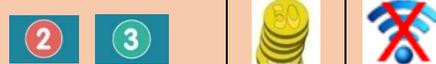


## Usages pluridisciplinaires

ETIGLISS		QWANT JUNIOR	
Exercices avec étiquettes : trier, catégoriser...		Moteur de recherche et navigateur	
Cycles : 	 	Cycles : 	 
<p>EtiGliss est une application qui permet de manipuler des étiquettes construites par l'enseignant que l'élève peut classer, ranger, catégoriser... L'outil peut aussi oraliser les textes des étiquettes et se trouve ainsi particulièrement bien adapté à l'apprentissage de la lecture et des langues étrangères.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'enseignant doit créer au préalable les étiquettes en ligne.</li> <li>➤ L'usage de l'application avec les élèves nécessite une connexion internet</li> </ul>		<p>Application cumulant un navigateur internet restreignant la navigation aux sites adaptés et un moteur de recherche filtrant les contenus inappropriés: sexe, violence, haine... Aucune donnée personnelle n'est collectée. L'interface est lisible, dénuée de publicités. Les résultats des recherches sont catégorisés : Web, actualités, éducation, images, vidéos. Une rubrique <i>Extras</i> propose des contenus supplémentaires destinés aux enfants : jeux éducatifs, reportages, moteur de recherche inversé... Les élèves peuvent utiliser les <i>Carnets</i> (création obligatoire d'un compte) qui permettent d'y collecter des sites, des images... trouvés sur internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Création de compte facultative et soumise à la validation de l'enseignant sur une adresse mail professionnelle ou sur celle de l'école.</li> </ul>	
			
<a href="http://acver.fr/etiglist">http://acver.fr/etiglist</a>		<a href="http://acver.fr/qwantjr-android">http://acver.fr/qwantjr-android</a>	



## Mathématiques

SCRATCH JR	CALCUL@TICE	LIGHTBOT
Codage / Programmation	Calcul mental	Codage / Programmation
Cycles : 	Cycles : 	Cycles : 
<p>Scratch Jr est un langage d'introduction à la programmation qui permet aux élèves de créer leurs propres histoires interactives et leurs propres jeux. Les enfants emboîtent des blocs de programmation graphique pour faire bouger, sauter, danser et chanter leurs personnages. Ils peuvent modifier les personnages dans l'éditeur graphique, ajouter leurs propres voix, sons, photos.</p>	<p>Application ludique contenant des jeux mathématiques conçus pour des élèves de 6 à 12 ans. Les enfants progressent en mathématiques avec plaisir et s'entraînent au calcul mental. Les exercices mathématiques inclus dans Calcul@tice sont adaptés à l'école élémentaire ainsi qu'au collège (6ème).</p> <p>➤ Un site en existe aussi avec des ressources utilisables en ligne.</p>	<p>Lightbot est un jeu de programmation. Il s'agit de coder les déplacements d'un petit robot pour qu'il allume des cases bleues. On prépare les déplacements du robot sur la grille pour le faire contourner ou franchir des obstacles. L'avancée dans les niveaux est progressive : chaque nouveau niveau est proposé après avoir fini le précédent. On commence par un niveau très facile pour ensuite atteindre un niveau assez élevé (utilisation de boucles...).</p> <p>➤ Une application gratuite existe mais en version limitée : Lightbot Code Hour</p> <p>➤ Existe en application gratuite en ligne : <a href="http://lightbot.com/flash.html">http://lightbot.com/flash.html</a></p>
 <a href="http://acver.fr/scratchjr">http://acver.fr/scratchjr</a>	 <a href="http://acver.fr/calculatice-android">http://acver.fr/calculatice-android</a>	 <a href="http://acver.fr/lightbot-android">http://acver.fr/lightbot-android</a>



## Mathématiques

<b>GEOGEBRA</b>	<b>DEFI TABLES</b>	<b>TUXBOT</b>
Géométrie	Calcul mental	Codage / Programmation
Cycles :   	Cycles :   	Cycles :   
<p>Logiciel de géométrie dynamique conçu spécifiquement pour l'enseignement et l'apprentissage de la géométrie.</p> <p>GeoGebra permet de construire et manipuler des objets géométriques du plan (cercle, droite, point d'intersection, milieu, ...) et de voir immédiatement le résultat.</p> <p>Il offre un complément aux méthodes classiques (papier, crayon, règle, compas....) pour la construction de figures géométriques et pour l'exploration des propriétés de ces figures.</p>	<p>Jeu qui permet de s'entraîner de manière ludique au calcul des tables de multiplications de 2 à 13.</p> <p>3 jeux sont proposés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Entrainement</i> (permet de réviser les tables)</li> <li>- <i>Nombre cible</i> (permet de travailler la décomposition de produits)</li> <li>- <i>Dominos</i></li> </ul> <p>Chaque jeu est paramétrable et adaptable individuellement : choix des tables, temps imparti, nombre de propositions...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un mode 2 joueurs existe.</li> <li>➤ La création facultative de comptes individuels permet un suivi des résultats de l'élève.</li> </ul>	<p>Application d'initiation à la programmation.</p> <p>Le but du jeu consiste à programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu.</p> <p>Le programme ne peut comporter qu'un maximum de 24 instructions et le manchot ne doit pas tomber dans l'eau ni sortir de la grille.</p> <p>Les élèves vont devoir relever pas moins de vingt défis préétablis.</p> <p>L'application permet d'adopter soit un mode de déplacement relatif (l'automate est alors orienté), soit un mode de déplacement absolu, plus simple à appréhender.</p> <p>Utilisable aussi sous Windows et Linux</p>
 <p><a href="http://acver.fr/geogebra-android" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/geogebra-android</a></p>	 <p><a href="http://acver.fr/defitaband" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/defitaband</a></p>	 <p><a href="http://acver.fr/tuxbot" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/tuxbot</a></p>

## Mathématiques

BEE BOT	BLUE BOT	SCOTTIE GO
Codage / Programmation	Codage / Programmation	Codage / Programmation
Cycles :	Cycles :	Cycles :
<p>Jeu de programmation de déplacement du personnage Bee-bot uniquement à l'écran à travers plusieurs missions de niveau croissant.</p> <p>Reprend en version digitale les codes de déplacement du robot physique.</p>	<p>Application qui permet de programmer le robot Blue-bot en Bluetooth depuis une tablette.</p> <p>Plusieurs activités sont possibles : parcours imposée, obstacles à éviter, boutons à enlever...</p> <p>Le programme apparait à l'écran, ce qui permet de mieux l'analyser et il peut ainsi être modifié facilement.</p> <p><u>Attention</u> : application gratuite mais qui nécessite d'avoir le robot Blue-bot</p>	<p>Jeu pour apprendre la programmation à l'aide de blocs emboîtables en carton de type Scratch.</p> <p>Afin de programmer le déplacement du personnage sur l'écran de la tablette, les élèves réalisent le programme avec les blocs réels, puis prennent leur programme en photo pour l'envoyer vers la tablette.</p> <p><u>Attention</u> : application gratuite mais qui nécessite d'avoir la boîte de jeu Scottie Go</p>
 <a href="http://acver.fr/beebotandroid" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/beebotandroid</a>	 <a href="http://acver.fr/bluebotandroid" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/bluebotandroid</a>	 <a href="http://acver.fr/scottiegoandroid" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/scottiegoandroid</a>

## Mathématiques

GEOGEBRA	DEFI TABLES	TUXBOT
Géométrie	Calcul mental	Codage / Programmation
<p>Cycles :   </p>	<p>Cycles :   </p>	<p>Cycles :   </p>
<p>Logiciel de géométrie dynamique conçu spécifiquement pour l'enseignement et l'apprentissage de la géométrie. GeoGebra permet de construire et manipuler des objets géométriques du plan (cercle, droite, point d'intersection, milieu, ...) et de voir immédiatement le résultat. Il offre un complément aux méthodes classiques (papier, crayon, règle, compas....) pour la construction de figures géométriques et pour l'exploration des propriétés de ces figures.</p>	<p>Jeu qui permet de s'entraîner de manière ludique au calcul des tables de multiplications de 2 à 13. 3 jeux sont proposés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Entrainement</i> (permet de réviser les tables)</li> <li>- <i>Nombre cible</i> (permet de travailler la décomposition de produits)</li> <li>- <i>Dominos</i></li> </ul> <p>Chaque jeu est paramétrable et adaptable individuellement : choix des tables, temps imparti, nombre de propositions...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un mode 2 joueurs existe.</li> <li>➤ La création facultative de comptes individuels permet un suivi des résultats de l'élève.</li> </ul>	<p>Application d'initiation à la programmation. Le but du jeu consiste à programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. Le programme ne peut comporter qu'un maximum de 24 instructions et le manchot ne doit pas tomber dans l'eau ni sortir de la grille. Les élèves vont devoir relever pas moins de vingt défis préétablis. L'application permet d'adopter soit un mode de déplacement relatif (l'automate est alors orienté), soit un mode de déplacement absolu, plus simple à appréhender. Utilisable aussi sous Windows et Linux</p>
 <p><a href="http://acver.fr/geogebra-android">http://acver.fr/geogebra-android</a></p>	 <p><a href="http://acver.fr/defitaband">http://acver.fr/defitaband</a></p>	 <p><a href="http://acver.fr/tuxbot">http://acver.fr/tuxbot</a></p>

## Mathématiques

SPIKE LEGO		BLUE'S BLOCS	
Codage / Programmation		Codage / Programmation	
Cycles :	  	Cycles :	    
<p>Cette application permet de programmer le matériel Lego Education Spike à l'aide d'une interface de codage de type « glisser-déposer » basée sur Scratch. Elle permet également une première approche à travers des tutoriels pas à pas, des découvertes des modules et des programmes de constructions guidées.</p> <p><u>Attention</u> : application gratuite mais qui nécessite d'avoir le matériel Lego dédié.</p>	<p>Cette application permet de programmer les déplacements du robot Blue-Bot par blocs de type Scratch.</p> <p>Grâce à Blue's Blocs, les élèves peuvent programmer leur Blue-Bot en utilisant une tablette, offrant plusieurs fonctionnalités dont l'introduction de variables.</p>		
			
<a href="http://acver.fr/spikeandroid" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/spikeandroid</a>	<a href="http://acver.fr/bluesblocs" style="color: blue; text-decoration: underline;">http://acver.fr/bluesblocs</a>		

## Français

WPS	J'ECRIS EN CURSIVE	COM-PHONE STORY MAKER
Ecrire	Ecrire	Dire / Raconter
Cycles :   	Cycles :   	Cycles :   
<p>WPS est une suite bureautique entièrement compatible avec les documents issus de Word, Excel, PDF...</p> <p>Son traitement de textes est adapté à une utilisation sur tablette et permet une mise en page facile mêlant texte et image, pour par exemple réaliser des comptes rendus.</p>	<p>Cette application permet de travailler l'écriture cursive au doigt ou au stylet.</p> <p>L'élève trace des lettres mais aussi des mots, ce qui permet de travailler sur la liaison entre les lettres. Les mots peuvent être choisis parmi ceux préenregistrés ou bien ajoutés par l'enseignant. Possibilité d'enregistrer le tracé réalisé par l'élève pour évaluation a posteriori.</p> <p>Un mode gaucher existe.</p> <p>Une version gratuite limitée est disponible.</p>	<p>Cette application permet de créer des récits multimédias, en combinant des photos, de l'audio et du texte, de façon à raconter des histoires numériques.</p> <p>Il est possible d'envoyer à d'autres appareils qui ont l'application ou lire la narration en local ; créer des modèles ; exporter sous format vidéo ; enregistrer comme page web pour la publier.</p> <p>Nombre illimité de diapositives. Chaque diapositive de votre histoire peut comporter une image, jusqu'à trois pistes audio superposées, ainsi que du texte.</p> <p>Guide de l'utilisateur : <a href="https://digitaleconomytoolkit.org/manuals/com-phone.pdf">https://digitaleconomytoolkit.org/manuals/com-phone.pdf</a></p>
 <p><a href="http://acver.fr/wps">http://acver.fr/wps</a></p>	 <p><a href="http://acver.fr/cursand">http://acver.fr/cursand</a></p>	 <p><a href="http://acver.fr/comphone">http://acver.fr/comphone</a></p>