

# Usage Pédagogique Des Tablettes



# CRCN EDU

1.3.

## Se former, développer une veille

S'engager dans des dispositifs de formation et mener une activité de veille

2.1.

## Sélectionner des ressources

Identifier, évaluer pour sélectionner des ressources numériques pour l'enseignement :

4.2.

## Différencier

Permettre aux apprenants de suivre des activités et des parcours différenciés à l'aide de ressources et de services numériques :



# SOMMAIRE



**+ info**

## Partage d'expériences

Retour d'expérience sur vos pratiques pédagogiques



**+ info**

## Découverte et veilles

Découvertes des applications de l'académie de Dijon. Veilles d'applications éducatives sur tablettes.



**+ info**

## Intégration à une séquence



**+ info**

## Présentation

# Retour d'expérience

- Avez-vous déjà utiliser des tablettes en classe
- Décrire les modalités et les logiciels utilisés,
- Quels avantages et inconvénients.
- Créer et organiser un pad sur ce retour d'expérience.



**Framapad**

<https://urlz.fr/jmJt>







# Découverte

Application de Christophe Auclair





Applications de Christophe Auclair (académie de Dijon).



**Mathématiques | Académie de Dijon**



# 120 secondes

**120 secondes**  
UN MAXIMUM DE CALCULS EN DEUX MINUTES !

OPTIONS :

SÉLECTION DU NIVEAU :

niveau 1   niveau 2   **niveau 3**   niveau 4

**+**   **-**   **×**   **÷**

SÉLECTION DE LA DURÉE DE JEU (EN SECONDES) :

60   **120**   180

?   **JOUER !**

TOP SCORES : [VOIR TOUS](#)

01	120 s	?
58 POINTS	Christophe	Joue pour afficher ton score ici !
?	?	Joue pour afficher ton score ici !
?	?	Joue pour afficher ton score ici !
?	?	Joue pour afficher ton score ici !

NIVEAU : 4   SCORE : 000   ÉTAPE : 01   Il reste 110 secondes

DURÉE : 120 s   NOMBRE D'ERREURS : 00

**5 + 9 = ?**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

✓

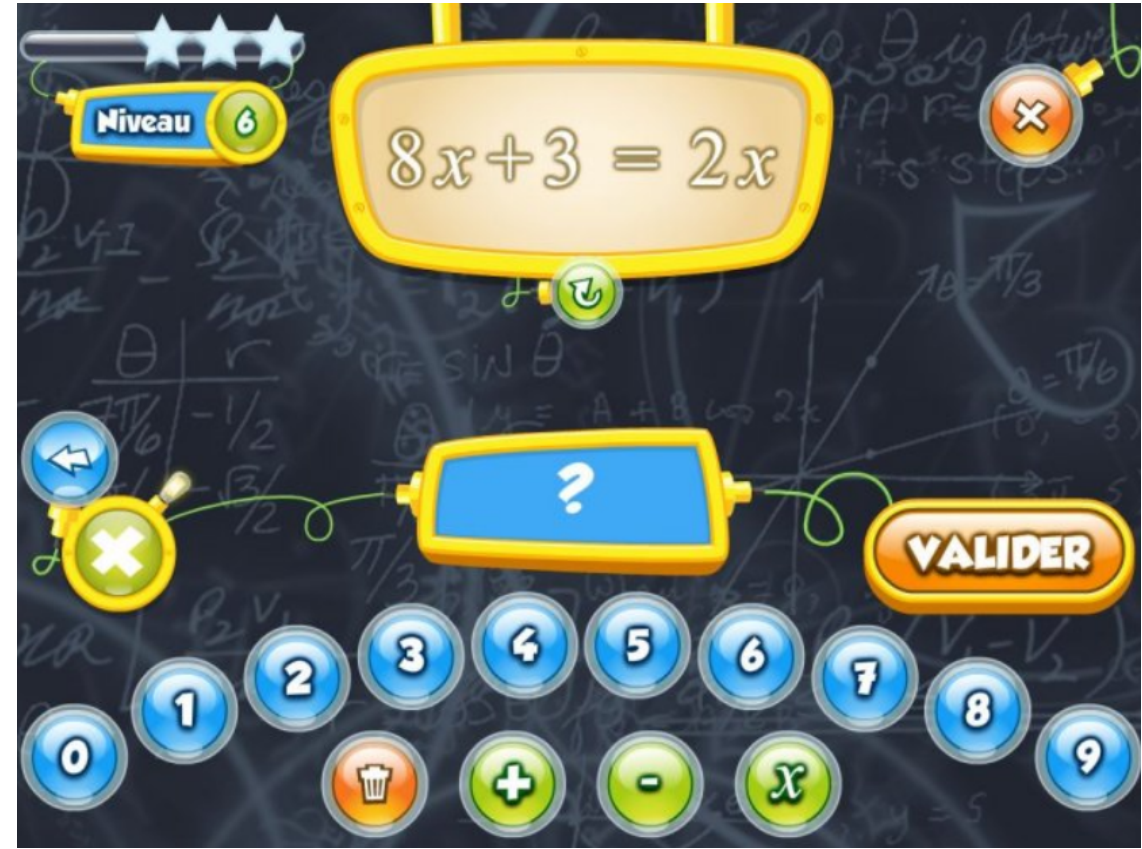
1) Jouer sur les différentes options.

2) Sur le même choix d'options jouer le rôle d'un élève en réussite et celui d'un élève en difficulté.

*+ info*



# The Equations Game

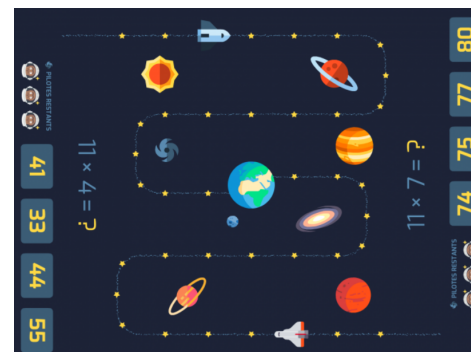
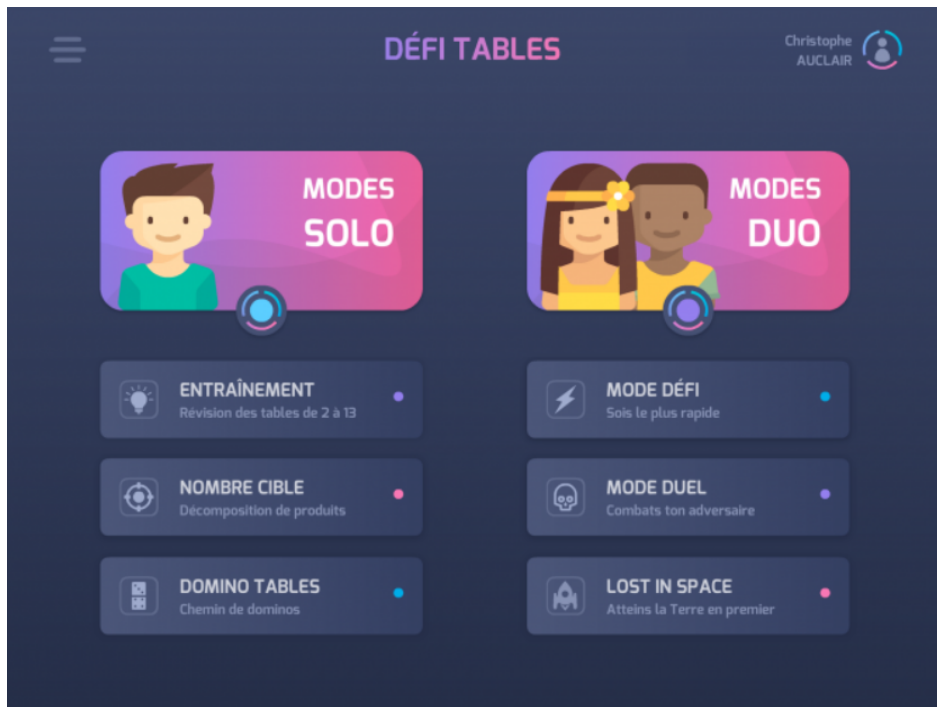


1) Jouer aux différents niveaux.





# Défi Tables 2






1) Créer un compte

Jouer aux 6 modes de jeux proposés. (jouer à 2 dans les modes duo.)

2) Pour les modes domino, nombre cible et Entraînement; veuillez signaler la fin de l'exercice.



# Découverte et veille

	120 secondes 	Equations game . 	Défi tables 
<b>A quel cycle s'adresse l'application ?</b>			
<b>Quelle est la compétence visée ?</b>			
<b>Différenciation et étapes de progression</b>			

Pour compléter le tableau <https://urlz.fr/jgUs>

# Participate in an event



Event code  [Join](#)

## Choose a method to log in

Don't have an account? [Sign up](#)

@ Email

OR



OR

## Log in with your institution



# Bilan de la phase découverte



**Cycles concernés :** Cycle 3

**Compétence visée :** Nombres et calculs : Pratiquer le calcul mental et le calcul automatisé

**Différenciation :** A chaque fois que le score passe à la dizaine supérieure, le niveau augmente et les calculs sont un peu plus compliqués.

**Cycles concernés :** cycle 4, seconde

**Compétence visée :** Raisonner - Utiliser un raisonnement logique et des règles établies pour parvenir à une conclusion

**Différenciation :** 15 niveaux, correspondant à des degrés de difficulté croissants.  
Deux modes de jeu : Mode Progression et mode libre :

**Cycles concernés :** cycles 2 et 3

**Compétence visée :** Calculer - Pratiquer le calcul mental et le calcul automatisé

**Différenciation :** Choix des tables, du temps, suivi des progrès réalisés (par qr codes, par comptes sur la tablette).  
Calcul direct ou à trou.





# Veille

Recherche d'applications éducatives pour tablettes





# Recherche d'applications éducatives pour tablettes

- 1) Par groupe, mener une veille autour des applications numériques éducatives.
- 2) Compiler les résultats de votre recherche à l'aide d'un outils collaboratifs



# Recherche d'applications éducatives pour tablettes

Pour chaque application :

- 1) Faire un descriptif succinct
- 2) Donner un ou des exemples d'utilisation
- 3) Dire si elle s'utilise en ligne / hors ligne, si elle est payante / gratuite
- 4) Définir le public visé (niveau)



# Recherche d'applications éducatives pour tablettes



**ACADÉMIE  
DE BESANÇON**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
du Doubs



**NUM@RIQUE**

*CIRCO 25*

*+ info*



# Grille d'évaluation

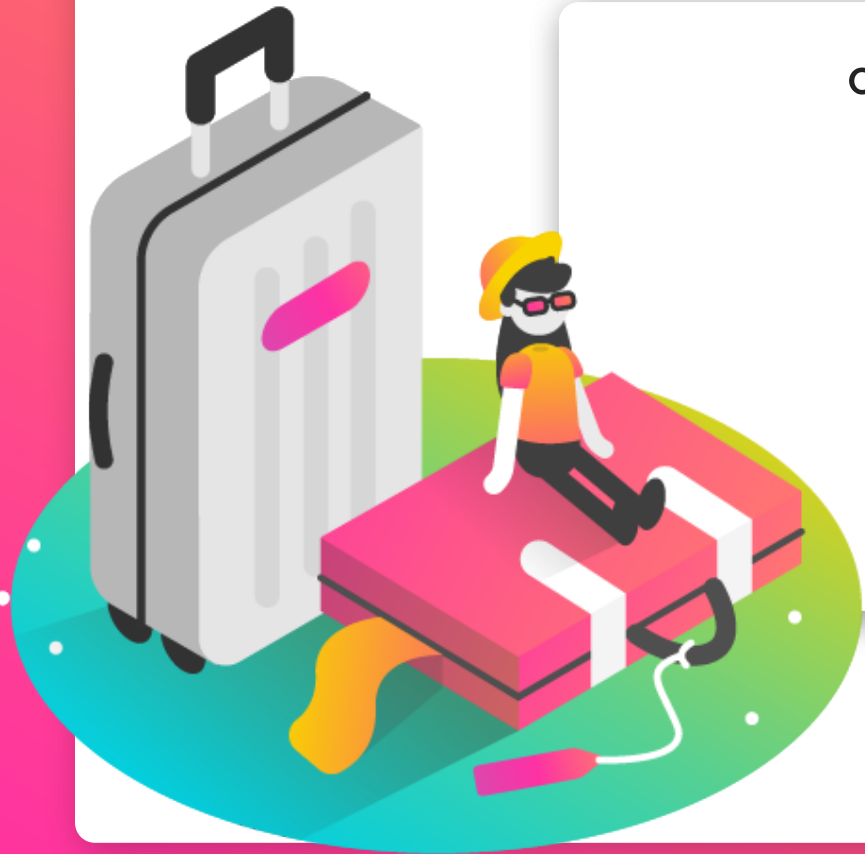
Dossier à rendre pour le 15 novembre 2024

## Dossier

Par groupe maximum 4 personnes, présenter l'intégration d'outils numériques utilisable sur tablette dans une séquence pédagogique.



## 1. Contenu de la séquence :



**CRCN Edu 3.3** : Une activité d'évaluation par un outil numérique, quel que soit son type diagnostique, formative ou sommative.

2 pt

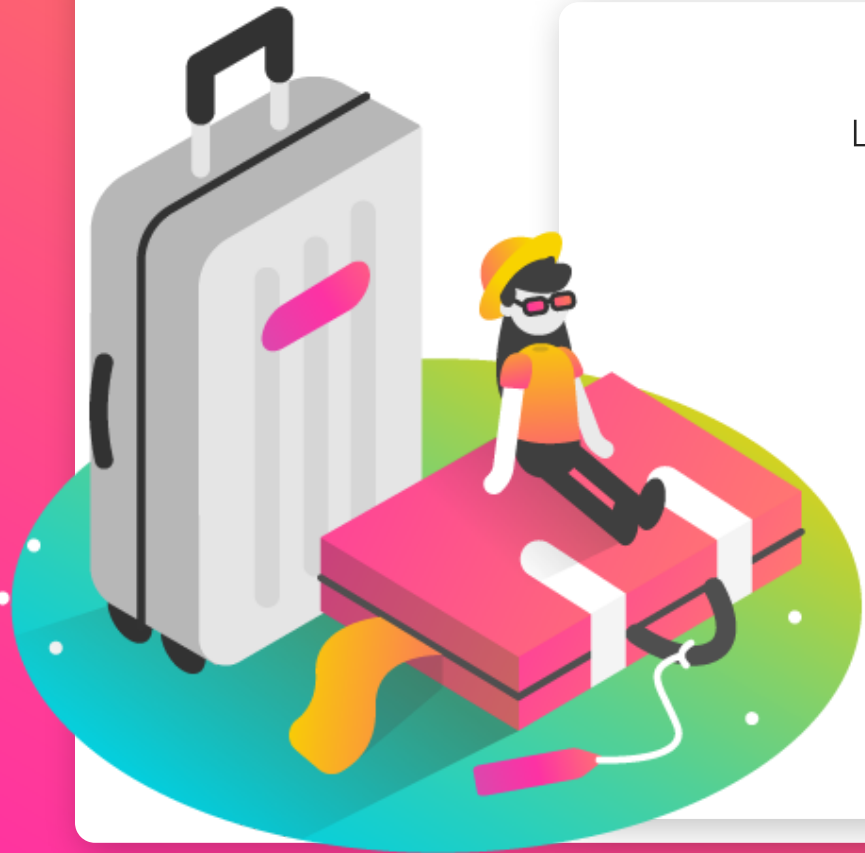
**CRCN Edu 4.2** : Une activité différenciée à l'aide d'un outil numérique

2 pt

**CRCN Edu 4.3** : Une activité qui place l'élève dans une situation de création de contenu à l'aide d'outils numériques.

2 pt

## 2 .Adopter une posture ouverte, critique et réflexive :



**CRCN Edu 1.5** Chaque activité numérique est analysée à priori et à postériori.

Les outils numériques mis en place font l'objet d'une étude sur leurs plus-values et les difficultés qui risquent de se produire lors de leur utilisation  
Pour chaque outil, une synthèse est faite dans une fiche de présentation

6 pt

**CRCN Edu 1.2** Le dossier décrit les outils collaboratifs qui ont été mis en place pour sa création.

1pt

**CRCN Edu 1.3** Les services numériques mis en œuvre dans la séquence sont variés.

3 pt



## 3 .Gestion et organisation des ressources

**CRCN Edu 2.3** Mise en place d'un outil numérique pour organiser les ressources disponibles.

1 pt

**CRCN Edu 3.1** Planification et scénarisation des différentes activités numériques.  
Pour chaque activité, le dossier contient une description de sa mise en œuvre :  
durée, modalités, moyen numérique utilisé.

2 pt

**CRCN Edu 5.3** Licences et RGPD :  
Suivant le type d'outils utilisé il sera précisé s'il est compatible avec le RGPD.  
Les licences des documents seront en adéquation avec l'utilisation telle qu'elle a  
été pensé dans le cadre de la séquence

1pt



## 3 .Gestion et organisation des ressources

**CRCN Edu 2.3** Mise en place d'un outil numérique pour organiser les ressources disponibles.

1 pt

**CRCN Edu 3.1** Planification et scénarisation des différentes activités numériques.  
Pour chaque activité, le dossier contient une description de sa mise en œuvre :  
durée, modalités, moyen numérique utilisé.

2 pt

**CRCN Edu 5.3** Licences et RGPD :  
Suivant le type d'outils utilisé il sera précisé s'il est compatible avec le RGPD.  
Les licences des documents seront en adéquation avec l'utilisation telle qu'elle a  
été pensée dans le cadre de la séquence

1pt





# Retour de veille

Dossier à rendre pour le 15 novembre 2024

## Participate in an event



Join

## Choose a method to log in

Don't have an account? [Sign up](#)

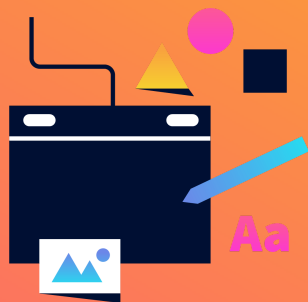
OR



OR

## Log in with your institution

Only for institutions with a Custom Woodclap  
subscription

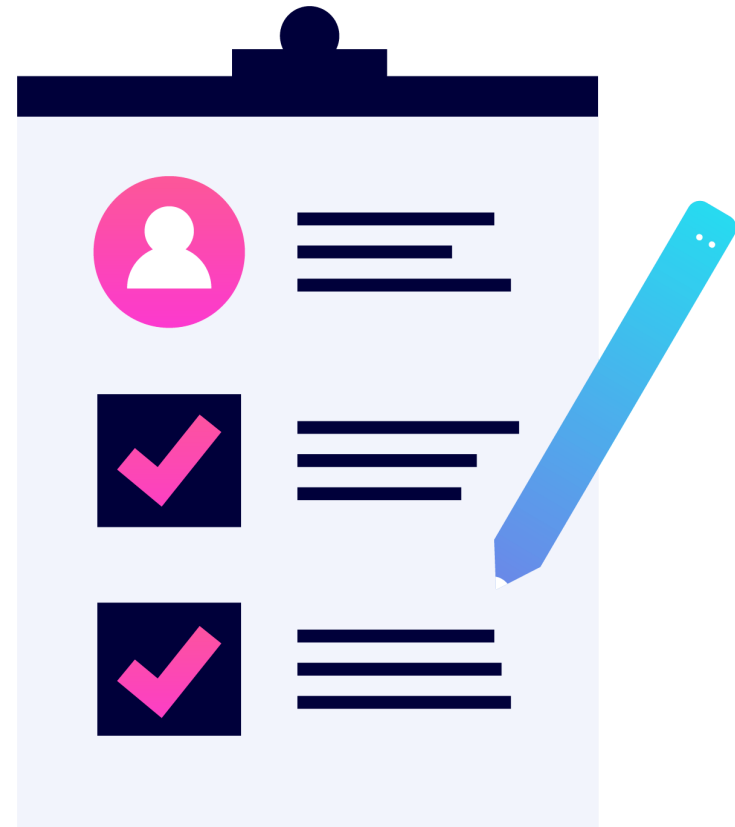


# Fiche de présentation d'une activité

Exemple de l'évaluation à l'aide de Plickers

# Contenu de la fiche de préparation de l'activité

- Nom de la séquence
- Place de l'activité dans la séquence
- Objectif.s de l'activité
- Dispositif matériel
- Organisation de la classe (groupe, classe entière, ...)
- Durée estimée de l'activité
- Préparation préalable
- Déroulement / Scénario
- Rôles de l'enseignant
- Contenu
- **Analyse à priori**
- Bilan / Ajustement



## Fiche de préparation de l'activité Evaluation avec Plickers

Séquence	Pythagore
Place de l'activité dans la séquence	Après la trace écrite de la séquence 1.
Objectif.s de l'activité	Vérifier l'acquisition du vocabulaire et la mémorisation du théorème de Pythagore dans le sens direct.
Dispositif matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>● Smartphone ou tablette connecté.e avec l'application Plickers</li><li>● Vidéoprojecteur relié à l'ordinateur professeur</li><li>● Plickers Card propre à chaque élève</li></ul>
Organisation de la classe	Classe entière
Durée estimée de l'activité	10 minutes
Préparation préalable	Sur l'application plickers : <ul style="list-style-type: none"><li>- création de la classe sur <a href="https://www.plickers.com/">https://www.plickers.com/</a></li><li>- enregistrement des élèves de la classe</li><li>- préparation d'un questionnaire à 3 questions</li></ul>
Déroulement	A la fin de la trace écrite de la séance 1, les élèves prennent leur carte

# Contenu de la fiche d'analyse d'outil

- Présentation de l'outil
- Dispositifs matériels
- Analyse de l'outils (points forts, points faibles)
- Autres exemples d'utilisation
- Ressources / outils similaires
- PRecommandation d'usage et juridiques





## Fiche de préparation de l'activité Evaluation avec Plickers

Séquence	Pythagore
Place de l'activité dans la séquence	Après la trace écrite de la séquence 1.
Objectif.s de l'activité	Vérifier l'acquisition du vocabulaire et la mémorisation du théorème de Pythagore dans le sens direct.
Dispositif matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>● Smartphone ou tablette connecté.e avec l'application Plikers</li><li>● Vidéoprojecteur relié à l'ordinateur professeur</li><li>● Plikers Card propre à chaque élève</li></ul>
Organisation de la classe	Classe entière
Durée estimée de l'activité	10 minutes
Préparation préalable	Sur l'application plickers : <ul style="list-style-type: none"><li>- création de la classe sur <a href="https://www.plickers.com/">https://www.plickers.com/</a></li><li>- enregistrement des élèves de la classe</li><li>- préparation d'un questionnaire à 3 questions</li></ul>
Déroulement	A la fin de la trace écrite de la séance 1, les élèves prennent leur carte



**A vos tablettes !**