

Bons outils numériques pour son projet

Pour réaliser les productions, faciliter les échanges entre classes et même entre élèves, **vous aurez certainement besoin de plusieurs outils** adaptés à vos objectifs, à vos conditions techniques, à votre niveau de compétence avec les outils numériques (même si les élèves plus âgés peuvent vous aider).

Rendez-vous chaque mercredi à 12h00 sur nos réseaux sociaux ! (hors vacances estivales) : [Facebook](#), [Twitter](#), et [Instagram](#). Un outil numérique y est présenté avec un descriptif détaillé. Profitez-en pour vous abonner à nos pages et ainsi suivre notre actualité! Retrouvez-nous avec le hashtag **#OutilDuMercredi** sur nos réseaux !

Pour centraliser les échanges et les productions réalisées dans le cadre du projet, chaque projet enregistré sur eTwinning bénéficie d'un TwinSpace ([en savoir plus](#)).

IMPORTANT : [eTwinning vous informe et vous conseille](#) sur le bon usage du numérique dans vos projets, et sa conformité au RGPD.

La liste d'outils ci-dessous sera progressivement actualisée pour une **mise en conformité progressive avec le RGPD** (règlement général sur la protection des données), mais elle sera aussi complétée par de nouveaux outils respectant eux-mêmes la réglementation européenne.

Si certains des outils que vous utilisez aujourd'hui ne sont pas explicitement conformes au RGPD, il convient de respecter l'esprit du RGPD **en ne partageant pas de données à caractère personnel permettant d'identifier directement ou indirectement un élève** (nom, prénom, numéro de téléphone, photo...).

Outils d'aide à la programmation et à la planification

- [Trello](#)
- [Framagenda](#) (de la suite Framasoft - Gérer des agendas en ligne, mais aussi vos contacts et vos listes de tâches synchronisés entre vos ordinateurs, tablettes, mobiles et que vous pouvez partager facilement avec vos contacts.)

Outils pour travailler collaborativement

Plusieurs outils permettent de travailler ensemble sur un même document.

- [Framapad](#) : documents texte collaboratif, chat intégré, couleurs personnalisables (pas besoin de compte).

- [StoryJumper](#) : Créer des contes numériques
- [Framacalc](#) : collaborer en ligne, à plusieurs et en temps réel sur des feuilles de calcul en ligne (alternative à Excel365, Google Spreadsheet).
- [Framacarte](#) : permet de personnaliser et dessiner sur des fonds de cartes, seul ou en collaboration, et les partager aisément.



Outils de production et de création

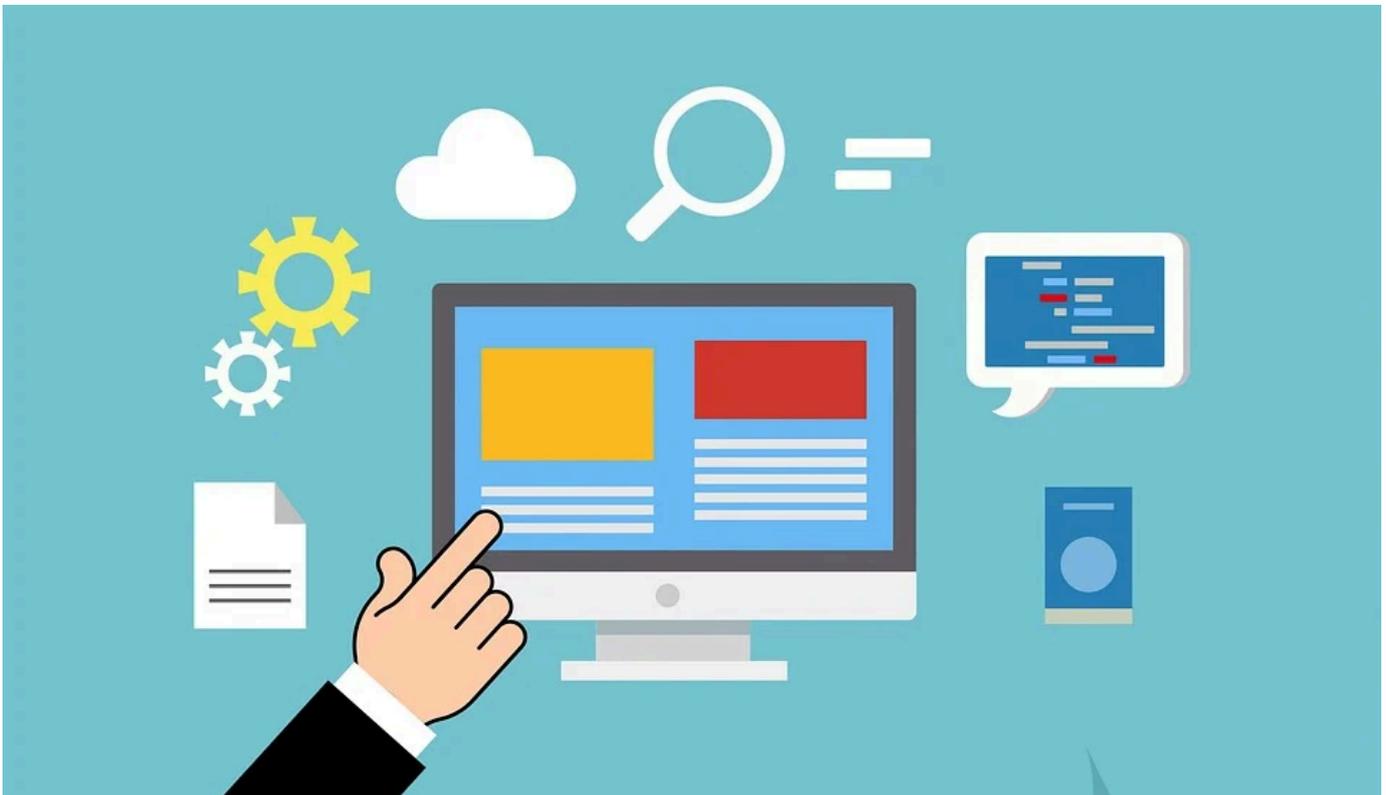
Créer des... :

- **Livres et magazines numériques** (eBooks, eMags). Ceci est un excellent moyen de rassembler et donner forme aux productions des élèves : [Calaméo](#), [MadMagz](#), [Issuu](#), [BookCreator](#)
- **Présentations/diaporamas** : [Prezi](#) permet de créer des diaporamas très ludiques et originaux.
- **Montages et hébergement de vidéos** : Hébergement de vidéos sur [PeerTube](#), [PowToon](#),
- **Infographies** : Une infographie permet de présenter une information illustrée à l'aide de graphiques, de chiffres, d'images et du texte. C'est une sorte de poster/d'affiche qui sert à illustrer ou présenter un projet, par exemple. D'excellents outils pour créer des infographies existent : [Canva](#) (une excellente référence!), [PikToChart](#).
- **Avatars** (créer des personnages animés ou fixes) : [Blabberize](#) permet aux élèves de faire parler des photos (d'eux-mêmes, de personnages historiques, d'animaux...). Sinon, il existe [Hexatar](#), [Face.co](#), [DigiFace](#) et bien d'autres encore !
- **Murs/Tableaux interactifs/collaboratifs** : les élèves peuvent poster des idées, commentaires, liens, vidéos... Ces outils sont excellents pour faire un brainstorming, une collection de ressources thématique ou une évaluation informelle d'une activité : [DigiPad](#), [Padlet](#), [Miro](#) ou [DigiBoard](#).
- **Frises chronologiques** : Avec [Tiki-Toki](#) ou [TimeToast](#), vous pouvez représenter la chronologie de votre projet par exemple, de façon à que chaque partenaire puisse se repérer dans le temps, avec les activités à réaliser et les deadlines.
- **Cartes géographiques** : Très utiles pour représenter la localisation des partenaires dans un projet, ou dans le cadre de mobilités (lorsque le projet est doublé d'un financement Erasmus+) lorsque l'on souhaite représenter les trajets effectués : [ZeeMaps](#), [MapinSeconds](#) (carte établie à partir de données chiffrés d'un tableur), [PietraMap](#) (créer un trajet animé sur carte), [uMap](#), [Framacarte](#) (personnaliser et dessiner sur des fonds de cartes, seul ou en collaboration, et les partager aisément (alternative à Google Maps))....
- **Sondages, Votes/Evaluations interactifs, Quizz/ QCM** : A l'issue d'un projet, il est pertinent de prendre un temps pour l'évaluer. Les élèves, les enseignants mais aussi les parents peuvent y répondre ! Hors contexte d'évaluation, il peut être intéressant de faire une évaluation diagnostique en début de projet afin de tester les connaissances des élèves en amont du projet. Voici quelques outils qui vous aideront en ce sens : [DigiStorm](#), [Kahoot](#), [Quizinière](#), [WooClap](#), [PollEverywhere](#), [SurveyMonkey](#), [FramaForm](#), [LearningApps](#) (l'outil multi-tâches, le "couteau-suisse")...
- **Bandes-dessinées** : Lors d'un travail collaboratif, vos élèves seront peut-être amenés à réaliser une bande-dessinée. [BDnF](#) constitue un excellent moyen de réaliser des BD originales et faciles à réaliser.
- **Jeux / Puzzles...** : Dans la continuité des outils permettant de créer des sondages/ ou quizz, il existe également [Quizlet](#), [Quizizz](#).
- **Images interactives** : En plus de l'infographie, l'image interactive peut vous être utile dans un projet. Pour cela, il vous suffira de prendre une photo de votre choix comme support et y ajouter des onglets

interactifs qui renvoient vers une vidéo, ou une adresse URL, ou encore un texte descriptif. Parmi les outils qui permettent de créer une image interactive, citons les deux suivants : [Genially](#), [Thinglink](#),

- **Montages photos** : [Adobe Express](#)
- **Brainstormings** : Un incontournable dans beaucoup de projets : le brainstorming ! Quoi de mieux que de se secouer les méninges pour faire émerger les représentations / idées reçues des membres du projet sur telle ou telle notion. [AnswerGarden](#), [MentiMeter](#) permettent de faire brainstormer les élèves en temps réel via une adresse URL que vous leur communiquerez (ou d'une URL et d'un code pour MentiMeter) de façon à ce que chacun des élèves apporte sa contribution au remue-méninge organisé. Émulsion garantie parmi les participants ! A l'issue de l'activité, possibilité de télécharger les réponses sous la forme d'un nuage de mots. Il existe enfin [DigiStorm](#) !
- **Nuages de mots** : Vous souhaitez une représentation visuelle originale ? Testez l'outil suivant : [DigiWords](#)
- **Cartes heuristiques / cartes mentales** : La carte mentale offre la possibilité d'organiser une information/un sujet non plus de manière linéaire mais sous la forme d'un schéma/diagramme constitué d'un mot central (une thématique) d'où partent de multiples prolongements correspondant à d'autres niveaux d'informations associées à ce mot central. [MindMeister](#), [Lucidchart](#), et [DigiMindMap](#) constituent de très bons outils pour réaliser des cartes mentales.

Ressources audiovisuelles et infographiques



- **Images libres de droits** : Vous aurez sans doute besoin d'images pour illustrer votre projet. Il existe des plateformes proposant des images libres de droits comme [Pixabay](#), [VisualHunt](#), [CCSearch](#).
- **Vidéos libres de droits** : [Videvo](#)
- **Musiques libres de droits** : [SoundFishing](#)

Dans la même rubrique

- [Produire des vidéos avec les élèves](#)
- [Utilisation du TwinSpace](#)
- [Sécurité et eTwinning](#)
- [Supports pour formateurs](#)