



Apps en classe

Utiliser des apps iOS pour enseigner et apprendre



Présentation

Les apps pour iPad élargissent l'expérience d'apprentissage, en classe comme au-delà, et la rendent plus interactive, plus immersive et plus stimulante. Et l'on sait que lorsque les élèves s'investissent plus, ils gagnent en motivation et obtiennent de meilleurs résultats. Avec autant d'incroyables apps éducatives disponibles — et le développement continu de nouvelles apps — les possibilités d'apprentissage sont illimitées.

Les dizaines de centaines d'apps éducatives proposées sur l'App Store couvrent toutes les matières, des mathématiques aux sciences en passant par les langues et la lecture. Les élèves peuvent apprendre à résoudre des équations mathématiques du bout du doigt. Ils peuvent consulter un tableau périodique des éléments interactif. Ils peuvent disséquer une grenouille virtuelle dans une matière, et parcourir la plus grande collection d'art au monde dans une autre. Et les enseignants peuvent dispenser des cours captivants, surveiller les progrès de leurs élèves, obtenir des retours immédiats sur leur travail et rester organisés.

Premiers pas

Si vous vous lancez dans l'enseignement à l'aide d'apps, il est utile de commencer par définir des objectifs pour l'apprentissage des élèves. Que doivent comprendre les élèves ? En quoi doit consister leur interaction avec les apps ? Quelles apps conviennent le mieux à votre programme pédagogique ? Le choix d'une app vous sera plus facile si vous savez précisément l'utilisation que vos élèves devront en faire, et pourquoi.

Commencez par vous poser des questions comme :

- Quelles parties du programme vous passionnent tout particulièrement ? Comment pouvez-vous transmettre cet enthousiasme à vos élèves ?
- Où vos élèves rencontrent-ils des difficultés ? Qu'est-ce qui peut les aider à surmonter ces difficultés ?
- Quels concepts ou activités souhaiteriez-vous aborder si vous aviez plus de temps ? Peuvent-ils être enseignés de manière plus efficace ou combinés avec d'autres ?
- Comment juger le niveau d'apprentissage des élèves par le biais des contenus qu'ils créent avec les apps ?

Les réponses à ces questions et le contenu du présent guide peuvent vous aider dans la découverte, le choix et l'intégration d'apps iOS dans votre classe.



Choix des apps

Les pages suivantes vous présentent cinq facteurs clés à prendre en compte ainsi que des questions à vous poser au moment de découvrir, d'évaluer et de sélectionner des apps éducatives.

Implication

En tant qu'enseignant, vous savez ce qu'il se passe quand les élèves s'impliquent à fond. La classe est vivante, et les élèves sont plus motivés et persévérants. Pour évaluer le niveau d'implication suscité par une app, posez-vous les questions suivantes :

- L'app est-elle attirante et donne-t-elle une bonne première impression ?
- L'app est-elle intuitive ?
- Les élèves utilisent-ils souvent cette app ?
- L'app propose-t-elle de nouvelles méthodes d'apprentissage ? Comment permet-elle aux élèves de faire des choses qu'ils ne pouvaient pas faire auparavant ?

App présentée

[NOVA Elements](#)

NOVA Elements captive immédiatement les élèves en leur permettant de parcourir un tableau périodique interactif, de construire des atomes pour chacun des éléments et de regarder des vidéos de qualité narrées par David Pogue, journaliste au *New York Times*. Les élèves découvriront quelque chose de nouveau chaque fois qu'ils utiliseront l'app. Celle-ci inclut des vidéos qui visent à susciter leur intérêt pour la chimie, en présentant des concepts tels que les éléments les plus dangereux et les plus rares de la planète. Les activités mettent les élèves au défi de créer des atomes stables pour diverses substances constitutives de matériaux présents dans le monde réel et leur permettent d'obtenir leur résultat immédiatement. L'app peut aussi servir de tableau périodique et de référence.



Plus à explorer



[NYPL Biblion: Frankenstein](#)

Découvrez comment les ouvrages rares de la collection de la New York Public Library continuent d'inspirer les récits d'aujourd'hui.



[Evernote Peek](#)

Une app éducative où l'on apprend en s'amusant — conçue pour la Smart Cover de l'iPad.

Pertinence en termes de développement

Pour savoir si une app convient au niveau de développement concerné, posez-vous les questions suivantes :

- L'interface utilisateur est-elle adaptée à la tranche d'âge concernée ?
- Le sujet intéresse-t-il le niveau scolaire visé ?
- Le visuel attire-t-il le niveau visé ?

App présentée

[Bobo Explores Light](#)

Bobo Explores Light initie les élèves du primaire aux merveilles de la physique avec des expériences captivantes et des explications de phénomènes scientifiques complexes adaptées aux enfants. Avec l'humour et les gadgets qui plaisent tant à cette tranche d'âge, Bobo le robot guide les élèves à travers des expériences pratiques, des vidéos, des animations, et des anecdotes sur des sujets tels que les lasers, les éclairs et la bioluminescence. En explorant les propriétés physiques des choses du quotidien, l'app éveille la curiosité de cette tranche d'âge pour les sciences.



Plus à explorer



[ABC Play](#)

Cette série primée enseigne de nouveaux mots aux enfants par la vue, le son et le toucher.



[Smash Your Food HD](#)

Une app interactive amusante qui apprend aux enfants à manger sainement.



[Frog Dissection](#)

Une solution plus propre et plus verte à la dissection en classe.

Conception pédagogique

Pour savoir si la conception répond à vos objectifs d'apprentissage, posez-vous les questions suivantes :

- L'app traite-t-elle le sujet avec efficacité ?
- L'app convient-elle aux objectifs d'apprentissage que vous avez définis pour vos élèves ?
- L'app a-t-elle un but précis et comment entend-elle l'atteindre ?
- Comment l'app développe-t-elle les compétences et oriente-t-elle les élèves ?
- Existe-t-il des possibilités de rétroaction, d'évaluation et de réflexion pertinentes ?
- L'app propose-t-elle des fonctionnalités personnalisées ou adaptatives en fonction du niveau de compétence de chaque élève ?

App présentée

BrainPOP Featured Movie

BrainPOP Featured Movie présente des vidéos pédagogiques animées originales et de qualité. Ces vidéos sont classées par matière, des langues à l'histoire en passant par les sciences et la technologie. Elles illustrent parfaitement les concepts abordés tout en divertissant les utilisateurs. Les élèves peuvent étudier des centaines de thèmes en visionnant chaque jour une nouvelle vidéo, et ils peuvent répondre à des questionnaires pour évaluer et suivre leur compréhension. L'app invite également à découvrir d'autres contenus et vidéos associés.



Plus à explorer



Algebra Touch

Profitez des merveilleux sauts conceptuels de l'algèbre, sans l'aspect ennuyeux des méthodes traditionnelles.



Chinagram - L'écriture chinoise

Découvrez la signification et l'origine de plus de 120 caractères représentatifs de cette langue.



Explain Everything

Ajoutez des annotations et des explications à vos cours, activités et didacticiels interactifs.

Motivation

Les apps peuvent permettre de créer un environnement pédagogique motivant et stimulant pour les élèves. Pour savoir si une app répond à vos critères de motivation, posez-vous les questions suivantes :

- Le contenu pédagogique de l'app convient-il au niveau de vos élèves ?
- Vos élèves voudront-ils souvent utiliser l'app ?
- Comment l'app permet-elle aux élèves de renforcer leurs compétences ?
- Les principes du jeu sont-ils utilisés ?
- Les méthodes de motivation utilisées conviennent-elles à vos objectifs d'apprentissage ?
- L'app crée-t-elle un pont entre la classe et le monde réel de façon à élargir l'apprentissage (par exemple, par GPS, Wi-Fi ou Bluetooth) ?
- Le potentiel de motivation est-il supérieur au potentiel de distraction ?

App présentée

Project Noah

Project Noah incite les lycéens à étudier la faune et la flore environnantes. Grâce à des fonctionnalités leur permettant de découvrir et de documenter la nature et de faire partie d'une véritable communauté scientifique, les élèves peuvent prendre, partager et géolocaliser des photos de leurs observations de la nature. Ils peuvent classer les espèces eux-mêmes ou demander conseil à d'autres utilisateurs, et consulter les résultats d'autres utilisateurs en fonction de leur situation géographique. L'app inclut un jeu qui permet aux élèves de gagner des badges en participant à des missions proposées par de réelles institutions scientifiques menant des recherches biologiques. Les fonctionnalités basées sur la communauté et les résultats incitent les élèves à utiliser l'app régulièrement.



Plus à explorer



Learn Spanish - MindSnacks

Six jeux passionnants pour développer votre vocabulaire et vos compétences orales.



DragonBox Algebra 5+

Des jeux pour apprendre les mathématiques en s'amusant.

Accessibilité

En plus des fonctionnalités d'accessibilité intégrées à iOS, de nombreuses apps conviennent aux élèves ayant des besoins d'apprentissage spécifiques. Pour évaluer ces apps, posez-vous les questions suivantes :

- L'app convient-elle à différents niveaux de compétence ?
- L'app prend-elle en charge plusieurs modalités d'apprentissage ?
- L'app permet-elle aux utilisateurs de personnaliser leur interface utilisateur ?
- L'app utilise-t-elle des fonctionnalités comme VoiceOver ou les sous-titres codés ?

App présentée

Proloquo2Go

Proloquo2Go aide les élèves ayant des difficultés d'élocution à communiquer à l'aide d'un système de synthèse vocale de qualité et d'une bibliothèque complète de plus de 14 000 mots, symboles et conjugaisons. Cette riche bibliothèque de mots permet aux élèves de tout niveau de s'exprimer avec plus de précision. L'app prend en charge différents niveaux linguistiques et présente une interface personnalisable pour répondre aux besoins de nombreux utilisateurs. Pour une communication plus efficace et naturelle, l'app prend en charge les mots fondamentaux et le vocabulaire de base, la prédiction avancée des mots et la personnalisation du vocabulaire.



Plus à explorer



The Social Express

Une app éducative spéciale qui apprend aux enfants et jeunes adultes à gérer des situations sociales à l'aide de cours interactifs animés.



Question Builder

Une app qui aide les élèves de l'école élémentaire à améliorer leur compréhension en lecture en répondant par déduction à des questions abstraites.



GarageBand

Cette app compatible avec VoiceOver permet aux élèves de réaliser des podcasts, d'enregistrer des chansons ou d'apprendre à jouer d'un instrument.

Lancez-vous !

Maintenant que vous connaissez les facteurs à prendre en compte avant de choisir des apps, par où commencer ? Comment trouver des apps pertinentes en termes de développement et stimulantes pour les élèves ? Quelles apps répondront à vos objectifs d'apprentissage, motiveront votre classe et conviendront à chaque type d'élèves ?

L'App Store est l'endroit idéal pour commencer. Les collections [Éducation](#) soigneusement sélectionnées couvrent une large gamme de matières pour des niveaux et des styles d'apprentissage très divers. Pour créer des contenus, découvrez [iMovie](#), [GarageBand](#) et [iPhoto](#) — la suite logicielle iLife d'Apple. Les apps de productivité iWork, également signées Apple, incluent [Pages](#) pour le traitement de texte, [Numbers](#) pour les feuilles de calcul et [Keynote](#) pour les présentations. Et de nombreuses apps tierces, telles que [Animation Desk](#), [Sketchbook Pro for iPad](#) et [Scribble Press](#), permettent aux élèves de partager leur réflexion et leur apprentissage de manière innovante.

L'apprentissage est à l'heure de l'innovation. Certaines apps offrent des expériences Multi-Touch enrichissantes et captivantes jusque-là impossibles. Amusez-vous à explorer le monde merveilleux des apps éducatives.

Plus à explorer

[App Store Éducation](#) (en anglais)

[Collections Éducation](#) (en anglais)

© 2013 Apple Inc. Tous droits réservés. Apple, le logo Apple, GarageBand, iLife, iMovie, iPad, iTunes, iWork, Keynote, Numbers et Pages sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.

Certaines applications ne sont pas disponibles dans toutes les zones géographiques. La disponibilité et le tarif des applications sont susceptibles de changer. Accès Wi-Fi à Internet requis pour certaines fonctionnalités (haut débit recommandé) ; des frais peuvent s'appliquer. Contenu vendu séparément. Disponible sur iTunes.

Réservé aux utilisateurs âgés d'au moins 13 ans, l'iTunes Store est disponible aux États-Unis et dans de nombreux autres pays ; pour connaître la liste de ces pays, rendez-vous sur www.apple.com/support/itunes/ww. Nécessite du matériel et des logiciels compatibles ainsi qu'un accès à Internet (des frais peuvent s'appliquer). Haut débit recommandé. Soumis à conditions. Rendez-vous sur www.apple.com/fr/itunes/what-is pour en savoir plus. L523172A-FR Juin 2013