












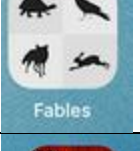

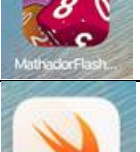
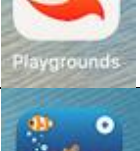
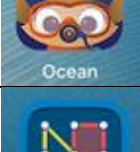
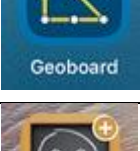
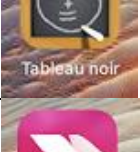






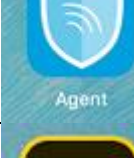

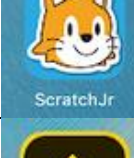
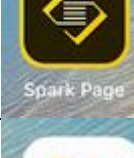
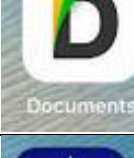






	Les applications présentes sur les ipads et leurs caractéristiques	
---	--	---

	<b>Supervision</b> enseignant
	<b>Utilitaires</b>
	<b>Applications de création</b> : l'élève créé du contenu (dispositif idéal : binôme)
	<b>Applications de consommation</b> (l'élève est seul face à sa tablette)

	En classe	Superviser les tablettes « élèves » : contrôle de l'application ouverte, du site visité, création de groupes différenciés, verrouillage
	I book	Visualiser et lire des livres numériques (soit achetés, soit conçus via d'autres applications)
	Dropbox	Stocker et partager des fichiers en ligne
	Tiny Tap	<p>Nécessite d'ouvrir un compte avec une adresse de messagerie et un mot de passe qui permet d'accéder aux ressources produites par une communauté d'utilisateurs.</p> <p>Un premier niveau d'utilisation permet donc de puiser dans les nombreuses ressources partagées</p> <p>Un second niveau permet de créer soi-même des ressources : jeu de questions, imagier sonore, découper une image en puzzle</p>
	Geogebra	Travailler les concepts géométriques (ne permet pas de travailler le maniement des instruments) : réaliser une figure à partir d'un programme de construction, 2D/3D..
	Bitsboard	A partir de la création d'un référentiel (flashcards alliant texte, image et son), l'application génère tout un panel d'activités : memory, mots croisés, regroupement...
	PicsArt	Editer des images par transformation et/ou collage grâce à des outils, effets, créateur de collage, caméra, cliparts gratuits
	Duolingo	Apprendre les langues avec progression dans les apprentissages

	Matific	Apprendre les maths en jouant de la maternelle à la sixième
	Seesaw	Portfolio permettant la création de contenu (photos, vidéos, dessin, sons textes..). Possibilités de créer des dossiers pour organiser le travail, parcourir le travail de la classe et/ou d'un élève. Les travaux peuvent être mutualiser et partager entre élèves, avec les parents... Créer des activités différenciées...
	ThingLink	Créer des images interactives : localiser des points précis dans une images, y ajouter du texte, un lien vers un site...
	Drawing for kids	Dessiner en ligne
	Fables	Retrouver les fables de La Fontaine : version écrite et sonorisée
	Puppet Pals HD	Créer des films d'animations, des dessins animés à partir de vos propres personnages, décors et en y incluant la voix
	Mathador Flash	Aborder le calcul mental en jouant, seul à deux, avec des défis Possibilité de différencier
	Playgrounds	Approfondir la programmation à travers un langage (en anglais) Réservé au cycle 3
	Ocean	Découvrir le milieu marin en jouant Niveau cycle 1
	Geoboard	Construire des formes géométriques simples, complexes, emboîtées... A rapprocher des « geoboards physiques » que l'on trouve surtout en cycle 1 (planche en plastique avec picots sur lesquels on place des élastiques)
	Tableau noir	Ardoise numérique A éviter : contient de la publicité
	Skitch	Annoter des images, commenter des documents (flèches, marquages, textes, formes..)

	Photo Booth	Créer des effets visuels à partir d'une photo : étirement, compression, renflement...
	Maxicours	Retrouver par disciplines et niveaux : vidéos, fiches et quiz
	Junior Edumed	Banque de simulations, d'animations, vidéos, quiz en sciences (en ligne)
	Catalog global	Catalogue des applications disponibles
	Book creator	Créer des livres numériques alliant : images, sons, textes de manière intuitive Fabriquer contes, reportages...et exporter les en ibook.
	Agent	Gestionnaire mairie
	Spark video	Créer des vidéos animées : ajouter des voix, des photos... L'application met ensuite tous les éléments en mouvement, puis partager le contenu...
	Scratch Junior	Programmer avec des blocs de programmation graphiques des déplacements, des interactions entre des personnages dans des histoires interactives, des saynètes...
	Spark Page	Créer des pages dynamiques alliant textes et images. Choisir parmi des modèles pour trouver le style qui convient. Partage possible des pages.
	Documents	Regrouper tous les documents de l'ipad pour y accéder et les visualiser rapidement (fichiers, documents, livres...), créer des dossiers pour organiser les productions (importer un fichier à partir du pc, enregistrer des fichiers à partir du web, sauvegarder des pages web)
	iMovie	Faire du montage vidéo ou des bandes annonces avec vos films. Ajouter sons, sous-titres...Exporter les.
	NumberFrames	Structurer les nombres : compter, représenter, comparer, calculer (nombres entiers, fractions...)

 <p>Puzzle Box</p>	<p>Puzzle Box</p>	<p>Résoudre des puzzles Créer des puzzles à partir de vos propres images.</p>
 <p>Number Pieces</p>	<p>Number Pieces</p>	<p>Manipuler les nombres avec les représentations Additionner, soustraire, multiplier...</p>
 <p>Puppet Edu</p>	<p>Puppet Edu</p>	<p>Créer des vidéos pour raconter des histoires, présenter des idées, des documents</p>
 <p>Pic Collage</p>	<p>Pic Collage</p>	<p>Retoucher les photos et créer des assemblages de photos à partir de modèles et grâce à des outils variés</p>