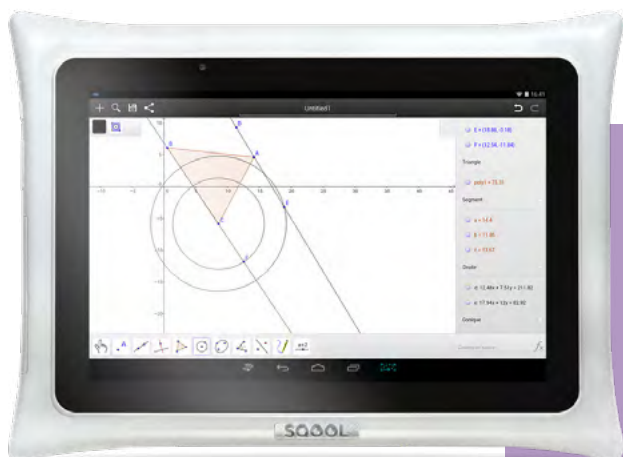
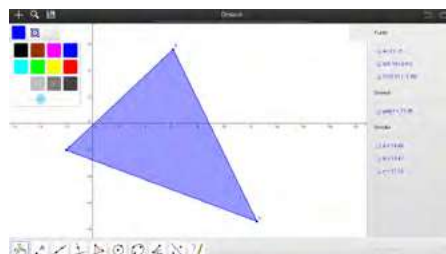


GEOGEBRA

Mathématiques

DESCRIPTION

L'application de mathématiques dynamiques, GeoGebra, est une référence dans l'enseignement des mathématiques pour tous les niveaux. Elle vous permet de mettre en application des **problèmes de géométrie, d'algèbre ou encore de statistiques** et d'afficher une **représentation graphique de ces éléments**.
[Voir la vidéo de présentation.](#)



USAGE

À partir d'**éléments basiques** (point, droite, segment, vecteur, section conique...) et en appliquant des **règles élémentaires** (parallèle à, perpendiculaire à, passant par, milieu, médiatrice, bissectrice, tangente, translation, homothétie...), **l'élève peut définir la structure géométrique** aussi simplement qu'avec un papier et un crayon.

Le logiciel GeoGebra permet de **réaliser des figures mathématiques interactives**. Le module 3D permet de travailler la géométrie dans l'espace notamment par la construction de prismes, pyramides, cônes et plans.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : GeoGebra
Accès : disponible sur le MDM
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : geogebra.org

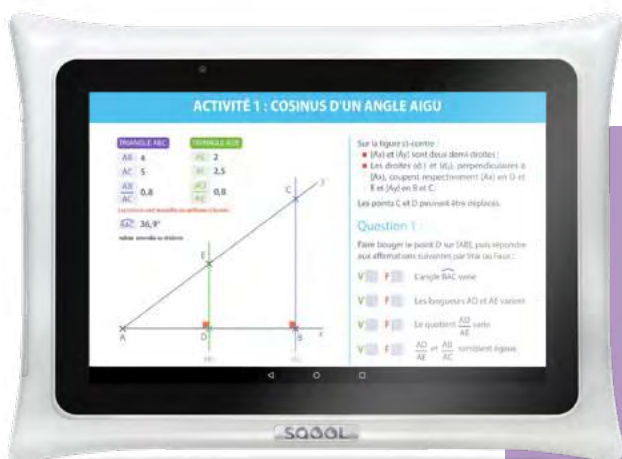


TRIGONOMETRIE

Mathématiques

DESCRIPTION

Trigonométrie est une application compagnon pour le collège et la classe de seconde : elle comprend des activités d'introduction des **différentes notions**, des exercices **d'entraînement** ainsi que différents problèmes.



USAGE

L'application "Trigonométrie" vise le développement de certaines compétences chez l'élève telles que : la **mobilisation des connaissances** des figures pour déterminer des grandeurs géométriques, et le fait de **mener des raisonnements** et **s'initier à la démonstration** en utilisant les propriétés des figures.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Dijon
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : <http://mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article240>



PLANÉTARIUM

Sciences

DESCRIPTION

Planétarium permet aux élèves de créer facilement une **production augmentée sur l'univers**.



USAGE

Un smartphone suffit pour afficher en **réalité augmentée** une galaxie par exemple sur un marqueur (QR code) intégré au travail des élèves. L'application est idéale pour **créer une exposition scientifique augmentée facilement**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Mirage

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : Téléchargez les supports ici :

<https://mirage.ticedu.fr/?p=3459>



GÉOMÉTRIE DES MOLÉCULES

Sciences

DESCRIPTION

L'application « Géométrie des molécules » va permettre aux élèves, à l'aide d'une démarche scientifique, **d'étudier et d'expliquer la géométrie d'une molécule** en observant en **réalité augmentée** six molécules différentes.



USAGE

L'application « Géométrie des molécules » est accompagnée d'une **fiche d'exploitation pédagogique** pour le professeur.

12 cartes sont activées pour cette application : 6 cartes permettent de **poser la problématique à résoudre**, et 6 autres cartes permettent d'**apporter des éléments de résolution**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Mirage

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : Téléchargez les supports ici :

<https://mirage.ticedu.fr/?p=2324>



LES MOLÉCULES SIMPLES

Sciences

DESCRIPTION

L'application « Les molécules simples » permet une première **approche simple et ludique** pour le professeur comme pour l'élève afin de **découvrir les molécules et leur formule**.



USAGE

L'application « Les molécules simples » permet de **visualiser en 3D**, l'ensemble des **atomes présents dans une molécule**, grâce à la réalité augmentée. Il est possible de réaliser un atelier avec différents marqueurs papiers fournis.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Mirage

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : Téléchargez les supports ici :

<http://mirage.ticedu.fr/?p=2344>

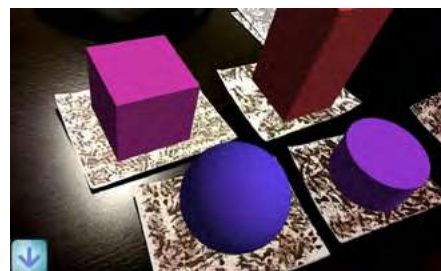


POLYÈDRES AUGMENTÉS

Sciences

DESCRIPTION

L'application « Polyèdres Augmentés » permet au professeur comme à l'élève de découvrir **différents volumes** et de **les observer facilement** afin de décrire ses différentes caractéristiques (sommets, arêtes, ...).



USAGE

L'application « Polyèdres Augmentés » permet de **visualiser les polyèdres en 3D**, grâce à la **réalité augmentée**. Il est possible de réaliser un atelier avec différents marqueurs papiers fournis.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Mirage

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : Téléchargez les supports ici :

<http://mirage.ticedu.fr/?p=2635>



ARCHITECTURE GOTHIQUE/ROMANE

Sciences

DESCRIPTION

Avec l'application « Architecture Gothique/Romane », vous allez pouvoir découvrir en réalité augmentée de **beaux monuments**.



USAGE

L'application est un quiz où l'élève doit identifier la **nature de l'architecture de chaque édifice**. Une jauge de réussite permet de suivre les réponses des élèves, le but étant de terminer le jeu avec une jauge remplie au maximum. Un outil idéal pour verrouiller les connaissances de l'élève de **manière ludique** en fin de cours.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Mirage

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : Téléchargez les supports ici :

<http://mirage.ticedu.fr/?p=3031>



MIRAGE MAKE

Sciences

DESCRIPTION

Mirage Make s'adresse à tous ceux qui désirent augmenter **différents types de supports** grâce à la réalité augmentée.



USAGE

Mirage Make est une application pouvant particulièrement se montrer pertinente en classe : les élèves peuvent **créer des productions valorisées par la réalité augmentée**. Celle-ci crée une dynamique de motivation auprès des élèves qui pourront produire facilement des documents captivants.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Mirage

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <http://mirage.ticedu.fr/?p=3581>



SPARKVUE

Sciences et Technologies

DESCRIPTION

L'application permet de **visualiser et d'analyser des données** pour l'apprentissage des sciences, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques et de les **partager en temps réel**. Un grand choix d'affichage pour une analyse rapide et pertinente. Nouveau ! Affichage carte pour géolocaliser vos données.



USAGE

Grâce à l'application SPARKvue, obtenez les données du monde qui vous entoure :

- **Mesurez et affichez** des données capteurs en temps réel.
- **Affichez des données** sous forme de graphiques, de graphiques en barres, de compteurs analogiques, de chiffres, de tableaux, ou sur carte.
- **Créez vos affichages personnalisés** : mélange d'affichage, images, vidéos, textes et estimations.
- **Analysez les données** grâce aux outils de statistiques intégrés (min., max., moyenne, écart type, compte et espace).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : PASCO Scientific

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.pasco.com/prodMulti/sparkvue-software/index.cfm>

DESCRIPTION

Cood Academy est une **application gratuite d'e-learning pour développer ses compétences numériques** et se former à la certification Pix. Des contenus interactifs et ludiques (quiz, jeux, vidéos, fiches notions...) vous guident pas à pas à travers les 5 domaines de compétences du numérique. Les parcours d'apprentissage individuels vous permettent de vous former à votre rythme, en toute autonomie, et n'importe où. Cood est un organisme de formation certifié Qualiopi et tous les parcours proposés sont conformes au référentiel CRCN (Cadre de référence des compétences Numériques).



USAGE

- Se préparer à la certification Pix de façon ludique.
- Maîtriser les 5 domaines de compétences numériques :
 - Information et données
 - Communication et collaboration
 - Création de contenu
 - Protection et sécurité
 - Environnement numérique
- Evaluer sa progression grâce aux QCM et corrigés clairs et détaillés.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : COOD

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

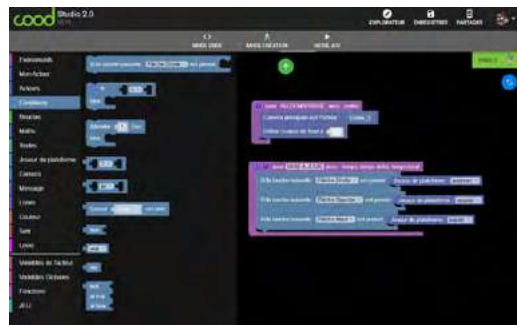
Offre gratuite donnant accès à :

- Formation en ligne depuis l'application Cood Academy pour se former aux usages du numérique
- (Optionnel) Autres ressources : Possibilité d'ajouter d'autres ressources accessibles depuis votre site internet (fiches pédagogiques, tutoriels...) avec leur lien

Présentation de l'app : <https://www.cood.fr/wp-content/uploads/2021/04/Presentation-Cood-Academy-site-web.pdf>

DESCRIPTION

Cood Studio, c'est une ressource en ligne pour permettre aux élèves de **s'initier au codage** en créant leur propre jeu vidéo, grâce à un langage de programmation visuel et intuitif sous forme de blocs de code.



USAGE

Intérêts pédagogiques :

- S'initier à la programmation et à la culture numérique.
- Réviser les notions de maths du programme scolaire en s'amusant : variables, boucles, conditions...
- Découvrir les bases du python et du javascript grâce à la traduction du code en temps réel.
- Développer des compétences essentielles, au-delà du codage : narration, logique, créativité, résolution de problèmes...
- Appliquer la transversalité des matières dans des projets autour de la programmation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : COOD

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Offre gratuite donnant accès à :

- 1H de formation groupée (formation en ligne et ouverte à tous) sur l'outil Cood Studio, inscription en ligne sur notre site [cood.fr](https://lien.cood.fr/il-etait-une-fois-le-code)
- Tutoriels disponibles sur le Studio pour apprendre à créer son jeu vidéo pas-à-pas
- Accès au support email directement depuis le Studio en cliquant sur le bouton « Besoin d'aide »

Jeu démo : <https://lien.cood.fr/il-etait-une-fois-le-code>

Tutoriels : <https://store.cood.fr/1.0.35/index.html?nocheck#/studio/resources/tutorials>

Catalogue de décors : <https://store.cood.fr/1.0.35/index.html?nocheck#/studio/resources/assets>

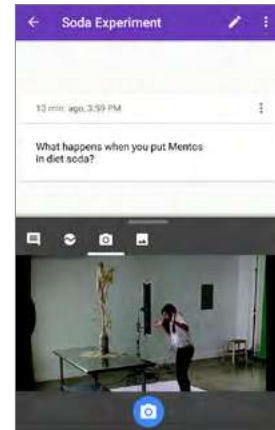


SCIENCE JOURNAL

Sciences

DESCRIPTION

Science Journal est un **carnet scientifique numérique** gratuit proposé par Google.



USAGE

Que vous soyez un professeur de science ou un amateur réalisant des expériences à la maison, cette application vous permet de **conserver vos notes, photos et observations au même endroit**. Utilisez les capteurs de votre téléphone pour mesurer et reproduire, sur des graphiques, des phénomènes comme la lumière, le son et le mouvement. Vous pouvez également connecter des capteurs externes via Bluetooth pour mener des expériences sur le monde qui vous entoure.

L'application Science Journal vous permet :

- **De mesurer** l'intensité lumineuse, le son, l'accélération, la pression atmosphérique et plus encore grâce aux capteurs intégrés de votre téléphone.
- **De prendre des notes et des photos** pour décrire vos expériences scientifiques.
- **De connecter des capteurs externes** à l'aide d'appareils Arduino et Vernier compatibles Bluetooth.
- **D'accéder à vos expériences** depuis vos divers appareils grâce à Google Drive.
- **D'exporter les données** récoltées par les capteurs dans des fichiers .csv.
- **De créer des déclencheurs automatiques** pour l'enregistrement de données et la prise de notes.
- **D'utiliser la sonification** pour écouter les données de vos graphiques.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Google LLC

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://sciencejournal.withgoogle.com/>



PHALÈNES

Sciences

DESCRIPTION

L'application Phalènes propose **d'incarner un oiseau prédateur de phalènes** et simuler de différents scénarios.



USAGE

Ce jeu "sérieux" permet d'incarner un oiseau prédateur de phalènes, et de **constater par vous-même l'impact de votre prédation sur la population de phalènes**, d'années en années.

Plusieurs scénarii sont possibles, avec notamment la possibilité d'activer ou non les mutations.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Cosentino (enseignant)

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <http://philippe.cosentino.free.fr>

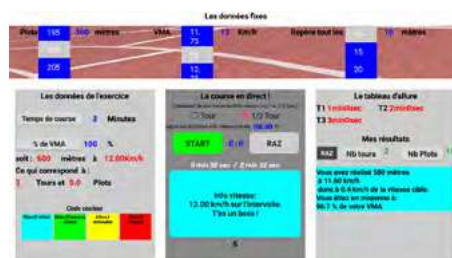


DEMI-FOND COLLÈGE

Éducation Physique et Sportive

DESCRIPTION

« Demi-fond Collège » facilite la **compréhension de la notion de VMA**. L'application aide à préparer un contrat de course à l'allure choisie, à suivre la course en direct et à mesurer l'atteinte de l'objectif.



USAGE

Demi-fond collège est une application destinée à aider professeurs et élèves à réaliser les différents calculs liés à la VMA, la longueur de la piste, les temps de course etc... mais aussi à assurer une observation de l'allure en direct.

L'application est découpée en 4 modules :

- **Module 1 : « Les données fixes »** : cela concerne la longueur de votre piste, la VMA du coureur et l'intervalle souhaité entre les repères sur la piste.
- **Module 2 : « Les données liées à l'exercice »** : vous renseignerez ici, le temps de course souhaité ainsi que le % de VMA à mobiliser. L'application vous indiquera alors la vitesse objectif ainsi que la distance à réaliser.
- **Module 3 : « La course en direct »** : vous choisissez ici la récurrence de l'info vitesse que vous voulez donner au coureur.
- **Module 4 : « Mes résultats »** : sous le tableau d'allure (10 tours) vous renseignerez la distance effectivement réalisée. Cela vous indiquera la vitesse moyenne et le % de VMA effectivement mobilisée.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Lionel Delorenzo
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Chaîne YouTube : https://www.youtube.com/channel/UCTFJMyfNPv_OuZou8PZXytQ



COMPTEUR ACTIONS

Éducation Physique et Sportive

DESCRIPTION

« Compteur Actions » comptabilise les **actions positives, neutres et négatives** dans un grand nombre d'activités sportives. L'application calcule le pourcentage d'efficacité de la personne observée.



USAGE

Compteur Actions est une application développée par un professeur d'EPS.

Elle permet en reprenant la forme d'une **fiche d'observation**, de **comptabiliser des actions positives, neutres et négatives** dans un grand nombre d'activités sportives.

L'application calcule directement le **pourcentage d'efficacité** de la personne observée.

Elle comporte une zone de commentaire qui peut être utilisée au clavier ou avec la reconnaissance vocale.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Lionel Delorenzo

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Chaîne YouTube : https://www.youtube.com/channel/UCTFJMyfNPv_OuZou8PZXytQ



COMPTEUR BONUS EPS

Éducation Physique et Sportive

DESCRIPTION

L'application Compteur Bonus EPS intègre un **compteur au fonctionnement simple** permettant de générer score, actions, observables, etc.



USAGE

L'application Compteur Bonus EPS est très riche en fonctionnalité.

Elle permet également de générer : des **points simples**, des **points bonus**, des **points malus**.

Tous les points peuvent être paramétrés dans les réglages.

Vous avez la possibilité de changer la couleur de fond pour correspondre à une couleur de maillot.

Pour exporter les résultats, vous pouvez le faire via QR Code (vers Championnat Poule EPS).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : C.Pignet

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Lien web : téléchargez les supports ici :

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thunkable.android.clement_pignet.Bonus_Compteur_EPS



LES APPLICATIONS WEBJÉJÉ ★

Éducation Physique et Sportive

ARBITRAGE



Tennis de table

Jouer long, fort et latéral

ARBITRAGE



Handball

Le jeu en avant
conserver/
progresser/marquer

ARBITRAGE



Handball N1^(*)

Évaluer l'efficacité
de chaque joueur

ARBITRAGE



Volley

Trajectoires verticales.
Progression du ballon
vers la cible

ARBITRAGE



Badminton^(*)

Battre son adversaire
dans l'espace
horizontal

ARBITRAGE



Badminton V2

Battre son adversaire
dans l'espace
horizontal en double

PERFORMANCE



Relais^(*)

Gagner du temps

PERFORMANCE



1234 ESP^(*)

Compteur d'efficacité
ultime

PERFORMANCE



Escalade Bump

Construire un projet
de voies avec tablette
et vidéo projecteur

PERFORMANCE



Escalade

Grimper efficace

PERFORMANCE



Natation^(*)

Efficacité de nage

FIGURES



Acrosport

Construire et les tester
rapidement des figures

^(*) Utilisable avec l'application QR to CSV de Webjéjé. Elle permet de scanner les données et les convertir en fichier .csv exploitable par tous les tableurs.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Webjéjé

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : webjeje.com



EPS OBSERVATION

Éducation Physique et Sportive

DESCRIPTION

EPS Observation V1 est une application permettant l'observation de l'efficacité de l'attaque en sports collectifs.



USAGE

Cette application simple d'observation offre la possibilité de **définir des objectifs avec vos élèves**, de suivre ces objectifs et d'**exporter les résultats sur votre appareil mobile**.

Si vous voulez garder une trace de la rencontre, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Exporter les résultats", l'écran vous présentera un QR code. Il vous faudra ensuite flasher ce code et de s'enregistrer sur votre terminal mobile les résultats.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Lionel Delorenzo

Accès : contacter votre chef de projet

Chaîne Youtube : https://www.youtube.com/channel/UCTFJMyfNPv_OuZou8PZXytQ

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application



ÉDUGÉO
Géographie

DESCRIPTION

Édugéo est une application conçue pour **exploiter des données géographiques**. L'application a été élaborée conjointement par le Ministère de l'Education Nationale et l'Institut national de l'information géographique et forestière et l'IGN. L'application propose des ressources pour utiliser l'application en classe. Elle est dotée de nombreuses fonctionnalités telles que **la gestion des couches, la création de dessins, la possibilité d'effectuer des mesures, ...**

[Voir la vidéo de présentation.](#)



USAGE

Utilisable dans différentes disciplines, cette application permet de mesurer des **distances entre les villes ou d'évaluer une surface**. De plus, pour en apprendre davantage sur une région, vous pouvez **créer des points d'intérêts et ajouter vos propres légendes**.

Utilisez Édugéo afin de **corrélér l'histoire et la géographie** en comparant des cartes et en visionnant l'urbanisation des villes tout au long d'une période.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : IGN

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4

Type : application

Site web : <https://www.edugeo.fr/>

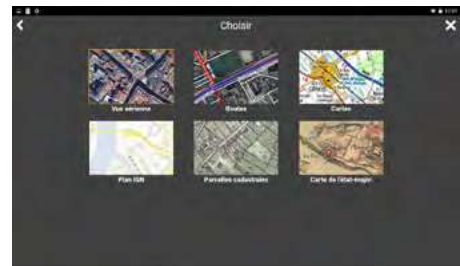


GÉOPORTAIL

Géographie

DESCRIPTION

L'application Géoportail, développée avec l'appui du ministère de l'Écologie, du Développement durable et de l'Énergie, **permet de visualiser l'information géographique de référence sur le territoire national**. Elle comprend des photographies aériennes, cartes contemporaines (dont les cartes topographiques IGN), cartes anciennes, composantes du référentiel géographique à grande échelle et parcelles cadastrales.



USAGE

Utilisable principalement en géographie, cette application permet de passer progressivement d'un **espace autocentré à un espace géographique plus large, au niveau national**. Les différents types de vues (aérienne, cadastrale, de l'état-major, IGN, ...) permettent de travailler sur les représentations.

Avec Géoportail, un travail de **sensibilisation à l'environnement** est possible grâce à des cartes sur les forêts ou les espaces protégés.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : IGN

Accès : disponible sur le MDM

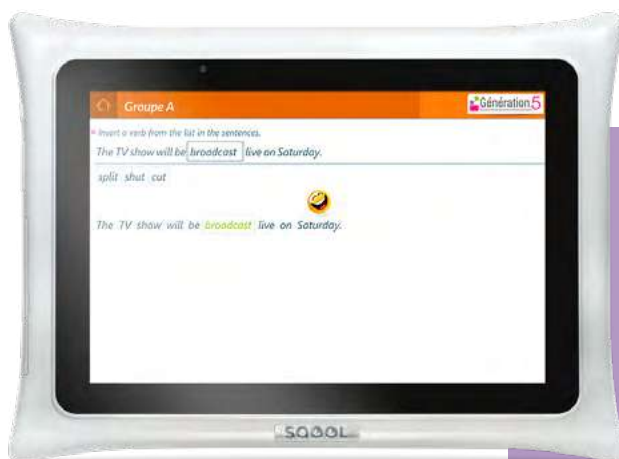
Compatibilité : V4, V4.1

Type : application

Site web : geoportail.gouv.fr

DESCRIPTION

Cette application propose des **exercices interactifs pour réviser et consolider ses connaissances en anglais**. Elle vient compléter le livret Mémo anglais A2-B1 destiné aux élèves de collège, qui présente les **50 règles et notions essentielles** à connaître pour maîtriser la langue anglaise.



BILAN GÉNÉRAL / B2-B1	
9/10 Règles liées au groupe nominal (1 règle abordée sur 15)	5/10 Règles liées au verbe (1 règle abordée sur 14)
4/10 Règles liées à la phrase (1 règle abordée sur 4)	7/10 Règles d'orthographe (1 règle abordée sur 4)
1/10 Règles liées au lexique (1 règle abordée sur 3)	1.5/10 Règles liées aux verbes irréguliers (2 règles abordées sur 3)
Réaliser les résultats	

USAGE

Les exercices sont organisés en **cinq grandes catégories** : exercices liés au groupe nominal (N1 à N20), exercices liés au verbe (V1 à V14), exercices liés à la phrase (P1 à P8), exercices d'orthographe (O1 à O5), exercices liés au lexique (L1 à L3). Une annexe concerne les verbes irréguliers.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Generation 5

Accès : disponible sur le MDM

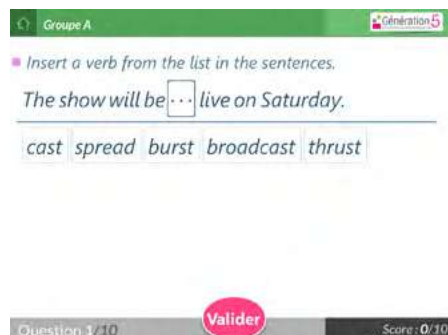
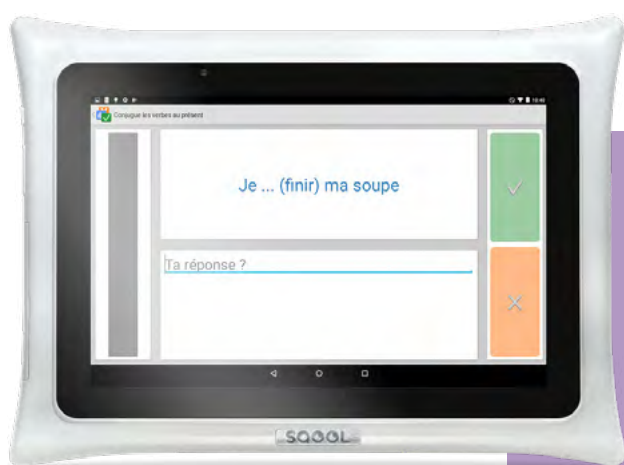
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application propose des **exercices interactifs pour réviser et consolider ses connaissances en anglais.**



USAGE

Les exercices sont organisés en **cinq grandes catégories** : exercices liés au groupe nominal (N1 à N20), exercices liés au verbe (V1 à V14), exercices liés à la phrase (P1 à P8), exercices d'orthographe (O1 à O5), exercices liés au lexique (L1 à L3). Une annexe concerne les verbes irréguliers.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Generation 5

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



ETIMEMO

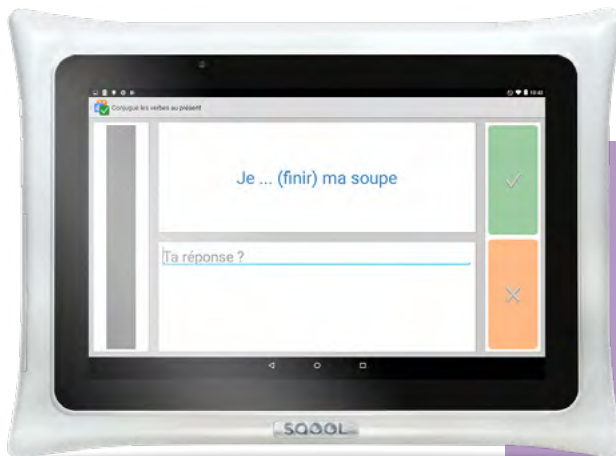
Outil

DESCRIPTION

EtiMemo est **une application de quiz** prenant la forme de questionnaires à choix multiples et **facilitant la mémorisation**.

Elle vous permet de créer puis de diffuser à vos élèves, des fiches d'apprentissage (flashcards) qui peuvent associer textes, images et prononciation audio en plusieurs langues.

EtiMemo offre la fonctionnalité d'un boîtier de vote afin de **contrôler rapidement la compréhension et l'assimilation des connaissances**.



USAGE

L'application EtiMemo comporte deux parties : un volet « **invitation** » présentant un indice et un volet « **solution** ». Faisant appel aux différents types de mémoires, les cartes peuvent vous servir pour créer des contenus synthétiques à partager à vos élèves.

Il existe de multiples possibilités au niveau du format des choix de réponses : vous pouvez **formuler la réponse et laisser l'élève s'auto-évaluer**, donner la liberté à l'élève de donner sa réponse directement ou bien proposer des choix de réponses parmi lesquelles l'élève doit sélectionner la bonne.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Éti Éducation

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : eti-education.net



PLICKERS

Outil

DESCRIPTION

Plickers est une **application multi-plateforme permettant de poser des questions de type « fermé » ou d'effectuer des sondages en temps réel** au sein de votre classe, en attribuant à chaque élève une carte Plickers (imprimée et assignée depuis le site Internet). Il suffit d'utiliser une tablette afin de vérifier les réponses et le résultat de chaque élève. Avec un traitement instantané des réponses, l'application est dynamique et relance l'attention des élèves.



Application optimisée pour une utilisation verticale

USAGE

Chaque élève dispose d'une étiquette sur laquelle est imprimé un symbole de type QR code qu'il vous présente. La réponse choisie est déterminée par l'orientation du QR code. Vous n'avez plus qu'à **balayer la salle avec votre tablette pour scanner les réponses en direct.**

Instantanément l'application **enregistre et affiche les résultats. Les statistiques et les graphiques** s'affichent sur votre tablette.

Vous pouvez utiliser Plickers en début de séance afin de vérifier les prérequis ou en fin de séance pour **vérifier les acquis de vos élèves.** En groupe, les élèves peuvent également créer des questions qu'ils poseront ensuite à leurs camarades.

Conseil : avant la séance, associer les étiquettes aux élèves pour reconnaître plus facilement le répondant.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Plickers

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : plickers.com



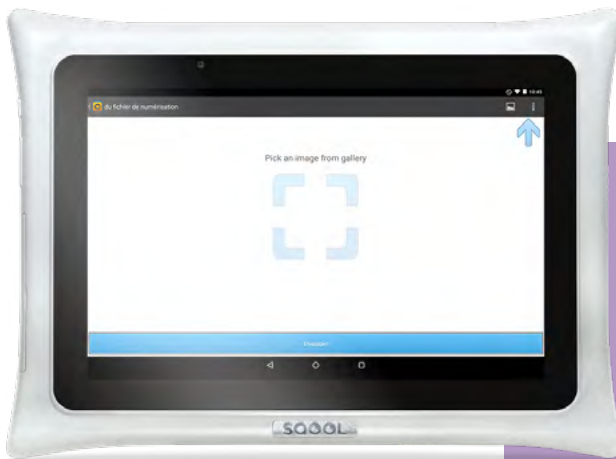
QUICKMARK

Outil

DESCRIPTION

QuickMark est une **application qui permet de générer et lire les QR code et les codes-barres.**

Utilisez-les pour accéder à des liens Web, naviguer sur des cartes et bien plus encore.



Application optimisée pour une utilisation verticale

USAGE

Cette application est intéressante pour mettre en place **des dispositifs ludiques de travail de groupe.**

De façon générale, vous pouvez agrémenter de QR code les leçons pour **renvoyer vers une vidéo des fondamentaux**, renvoyer vers une aide, ou enfin projeter un QR code pour que tous accèdent au même document en ligne (vidéo, site web...).

Pour développer en parallèle leur **sensibilité à la lecture**, vous pouvez par exemple, placer des QR code au sein du CDI donnant lieu à des indices qui invitent l'élève à parcourir les allées et à retrouver certains ouvrages, dans lesquels on retrouvera d'autres QR code.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : QuickMark

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : quickmark.com.tw



EDUPAGES CREATOR LITE

Outil

DESCRIPTION

Une application gratuite et très facile d'emploi pour **réaliser ses premiers livres**. Un outil fabuleux en classe pour travailler et **développer l'expression écrite et orale** !



USAGE

Cette application peut être utilisée par tous : enfants, ados et même les adultes pour **présenter rapidement des documents sans se poser des questions complexes de mise en page**.

- Saisissez ou copiez/collez le texte de votre choix.
- Ajoutez des images ou des photos (y compris celles prises en temps réel avec votre tablette).
- Déplacez, redimensionnez, faites pivoter les éléments affichés...
- Composez la page de couverture comme vous l'entendez (titre, nom de l'auteur, illustration, etc.).
- Générez un fichier pdf facile à imprimer ou partagez votre création sur Internet dans un espace sécurisé.

Exemples de réalisations : imagier ou trombinoscope en maternelle, journal de classe ou d'école en élémentaire, exposés et tous types de récits en collège et lycée, compte-rendu d'expériences, rappels de cours, travaux en LVE ou en EMI, etc.

Cette version LITE est limitée en nombre de pages et en fonctionnalités. Il existe une version complète Edupages Creator sans limitations.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.edupages.fr/>

Version payante de l'application page 85

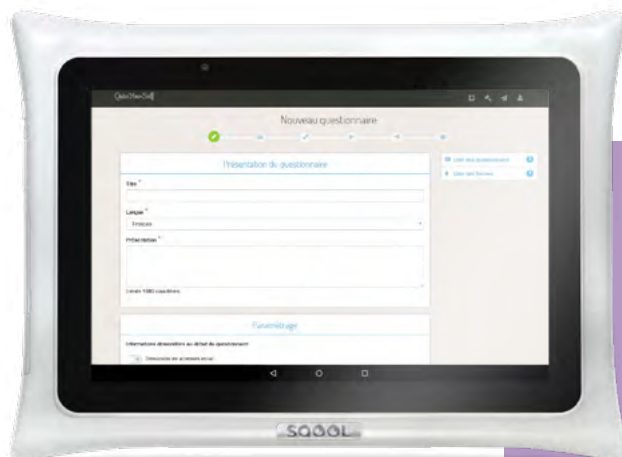


QUIZZYOURSELF

Outil

DESCRIPTION

QuizzyYourSelf est une solution en ligne, au design simple et efficace, qui permet de **donner la parole à vos publics** en réalisant des questionnaires, sondages, votes, évaluations ou animations de débat en temps réel.



USAGE

Conçue par des formateurs, QuizzyYourSelf vous apporte une **gamme d'usages très divers** sur un principe toujours identique de conception des activités.

Vous créez votre module, vous sélectionnez vos modes de diffusion, les élèves participent, et vous pouvez projeter immédiatement les résultats pour la correction ou les consulter depuis votre espace de travail.

L'application est **idéale pour vos formations, conférences, réunions ou exposés** : vous pouvez animer vos interventions grâce aux smartphones des participants.

Questionnaires, sondages, votes, évaluations... QuizzyYourSelf analyse immédiatement vos résultats et ne nécessite aucune installation d'application !

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : QuizzyYourSelf

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://quizzyourself.com/>



ANKIDROID

Interdisciplinaire et outils

DESCRIPTION

L'application AnkiDroid vous permet d'**apprendre des cartes mémoires très efficacement** en vous les montrant juste avant que ne les oubliez. Entièrement compatible avec le logiciel de répétition espacée Anki (incluant la synchronisation), qui est disponible pour Windows, Linux et MacOS.



USAGE

Ankidroid vous permet de **réviser** toutes sortes de choses partout et chaque fois que vous le souhaitez. **Faites bon usage des temps morts** pendant les voyages en train ou en bus, l'attente aux caisses des supermarchés ou tout autre situation d'attente ! **Créez vos propres paquets de cartes à mémoriser** ou téléchargez des paquets gratuits pour de nombreuses langues et sujets (plus de 6 000 disponibles).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

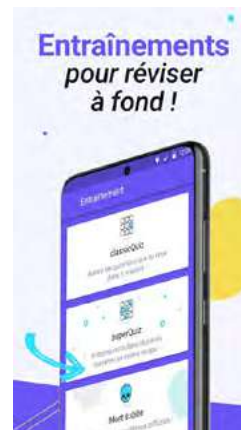
Éditeur : AnkiDroid Open Source Team
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application
Site web : <https://www.ankiapp.com>

DESCRIPTION

L'application Brevet 2020, c'est **l'app à télécharger AB-SO-LU-MENT** pour les révisions du brevet !

De nombreux QCM et quiz conformes au programme de troisième, des cours rédigés par des professeurs certifiés, des annales du brevet corrigées par Hatier... Bref, **tout pour réussir le brevet 2020**.



USAGE

Réviser son DNB avec les cours de troisième classés par chapitre pour y voir plus clair dans sa progression. **Plus de 600 cours et fiches de révision du brevet 2020**, dont de nombreux cours pour réviser, **plus de 6 000 questions de quiz gratuites** pour t'entraîner et valider ses connaissances, nos questions sont expliquées pour aider à mieux comprendre ses erreurs.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Digischool

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.digischool.fr>



MA CLASSE À LA MAISON

Interdisciplinaire et outils

DESCRIPTION

L'offre du CNED se décline en deux services : la création de classe virtuelle et les parcours pédagogiques, de la maternelle au lycée. L'application permet de maintenir un lien et un flux d'information entre les enseignants et les élèves



USAGE

Avec la classe virtuelle de la plateforme CNED, l'enseignant peut : utiliser un chat, partager son écran, une application, un document, partager un tableau blanc interactif, créer des sondages en direct etc. Quant à l'élève, il peut échanger avec leurs enseignants et leur classe, lire et/ou télécharger les documents mis à disposition par leurs professeurs et plus encore.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : CNED

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.cned.fr/maclassealamaison>



COM-PHONE

Interdisciplinaire et outils

DESCRIPTION

Com-Phone vous aide à créer des récits multimedia, en combinant des photos, de l'audio et du texte, de façon à raconter facilement des histoires numériques.



USAGE

Chaque histoire peut comporter un nombre illimité de diapositives. Chaque diapositive de votre histoire peut comporter une image, jusqu'à trois pistes audio superposées, ainsi que du texte.

Com-Phone peut par exemple être utilisé comme journal intime avec des photos annotées, comme simple enregistreur audio, comme combinaison de texte et d'audio pour commenter des événements en cours, ou même comme outil de sondage multimédia.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Simon Robinson

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://digitaleconomytoolkit.org>

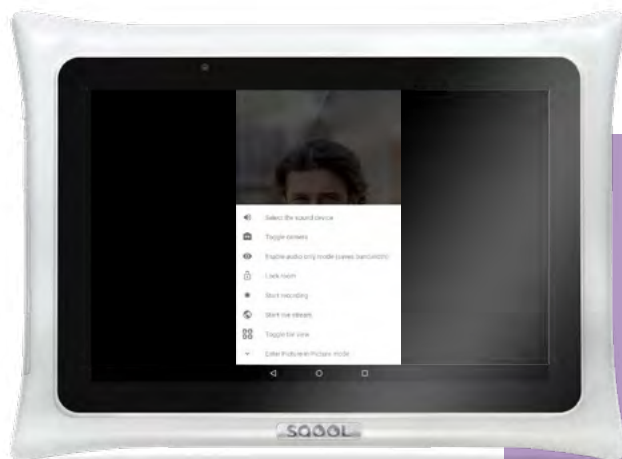
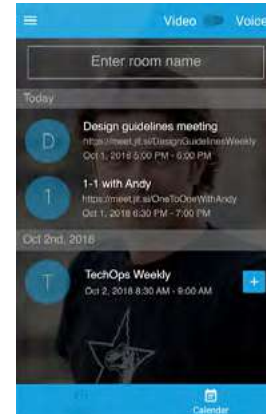


JITSI – MEET

Interdisciplinaire et outils

DESCRIPTION

Jitsi – Meet est une application de visioconférence entièrement chiffrée et 100% libre que vous pouvez utiliser en permanence, n'importe quand, et sans aucun compte requis.



USAGE

Cette application offre de nombreuses fonctionnalités :

- **Un nombre illimité d'utilisateurs** : il n'y a pas de restrictions artificielles sur le nombre d'utilisateurs ou de participants à la conférence. La puissance du serveur et la bande passante sont les seuls facteurs limitatifs.
- **Pas de compte nécessaire.**
- **Des chambres Lock-protégées** : Contrôlez l'accès à vos conférences avec un mot de passe.
- **Une qualité HD** : l'audio et la vidéo sont livrés avec la clarté et la richesse de l'Opus et VP8.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : 8x8, Inc

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://meet.jit.si/>



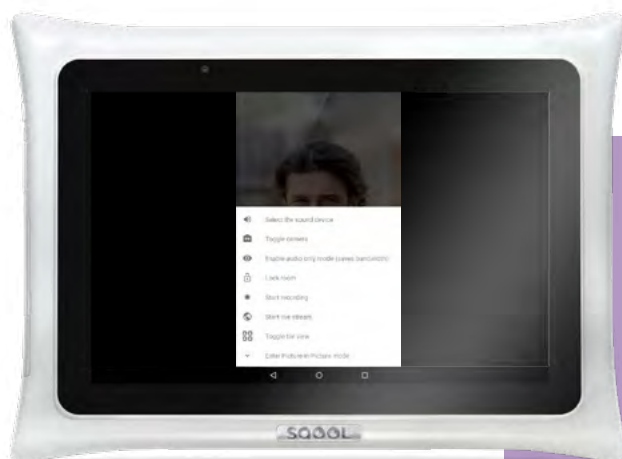
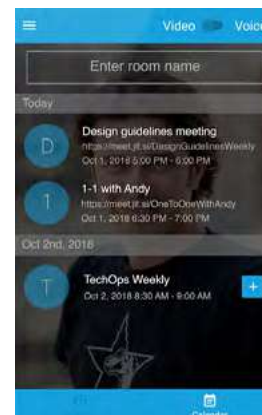
XODO PDF LECTEUR & ÉDITEUR

Interdisciplinaire et outils

DESCRIPTION

Xodo est un lecteur PDF et un éditeur PDF tout en un.

Avec Xodo, vous pouvez lire, annoter, signer, et partager des PDFs et compléter des formulaires PDF ainsi que synchroniser avec Google Drive, Dropbox et OneDrive.



USAGE

Avec Xodo PDF Lecteur & Éditeur, vous pourrez :

- **Écrire directement dans un PDF**, accentuez et surlignez du texte, et plus.
- **Annoter des PDFs avec d'autres personnes en temps réel.**
- **Compléter des formulaires PDF et signer des documents.**

Et bien plus ! Il s'agit d'un support PDF complet et compatible avec Adobe Acrobat® et d'autres lecteurs de PDF supportant les annotations PDF standards.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Xodo Technologies Inc.

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <http://www.xodo.com>

RESSOURCES DÉCOUVERTE

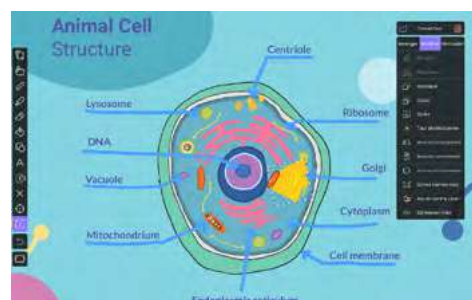
Période d'essai gratuite

DESCRIPTION

Explain everything est un tableau blanc numérique polyvalent et flexible. Cette application est utilisée dans le monde entier par des professionnels de l'éducation et élèves.

En vous appuyant sur une variété de modèles, vous pouvez créer une présentation ou concevoir un projet. Celui-ci peut prendre la forme d'une vidéo explicative, une illustration annotée, un schéma ou un guide plus complet.

Vous pouvez partager votre réalisation publiquement grâce à un lien Web ou à un groupe d'élève restreint. Ce partage peut également être fait en direct grâce à un code, avec les options de coédition et chat audio activables à votre convenance.



USAGE

Création de vidéos

Présentation de contenu en classe ou diffusion de matériel via des solutions de conférence en ligne

Collaboration multiple **en temps réel**

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Explain Everything

Accès : disponible sur le MDM, après le mois d'essai contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1, Windows

Type : application

Site web : explaineverything.com/

Période d'essai : 1 mois d'essai gratuit

Resources en anglais :

- Cours de certification à Explain Everything (inscription gratuite)
- Ce que l'enseignement à distance nous a appris
- 11 manières d'utiliser un Tableau Numérique dans la classe

DESCRIPTION

BrainPOP Français propose des **vidéos éduco-ludiques et pluridisciplinaires de plus de 600 sujets différents** dans tous les domaines (sciences, technologies, mathématiques, français, histoire géographie et société, arts et musique). Grâce aux vidéos interactives et aux quiz, il permet aux élèves d'**apprendre et consolider leurs connaissances** en groupe ou en autonomie.

[Voir la vidéo de présentation.](#)



USAGE

Utilisez BrainPOP FR pour soutenir et animer vos séances. **Sélectionnez un film** sur un thème ou laissez libre choix à vos élèves. Ils pourront non seulement valider leurs acquis avec les **quiz accompagnant les vidéos**, mais également **développer leur esprit critique** en échangeant avec eux sur leur choix et leur compréhension des sujets abordés. Chaque vidéo est systématiquement accompagnée d'un quiz, sous plusieurs formes : interactif ou progressif. Il est possible d'envoyer la grille de réponse à l'enseignant ou l'imprimer.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : BrainPOP Français
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1, Windows
Type : site Internet

Site web : fr.brainpop.com
Période d'essai : 2 mois
T



BRAINPOP ELL

Anglais

DESCRIPTION

BrainPOP ELL (English Language Learners) est pensé pour l'enseignement et l'apprentissage de l'anglais. Utilisant **des films d'animation** engageants pour les élèves, basés sur un mode conversationnel en anglais, pour introduire en même temps de manière fluide des concepts grammaticaux et des mots de vocabulaire.



USAGE

Chaque film et ses ressources associées sont construits **en fonction des acquisitions précédentes**, afin de renforcer le vocabulaire, la grammaire, la prononciation, la compréhension de lecture et les compétences nécessaires à l'écriture pour donner aux élèves la confiance dont ils ont besoin pour lire, écrire et parler anglais.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

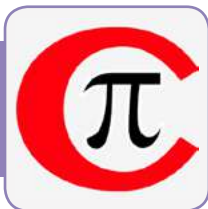
Éditeur : BrainPOP ELL

Compatibilité : V3, V4, V4.1, Windows

Type : site Internet

Site web : ell.brainpop.com

Période d'essai : 1 mois d'essai gratuit
+ 1^{re} leçon gratuite



DESCRIPTION

Cette application de mathématiques propose des **activités et des exercices interactifs** adaptables aux différents besoins pédagogiques. Essentiellement conçues pour **les classes de 6ème et de 5ème**, elle permet un suivi qualitatif du travail et des résultats de chaque élève.
[Voir la vidéo de présentation.](#)



USAGE

Proposez des **exercices variés** à vos élèves en sélectionnant l'une des activités initiales fournies et en la modifiant selon vos attentes. Les exercices et problèmes disponibles invitent vos élèves à réfléchir tout en manipulant l'application : **les élèves font basculer, pivoter le plan** afin de modifier le point de vue sur les patrons et les figures géométriques.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Cabrilog
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : cabri.com/fr
Période d'essai : 1 mois d'essai gratuit

DESCRIPTION

Quoi de mieux qu'une **animation pour enseigner** la digestion, la transmission du signal nerveux, la course apparente du Soleil, les phases de la Lune ou les plissements géologiques ? Edumedia propose aux enseignants des collèges souhaitant **illustrer leurs cours de façon dynamique et interactive, un catalogue pluridisciplinaire d'animations pédagogiques** dans le domaine des Mathématiques, de la Physique / Chimie et des Sciences de la Vie et de la Terre. Conçues comme des « transparents » **animés et interactifs** nos animations illustrent des notions fondamentales du programme des disciplines scientifiques. Nos réalisations se caractérisent par **un haut niveau d'interactivité et de simulation**.



USAGE

Les animations Edumedia sont **très visuelles, réellement interactives et simples d'utilisation**. Elles sont au format HTML5 donc **compatibles sur tout type de supports** y compris les tablettes. Les animations sont accessibles depuis l'école ou le domicile, accompagnées de **fiches pédagogiques et de quizz**. Vous pouvez les trouver **depuis le site ou depuis un QRCode**.

Les thématiques portent sur les Sciences de la Vie et Terre, la chimie, le développement durable, les mathématiques, la physique et la technologie.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Edumedia

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : edumedia-sciences.com/

Période d'essai : 2 mois d'essai gratuit

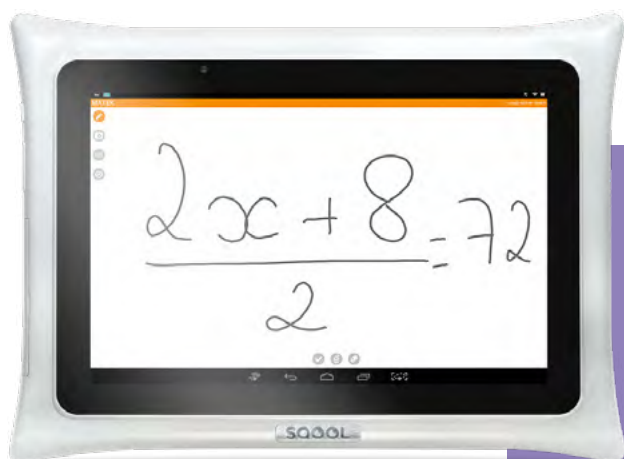


MATEK
Mathématiques

DESCRIPTION

Matek est une application innovante qui **enseigne et aide les élèves à résoudre des équations mathématiques simples ou complexes**. Elle permet par simple **photographie d'une équation de la résoudre, étape par étape**.

[Voir la vidéo de présentation.](#)



USAGE

Vos élèves bénéficient d'un accompagnement dans **la résolution de leurs calculs en prenant en photo le problème** à résoudre. Ils peuvent également l'écrire manuellement sur la tablette. Des indices sont fournis pour aider dans la réflexion, ainsi que les étapes pour parvenir à la solution.

Ils peuvent également se rendre sur **des sites éducatifs** en parallèle, depuis le bouton « information » afin de consolider leurs connaissances.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Cabrilog

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : cabri.com/fr

Période d'essai : 1 mois d'essai gratuit



LEXICLIC COLLÈGE

Français

DESCRIPTION

LexiClic Collège, l'application mobile qui rend l'élève **autonome et acteur** de la **maîtrise de son orthographe**. Grâce à un clavier phonétique visuel, l'application guide l'utilisateur vers la bonne orthographe du mot, pour l'écrire correctement dès la première fois !



USAGE

Les maîtres carrés sont des enseignants qui mettent en œuvre leur expérience dans la **conception, la sélection des mots et la présentation des informations** afin de proposer une application claire, intuitive et efficace.

La recherche d'un mot dans LexiClic s'effectue de **manière phonétique**. LexiClic présente de manière rapide et récurrente la bonne orthographe des mots, **ils sont donc mieux mémorisés**. Plus l'apprenant augmente son capital de mots correctement mémorisés, mieux il écrira. Lorsqu'il rencontrera ces mots en lecture, il les identifiera très facilement. Cette mémorisation joue donc un rôle dans **l'amélioration de la lecture**. La bonne orthographe étant plus facilement accessible, on observe une **augmentation** de la motivation pour écrire.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Académie de Besançon
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : <https://www.lexiclic.fr/>

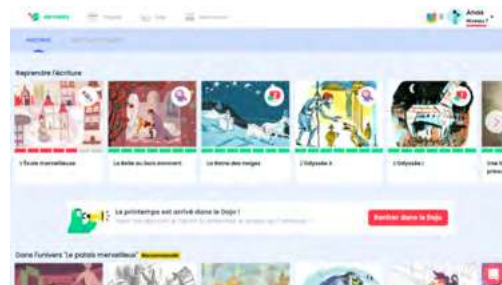


PLUME
Français

DESCRIPTION

Plume est un outil numérique interactif qui permet à chaque élève de **travailler la production d'écrits** à partir d'histoires de littérature jeunesse et classique à coécrire afin d'éditer son propre livre. Il pourra solliciter **plusieurs fonctionnalités** qui le soutiendront de **façon positive et bienveillante**, tout au long de l'écriture. Quel que soit son profil, chaque élève développera **sa créativité, son imagination, renforcera ses compétences et découvrira le plaisir d'écrire**.

Ressource numérique pour l'école, **validée par le ministère de l'Éducation nationale**.



USAGE

- en classe entière, en atelier ou encore en groupe
- en écriture collaborative ou individuelle
- dans le cadre de rituels d'écriture, de séquences pédagogiques ou lors de projets de classe
- en séance d'écriture, en soutien ou même en remédiation
- en classe ou à la maison
- à la main ou au clavier

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Plume

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.plume-app.co/>

Autres ressources (également accessibles depuis l'application) :

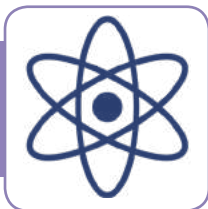
Séquences pédagogiques : <https://www.plume-app.co/documents/sequence-pedagogique-n-2-cycle-2-et-cycle-3.pdf>

Versions imprimables des histoires : <https://www.plume-app.co/documents/histoire-editable-piratouille.pdf>

Guide de l'enseignant : <https://www.plume-app.co/documents/livret-enseignant.pdf>

Tutoriels de prise main de l'application à destination des enseignants et des élèves : <https://www.plume-app.co/documents/demarrer-avec-plume.pdf>

Ressources pédagogiques : <https://www.plume-app.co/documents/enseigner-l-expression-ecrite-avec-le-numerique-10c3982e-2cfe-4a5b-a642-50c69367469a.pdf>



DESCRIPTION

Activités ludiques et motivantes, les expériences proposées par AniChim et AniPhy permettent **aux élèves de 5^e et 4^e de consolider leurs acquis et préparer efficacement les évaluations**. Pour chaque TP, une fiche modifiable et imprimable est disponible sur le site de l'éditeur.

Attention ! Ces applications nécessitent Adobe Air.



AniChim 5^e :

- Organisation et transformation de la matière
- Description de la constitution et des états de la matière



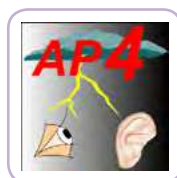
AniPhy 5^e :

- Mouvements et interactions : caractériser le mouvement d'un objet
- L'énergie et ses conversions : réaliser des circuits électriques simples et exploiter les lois de l'électricité
- Organisation et transformation de la matière : décrire l'organisation de la matière dans l'Univers



AniChim 4^e :

- Organisation et transformation de la matière
- Description de la constitution et des états de la matière
- Description et explication des transformations chimiques
- Description de l'organisation de la matière dans l'Univers



AniPhy 4^e :

- L'énergie et ses conversions : identifier les sources, les transferts, les conversions et les formes d'énergie. Réaliser des circuits électriques simples et exploiter les lois de l'électricité
- Mouvements et interactions : caractériser le mouvement d'un objet
- Les signaux lumineux et sonores

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : PhysiCollège

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : physicollege.free.fr

Période d'essai : 2 mois d'essai gratuit



ANICHIM - ANIPHY

Physique/Chimie

DESCRIPTION

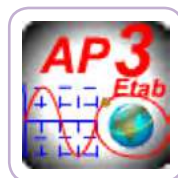
Activités ludiques et motivantes, les expériences proposées par AniChim et AniPhy permettent **aux élèves de 3^e de consolider leurs acquis et préparer efficacement les évaluations**. Pour chaque TP, une fiche modifiable et imprimable est disponible sur le site de l'éditeur.

Attention ! Ces applications nécessitent Adobe Air.



AniChim 3^e :

- Organisation et transformation de la matière
- Décrire et expliquer des transformations chimiques
- Identifier les sources, les transferts, les conversions et les formes d'énergie
- Décrire l'organisation de la matière dans l'Univers



AniPhy 3^e :

- Identifier les sources, les transferts, les conversions et les formes d'énergie
- Réaliser des circuits électriques simples et exploiter les lois de l'électricité
- Identifier et modéliser une interaction par une force caractérisée par une direction, un sens et une valeur

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : PhysiCollège

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : physicollege.free.fr

Période d'essai : 2 mois d'essai gratuit



TERRE INTERACTIVE

Géographie/SVT

DESCRIPTION

Terre interactive est une ressource pédagogique incontournable pour **découvrir notre planète**. L'application regroupe des cartes en 2D et 3D ainsi que d'autres **cartes permettant de localiser massifs, plaines, cours d'eau et climats**. Terre interactive constitue un formidable **outil d'exploration**.

[Voir la vidéo de présentation.](#)



USAGE

Documentée et intuitive, Terre interactive constitue un bel outil d'exploration pour les sciences et la géographie.

L'application regroupe des cartes 3D interactives superposables. **Les données dynamiques** telles que la circulation des courants marins ou l'évolution de la couverture végétale sont animées.

De nombreuses autres cartes vous permettent de localiser montagnes, fleuves, déserts, climats, tectonique des plaques, activité sismique et volcanique, failles...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Edumédia

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4

Type : application

Site web : edumedia-sciences.com/docs/earth/page/index-fr.html

Période d'essai : 2 mois d'essai gratuit pour cinq tablettes

RESSOURCES PREMIUM

Souscription payante

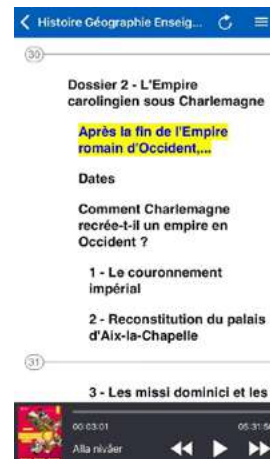
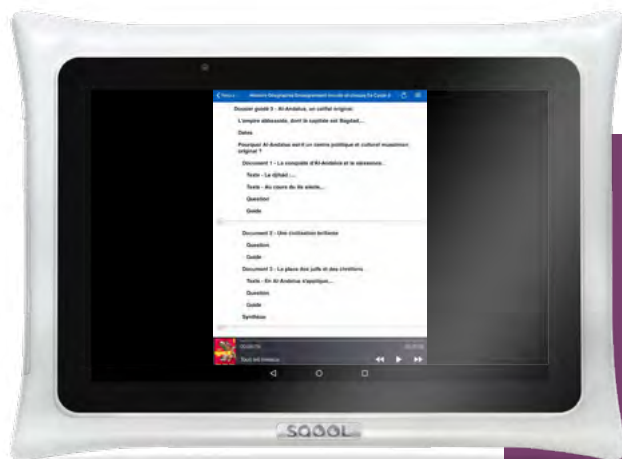


SONDO

Interdisciplinaires et outil

DESCRIPTION

À travers son compte Sondo, l'élève accède à tous ses manuels scolaires et ses livres de littérature étudiés en classe, en version **adaptée aux élèves dyslexiques et en difficulté d'apprentissage** (autres troubles Dys, allophones, etc.).



USAGE

À travers son compte Sondo, l'élève accède à tous ses manuels scolaires et ses livres de littérature étudiés en classe, en **version adaptée aux élèves dyslexiques et en difficulté d'apprentissage** (autres troubles Dys, allophones, etc.).

La plateforme est accessible sur tous les supports numériques, afin de répondre à tous les besoins : au collège comme à la maison, **Sondo accompagne l'élève dans son apprentissage et l'aide à développer son autonomie.**

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Mobidys

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.sondo.fr>



INCREDIBOX

Utilitaire

DESCRIPTION

Incredibox est une application permettant de **composer de la musique** en manipulant une bande de beatboxers délirants. **Choisissez un style musical parmi 8 ambiances impressionnantes** et commencez à créer, enregistrer et partager vos mix.



USAGE

À mi-chemin entre le jeu et l'outil, Incredibox est avant tout une expérience sonore et visuelle qui permet d'initier petits et grands aux concepts rythmiques et mélodiques en deux temps trois mouvements ! Un savant mélange de musique, graphisme, animation et interactivité, a permis au concept de rapidement trouver son public et a su séduire toutes les tranches d'âge. Tant ludique que divertissante, l'application est désormais utilisée comme instrument pédagogique dans des écoles du monde entier.

Comment ça marche ? Fastoche ! Glissez une icône sur un personnage pour qu'il se mette à chanter. Répétez l'opération sur les autres personnages pour qu'ils chantent en chœur et devenez leur chef d'orchestre. Trouvez les bons enchaînements de sons pour débloquer des refrains animés qui viendront améliorer, visuellement et musicalement, votre composition. Une fois celle-ci terminée, vous pourrez l'enregistrer, la partager et même l'exporter en mp3.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : So Far So Good

Type de ressource : Premium

Compatibilité : V4, V4.1, V4.2

Type : application

Site web : <https://www.incredibox.com>

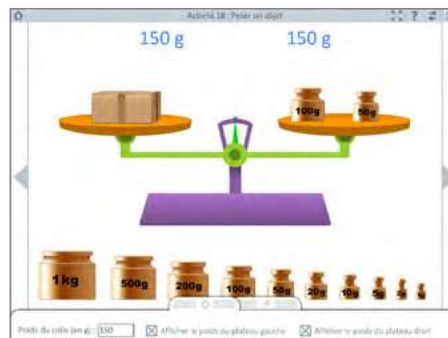


15 OUTILS INTERACTIFS POUR L'ÉCOLE

Interdisciplinaire

DESCRIPTION

Cette collection d'applications reprend certains des services figurant dans **le logiciel 34 outils pour l'école**. Dans le logiciel, ils sont destinés à des **activités collectives** avec un tableau numérique interactif ou même un simple vidéoprojecteur.



USAGE

Avec les tablettes, les élèves peuvent **travailler individuellement**, en complément ou non de **l'activité collective**. Les disciplines concernées sont principalement **les mathématiques et le français**.

Il y a **15 applications dans la collection** dont le minuteur visuel, la monnaie, la numération et groupement, la conjugaison, les étiquettes mots ...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



STARTLAB
Interdisciplinaire

DESCRIPTION

Le dispositif est **100% clés en main** et permet à un enseignant d'amener des groupes d'élèves à la réalisation d'un projet de leur choix (mini-entreprise, association).

Cela permet aux élèves d'apprendre à **travailler en groupe**, **développer leurs compétences transversales** (soft skills), **découvrir le monde de l'entreprise**, mais aussi de **mettre en pratique** concrètement les enseignements de l'école.



USAGE

- Orientation
- Parcours Avenir
- EPI
- Stage Observation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : StartLab

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : www.startlab-education.com

Vidéo de présentation : <https://youtu.be/DqXYhBrcdsQ>



LETSSHARE

Outil pour la gestion de la classe

DESCRIPTION

LetsShare est un outil innovant permettant **de faciliter la communication entre les enseignants, les élèves et leurs parents**. Véritable interface de communication, LetsShare vous permet de créer un journal des faits marquants de la journée, de gérer le calendrier de votre classe ou encore de valoriser **vos enfants** à travers des encouragements électroniques.

[Voir la vidéo de présentation.](#)



USAGE

LetsShare s'utilise pour **simplifier les échanges entre vous, vos élèves et leurs parents**. Elle permet d'impliquer les parents, et favorise une meilleure transmission des informations.

Par exemple, les élèves peuvent expliquer leur journée à leurs parents grâce à des **repères visuels**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : LetsShare

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.letsshareapps.com/fr/>

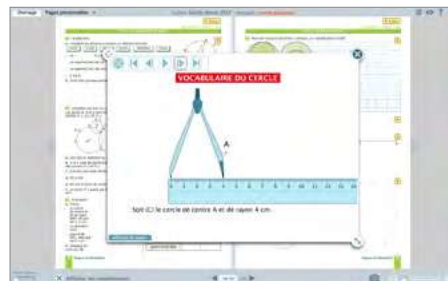


CAHIER NUMÉRIQUE iPARCOURS 6^e

Mathématiques

DESCRIPTION

Cette application destinée aux classes de 6^e permet de **visualiser sur tablette toutes les pages du cahier d'exercices** iParcours Maths 6^e sans être connecté à Internet.



USAGE

Complémentaire du cahier imprimé, elle propose de nombreux compléments numériques : aides fixes et animées, rappel des notions essentielles, animations sonorisées, énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension, QCM aléatoires (évaluation et révision), outils interactifs d'annotation et de visualisation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



CAHIER NUMÉRIQUE iPARCOURS 5^e

Mathématiques

DESCRIPTION

Cette application destinée aux classes de 5^e permet de **visualiser sur tablette toutes les pages du cahier d'exercices** iParcours Maths 5^e sans être connecté à Internet.



USAGE

Complémentaire du cahier imprimé, elle propose de nombreux compléments numériques : aides fixes et animées, rappel des notions essentielles, animations sonorisées, énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension, QCM aléatoires (évaluation et révision), outils interactifs d'annotation et de visualisation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

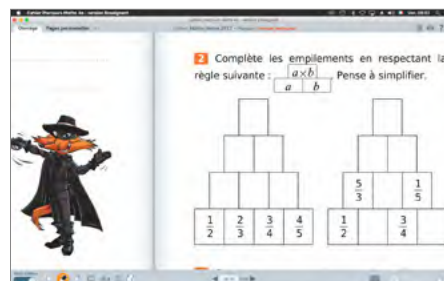
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application destinée aux classes de 4^e permet de **visualiser sur tablette toutes les pages du cahier d'exercices** iParcours Maths 4^e sans être connecté à Internet.



USAGE

Complémentaire du cahier imprimé, elle propose de nombreux compléments numériques : aides fixes et animées, rappel des notions essentielles, animations sonorisées, énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension, QCM aléatoires (évaluation et révision), outils interactifs d'annotation et de visualisation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : generation5.fr



CAHIER NUMÉRIQUE iPARCOURS 3^e

Mathématiques

DESCRIPTION

Cette application destinée aux classes de 3^e permet de **visualiser sur tablette toutes les pages du cahier d'exercices** iParcours Maths 3^e sans être connecté à Internet.



USAGE

Complémentaire du cahier imprimé, elle propose de nombreux compléments numériques : aides fixes et animées, rappel des notions essentielles, animations sonorisées, énoncés sonorisés pour faciliter la compréhension, QCM aléatoires (évaluation et révision), outils interactifs d'annotation et de visualisation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

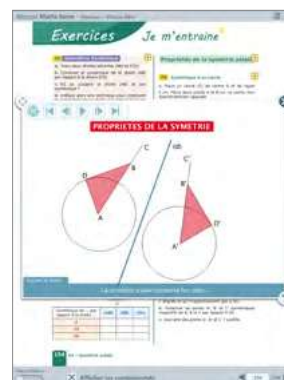
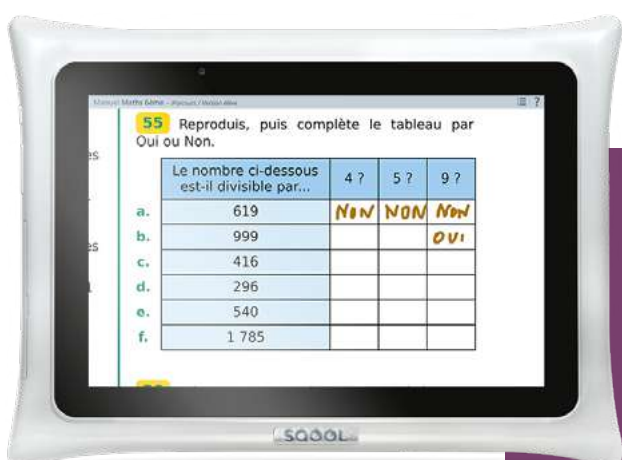
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application permet de **visualiser sur votre tablette toutes les pages du manuel scolaire iParcours Maths 6^e sans être connecté à Internet.**



USAGE

Dans la logique du nouveau cycle 3, l'application vise **la consolidation et l'approfondissement** des notions étudiées au CM. Elle présente un grand nombre d'exercices, avec une place importante accordée à la résolution de problèmes. Vous bénéficiez également de nombreux **compléments numériques** : aides fixes et animées, animations sonorisées, QCM aléatoires (évaluation et révision), outils interactifs d'annotation et de visualisation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



MANUEL NUMÉRIQUE iPARCOURS 5^e

Mathématiques

DESCRIPTION

Grâce à cette application, visualisez en tous lieux sur tablette **l'intégralité du manuel scolaire iParcours Maths pour la classe de 5^e.**



Application optimisée pour une utilisation verticale



USAGE

Au sein de cette application, vous disposez **d'outils et de compléments interactifs** : outils d'annotation et de visualisation, animations sonorisées, aides fixes ou animées pour la résolution des exercices, QCM aléatoires sur les notions abordées, lexique interactif, ...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : generation5.fr

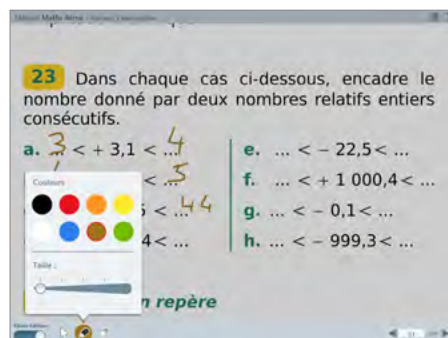


MANUEL NUMÉRIQUE IPARCOURS 4^e

Mathématiques

DESCRIPTION

Cette application est la version numérique du manuel iParcours Maths 4^e. **L'intégralité du programme scolaire de mathématiques pour la classe de 4^e** est abordé : nombres et calculs, grandeurs et mesures, espace et géométrie, organisation et gestion de données, fonctions, algorithmique et programmation,...



USAGE

Vous pouvez visualiser toutes les pages sans être connecté à Internet et bénéficier d'**aides fixes ou animées**, d'animations sonorisées, de **QCM d'évaluation et de révision**. Vous disposez également d'**outils interactifs** d'annotation et de visualisation.

L'application est disponible sous forme d'abonnement annuel permettant d'accéder au manuel numérique dans tous les environnements et supports. Pour vous la procurer, contactez-nous à enseignement@generation5.fr

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

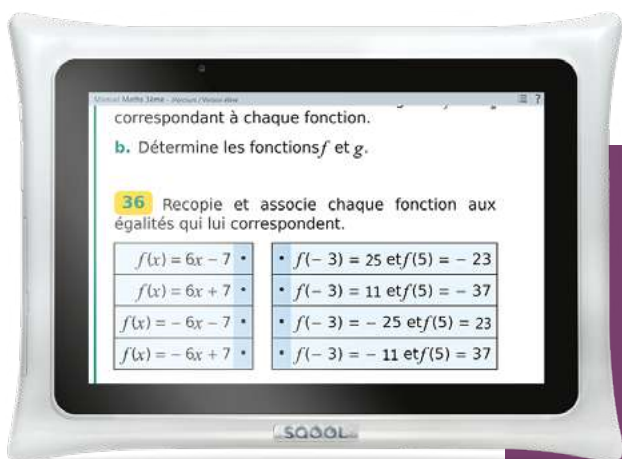
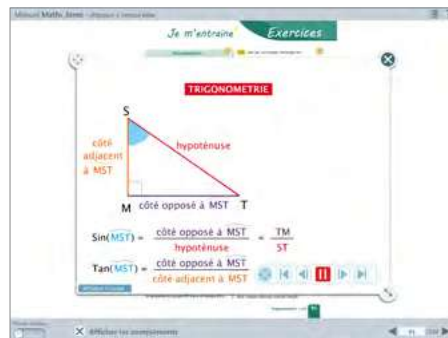
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Une application qui permet de **consulter, hors connexion Internet, l'intégralité du manuel scolaire** iParcours Maths 3^e. Ce manuel aborde la totalité du nouveau programme scolaire de l'année dans la perspective du Brevet des collèges.



USAGE

Des compléments numériques, des animations sonorisées, des vidéos... vous aident à **assimiler les notions du programme et à résoudre les nombreux exercices proposés**. Grâce à une palette d'outils interactifs, vous pouvez intervenir sur les pages et les annoter.

Cette application est disponible sous forme d'abonnement annuel qui permet d'accéder au manuel numérique dans tous les environnements et sur tous les supports. Pour vous la procurer, contactez-nous à enseignement@generation5.fr

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



MATHPOWER

Mathématiques

DESCRIPTION

MathPower est une suite d'applications d'**évaluation diagnostique numérique en mathématiques**, produisant des résultats détaillés immédiats permettant de positionner l'élève et la classe, ceci pour faciliter la pédagogie différenciée. L'évaluation proposée aux élèves est **bienveillante, adaptative et ludique**, pour booster la confiance en soi des élèves et développer le plaisir des mathématiques.



USAGE

Le test peut s'effectuer sans internet et sans réseau.

Les élèves sont testés sur toutes les compétences du programme officiel de mathématiques du CP à la 3ème.

Ils répondent à une quarantaine de questions (pour le CE1 par exemple) ou une centaine de questions (pour le niveau 6ème) sélectionnées parmi quelques milliers.

La difficulté des questions s'adapte au niveau des élèves grâce à un algorithme d'intelligence artificielle.

L'évaluation se déroule sur tablette tactile pour rendre l'évaluation interactive et les élèves gagnent des récompenses (droids animés, pièces de puzzle et obtiennent une médaille en tous les cas) !

Vous pouvez visionner la [vidéo tutoriel](#).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : LearnEnjoy

Type de ressource : Premium

Compatibilité : V4, V4.1, V4.2

Type : application

Site web : <https://www.learnenjoy.com/site/> T



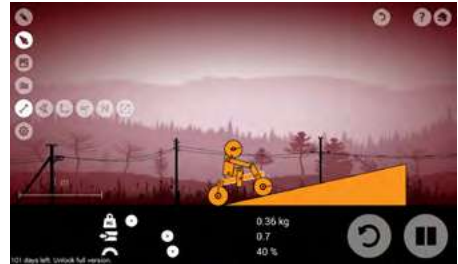
FIZIKA

Physique

DESCRIPTION

Cette application permet de **créer des expérimentations à l'aide de plusieurs outils et formes** et de les mettre en mouvement de manière réaliste. Il est possible de changer la capacité des objets ou l'environnement, de mesurer les distances ou encore d'**enregistrer les scènes créées**.

[Voir la vidéo de présentation \(en anglais\).](#)



USAGE

Vous pouvez utiliser l'application FIZIKA dans le cadre d'une séance de cours pour vérifier la compréhension des élèves sur un thème particulier.

Les élèves peuvent expérimenter la physique **seul ou à plusieurs**. Grâce son **interface simple**, les élèves peuvent apprendre et comprendre facilement le monde qui nous entoure.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Intellisense

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : izikaapp.com



LABCAMERA

SVT

DESCRIPTION

LabCamera est un outil qui permet de **mener des expériences à l'aide de la caméra** de la tablette, comme dans un véritable laboratoire. Elle dispose de nombreuses fonctions comme **le time-lapse qui permet d'observer au ralenti les mouvements de la nature** ; ou encore **le microscope** qui permet de faire des mesures à partir d'une valeur de référence.

[Voir la vidéo de présentation \(en anglais\).](#)



USAGE

LabCamera est utile pour **réaliser diverses expériences en sciences naturelles et physiques.**

Les fonctionnalités proposées fournissent aux enseignants et élèves un outil équivalent à ceux disponibles en laboratoire depuis la caméra de la tablette. Cela offre une autre perspective aux élèves et un apprentissage à la fois **ludique et pédagogique.**

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Intellisense

Accès : contacter votre chef de projet

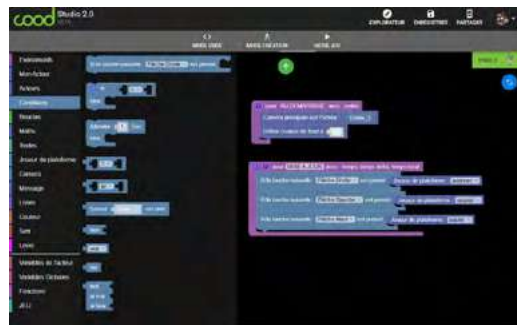
Compatibilité : V4, V4.1

Type : application

Site web : webcamlaboratory.com

DESCRIPTION

Cood Studio, c'est une ressource en ligne pour permettre aux élèves de **s'initier au codage** en créant leur propre jeu vidéo, grâce à un langage de programmation visuel et intuitif sous forme de blocs de code.



USAGE

Intérêts pédagogiques :

- S'initier à la programmation et à la culture numérique.
- Réviser les notions de maths du programme scolaire en s'amusant : variables, boucles, conditions...
- Découvrir les bases du python et du javascript grâce à la traduction du code en temps réel.
- Développer des compétences essentielles, au-delà du codage : narration, logique, créativité, résolution de problèmes...
- Appliquer la transversalité des matières dans des projets autour de la programmation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : COOD

Accès : disponible sur le MDM

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Offre premium :

1) Offre classe - Primaire - Prix : 180 € HT / an

2) Offre classe - Collège - Prix : 490 € HT / an

3) Offre établissement – Collège - Prix : 1200 € HT / an

Le coût de la prestation inclus :

- 1H de formation dédiée (webinar) pour présenter la plateforme aux enseignant(s) référent(s)
- Un kit scolaire complet pour vous accompagner dans la mise en place de votre programme (présentation PPT, fiches pédagogiques, planches de storyboard, grille d'évaluation des projets...)
- Un suivi de projet (par téléphone ou visioconférence : 4 sessions de 30min) avec une personne de l'équipe Cood pour vous accompagner dans le déploiement de votre projet

DESCRIPTION

Un ensemble d'activités abordant la partie étude de la langue du programme d'enseignement du français en cycle d'adaptation (classe de 6^è) : **grammaire, orthographe et notions lexicales.**



USAGE

D'autres exercices permettent de travailler la **compréhension en lecture** ainsi que des aspects formels de l'expression écrite (ponctuation, correction syntaxique, cohérence de la composition, richesse du vocabulaire).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Un ensemble d'activités abordant la partie étude de la langue du programme d'enseignement du français en cycle central (classe de 5^e) : **grammaire** (analyse de la phrase, classes de mots...), **orthographe** (grammaticale, lexicale, homonymes, etc.) **et notions lexicales** (vocabulaire, polysémie, figures de styles, mots génériques, ...).



USAGE

D'autres exercices permettent de travailler **la compréhension en lecture** ainsi que **des aspects formels de l'expression écrite** (ponctuation, correction syntaxique, cohérence de la composition, richesse du vocabulaire).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Un ensemble d'activités abordant la partie étude de la langue du programme d'enseignement du français en cycle central (classe de 4^{ème}) : **grammaire** (analyse de la phrase, classes de mots...), **orthographe** (grammaticale, lexicale, homonymes, etc.) **et notions lexicales** (vocabulaire, polysémie, figures de styles, mots génériques, ...).

Exercice	Réussite	Questions	Aide
Analyse de la phrase I	100 %	1	0
Analyse de la phrase II	---	---	---
Classes de mots I	0 %	2	0
Classes de mots II	---	---	---
Fonctions - Connecteurs	0 %	2	0
Grammaire du verbe I	---	---	---
Grammaire du verbe II	---	---	---
Notions lexicales	100 %	1	0
La ponctuation perdue	100 %	1	0
Règles d'usage	---	---	---
L'écriture des sons	50 %	2	0
Débuts et terminaisons	50 %	2	0
Homonymes et homophones	50 %	2	0
Accords simples	86 %	1	0
Accords complexes	---	---	---
Remise en ordre de textes	---	---	---
Composition de textes	100 %	1	0
Vie et bien	50 %	2	0
L'intrus-sens	---	---	---
L'intrus-son	---	---	---
La séparation infamale	---	---	---
Puzzle des mots	100 %	1	0



USAGE

Vous pouvez **visualiser toutes les pages sans être connecté** à Internet et bénéficier d'aides fixes ou animées, d'animations sonorisées, de QCM d'évaluation et de révision. Vous disposez également d'**outils interactifs d'annotation et de visualisation**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

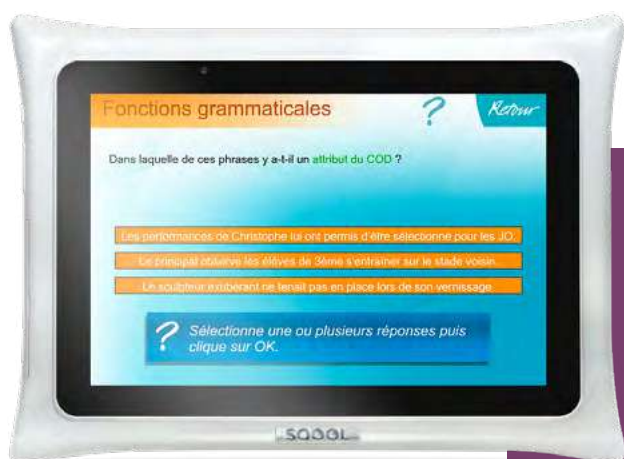
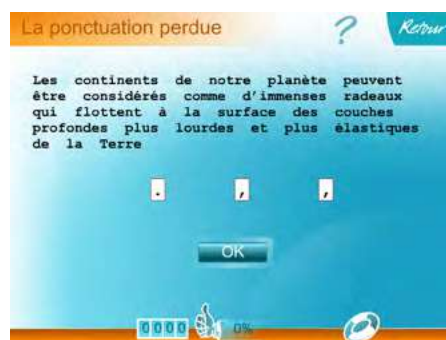
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Un ensemble d'activités abordant la partie étude de la langue du programme d'enseignement du français en cycle central (classe de 3^è) : **grammaire** (analyse de la phrase, classes de mots...), **orthographe** (grammaticale, lexicale, homonymes, etc.) **et notions lexicales** (vocabulaire, polysémie, figures de styles, mots génériques, ...).



USAGE

D'autres exercices permettent de travailler **la compréhension en lecture** ainsi que **des aspects formels de l'expression écrite** (ponctuation, correction syntaxique, cohérence de la composition, richesse du vocabulaire).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



ORTHOGRAPHE 6^e 5^e

Français

DESCRIPTION

Cette application permet de faire **réviser les difficultés essentielles en 6^e/5^e en orthographe d'usage, orthographe grammaticale et conjugaison**. Quelques notions abordées : révisions sur l'écriture des sons et sur les accords simples, débuts et terminaisons des mots, consonnes doubles, genre et nombre des noms et adjectifs, ...



USAGE

Chaque exercice, bénéficie **d'exemples et d'aides pédagogiques précises**. Les principales règles d'orthographe sont rappelées en cas d'erreur. **Un rappel de cours permet de réviser les différentes notions**. Observez la progression et l'évolution des résultats de l'élève grâce au bilan personnalisé.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

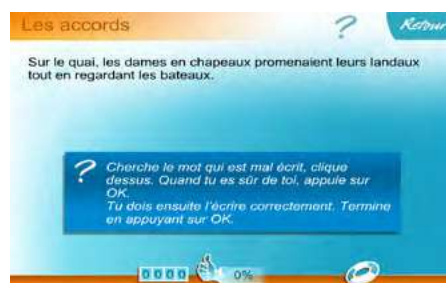


ORTHOGRAPHE 4^e 3^e

Français

DESCRIPTION

Cette application permet de faire **réviser les difficultés essentielles en 6^e/5^e en orthographe d'usage, orthographe grammaticale et conjugaison**. Quelques notions abordées : révisions sur l'écriture des sons et sur les accords simples, débuts et terminaisons des mots, consonnes doubles, genre et nombre des noms et adjectifs, ...



USAGE

Chaque exercice, bénéficie **d'exemples et d'aides pédagogiques précises**.

Les principales règles d'orthographe sont rappelées en cas d'erreur. **Un rappel de cours permet de réviser les différentes notions**. Observez la progression et l'évolution des résultats de l'élève grâce au bilan personnalisé.

L'application est idéale **en soutien scolaire** pour l'élève qui désire s'améliorer.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



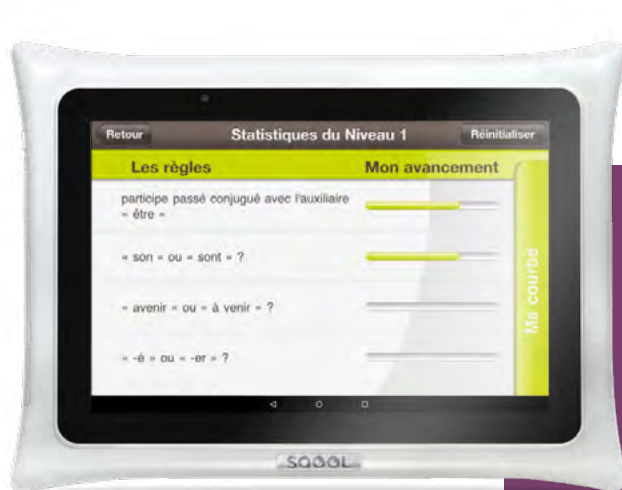
PROJET VOLTAIRE

Français

DESCRIPTION

Le Projet Voltaire est un **service en ligne de remise à niveau personnalisée en orthographe**.

Créé en collaboration avec un comité d'experts en orthographe, il permet d'acquérir les bons automatismes dans le domaine des règles fondamentales de l'orthographe et de la grammaire.



USAGE

Le Projet Voltaire est un service en ligne de remise à niveau personnalisée en orthographe.

Créé en collaboration avec un comité d'experts en orthographe, il permet **d'acquérir les bons automatismes** dans le domaine des règles fondamentales de l'orthographe et de la grammaire. L'élève commence son parcours par un **test de positionnement** complet qui donne une photo de son niveau initial en orthographe. Puis il accède à son espace de remise à niveau personnalisée.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Projet Voltaire

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.projet-voltaire.fr/>



EDUPAGES CREATOR

Outil

DESCRIPTION

Un outil simple et intuitif pour **développer l'expression écrite et orale** et **créer son livre numérique**.



USAGE

Vous pouvez **combiner librement texte, images, éléments sonores, liens internet...** Le livre imprimé est lui-même **interactif** grâce à un système astucieux de QR codes, vous pouvez le diffuser sur Internet et le rendre visible aux personnes de votre choix.

Edupages Creator est utilisable par **des enfants et des ados de tous âges** :

- **À l'école maternelle** : imagier, album illustré, trombinoscope de la classe, cahier de vie...
- **À l'école élémentaire** : journal de classe ou d'école, production de tous types de textes (récit, mode d'emploi, recette, compte-rendu d'expérience, énoncé mathématiques, recherche documentaire, etc.)
- **Au collège et au lycée** : tous types de textes comme en primaire, exposés ou présentations de notions en LVE, travaux en EMI, argumentaire ou développement littéraire ou philosophique, etc.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : <https://www.edupages.fr/>



MATCH ET SCORE

Éducation Physique et Sportive

DESCRIPTION

EPS – Match & Score est une application destinée aux enseignants d'Éducation Physique et Sportive, aux professeurs des écoles et aux animateurs d'associations sportives.

Ils peuvent ainsi **gérer des matchs en automatisant le décompte des points**. Ils peuvent également **conserver et analyser l'ensemble des résultats**.

Paramètres

Activité physique : Badminton

Valeur du point : 1 point(s)

Valeur du bonus : 2 point(s)

Type de match : ☒ Match au temps 6 Min. 0 Sec.
☐ Match au score

Retour



USAGE

Cette application permet aux élèves **de suivre le match et de noter les points** d'une manière beaucoup plus motivante qu'avec les supports « traditionnels » (grilles sur papier).

Dès la fin du match l'enseignant peut utiliser les données pour effectuer les remédiations nécessaires. Le programme permet de calculer automatiquement **les rotations, la gestion des rôles sociaux** (arbitrage...) et d'**obtenir le classement et les statistiques cumulées**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr



TOURNOIS ET POULES

Éducation Physique et Sportive

DESCRIPTION

L'application EPS – Tournois & Poule est destinée aux enseignants d'Éducation Physique et Sportive, aux **professeurs des écoles et aux animateurs d'associations sportives.**

Cette application permet avec une seule et unique tablette de gérer vos tournois fonctionnant sous forme de poules (groupe de joueurs).



USAGE

Cette application permet de gérer **jusqu'à neuf terrains simultanément** avec une seule tablette, et des matchs duels, poules de 3, 4, 5, 6 joueurs. Tous les matchs peuvent être réalisés en Aller/Retour. Vous avez également le choix entre les **matchs au temps et matchs au score**, la possibilité de différencier le temps des matchs en fonction des terrains et la possibilité de reprendre une session (plusieurs tournois) non terminée etc.

Le classement s'effectue en direct et **les statistiques sont cumulées** à la fin du tournoi. (points marqués ; encaissés ; différence de points).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application, qui s'adresse **aux élèves de collège** (6^e/5^e en LV1 ; 4^e/3^e en LV2) propose des activités de **compréhension de l'écrit de la langue allemande**. Elle peut être utilisée en classe, mais aussi à la maison où elle sera un **outil précieux d'apprentissage et de révision** des notions essentielles.



USAGE

Grâce à **son dictionnaire** et à **ses modules de correction** qui favorisent l'autonomie de l'élève, l'apprenant débutant **s'entraîne à son rythme à la compréhension écrite** de textes courts. Les diverses activités interactives (exercices à trous et à choix multiples, reconstitution de dialogues, mots croisés, repérage d'erreurs, ...) visent particulièrement **l'enrichissement du vocabulaire et l'acquisition de nombreux points de grammaire**. Les élèves abordent des notions syntaxiques telles que l'organisation de la phrase (place du verbe conjugué, négation, coordination, subordination, ...), le verbe (verbe simple, locution verbale, verbes de modalité, temps et modes, ...), le groupe nominal (structure, genre et nombre, les déterminants, les cas, ...), les pronoms, les adjectifs, le groupe prépositionnel, l'adverbe, ...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application, qui s'adresse aux élèves de collège (4^e/3^e en LV1 ; révisions en lycée) propose des **activités de compréhension de l'écrit de la langue allemande**.



USAGE

Elle peut être utilisée **en classe**, mais aussi **à la maison** où elle sera un outil précieux d'apprentissage et de **révision des notions essentielles**. Grâce à son dictionnaire et à ses modules de correction qui favorisent l'autonomie de l'apprenant, **l'élève s'entraîne à son rythme** à la compréhension écrite de textes courts. Les diverses activités interactives (exercices à trous et à choix multiples, reconstitution de dialogues, mots croisés, repérage d'erreurs, ...) visent particulièrement l'enrichissement du vocabulaire et l'acquisition de nombreux points de grammaire. Les élèves abordent des notions syntaxiques telles que l'organisation de la phrase, le verbe, le groupe, les pronoms, les adjectifs, le groupe prépositionnel, l'adverbe, la formation des mots, ...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

L'application permet de réviser un aspect important de **la grammaire allemande** : les déclinaisons, apprendre à employer correctement les cas (nominatif, accusatif, ...) et écrire les bonnes déclinaisons.

Elle permet aussi d'apprendre l'usage des prépositions, des adjectifs et des verbes à rection, l'assimilation des structures grammaticales de base, enrichissement des expressions et des tournures de la vie quotidienne grâce à la variété des questions posées.



USAGE

Un rappel de cours illustre les règles grammaticales avec de nombreux exemples et les présente sous forme de tableaux clairs et précis.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

L'application permet à l'élève d'**assimiler le vocabulaire allemand de base et retenir les mots les plus utilisés dans les situations courantes**. Abordez des thèmes variés : les salutations, la famille, la maison, les courses, la santé, les loisirs, la correspondance, les arts, les sciences, ...



USAGE

Familiarisez vos élèves aux **phrases-types et aux formules idiomatiques**.

Cette application est un outil de travail précieux pour les élèves et étudiants (débutants et faux-débutants) qui désirent mettre à jour leurs connaissances ou se perfectionner. Chaque exercice dispose d'**aides et d'exemples personnalisés**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

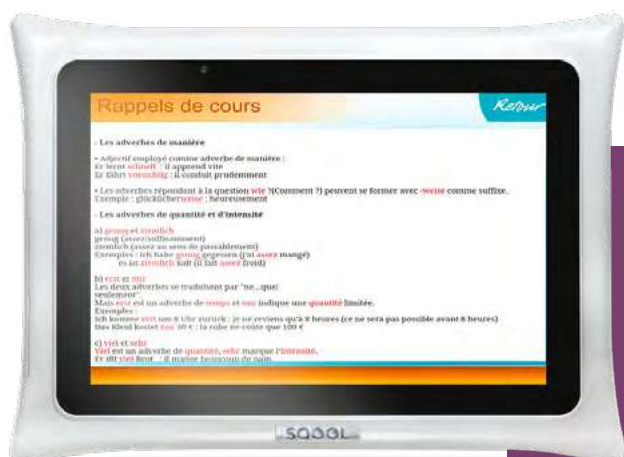
Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

L'application permet à vos élèves de **progresser dans la pratique de la langue allemande** : assimilation du vocabulaire essentiel et consolidation de leurs acquis. Ils pourront classer les mots, reconnaître le genre des noms, réviser l'orthographe et le bon emploi des majuscules, compléter les phrases et les expressions communes, ... Mais aussi retrouver les règles, les modes de formation des mots (noms, noms composés, adjectifs, verbes, ...) et apprendre les prépositions et les adverbes.



USAGE

Les élèves pourront **retenir les phrases-types et les formules idiomatiques** en abordant **des thèmes variés.**

Cette application est un outil de travail précieux pour les élèves et étudiants (niveau intermédiaire) qui désirent mettre à jour leurs connaissances ou se perfectionner. Pour chaque exercice, vous disposez **d'aides et d'exemples personnalisés**. Les principales règles vous sont rappelées en cas d'erreur. Permettez à vos élèves de progresser à leur rythme et vous suivez en permanence **l'évolution de vos résultats**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : *generation5.fr*

DESCRIPTION

L'application propose un « voyage » dans différentes villes d'Angleterre : Londres, Cambridge, Oxford, Brighton, Edimbourg et Newcastle.

Chaque étape correspond à un type d'activité et sera l'occasion d'aborder de nombreuses thématiques culturelles : vie quotidienne et cadre de vie, patrimoine culturel et historique, repères et réalités géographiques, patrimoine littéraire et artistique.



USAGE

Grâce à son dictionnaire et à ses modules de correction qui favorisent l'autonomie de l'apprenant débutant, l'élève s'entraîne à son rythme à la compréhension écrite de textes courts. Elle peut être utilisée en classe, mais aussi à la maison où elle sera un outil précieux d'apprentissage et de révision des notions essentielles. Les diverses activités interactives (exercices à trous et à choix multiples, reconstitution de dialogues, mots croisés, repérage d'erreurs, ...) visent particulièrement l'enrichissement du vocabulaire et l'acquisition de nombreux points de grammaire.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

L'application propose un « voyage » dans différentes villes d'Angleterre : Londres, Cambridge, Oxford, Brighton, Edimbourg et Newcastle.

Chaque étape correspond à un type d'activité et sera l'occasion d'aborder de nombreuses thématiques culturelles : vie quotidienne et cadre de vie, patrimoine culturel et historique, repères et réalités géographiques, patrimoine littéraire et artistique.



USAGE

Elle peut être utilisée **en classe**, mais aussi **à la maison** où elle sera un outil précieux d'apprentissage et de révision des notions essentielles. Grâce à **son dictionnaire** et à ses **modules de correction** qui favorisent l'autonomie de l'apprenant, l'élève s'entraîne à son rythme à la compréhension écrite de textes courts. Les diverses activités interactives (exercices à trous et à choix multiples, reconstitution de dialogues, mots croisés, repérage d'erreurs, ...) visent particulièrement l'enrichissement du vocabulaire et l'acquisition de nombreux points de grammaire. Les élèves abordent des notions syntaxiques telles que le genre et le nombre, la détermination, les noms et les adjectifs composés, ...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

L'application permet de réviser un aspect important de la grammaire anglaise : les verbes irréguliers et **apprendre la conjugaison des différents temps**. Mais aussi l'assimilation des conjugaisons de base, enrichissement de l'expression et la consolidation des acquis en apprenant les tournures de l'anglais usuel et les expressions idiomatiques.



USAGE

Cette application est un **outil de travail** précieux pour les élèves qui désirent mettre à jour leurs connaissances ou se perfectionner. Les **diverses activités interactives** (exercices à trous et à choix multiples, reconstitution de dialogues, mots croisés, repérage d'erreurs, ...) visent particulièrement l'enrichissement du vocabulaire et l'acquisition de nombreux points de grammaire. Les élèves abordent des notions syntaxiques telles que le genre et le nombre, la détermination, ...

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

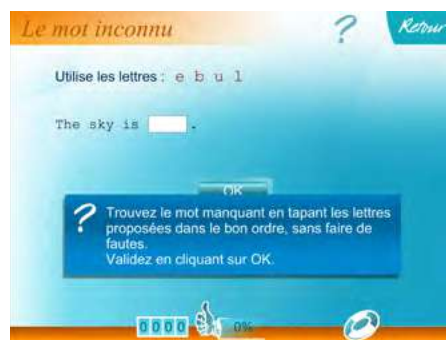
Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application permet d'**apprendre le vocabulaire anglais de base et de retenir les mots les plus utilisés** dans les situations courantes.

Plusieurs thèmes variés à disposition : les salutations, la famille, la maison, les courses, la santé, les loisirs, la correspondance, les arts, les sciences, ...



USAGE

Familiarisez-vous avec les phrases-types et les formules idiomatiques.

Cette application est un outil de travail précieux pour les élèves (débutants et faux-débutants) qui désirent **mettre à jour leurs connaissances ou se perfectionner.**

Chaque exercice dispose d'**aides et d'exemples personnalisés**. Les principales règles vous sont rappelées en cas d'erreur.

Vous progressez à votre rythme et vous suivez en permanence **l'évolution de vos résultats.**

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

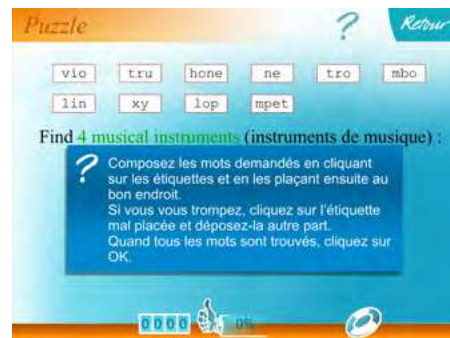
Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

L'application permet une progression dans la pratique de la langue anglaise : **assimilez le vocabulaire essentiel** et consolidez vos acquis en apprenant les tournures de la vie quotidienne.

Mais aussi le classement des mots, la reconnaissance du genre et des noms, la révisions de l'orthographe ainsi que les phrases et les expressions communes, ...



USAGE

Mise en place d'une **recherche des règles et des modes de formation des mots** (noms, noms composés, adjectifs, verbes, ...).
Mémorisation de prépositions et des adverbes ainsi que retenir les phrases-types et les formules idiomatiques en abordant des thèmes variés.

Cette application est un **outil de travail précieux pour les élèves** (niveau intermédiaire) qui désirent **mettre à jour leurs connaissances ou se perfectionner**.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application, qui s'adresse **aux élèves de collège (6^e/5^e en LV1 ; 4^e/3^e en LV2)** propose des activités de compréhension de l'écrit de la langue espagnole.

Elle propose un « voyage » dans différentes villes d'Espagne : Palma de Majorque, Séville, St Jacques de Compostelle, Barcelone, Salamanque et Madrid. Chaque étape correspond à un type d'activité et sera l'occasion d'aborder **de nombreuses thématiques culturelles**.



USAGE

Elle peut être utilisée **en classe**, mais aussi **à la maison** où elle sera un outil précieux d'apprentissage et de révision des notions essentielles. Grâce à **son dictionnaire** et à ses **modules de correction** qui favorisent l'autonomie de l'apprenant, l'apprenant débutant s'entraîne à son rythme à la compréhension écrite de textes courts. Les diverses activités interactives (exercices à trous et à choix multiples, reconstitution de dialogues, mots croisés, repérage d'erreurs, ...) visent particulièrement l'enrichissement du vocabulaire et l'acquisition de nombreux points de grammaire.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application, qui s'adresse **aux élèves de collège (4^e/3^e en LV1 ; révisions en lycée)** propose des activités de compréhension de l'écrit de la langue espagnole.

Elle propose un « voyage » dans différentes villes d'Espagne : Palma de Majorque, Séville, St Jacques de Compostelle, Barcelone, Salamanque et Madrid. Chaque étape correspond à un type d'activité et sera l'occasion d'aborder **de nombreuses thématiques culturelles**.



USAGE

Elle peut être utilisée **en classe**, mais aussi **à la maison** où elle sera un outil précieux d'apprentissage et de révision des notions essentielles. Grâce à **son dictionnaire** et à ses **modules de correction** qui favorisent l'autonomie de l'apprenant, l'apprenant débutant s'entraîne à son rythme à la compréhension écrite de textes courts. Les diverses activités interactives (exercices à trous et à choix multiples, reconstitution de dialogues, mots croisés, repérage d'erreurs, ...) visent particulièrement l'enrichissement du vocabulaire et l'acquisition de nombreux points de grammaire.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

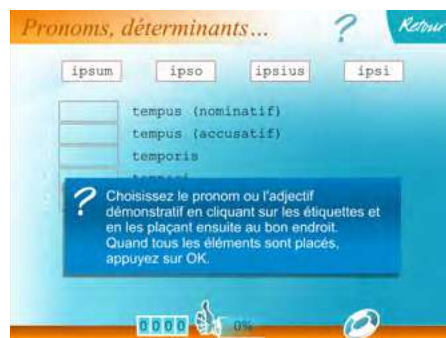
Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application vous permettra d'**acquérir une maîtrise sur les mécanismes essentiels au maniement de la langue latine.**

Des exercices variés accompagnés d'aides et d'exemples permettront d'assimiler le fonctionnement de la morphologie et de la syntaxe, de retenir le vocabulaire essentiel, de consolider les connaissances des bases de la grammaire et de comprendre et traduire des textes d'auteurs.



USAGE

Les principales règles sont rappelées en cas d'erreur.

Exemples de notions abordées au niveau 1 : emploi des cas, flexions nominales (les cinq déclinaisons), déclinaison des adjectifs, pronoms personnels, pronoms et adjectifs démonstratifs, ...

Cette application est également un excellent moyen de **retrouver le sens des mots français** et de prendre conscience de l'évolution de notre langue au cours de l'histoire.

Nous vous invitons aussi à découvrir Latin apprentissage et révision – Niveau 2 pour les élèves et étudiants plus avancés.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

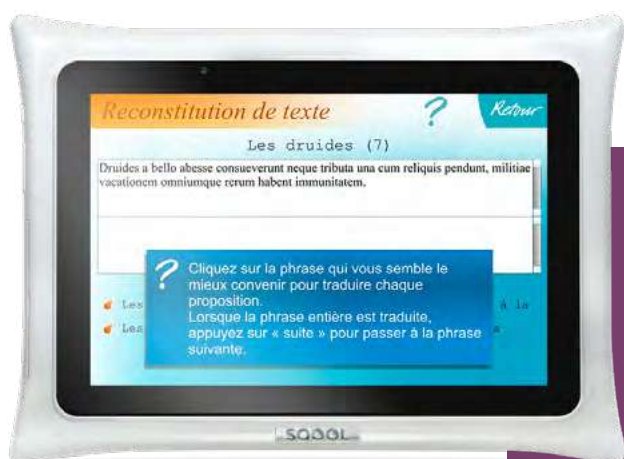
Type : application

Site web : generation5.fr

DESCRIPTION

Cette application vous permettra d'**acquérir une maîtrise sur les mécanismes essentiels au maniement de la langue latine.**

Des exercices variés accompagnés d'aides et d'exemples permettront d'assimiler le fonctionnement de la morphologie et de la syntaxe, de retenir le vocabulaire essentiel, de consolider les connaissances des bases de la grammaire et de comprendre et traduire des textes d'auteurs.



USAGE

Les principales règles sont rappelées en cas d'erreur.

Exemples de notions abordées au niveau 2 : subjonctif, passif, verbes déponents, ablatif absolu, subordonnées relatives, systèmes hypothétiques, ...

Cette application est également un excellent moyen de mieux **comprendre l'évolution de la langue française au cours de l'histoire.**

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : Génération 5

Accès : contacter votre chef de projet

Compatibilité : V3, V4, V4.1

Type : application

Site web : generation5.fr

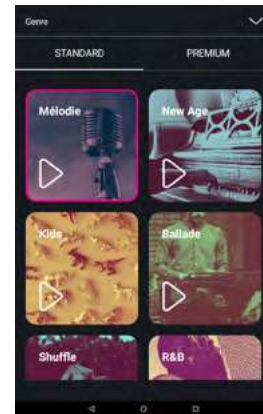


HUMON

Enseignements artistiques

DESCRIPTION

L'objectif de l'application HumOn est de donner une **expérience de création de sa propre chanson**, indépendamment de ses connaissances musicales. HumOn **enregistre** vos fredonnements et les **convertit en musique** en un instant. Fredonnez la mélodie à HumOn, choisissez un genre et créez votre chanson. Modifiez le score si nécessaire.



USAGE

HumOn contient tout le processus de création musicale : **création** d'une mélodie, **modification** de la chanson et la partition et enfin **export** en fichier audio. Ainsi, l'application se veut être un outil **pédagogique** pour l'enseignement de la composition.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Éditeur : COOLJAMM Company
Accès : contacter votre chef de projet
Compatibilité : V3, V4, V4.1
Type : application

Site web : <http://hum-on.com>



Manuels numériques

Divers

DESCRIPTION

SQOOL travaille avec **les principaux éditeurs de manuels scolaires numériques** du marché et vous accompagne dans l'installation de leurs ressources sur les tablettes.



editions-bordas.fr



belin-education.com



hachette-education.com



enseignants.nathan.fr



lelivrescolaire.fr
Une nouvelle génération de manuels scolaires

lelivrescolaire.fr



lms.enseigno.fr

CONTACTEZ-NOUS

Pour plus d'informations sur les catalogues de ces éditeurs, nous contacter à l'adresse mail :
helpdesk.sqool@unowhy.com

SQOOL Une solution développée par **UNOWHY**
en partenariat avec **WORLDLINE**

145, avenue Charles de Gaulle 92 200 Neuilly-sur-Seine

✉ helpdesk.sqool@unowhy.com
enseignant.sqool.fr | sqool.fr | [🐦 @SQOOL_FR](https://twitter.com/SQOOL_FR)