

Coach's eye

[Lien de découverte](#)

Des applications au service de l'EPS (Android ou iOS)

Comment utiliser les tablettes en EPS ? Sur Android, avec **Coach's eye** bien sûr ! Cette application permet aux élèves de capturer des vidéos de leurs actions.



Ils pourront ainsi les visionner instantanément, utiliser le slow motion, comparer deux vidéos simultanément. Elle fonctionne hors ligne. Cela permet le transport des tablettes en dehors de la classe. Feedback immédiat, évaluation formatrice et formative, autonomie des élèves. L'intérêt pédagogique est prégnant.

Alternatives sur iOS : "ubersense coach" ou "shnapped"

PragmaLexique

[lien de découverte](#)

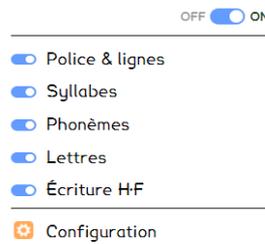
Cette application WEB multimédia, gratuite et téléchargeable permet l'apprentissage ritualisé d'un ou deux mots par jour, dès l'école maternelle. Son objectif est de faire découvrir et réinvestir du vocabulaire, sensibiliser les élèves à la lecture-écriture. L'application peut être utilisée sur un ordinateur, une tablette, un écran numérique ou uniquement par l'enseignant pour imprimer les matériaux générés pour un thème donné, selon les paramètres souhaités.

Les cartables proposés présentent des activités déjà prêtes à être utilisées. D'autres cartables peuvent être conçus par l'enseignant. Chaque cartable propose des activités interactives, des albums ou des activités numériques dirigées de qualités inégales.



Aidodys Free

[lien de découverte](#)



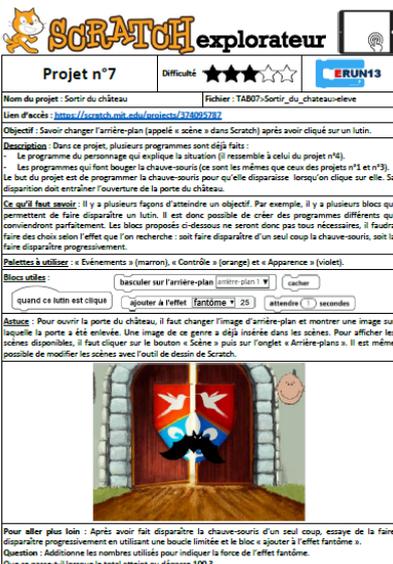
Aidodys free est une extension pour les navigateurs Google Chrome ou Mozilla Firefox qui permet d'adapter le contenu d'une page internet au profil de lecture de l'utilisateur. Cette extension, particulièrement utile aux personnes dyslexiques, assure aussi un confort de lecture à l'ensemble des lecteurs puisqu'elle permet :

- de changer la police d'écriture, les espacements entre les lettres, les mots ou les lignes,
- de mieux distinguer les lignes en les colorant,
- de mieux distinguer des phonèmes en les repérant,
- de mieux distinguer des lettres.....

le tout de manière hautement configurable pour que chaque utilisateur puisse paramétrer l'extension en fonction de ses besoins.

Scratch explorateur

[Lien de découverte](#)



Scratch est une application en ligne qui permet d'apprendre la programmation dès le cycle 3. Le programme « Scratch Explorateur » propose gratuitement une collection de projets pour aider les enseignants à utiliser cette application, même ceux qui n'ont aucune compétence en programmation.

Chaque projet contient une fiche imprimable qui contient toutes les informations nécessaires pour atteindre l'objectif proposé, ainsi qu'un fichier élève qui contient tous les éléments nécessaires et un fichier professeur qui propose une solution.

Scratch explorateur existe en 2 versions : une pour ordinateurs et une pour tablettes tactiles.



Les élèves apprennent à programmer en binômes. Celui qui pose les blocs de programmation est le pilote. Celui qui l'accompagne est le co-pilote. Son rôle est essentiel parce qu'il a le recul nécessaire pour réfléchir et anticiper les difficultés ultérieures. Les rôles sont régulièrement échangés pour que le binôme puisse bien fonctionner...