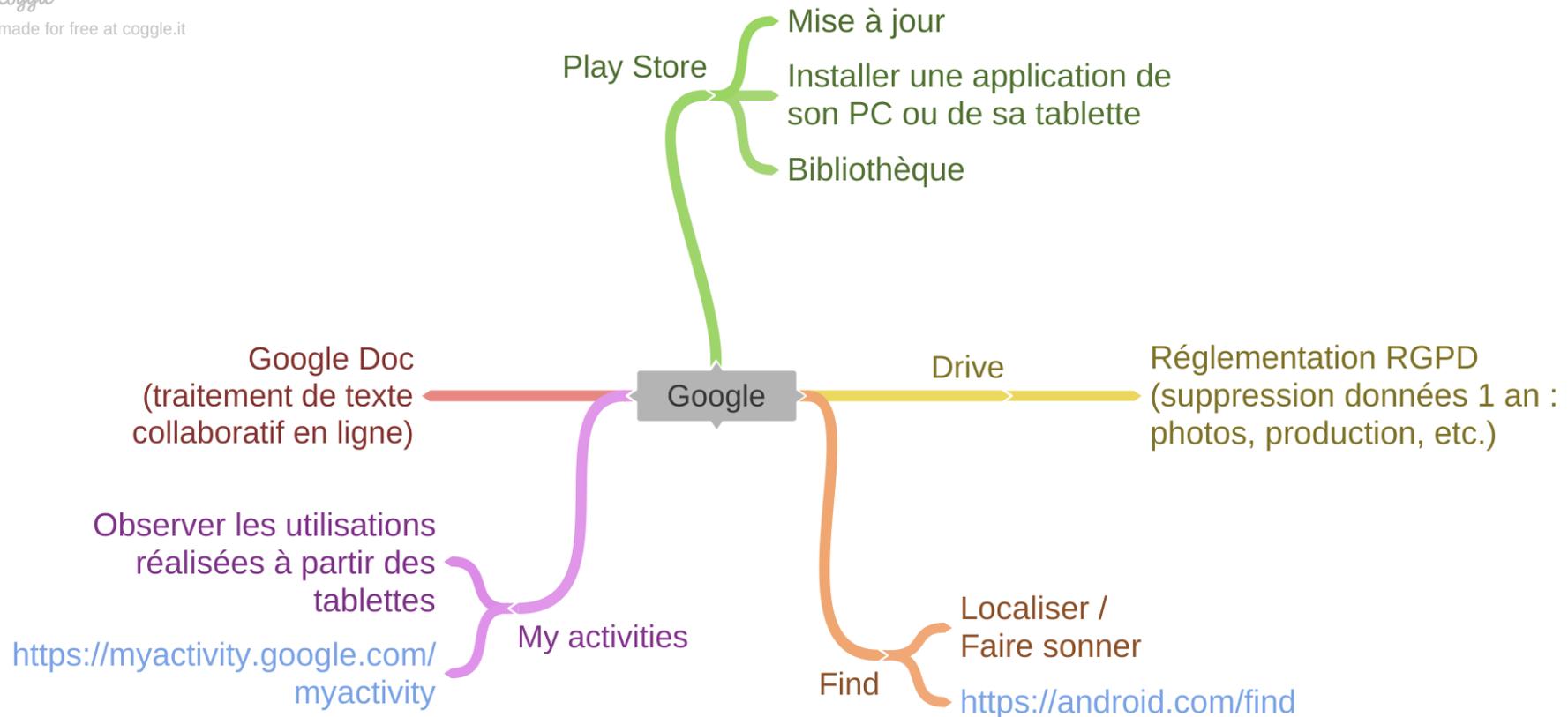


GUIDE D'UTILISATION DU PACK TABLETTE

1 : UTILISATION TECHNIQUE

1a/ Les services associés à un compte google

coggle
made for free at coggle.it

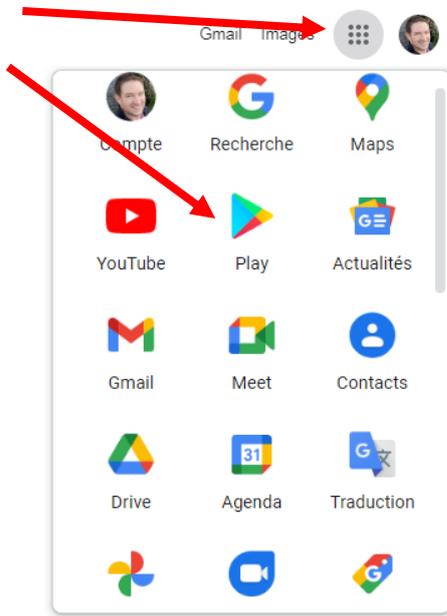


PLAY STORE : AJOUTER UNE APPLICATION

SE CONNECTER AU GOOGLE PLAY STORE (plateforme de téléchargement des applications)

De son PC :

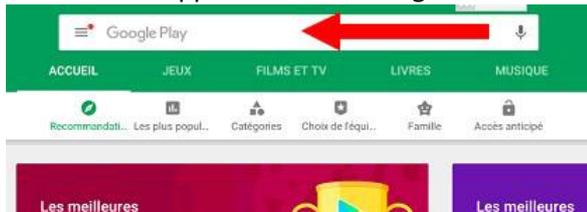
Ouvrir Firefox ou autre navigateur internet et se connecter sur son compte google:
anne.franck76120@gmail.com
MotdePasse : ecoles76120af!



Cliquer sur le carré de 9 points en haut à droite et cliquer l'icône Play



Rechercher l'application dans l'onglet recherche

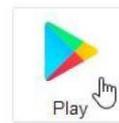


De sa tablette :

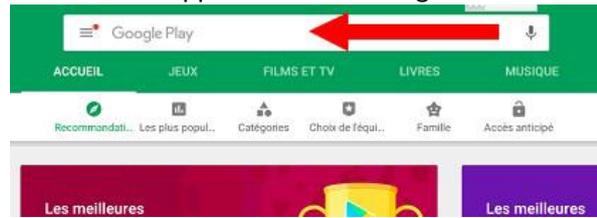
appuyer sur l'icône centrale composé de 6 points du deck inférieur



Appuyer sur l'icône Play store



Rechercher l'application dans l'onglet recherche



FIND : LOCALISER SA TABLETTE EN CAS DE PERTE

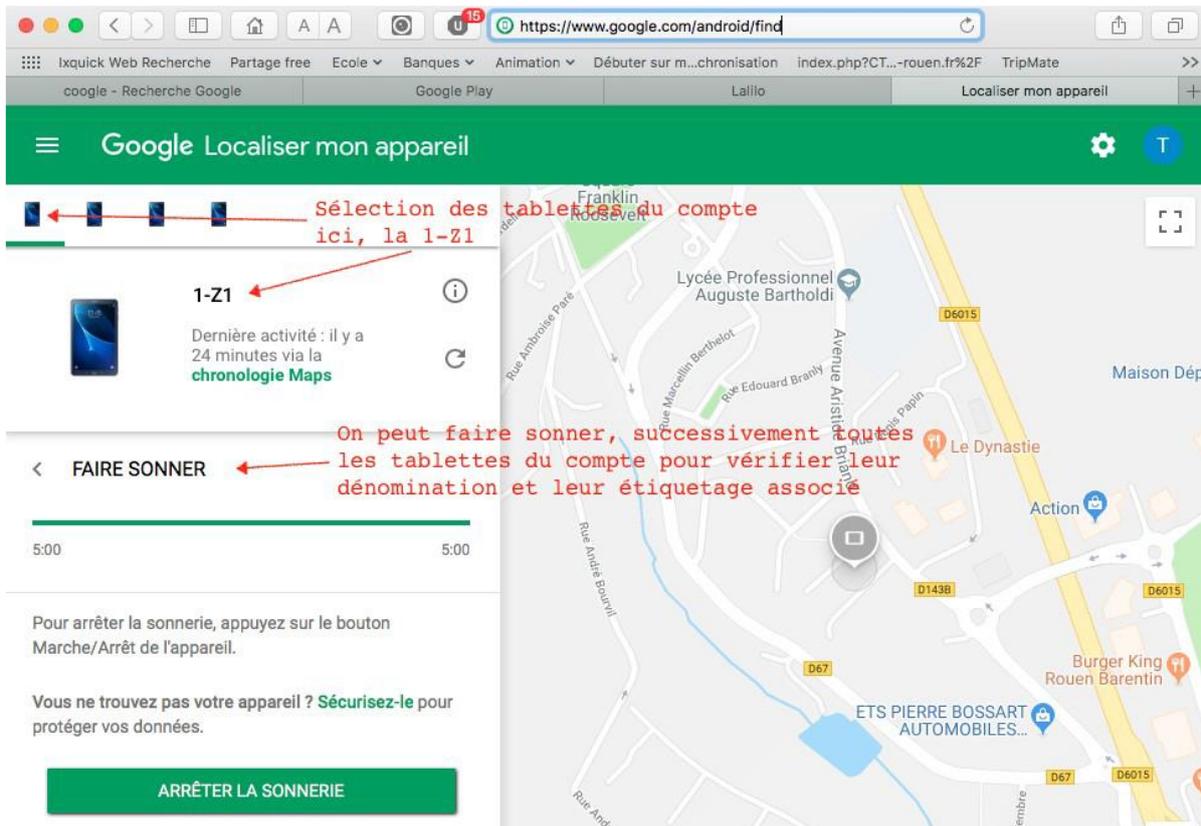
<https://android.com/find>

Se connecter sur son compte google.

En haut à gauche de l'écran, vous retrouvez toutes vos tablettes.

Attention, il ne faut pas qu'elles soient éteintes pour pouvoir être localisées.

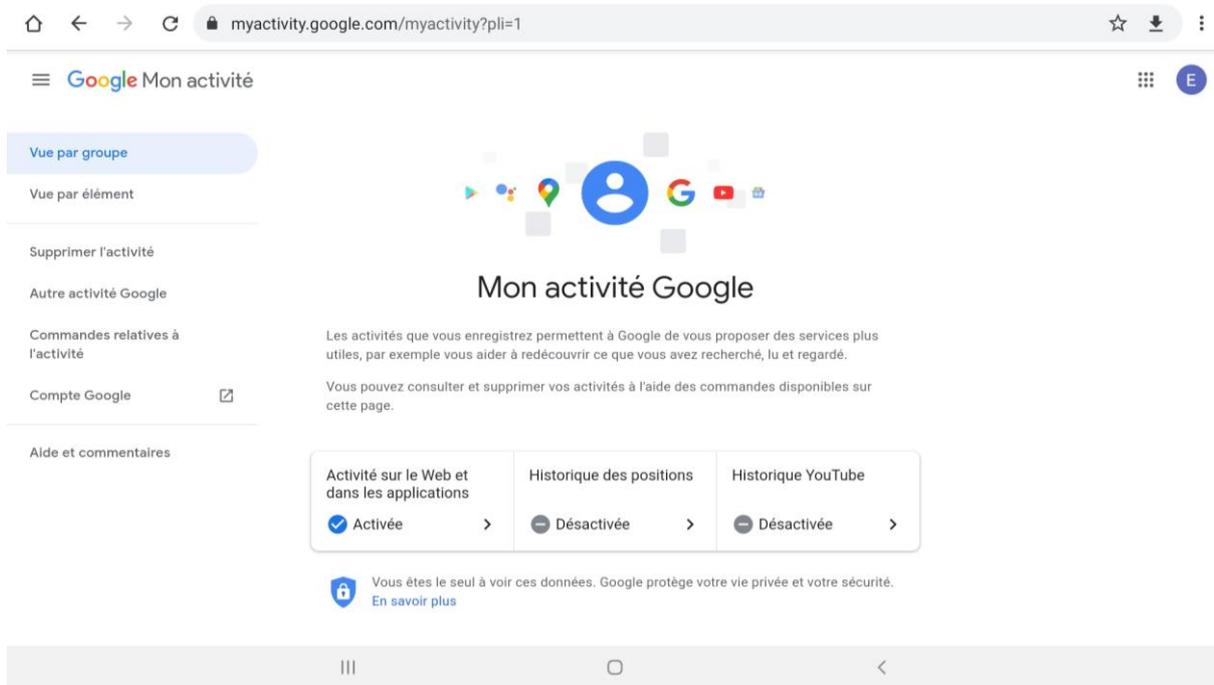
Faire sonner l'appareil.



MY ACTIVITIES

<https://myactivity.google.com/myactivity>

Vous pouvez consulter et supprimer vos activités à l'aide des commandes disponibles sur cette page.



myactivity.google.com/myactivity?pli=1

Google Mon activité

Vue par groupe

Vue par élément

Supprimer l'activité

Autre activité Google

Commandes relatives à l'activité

Compte Google

Aide et commentaires

Mon activité Google

Les activités que vous enregistrez permettent à Google de vous proposer des services plus utiles, par exemple vous aider à redécouvrir ce que vous avez recherché, lu et regardé.

Vous pouvez consulter et supprimer vos activités à l'aide des commandes disponibles sur cette page.

Activité sur le Web et dans les applications	Historique des positions	Historique YouTube
<input checked="" type="checkbox"/> Activée >	<input type="checkbox"/> Désactivée >	<input type="checkbox"/> Désactivée >

 Vous êtes le seul à voir ces données. Google protège votre vie privée et votre sécurité. [En savoir plus](#)

GOOGLE DOCS / SHEETS / SLIDES

Avec les applications Google (Docs = Word, Sheets = Excel, Slides = PowerPoint), vous pouvez créer des documents et travailler dessus à plusieurs à partir de vos tablettes.



Voici quelques-unes des possibilités offertes ces applications :

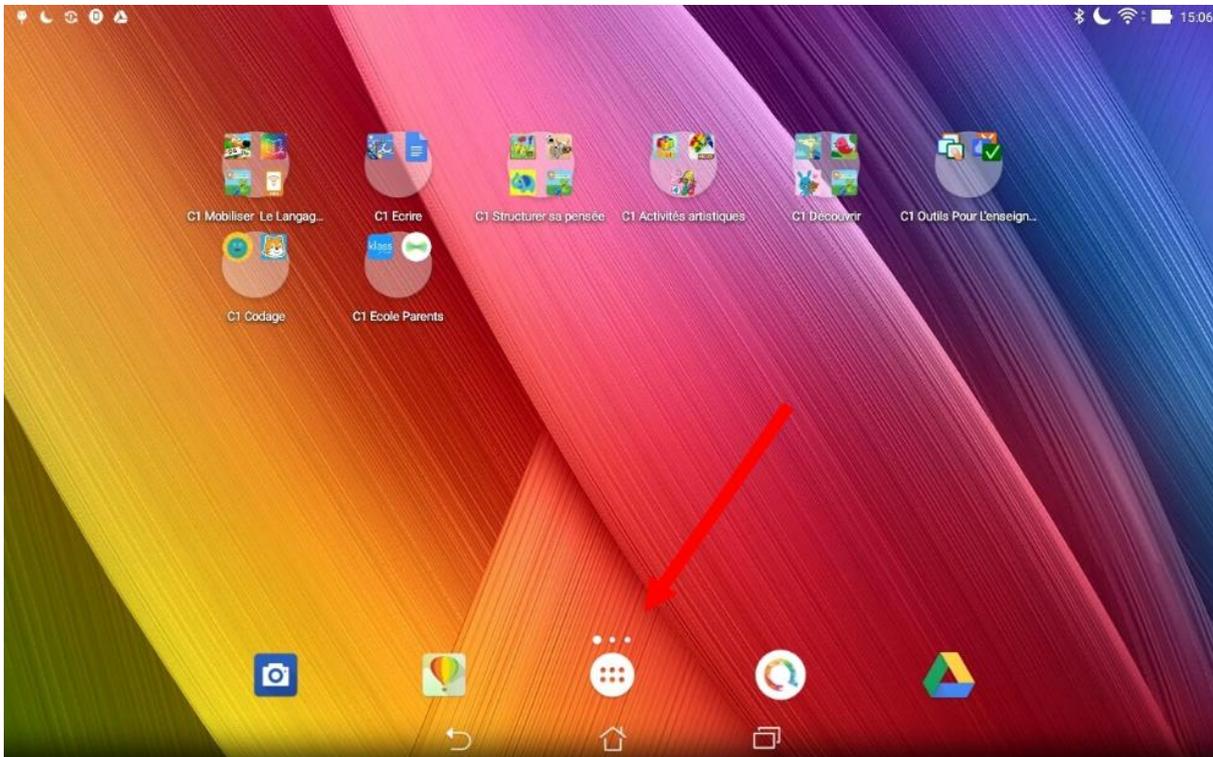
- Créez des documents et modifiez des fichiers existants.
- Partagez des documents et collaborez avec d'autres personnes simultanément.
- Ne perdez plus la moindre modification : tout est enregistré automatiquement lors de la saisie.
- Ouvrez, modifiez et enregistrez des documents Word, Excel, Slides.

1b/ L image bureau application Nova launcher

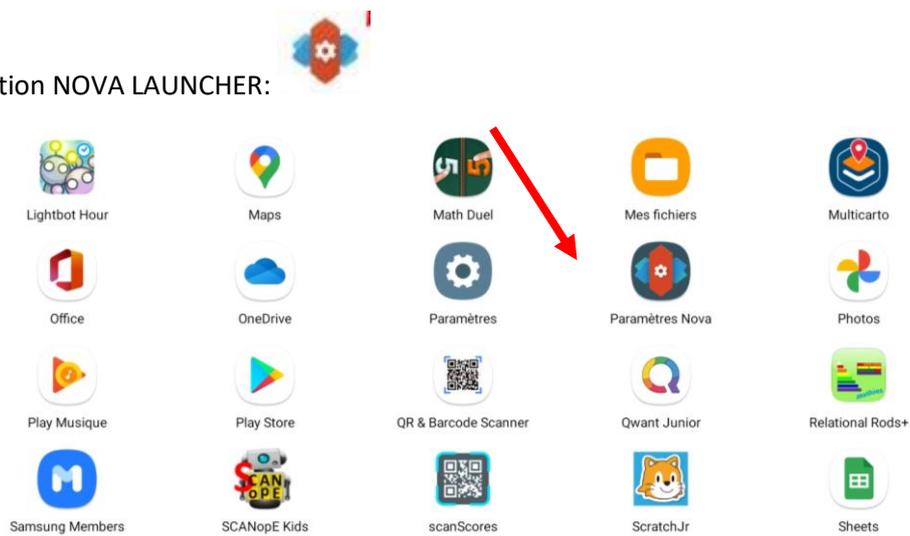
RESTAURER ET/OU SAUVEGARDER L'IMAGE DU BUREAU D'UNE TABLETTE

Utilisez NOVA LAUNCHER qui permet de fixer et de paramétrer à l'identique une présentation de bureau pour la tablette.

L'application se trouve dans le répertoire des applications téléchargées



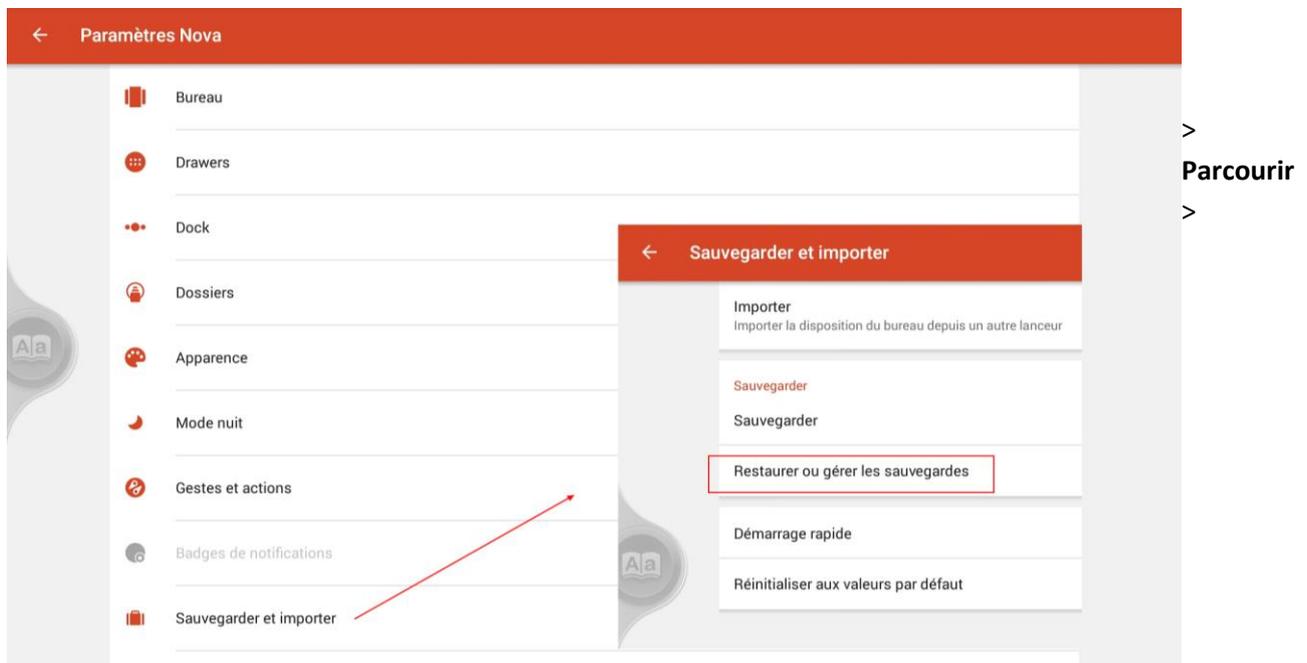
Ouvrir l'application NOVA LAUNCHER:



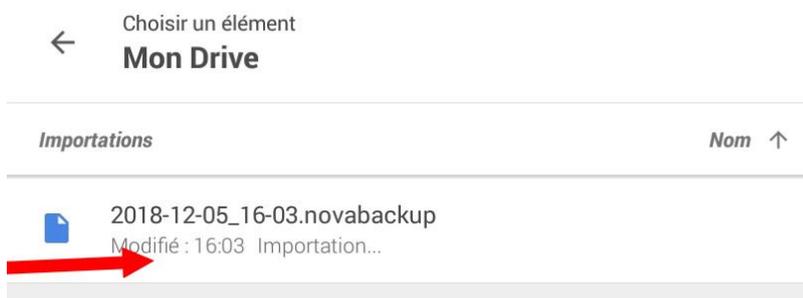
1b.1/ Restaurer une configuration du bureau Nova

Suivre le chemin suivant :

Sauvegarder et importer > Restaurer ou gérer les sauvegardes



Sélectionner le **Drive** > Sélectionner le fichier terminant par .novabackup



> Cliquez sur **OK** pour valider la nouvelle configuration

Supprimer la configuration actuelle ?

La disposition actuelle sera supprimée et remplacée par la sauvegarde.

ANNULER OK

Attendre quelques secondes puis cliquez sur le bouton d'accueil de la tablette



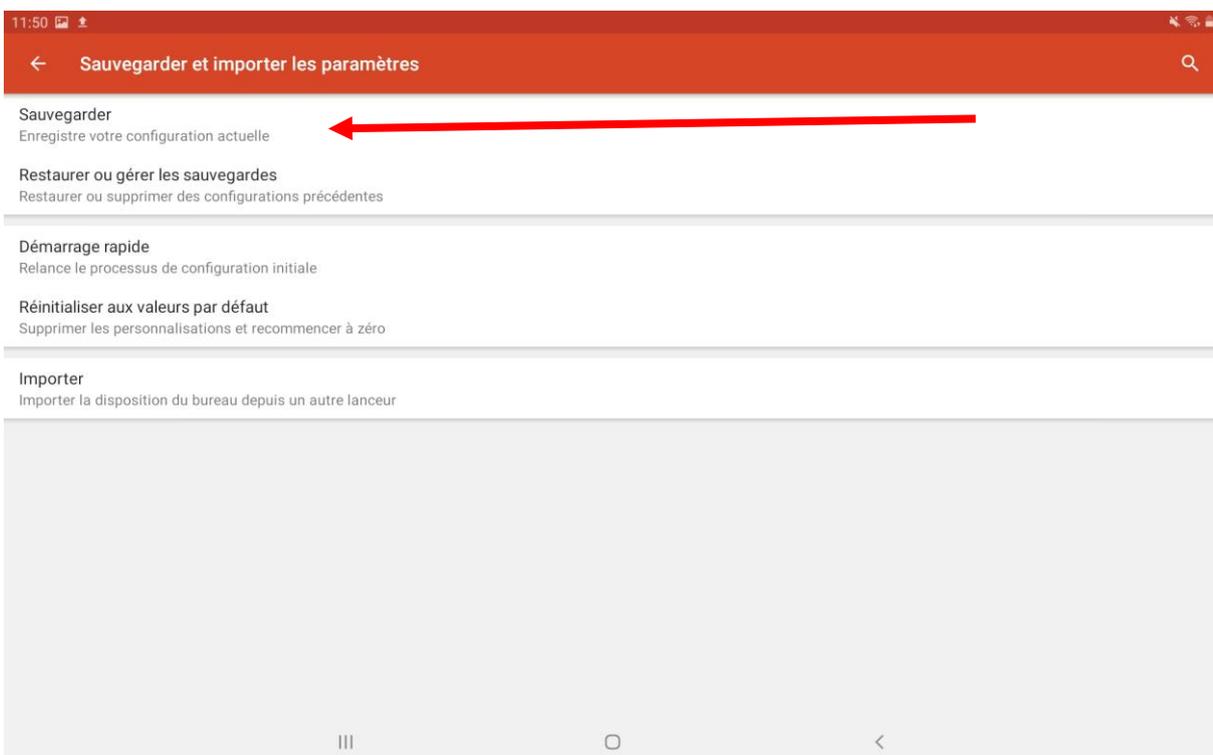
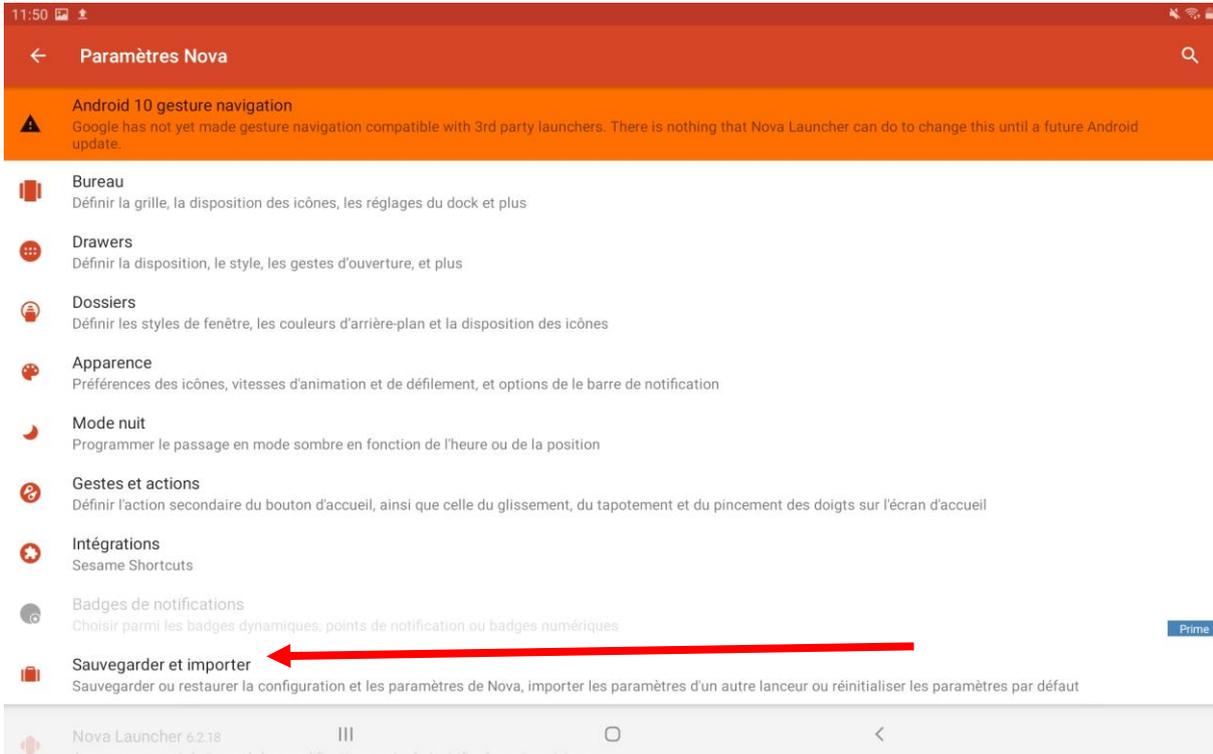
Vous accédez à présent à votre bureau configuré : toutes vos applications sont rangées par cycle et domaines d'enseignement.



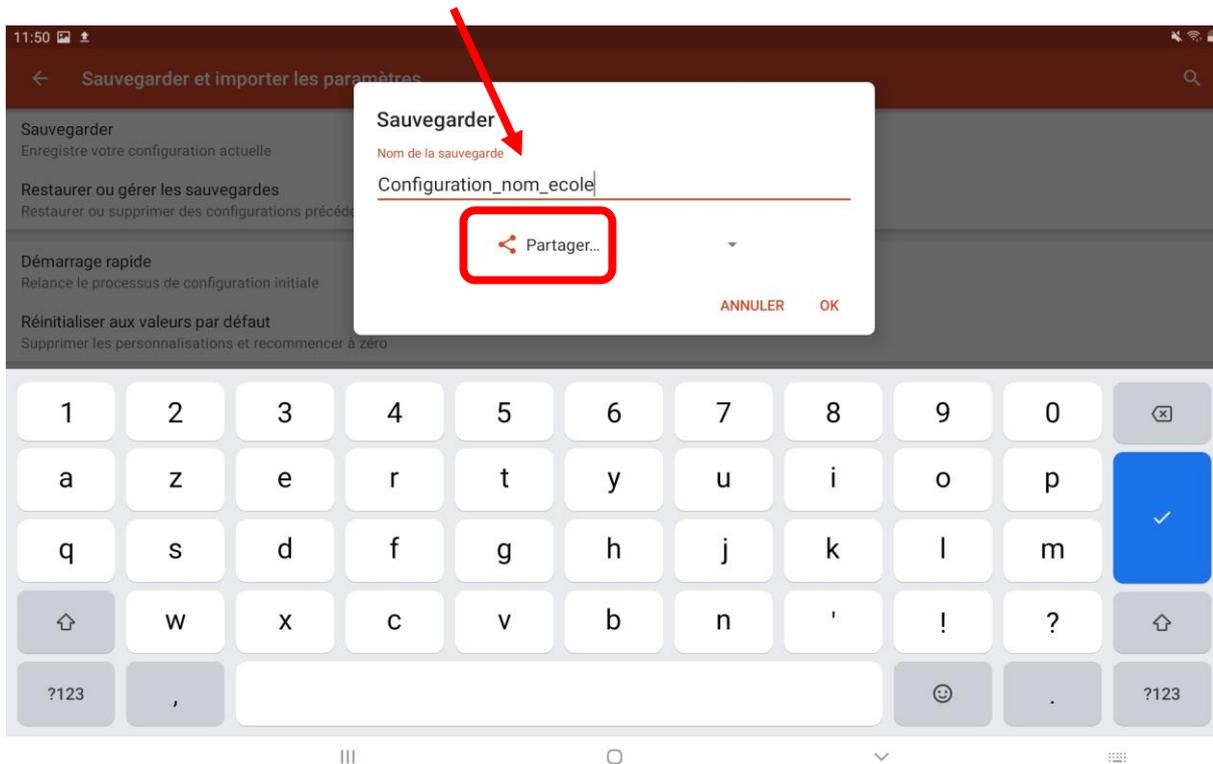
1b.2/ Sauvegarder une configuration personnalisée

Vous avez choisi de nouvelles applications, vous les avez installées, vous souhaitez configurer toutes les tablettes de l'atelier avec la même disposition à l'écran.

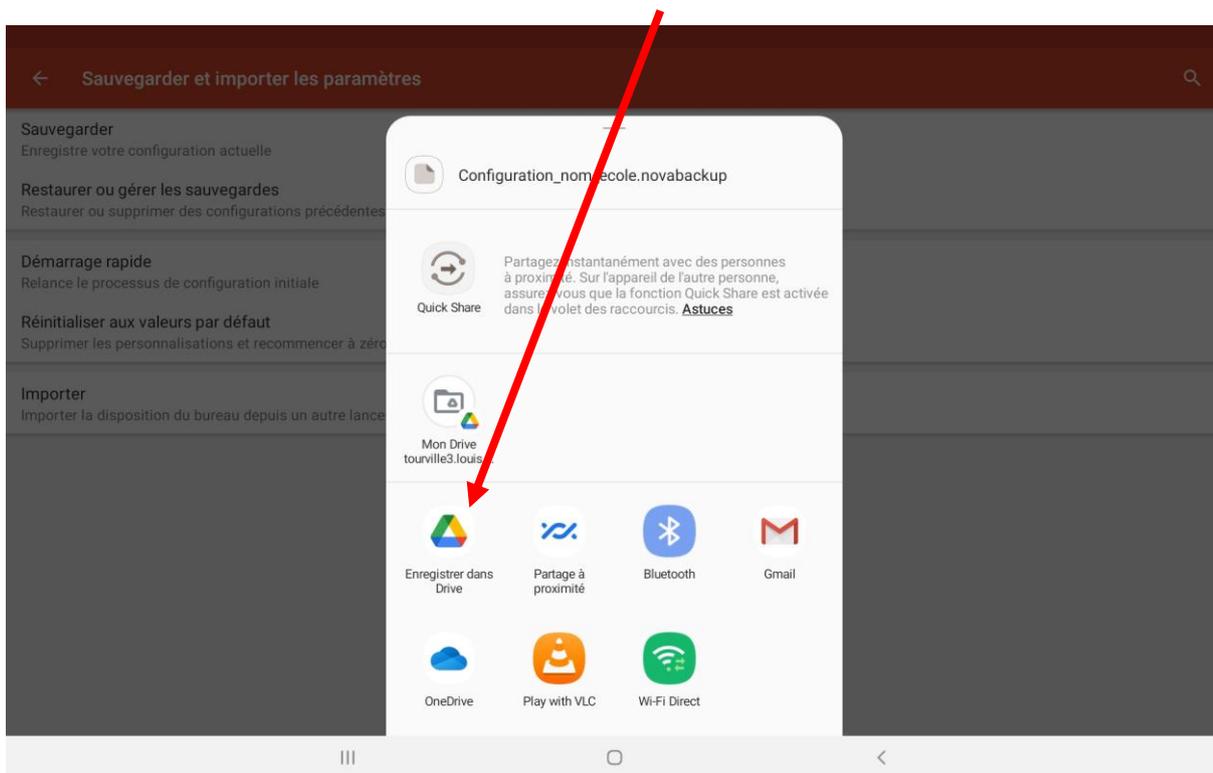
Vos pouvez sauvegarder la configuration qui vous convient



Vous personnalisez le nom de votre configuration.



En cliquant sur **OK**, vous choisirez d'enregistrer sur le **Drive**.



Ainsi vous pourrez configurer toutes les tablettes de votre atelier en suivant la procédure **1b.1**.

2/ UTILISATION PEDAGOGIQUE

3 MODES

ATELIER ou REMEDIATION	REGROUPEMENT	PROJET
<p>Je choisis une application qui répond à mon besoin pédagogique du moment</p> <p>Graphisme : J'écris en cursive</p> <p>J'utilise des QR-code qui renvoient vers un contenu que j'ai préparé dans le drive ou vers une vidéo, un exercice interactif en ligne : SCANopEKids</p>	<p>J'utilise le rétroprojecteur et la clé NUMCAST pour reproduire ma tablette en grand sur un mur blanc ou un écran</p> <p>J'utilise Google pour montrer des images, des vidéos, des chants...</p> <p>J'utilise l'application ETIGLISS pour faire l'appel, la cantine...</p>	<p>Projet d'écriture : Livre interactif/animé</p> <p>Com-phone Book creator Google docs Appareil photo Galerie de la tablette</p> <p>Projet d'écriture collaborative Google Docs</p> <p>Projet d'enregistrement vocal Je récite ma comptine -> Je raconte des histoires entendus ou inventés -></p> <p>Projet codage/ déplacement/ lateralisation/ algorithme/ mathématiques</p> <p>Scratch Junior LightBot Hour</p>





2a/ Applications présentes sur les tablettes

<https://level-digestion-2659.glideapp.io/>



Atelier 1 : Enseignement de la programmation avec Scratch Jr (tablette ou PC)

Deux scénettes à réaliser :

1. La ronde des champignons



Les éléments attendus dans ce projet :	Les étapes importantes :
<ul style="list-style-type: none">• Un titre.• Trois champignons variés dans une forêt.• Quand on touche le drapeau vert, ils dansent de manière différente.	<ul style="list-style-type: none">• Comment modifier l'apparence d'un objet (couleur, etc.)• Créer un algorithme pour mettre en scène une animation.• Créer une boucle pour répéter un algorithme.

2. Qui est fort et grand ?



Les éléments attendus dans ce projet :	Les étapes importantes :
<ul style="list-style-type: none">• La question écrite en titre• 3 animaux dans la savane• Quand on clique sur chaque animal, une réponse apparaît (orale ou écrite)	<ul style="list-style-type: none">• Présenter le bloc « Quand on touche ... »• Réduire la taille des personnages• Enregistrer un élément sonore

Légende :



Atelier 2 : Créer des petits livres numériques avec ComPhone

ComPhone est une application gratuite, très facile à utiliser qui permet d'insérer à partir de la seule tablette des photos, du texte, du son.

Idéal pour créer des récits multimédias, un imagier sonore, un texte enrichi, un cahier de poésie 2.0 ...

Très intuitive, l'application permet en 3 clics de prendre une photo, ajouter un petit texte et enregistrer un son. Tout cela s'ajoute automatiquement à chaque « diapo ». Sa simplicité rend cet outil utilisable dès la maternelle.

Objectif et déroulement

- Si nécessaire se rendre dans le **Drive**, choisissez une image représentant un risque accident domestique et téléchargez-la.



- Sur la tablette, ouvrez l'application **ComPhone** (dossier **Créer**)
- Créez un nouveau **Récit**. Téléchargez l'image retenue à partir de la galerie puis du dossier **Download**.
- Ajouter un commentaire écrit et oral pour décrire la situation. La prise de son orale aura pour objectif de décrire la situation et les raisons qui peuvent générer un danger. La production écrite présentera en une phrase courte le comportement à adopter.
- Procédez ensuite de la même manière pour ajouter une deuxième diapositive à votre récit.

Pour aller plus loin :

- Une fois que votre récit est achevé, vous pouvez le présenter en mode lecture : appuyez longtemps sur la première diapositive.
- Un seul clic vous permet de retourner dans la partie édition.
- Lorsque vous êtes dans le mode lecture, vous pouvez exporter votre diaporama (Mp4, html...)

Atelier 3 : S'entraîner au calcul mental avec Calcul@tice

Calcul@tice est un site d'entraînement des élèves au calcul mental. L'accès à toutes les ressources présentes sur les pages est entièrement gratuit. Cette application est conçue pour offrir aux enseignants des activités à mener en ligne (ou hors ligne) en renforcement des apprentissages travaillés dans les classes. Une priorité : l'entraînement des élèves (à l'école, mais également hors temps scolaire)

Gros atout : La différenciation pédagogique

Connectez-vous à l'application en renseignant vos identifiants dans **Mon espace**



Pour cela, utilisez les identifiants suivants :

Elèves de la classe Anim péda

	Nom	Prénom	Nom utilisateur (login)	Mot de passe
1	DEGUEURE CM1	Sophie	degueures	animpeda
2	DESBOIS CM2	Mathilde	desboism	animpeda
3	DUVAL CP	Christine	duvalc1	animpeda
4	GILLES CE2	Isabelle	gillesi	animpeda
5	GOURDIN CP	Wilfrid	gourdinw	animpeda
6	HOMBECQ CE1	Maryline	hombecqm	animpeda
7	LAGNEL CP	Stéphanie	lagnels	animpeda
8	LASSET CE2	Florence	lassetf	animpeda
9	LEFEBVRE CM1	Elodie	lefebvre2	animpeda
10	LEPRUN CM2	Bernard	leprunb	animpeda
11	MIGNARD CE2	Damien	mignardd	animpeda
12	OCTAU ULIS	Céline	octauc	animpeda
13	PRUVOST CE1	Sandrine	pruvosts	animpeda
14	SANSON CM1	Catherine	sansonc	animpeda

Exercez-vous sur les exercices correspondant à votre niveau de classe.

Tout le paramétrage (classe, élèves, séances...) s'effectue sur le site internet de calculatice :

<https://calculatice.ac-lille.fr/serveur/main.php?init=1>

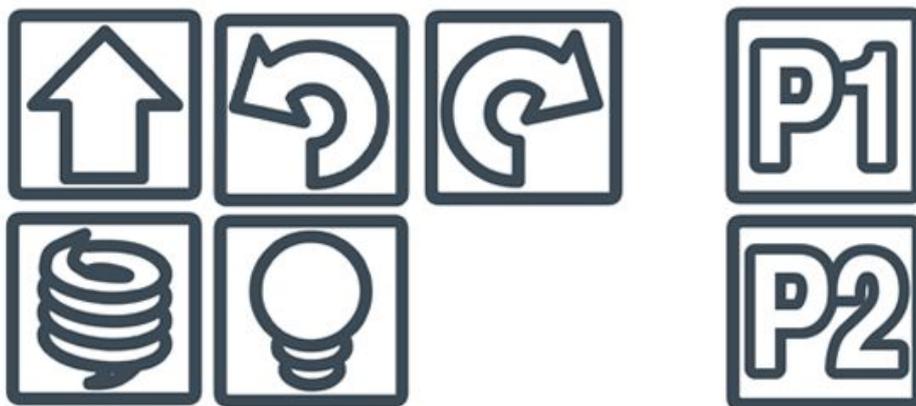
Atelier 4 : codage et programmation avec Lightbot



Vous pouvez tout d'abord sélectionner la langue.
Puis, effectuez le monde **Basics** niveaux 1-8 puis **Procédures** niveau 1.



- **Les commandes**



Avance d'1 case	1/4 de tour sur la gauche	1/4 de tour sur la droite	Programme 1
Saute en avançant d'une case	Allume la case		Programme 2

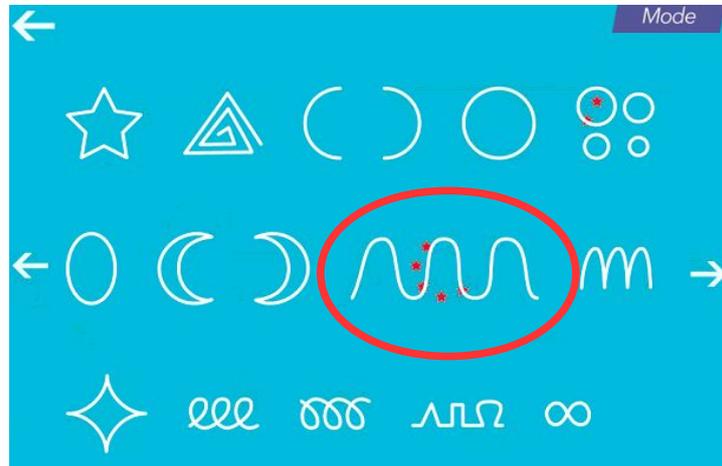
Information : Il est possible de créer des comptes élèves sur chaque tablette (attribution d'une tablette pour un groupe d'élèves).

Atelier 5 : Graphisme et écriture avec J'écris en cursive

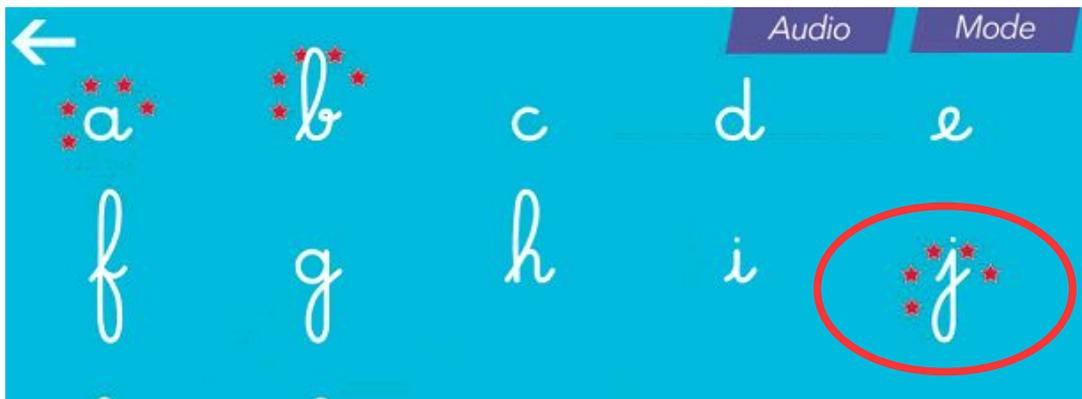
Une application pour appréhender le graphisme et l'écriture. Très progressive et bien pensée, elle est également ludique. Individualisation et personnalisation possibles.

Effectuer les niveaux en Mode 5 étoiles :

- **Graphisme : les vagues**



- **Lettres minuscules cursives : la lettre j**



- **Mes mots : chat**



Information : Il est possible de créer des comptes élèves sur chaque tablette (attribution d'une tablette pour un groupe d'élèves).

Atelier 6: S'exercer au décodage avec Graphogame

GraphoGame est un jeu sérieux (ou serious game) sur tablette Android. Il constitue un outil d'aide à l'apprentissage de la lecture au sein de la classe. Les jeux de GraphoGame sont donc essentiellement basés sur ce décodage. Le contenu a été développé de manière à proposer une quinzaine d'heures d'entraînement. Plusieurs études ont montré que le temps d'entraînement au décodage nécessaire lors de la première année d'apprentissage de la lecture est de 30h. Or, en France, les élèves de CP passent en moyenne seulement 15h sur cette activité.

1. Ouvrez l'application.
2. Créez un avatar en sélectionnant l'icône personnage, sous la flèche. Sélectionnez le champ «Nom» et entrez un nom de 3 lettres minimum.
3. Sélectionnez garçon ou fille.

Info supplémentaire : si le champ est présent, renseignez-le.

Il est obligatoire pour passer à l'étape suivante (ex: date de naissance)

4. Personnalisez votre avatar : choisissez la couleur des cheveux, des vêtements et de la peau (en glissant le doigt sur le curseur).
5. Le personnage créé apparaît sur l'écran d'accueil du jeu.

Vous allez à présent pouvoir vous exercer sur les exercices de la séquence 1.1



Retrouvez ici le manuel d'utilisation de Graphogame :

http://grapholearn.fr/wp-content/uploads/2018/07/Manuel_GraphoLearn-GraphoGame.pdf

Atelier 7 : Créer des livres numériques avec Book Creator

Ouvrez l'application Book creator au sein du navigateur Chrome :

<https://app.bookcreator.com/sign-in>

Nous allons réaliser un livre numérique portant sur une sortie scolaire effectuée à Dieppe.

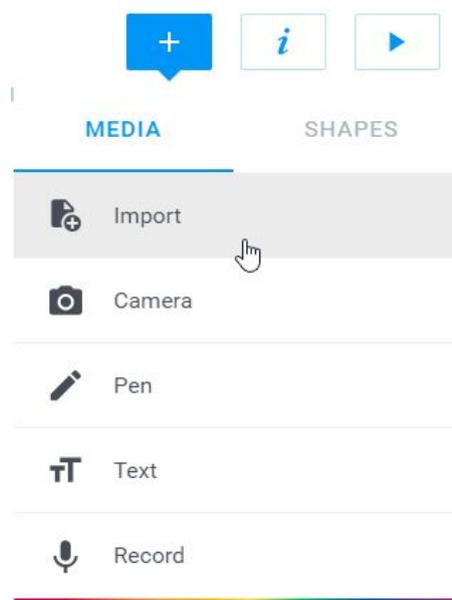
Par groupe, vous choisirez un thème parmi :

- Le port ;
- la plage ;
- le château ;
- la cité de la mer ;
- les ferrys.

Après avoir repéré votre page et votre thème, vous inscrirez vos prénoms sous le thème retenu puis créez une page qui devra comprendre :

- Une ou plusieurs images ou vidéos issus du Drive par l'intermédiaire de **Import** ;
- Un bref texte via **Text** ;
- Un dessin, une illustration avec **Pen** ;
- Une capsule sonore grâce à **Record**.

Attention, on ne travaillera que sur sa page !



2b/ Afficher l'écran d'une tablette sur un vidéoprojecteur

Associer tablette et vidéoprojecteur permet aux élèves de présenter à toute la classe l'écran de leur tablette et ainsi d'échanger et partager leur travail.

Voici un outil permettant de le faire : NUMCAST.



Prix moyen constaté : 70 € TTC

Il permet une connexion directe entre la tablette et le vidéoprojecteur sans avoir à passer par un réseau Wifi. Le Numcast doit être alimenté électriquement via le cordon USB fourni sur le port USB d'un PC ou sur une prise électrique (via un chargeur de tablette). Il n'est pas nécessaire d'installer une application sur la tablette.

Si le vidéoprojecteur n'a pas de prise HDMI, il faut prévoir un adaptateur HDMI femelle/VGA mâle.



Prix moyen constaté : 10 €.