

En intégrant le numérique, je peux



Gérer l'hétérogénéité

Types d'activité	Domaines d'apprentissage	CYCL ES	Outils numériques, applications	Quel support numérique ?	description
ÉVALUER					
Effectuer une évaluation diagnostique	Tous	C1 (GS) à 3	Plickers https://www.plickers.com/ cf tutoriel en pièce jointe.	Création sur PC Utilisation d'une seule tablette (ou smartphone)	Cette application en ligne permet aux élèves d'une classe de répondre simultanément à une même question (question fermée ou sondage) et vous permet de recueillir à la volée leurs réponses sans qu'ils puissent être influencés par les réponses de leurs pairs. Pour cela, chaque élève dispose d'un carton de vote qui doit être scanné par la tablette ou le smartphone de l'enseignant. Les données récoltées sont automatiquement sauvegardées, élève par élève, sur le site plickers.
Recueillir les conceptions initiales	Tous	Cycle 1 (GS) à cycle 3			
	Tous		Beekast https://www.beekast.com	Création sur PC Utilisation avec les tablettes	Cet outil en ligne propose différentes activités (nuage de mots, questionnaires, sondages, brainstorming...) qui permettent de dynamiser le recueil des conceptions initiales et la phase de confrontation consécutive.
	Tous	C2 et 3	Word Art https://wordart.com/	PC ou tablettes	Cette application en ligne permet de créer des nuage de mots.
Suivre la progression des élèves	Tous	C1 à 3	Explain Everything https://explaineverything.com/	Tablettes iOS	Cette application propose un tableau blanc sur lequel les élèves peuvent écrire, dessiner, s'enregistrer, ajouter des images, des vidéos, des sons... Cette application permet d'enregistrer la démarche de l'élève. Elle peut être sauvegardée et réutilisée ultérieurement.

METTRE À DISPOSITION DES RESSOURCES ADAPTÉES AUX BESOINS DES ÉLÈVES

Définir des plans de travail	Tous	C1 à 3	QR Codes - Unitag pour les créer https://www.unitag.io/fr/qr-code - Quickmark pour les lire http://www.quickmark.com.tw/En/basic/download/Main.asp	PC Tablettes	Le plan de travail est un guide pour l'élève conçu par l'enseignant afin d'individualiser le parcours d'apprentissage. Il peut intégrer des QR codes, des pictogrammes des applications à utiliser (cf. différents exemples) .
Créer des exercices différenciés	Tous	C1 à 3	Learning apps https://learningapps.org/	Création sur PC Lecture sur PC ou tablettes	Learning Apps est une application en ligne qui met à disposition des enseignants différents modules interactifs (memory, QCM...). Les utilisateurs les configurent pour les adaptés aux contenus d'apprentissage. Il est également possible d'utiliser directement les exercices mutualisés.