

OUTILS UTILISÉS SUR LE PARCOURS PRÉSENTÉ EN FORMATION

EXEMPLE DE PARCOURS :

<https://view.genial.ly/5cab15f9a5f6ee6c14358dea/formation-fonctionnements-indivi>

1. Plateforme Genial.ly : <https://www.genial.ly/fr>

Qu'est-ce que c'est ? Genially est un outil qui permet de créer des présentations dynamiques et interactives en ligne. Il est très complet, fluide et accessible même pour les débutants. Sa version gratuite est riche, il n'est pas nécessaire d'utiliser la version premium (et donc de payer) pour l'utiliser pleinement.

Niveaux de difficultés : 3/5  Outil assez intuitif mais qui demande du temps.

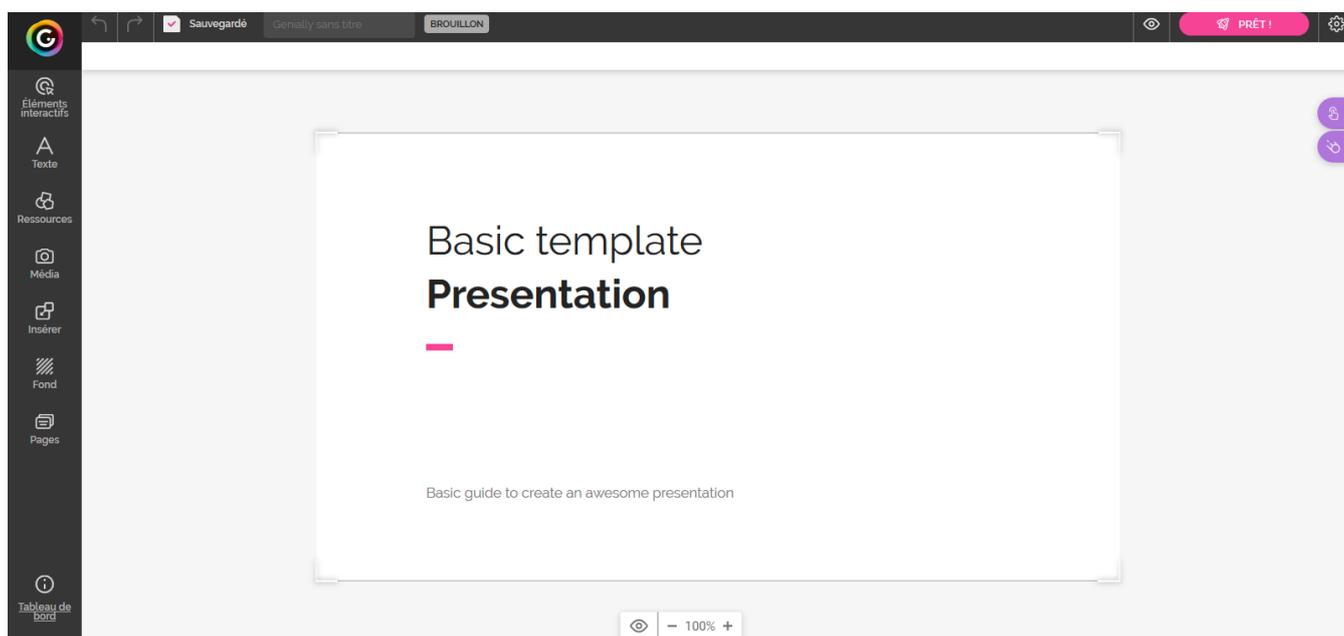
Liens de tutoriel :

- https://www.youtube.com/watch?v=Tp_3kTXG-7w
- <https://www.youtube.com/watch?v=Id8RYS9wobg>
- <https://latelierduformateur.fr/tutoriel-genially/>

Que faire avec Genially ?



Faire une présentation :



Sur cette présentation, vous avez plusieurs possibilités :

1. Ajouter des éléments interactifs

Basic template Presentation



Sélectionnez un type d'interactivité



2. Insérer du texte

3. Ressources

4. **Médias** : Permet d'insérer des images (de votre ordinateur, de la galerie), des vidéos (pour le moment seulement en lien URL avec Youtube notamment), audio (avec url seulement pour le moment...).

5. **Insérer** : Permet d'insérer des liens Iframe

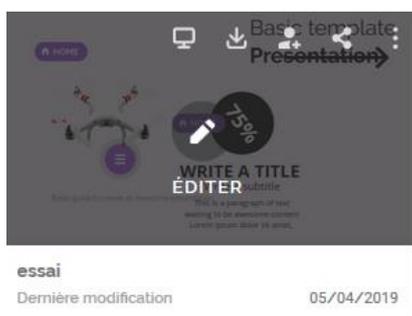
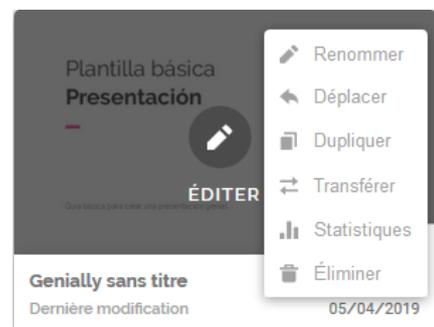
6. Fond

7. **Pages** : Permet d'insérer des pages et d'aller d'une page à une autre pour peaufiner sa présentation.

Avec le bouton, retourner à l'accueil. Vous pourrez voir dans « mes créations » le genially produit.

Vous pourrez :

- **éditer** votre genially pour le modifier
- **renommer** votre genially
- **déplacer** votre genially
- **dupliquer** votre genially
- **éliminer** votre genially pour le supprimer
- **sauvegarder** : la sauvegarde se fait automatiquement à chaque modification
- **bloquer des éléments** : avec le petit cadenas en haut à droite de votre genially
- **changer le mode de navigation** : en haut à droite soit standard (laisse les flèches de navigation) soit en microsite (pour que les élèves cliquent sur les liens créés)



Vous pourrez également :

- **Le visionner**
- **Le télécharger** : seulement en version premium
- **Travailler en mode collaboratif** : très intéressant car cela permet de travailler à plusieurs
- **Le transférer** : en créant un lien directement, en l'envoyant par mail à vos élèves, par les réseaux sociaux...

2. Learning apps : <https://learningapps.org/>

Qu'est-ce que c'est ? LearningApps est une application permettant de créer des exercices en ligne de différentes sortes. C'est un outil très ludique, permettant de diversifier les exercices à utiliser. Les applications doivent être classées par catégorie. Il est ainsi possible d'aller voir le travail qui a été réalisé par les collègues (parfois également des élèves) et même de les réutiliser (les modifier). Et bien sûr, vous pouvez créer vos propres applications.



Niveaux de difficultés : Très facile à utiliser.

Liens de tutoriel :

- <http://ww2.ac-poitiers.fr/dane/IMG/pdf/tutoriellearningapps-3.pdf>
- <https://latelierduformateur.fr/tutoriel-learningapps/>

Vous avez deux possibilités :

- **Découvrir des applis :**

- Vous pouvez soit utiliser la fonction « recherche » et saisir des mots clés (ex : sciences de gestion)
- Rechercher une catégorie. Choisir « économie » puis « gestion »

- **Créer une appli :** Vous avez plusieurs possibilités :



- **Applications très exploitables en SDGN :**

- Classer par paire : faire associer des mots avec d'autres mots
- Regroupement : il faut placer les notions dans des catégories distinctes
- Carte avec réponse à écrire : permet de mettre une définition et les élèves doivent trouver le terme de la définition (sans aide, contrairement au classement par paire par exemple)
- QCM : comme son nom l'indique permet de faire des questions à choix multiples
- Texte à trous : vous pouvez faire compléter un texte à trous
- Matrice d'applis : permet de faire faire plusieurs applications en même temps
- Jeu du millionnaire : jeu connu, qui permet aux élèves de passer les paliers
- Mots croisés : permet de faire découvrir des notions via leurs définitions
- Courses de chevaux : Une course contre soit l'ordinateur ou des amis

- **Applications exploitables en SDGN :**

- Vidéos avec insertion : permet de partir d'une vidéo « youtube » et d'insérer soit des commentaires, soit des questions
- Grille de lettres : un peu plus complexe pour les élèves que le mot croisé, ils doivent retrouver les définitions de notions parmi plusieurs lettres
- Pendu : à partir d'un indice, les élèves doivent retrouver le mot en proposant des lettres
- Jeu de paires (mémoire) : la même chose que classer par paire mais plus corsé car les élèves doivent en plus utiliser leur mémoire
- Estimer : se joue contre l'ordinateur ou des amis : permet de proposer des calculs et demander aux élèves des estimations (sans calculatrice ou pourquoi pas avec...)

- **Applications peu exploitables en SDGN :**

- o Classement sur un axe : permet de classer des mots dans un certain ordre
- o Ordre phrase : proche du classement sur un axe
- o Placement sur image : Placer des termes sur des images
- o Puzzle de classement : Utiliser un puzzle pour classer les résultats
- o Qu'est-ce qui se trouve à cet endroit ? A partir d'une photo, les élèves doivent retrouver un endroit

Une fois que vous avez terminé votre application : vous trouverez sous votre application une fenêtre vous permettant de diffuser votre travail à vos élèves

Créer un lien vers cette appli et l'envoyer

Signaler un problème

Lien hypertexte:	<input type="text" value="https://learningapps.org/display?v=pte8oyjpc19"/>
Lien hypertexte (plein écran):	<input type="text" value="https://learningapps.org/watch?v=pte8oyjpc19"/>
Intégrer:	<input type="text" value="<iframe src='https://learningapps.org/watch?v=pte8oyjpc19' style='border:0px;width:100%;height:500px' w"/>

SCORM iBooks Author



Lien IFRAME : Indispensable pour créer un parcours

Ce lien permet d'intégrer votre travail dans votre parcours. Il suffit de le copier et de le coller dans votre genially pour que votre activité apparaisse pour vos élèves.

3. Educaplay : <https://fr.educaplay.com/>

Qu'est-ce que c'est ? Educaplay, comme LearningApps est une plateforme regroupant des applications sur plusieurs thèmes différents et permettant de créer des exercices en ligne de différentes sortes. La version gratuite est suffisante mais il y a parfois des publicités.



Niveaux de difficultés :

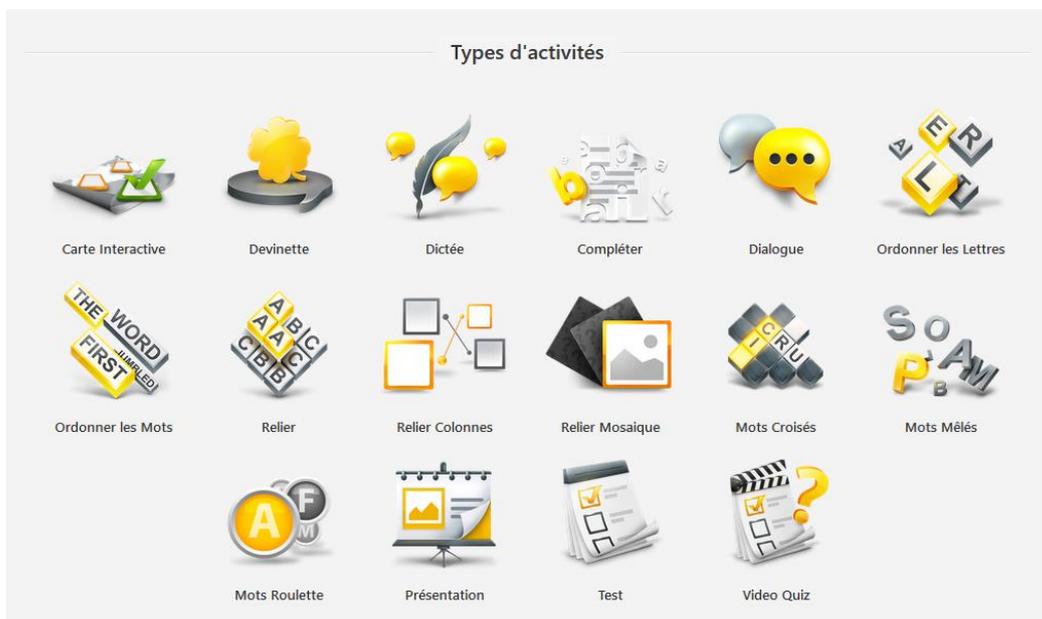
Facile à utiliser. Cependant, il faut classer dans 3 thèmes votre exercice et avoir atteint une jauge minimale pour pouvoir publier son travail. De plus, celui-ci sera automatiquement public (pas de possibilité qu'il soit privé). Moins pratique que LearningApps mais complémentaire de celui-ci en termes de proposition d'exercices et possibilité de mettre un temps de réponse.

Liens de tutoriel :

- <https://latelierduformateur.fr/tutoriel-educaplay/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Eyuz-5MmQRk>

Vous avez deux possibilités :

- **Découvrir des quiz déjà réalisés :** il faut utiliser la fonction recherche dans les activités
- **Créer votre propre activité :** Choisir « créer une activité », vous avez plusieurs possibilités :



- **Applications très exploitables en SDGN :**

- Compléter : permet de compléter un texte à trous avec des mots.
- Ordonner les lettres : permet de mettre une définition et les élèves doivent trouver le terme de la définition avec les lettres à replacer
- Relier les mots : permet de relier des mots entre eux. Pratique pour faire retrouver une définition.
- Mots croisés : permet de faire découvrir des notions via leurs définitions.
- Test : permet de poser des questions à choix unique (4 possibilités de réponse). Puis à la fin le score de l'élève lui est donné ainsi que la correction.
- Vidéo quiz : permet de diffuser une vidéo youtube et de poser les questions aux élèves à certains moments de celle-ci.

- **Applications exploitables en SDGN :**

- Devinette : mettre une devinette (par texte, image, audio) et les élèves doivent trouver la solution.
- Dialogue : permet de faire créer un dialogue aux élèves.
- Relier les colonnes : Mettre des mots à classer en 2 thèmes

- **Applications peu exploitables en SDGN :**

- Carte interactive : sur un schéma, possibilité de mettre des possibilités de sélection pour les élèves en fonction d'indice
- Dictée : permet de faire des dictées
- Ordonner les mots : permet que les élèves puissent reconstruire une phrase dans l'ordre avec les mots.
- Relier mosaïque : mettre des photos à relier au terme convenant.
- Mots mêlés : retrouver des mots dans une grille.
- Mots roulettes : permet à partir d'une définition et de la première lettre du mot de retrouver la notion.
- Présentation : permet de faire une présentation comme un petit diaporama.

Pour voir vos activités : cliquer sur le petit bonhomme en haut à droite, vous pourrez ensuite éditer vos exercices pour les modifier...

The screenshot displays the Educaplay user interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Types d'activités', 'Centre d'aide', 'Blog', 'Premium', and 'Français'. Below this, a search bar contains the text 'Ex: Rivières d'Europe...'. The main content area is divided into a left sidebar and a central activity list. The sidebar shows the user's profile for 'magalie Garnier' (2 activities), a 'Déconnexion' button, and a list of navigation options: 'Mes activités', 'Mes favoris', 'Mes collections', 'Activités jouées', 'Boîte de réception', 'Notifications', 'Paramètres du compte', 'Mes groupes', and 'Mes tickets'. The central area shows a list of activities. The first activity is 'Devinette' with a score of 1111111 and 0 likes. The second activity is 'comportements et attitudes' with a score of 111111 and 0 likes. Both activities have 'Éditer' and 'Options' buttons.

Une fois que vous avez terminé votre application :

- Elle sera disponible pour l'ensemble des personnes inscrites sur Educaplay
- Vous pouvez également la modifier
- En cliquant sur le titre de votre activité, vous pourrez la visualiser. Puis en bas de celle-ci, vous aurez l'option « partager », en cliquant dessus, vous trouver un lien Internet et le lien Iframe permettant de l'intégrer dans votre Genially

comportements et attitudes

Thème 1 Sciences de gestion et numérique : différences entre comportement et attitude

economie gestion sdgn Âge recommandé: 16 ans

Créé par



magalie Garnier
France

0 Sauvegarder Partager Télécharger ...



Partager

<https://fr.educaplay.com/ressources-peda> Copier

Insérer

```
<iframe width="795" height="690"
frameborder="0"
src="https://fr.educaplay.com
```

Copier

4. Powtoon : <https://www.powtoon.com/>

Qu'est-ce que c'est ? Powtoon permet de créer des vidéos en ligne façon dessins animés. Il est possible d'ajouter du son, de la musique, des fonds d'image, des personnages... sans besoin de rien installer sur son ordinateur. C'est un outil très intéressant et qui plaît aux élèves. La version gratuite est suffisamment complète pour faire des vidéos intéressantes (moins de 5 minutes).

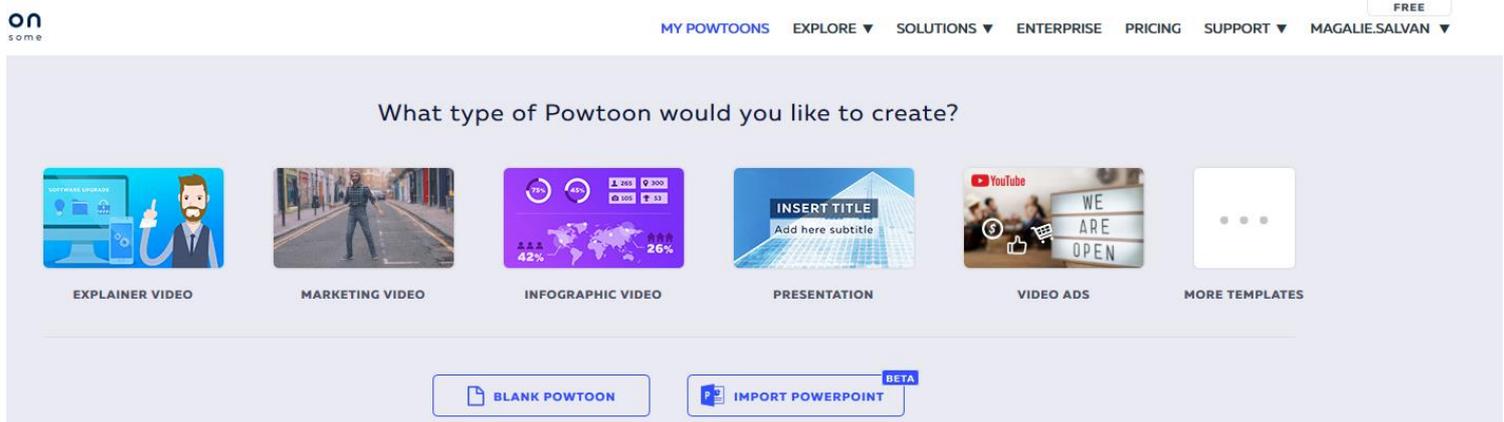


Niveaux de difficultés : C'est l'application la plus complexe. C'est en anglais, les fonctionnalités ne sont pas intuitives. Il faut plusieurs essais pour arriver à un résultat.

Liens de tutoriel :

- <https://noobelearning.com/2017/10/26/comment-utiliser-powtoon-pour-creer-de-petites-vidéos-animees/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=SHmo6sdAtZM>
- <https://www.youtube.com/watch?v= euEfyBcjWc>

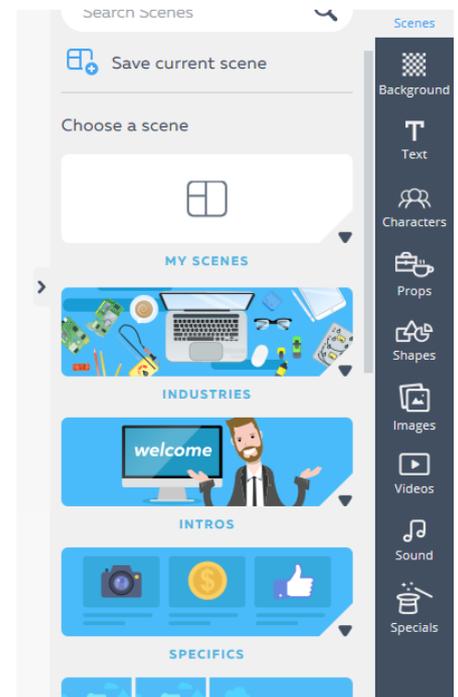
- Il faut d'abord vous connecter avec le compte créé. Ensuite, vous pouvez créer votre Powtoon : plein de modèles avec des fonds existents. Mais le plus simple est de partir d'un modèle tout blanc en sélectionnant « blank powtoon »



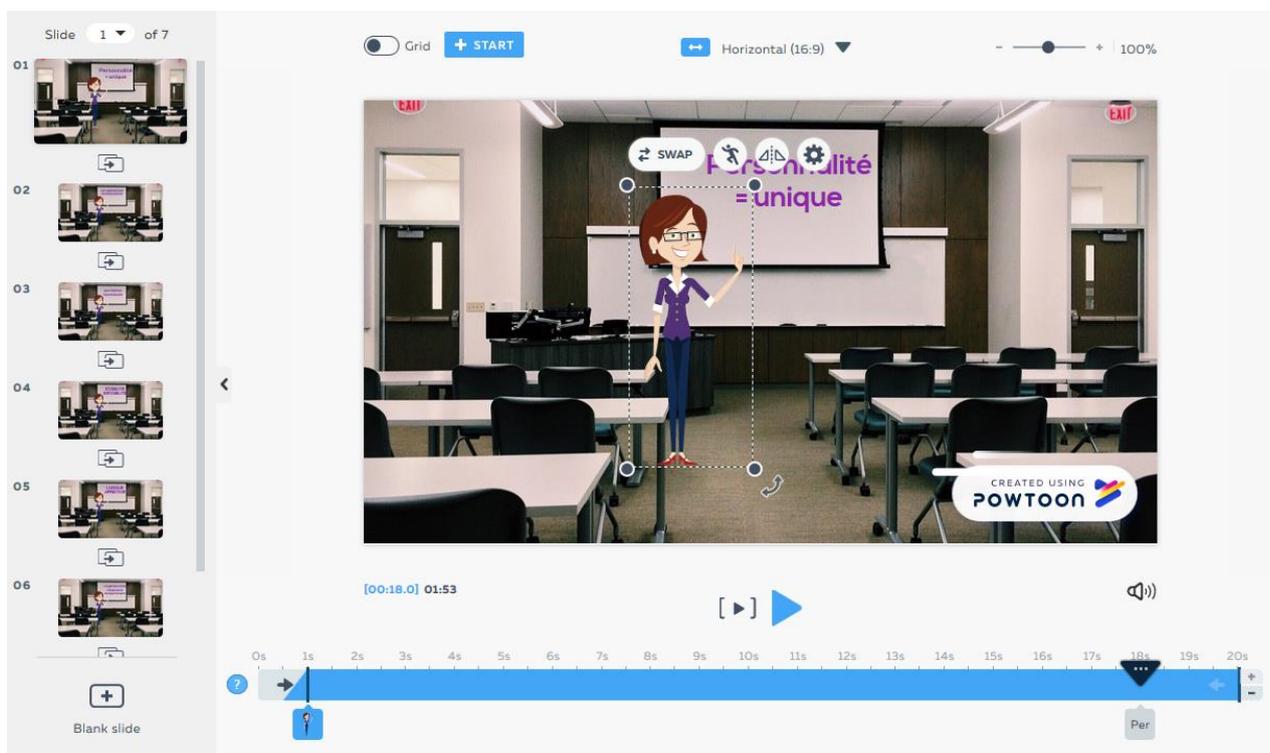
- Puis vous devez choisir le « look » de votre powtoon, c'est en fonction de vos goûts. Pour moi, ce sera Modern Edge. Faites bien attention dans tous vos choix : ils doivent être tous « gratuits » et pas « professionnel », c'est pour la version payante. Vous pouvez les choisir mais tout disparaîtra après la période d'essai et vous perdrez tout.

Les différents menus (sur la droite) sont :

- 1. Background** : vous pourrez ainsi télécharger le fond qui vous convient en prenant une photo de votre bibliothèque. Dans « Background » faites votre choix.
- 2. Text** : ajouter du texte sur votre vidéo
- 3. Character** : permet de choisir ses personnages
- 4. Pops** : permet d'intégrer des images de la bibliothèque Powtoon
- 5. Shapes** : permet d'intégrer des formes dans le Powtoon
- 6. Images** : ajouter des photos de sa bibliothèque
- 7. Vidéos** : ajouter une vidéo de sa bibliothèque ou de celle de Powtoon
- 8. Sound** : insérer du son
 - Soit une musique de fond
 - Soit votre voix pour faire comme un cours par exemple. Pour cela soit utiliser votre micro, soit vous enregistrez sur votre téléphone portable (attention son en mp3 : <https://audio.online-convert.com/fr/convertir-en-mp3>)
 - Soit les deux en même temps : musique + son
- 9. Spéciaux** : permet d'insérer des images de la bibliothèque Powtoon : là encore jamais essayé

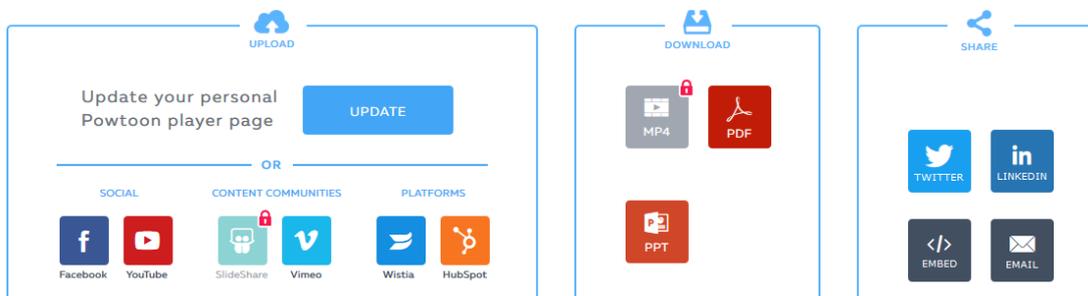


- **Une fois que vous avez travaillé votre première diapositive**, vous pouvez aller dans le menu de gauche, cliquer sur les trois petits points et vous pouvez faire plusieurs choses dont dupliquer votre diapositive
- Le temps maximum d'une diapositive est de 20 secondes.
- **Pour faire des modifications sur votre personnage**, cliquer sur votre personnage et vous pourrez :
 - o **Swap** : changer de personnage
 - o **Pose** : changer la pose de votre personnage : idea permet de faire parler votre personnage
 - o **Flip** : permet de faire changer le personnage de sens
 - o **Settings** : mettre une animation, un effet, faire bouger votre personnage d'un point A à un point B
- **Pour faire bouger la venue de votre personnage ou de votre texte** : pour cela, cliquer dans la barre de défilement de temps sur votre personnage ou texte puis placer votre souris sur le curseur (une double-flèche apparaît) et vous pouvez faire le déplacement

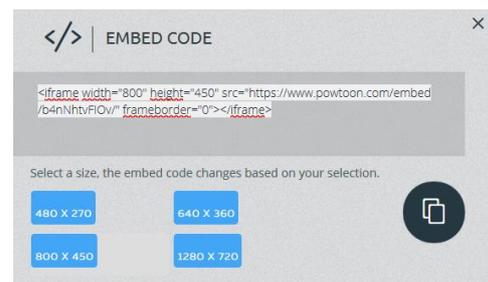


- **Enregistrer votre Powtoon** : cliquer sur le bouton « saved » en haut à droite
- **Pour voir votre travail** : appuyer sur « Publish » en haut à droite.

- **Pour confirmer la publication de votre travail :** appuyer à nouveau sur « Publish » mais sous la vidéo. Une fenêtre apparaîtra et vous proposera plusieurs choix. Vous pouvez la publier sur Youtube mais ce n'est pas nécessaire, dans « share » cliquer sur « Embed » pour obtenir l'IFRAME.



- **Choisissez comment le publier puis la fenêtre suivante apparaît :** Sélectionner un format 800*450 (pour une bonne qualité d'image), puis copier l'IFRAME pour le coller dans votre Genially.



5. Framapad : <https://framapad.org/>

Qu'est-ce que c'est ? Framapad est un outil d'écriture collaborative. Il sera très utile pour faire réaliser la synthèse à vos élèves à la fin du parcours. Une fois terminé, il peut être téléchargé au format Word.



Niveaux de difficultés : Très facile à utiliser

Liens de tutoriel :

- <http://svt.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/framadoc.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=x4TuG5yEbp0>

Pads publics

Nom du pad

⚠ Ne choisissez pas un nom trop simple. Toute personne utilisant le même nom de pad accèdera à votre contenu.

La date d'expiration est définie en fonction de la date de dernière modification du pad.

Actuellement, 53841 pads mensuels sont actifs.

Pads privés

Vous avez la possibilité de créer un compte protégé par mot de passe et disposant d'un espace dédié à la gestion de vos pads et de leurs droits d'accès.

Aucune obligation de se connecter pour créer un Pad Public. Vous pouvez écrire sur votre Pad les données nécessaires à la synthèse et cliquez sur « partager et intégrer ce pad. Vous obtiendrez votre code IFRAME pour intégrer le Pad dans votre parcours.

Framasoft Logiciel libre Culture libre Services libres Nous suivre À propos

B I U Titres

1 — Ce texte est à effacer (après lecture si c'est votre première visite) ou à conserver en bas de votre pad —

2

3 Bienvenue sur Framapad !

4

5 Ce service s'inscrit dans le réseau associatif Framasoft qui propose un ensemble de sites et de projets autour du logiciel libre, sa culture et son état d'esprit.

6

7 — Comment commencer ?

8 • Renseignez votre nom ou pseudo, en cliquant sur l'icône « utilisateur » en haut à droite.

9 • Choisissez votre couleur d'écriture au même endroit.

10 • Lancez-vous : écrivez sur votre pad !

11 • Les contributions de chacun se synchronisent « en temps réel » sous leur propre couleur.

12

13 — Comment partager / collaborer ?

14 • Sélectionnez et copiez l'URL (l'adresse web dans la grande barre en haut à gauche du navigateur)

15 • Partagez-là à vos collaborateurs et collaboratrices (email, messagerie, etc.)

16 • Attention : toute personne ayant cette adresse d'accès peut modifier le pad à sa convenance.

17 • Utilisez l'onglet chat (en bas à droite) pour séparer les discussions du texte sur lequel vous travaillez.

18

19 — Comment sauvegarder ?

20 • Il n'y a rien à faire : le texte est automatiquement sauvegardé, à chaque caractère tapé.

21 • Marquez une version (un état du pad) en cliquant sur l'icône « étoile ».

22 • Retrouvez toute l'évolution du pad et vos versions marquées d'une étoile dans l'historique (icône « horloge »).

23 • Importez et exportez votre texte avec l'icône « double flèche » (formats HTML, texte brut, PDF, ODF...) ou avec un copier/coller.

24

25 Important ! N'oubliez pas de conserver quelque part l'adresse web (URL) de votre pad.

26

27 Bon travail collaboratif !

28

29 Merci pour votre attention et votre confiance.

6. Kahoot : <https://kahoot.com/>

Qu'est-ce que c'est ? Kahoot est un outil de quiz en ligne simple à utiliser. Les élèves doivent répondre (avec leur portable, tablette ou ordinateur) à des questions dans un temps restreint (paramétrer par l'enseignant) et savent au fur et à mesure leur classement. Il n'y a pas d'inscription à faire, juste à mettre leur nom et le code PIN de la partie. A la fin de la partie, l'enseignant aura accès aux réponses de tous les participants via un classeur Excel. Il est même possible de transférer votre quiz à vos collègues. Points négatifs : seulement des questions à choix unique et limitation quant au nombre de caractères pour écrire les questions.

Niveaux de difficultés :



Très facile à utiliser. La seule difficulté est que le logiciel est en anglais.

Liens de tutoriel :

- <http://www.espe-Inf.fr/IMG/pdf/kahoot.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q4v3dUAKceg>

Vous avez deux possibilités :

- **Découvrir des quiz déjà réalisés** : il faut utiliser la fonction recherche : « Find me a kahoot about... »
- **Créer votre propre quiz** :
 - o Choisir « Quiz : create new »
 - o Donner un nom à votre Kahoot, un descriptif et « Ok, Go »
 - o La première question s'affiche : saisir la question puis saisir jusqu'à 4 réponses possibles et enfin cocher la bonne réponse, évaluer le temps de réponse
 - o Pour rajouter une question, cliquez sur « Next »

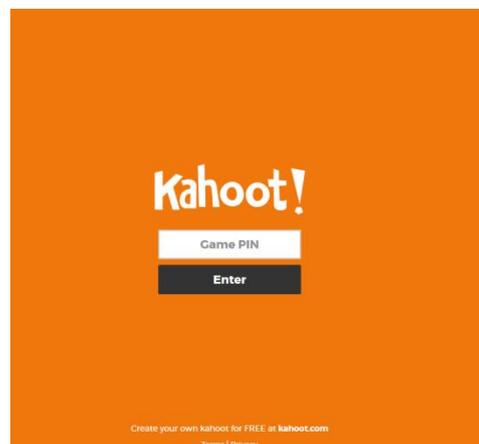
Une fois le quiz terminé, vous pouvez :

- **l'éditer** pour faire des modifications, supprimer des questions...
- **le prévisualiser** pour le tester
- **le « jouer »**
- **le partager** : avec un lien ou en l'envoyant directement par mail

Lorsque vous « jouer » votre kahoot, vous pouvez choisir un mode « classic » (un joueur contre un joueur) ou en « team mode » si vous avez constitué au préalable des équipes dans la classe.

Puis vous cliquez et un code apparaît sur l'écran, c'est ce code que doivent saisir les élèves en se rendant sur le site : <https://kahoot.it/> Une fois le code saisi, ils doivent rentrer leur nom.

Puis c'est parti, les questions défilent, les élèves répondent, voient leur classement à la fin de chaque question. Vous avez le temps de débriefez avec sur les réponses données, de fournir des explications avant de passer à la question suivante. A la fin, vous aurez à votre disposition via un fichier Excel tous les résultats des élèves.



7. Autres outils non utilisés dans le parcours mais intéressants

La quizinière : <https://test.quiziniere.com/#/>

Qu'est-ce que c'est ? La quizinière est un outil proposé par le réseau CANOPÉ. Il permet de réaliser des activités pédagogiques. Il est possible de créer des exercices avec de l'écrit, de l'audio, de l'image... Il suffit ensuite d'envoyer un code aux élèves pour qu'ils aient accès à l'application. Il est même possible de recevoir leurs copies et de leur retourner.



Niveaux de difficultés : Aucune possibilité de mutualiser. Il faut créer entièrement les exercices car il n'y a pas de modèle existant. La prise en main est assez intuitive mais demande de l'entraînement.

Liens de tutoriel :

- <http://ww2.ac-poitiers.fr/ses/spip.php?article383>
- <https://www.youtube.com/watch?v=bGn5HUiFjEI&t=4s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=y5SG9Nx4a-E>

H5P : <https://h5p.org/>

Qu'est-ce que c'est ? H5P est un outil permettant d'intégrer de l'interactivité dans une vidéo. Il faut télécharger la vidéo soit depuis votre ordinateur ou depuis un lien Internet. Ce qui est intéressant est le nombre de possibilités de questionnement (QCM, texte à trous...), à insérer n'importe où dans la vidéo. Il est également possible de rajouter du texte, des images... Il est possible également de faire des quiz avec cet outil.



Niveaux de difficultés : Aucune possibilité de mutualiser. Il faut créer entièrement les exercices car il n'y a pas de modèle existant. La prise en main est assez intuitive mais demande de l'entraînement. C'est un outil en anglais.

Liens de tutoriel :

- https://disciplines.ac-montpellier.fr/economie-gestion/sites/economie-gestion/files/creer_une_video_interactive_sur_h5p.pdf
- <https://www.youtube.com/watch?v=GwSkEzK81zE>

QUIZLET : <https://quizlet.com/>

Qu'est-ce que c'est ? Quizlet permet de créer des cartes mémoires en ligne. Une fois créés, vous pouvez les utiliser sous forme de tests en temps limité, en mode jeu, mémorisation... Vous pouvez faire des cartes textes, vocales, avec des images... Il existe des modèles créés par des collègues.



Niveaux de difficultés : Assez facile.

Liens de tutoriel :

- <https://latelierduformateur.fr/tutoriel-quizlet/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=6nr1x64XE14>

Classroomscreen : <https://classroomscreen.com/>

Qu'est-ce que c'est ? C'est un outil ludique, qui permet d'animer sa classe (niveau sonore, chronomètre à afficher, choix au hasard du nom de l'élève qui doit donner la réponse...).



Niveaux de difficultés : Très facile à utiliser

Liens de tutoriel :

- <https://latelierduformateur.fr/tutoriel-classroomscreen/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=4dYd6HOufH8>