

Applications iOS pour enseigner et pour apprendre disponibles sur les tablettes de la DSDEN des Hauts-de-Seine.

Les applications suivies d'un astérisque sont installées par défaut sur les iPads prêtés par la DSDEN.

Les autres applications sont disponibles depuis le catalogue : 





Ce répertoire sera régulièrement mis à jour en fonction de l'évolution du catalogue d'applications.








La colonne *En savoir plus* donne accès à des présentations de l'application ou des exemples d'usages en classe.







La mention *Ens* indique une utilisation exclusive par l'enseignant.








Accès direct aux rubriques :





Entraînement					
Français	Mathématiques	Programmation	Anglais	Géographie	EMI
Évaluation					
Création					
Documents à contenu textuel	Documents visuels	Documents sonores	Documents visuels et sonores		
Communication - Publication					
Utilitaires					






<i>Applications</i>	<i>Descriptions</i>	<i>Cycles</i>	<i>En savoir plus</i>	<i>Tutoriels</i>
Entraînement				
Français ▲				
	Motricité	Développer sa compréhension de l'espace et son acquisition du langage en guidant un robot à travers différents parcours de motricité.	1	Présentation de l'application.
	J'écris en cursive	Apprendre à écrire. Développement du geste graphique.	2	Tutoriel de l'académie de Lille.
	GraphoGame Français	Apprendre à lire. Entraînement au décodage.	2	Usages pour le décodage.
Mathématiques ▲				
	Number Pieces	Numération. Développer une meilleure compréhension de la valeur de position tout en renforçant leurs compétences de calcul avec des nombres à plusieurs chiffres.	2	
	Relationnal Rods	Numération. Manipulation de réglettes cuisenaires.	2	3

Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
	Fractions	Numération. Manipulation et représentations de fractions.			3		
	Calcul@tice*	Calcul mental		2	3	Article dédié sur le site Prim à bord.	Documentation sur le site Calcul@tice.
	Mathador Classe Solo*	Calcul mental. 30 niveaux de difficulté croissante.		2	3		Visite guidée.
	Défi Tables	Calcul mental. Apprendre les tables de multiplications de 2 à 13 de manière progressive.		2	3		Utiliser Défi Tables.
	120 secondes	Calcul mental. Répondre correctement à un maximum de calculs portant sur les 4 opérations en 2 minutes.			3		Utiliser 120 secondes
	Convertir	Mesures. S'entraîner aux conversions de longueurs, de masses, d'aires, de volumes et de capacités.			3		Utiliser Convertir.
	Geoboard	Géométrie. Explorer la variété des figures pouvant être formées à partir de segments, de lignes et de polygones.	1	2			


Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
	GeoGebra Géométrie	Géométrie. Créer des polygones, visualiser des transformations et construire des objets géométriques			3	Site des développeurs.	Vidéo de présentation.
Initiation à la programmation ▲							
	Bee-Bot	Découvrir la programmation du robot <i>Beebot</i> .	1	2		Découvrir les robots Bee-Bot et Blue-Bot.	
	Blue-Bot*	Programmer et commander le robot <i>Blue-Bot</i> .		2	3	Découvrir les robots Bee-Bot et Blue-Bot.	
	Lightbot Code Hour	Relever des défis en déplaçant un robot dans un environnement en 3 dimensions.		2	3		
	ScratchJr*	Utiliser le langage de programmation Scratch permettant la création d'histoires interactives, de dessins animés, de jeux, de compositions musicales ou de simulations numériques.		2	3	Programmer avec Scratch Junior.	Prendre en main Scratch Junior.
	Pyonkee	Utiliser un langage de programmation de type <i>Scratch</i> .			3	Présentation de l'application.	







Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
	InO-Bot	Programmer les actions du robot <i>InO-Bot</i> .			3	Découvrir le robot InO-Bot.	
	Lego Boost	Programmer les actions du robot à construire <i>Lego Boost</i> .			3		
	Lego Mindstorm	Programmer les actions du robot <i>Lego Mindstorm</i> .			3		
	Ozobot	Programmer les actions du robot <i>Ozobot Bit</i> .		2	3		
	Tickle	Programmer les actions de nombreux périphériques tels la boule Sphero, le robot Ollie ou les mini drones Parrot.			3		
	Curious Cars	Prendre en main le kit <i>Sam Labs</i> en créant sa première voiture téléguidée au travers de 10 missions ludiques.			3	Découvrir le kit Sam Labs.	
	Sam Space	Utiliser tous les éléments du kit <i>Sam Labs</i> en simulant son programme sur la tablette avant de passer à la réalisation.			3	Découvrir le kit Sam Labs.	







<i>Applications</i>	<i>Descriptions</i>	<i>Cycles</i>	<i>En savoir plus</i>	<i>Tutoriels</i>
Anglais ▲				
	Learn English Kids Playtime Améliorer sa compréhension orale et acquérir du vocabulaire.		Présentation de l'application.	
Géographie ▲				
	Edugéo* Visualiser l'intégralité des données cartographiques (photos aériennes, cartes numérisées, données topographiques...) mais également de réaliser des cartes légendées.		3	Présentation des fonctionnalités.
	Google Earth Survoler la planète du bout des doigts. La fonctionnalité <i>Street View</i> intégrée permet d'explorer le monde grâce aux photos prises au niveau de la rue.			
Éducation aux médias et à l'information ▲				
	Atelier France Info Junior Comprendre comment est fabriquée une information et fabriquer des journaux radiophoniques de 7 minutes.		Présentation de l'application.	






<i>Applications</i>	<i>Descriptions</i>	<i>Cycles</i>	<i>En savoir plus</i>	<i>Tutoriels</i>	
Évaluation ▲					
	Plickers	QCM en utilisant des cartes réponses sur papier.	2 3	Exemple d'usage au CM	
Création ▲					
Documents à contenu majoritairement textuel ▲					
	Book Creator*	Produire des livres numériques (comportant textes, images et sons).	1 2 3	Exemple d'usage en PS et en MS Exemple d'usage au CE1 Exemple d'usage au CE1 et au CE2 Exemple d'usage au CM1 Exemple d'usage au CM2	Prendre en main Book Creator.
	Pages	Éditer des documents (texte et images).	2 3	Guide proposé par Aurélie Mercier-Richard, ERUN.	
	Keynote	Éditer des présentations.	2 3	Tutoriel complet proposé par le site edumobile.be.	
	Numbers	Éditer des tableaux de données	3	Exemple d'usage au CM2.	Tutoriel destiné aux élèves.

Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
Documents visuels ▲							
	Skitch*	Annoter des images (ou des textes au format image).	1	2	3		Tutoriel vidéo.
	SnapSeed	Retoucher et personnaliser des photos.		2	3		
	Fabricabrac	Créer des animaux fantastiques à partir d'éléments issus des collections de la BNF.	1	2	3	Description de l'application.	
	Inspiration Maps*	Éditer des cartes mentales.		2	3	Des cartes mentales numériques - Un support pour apprendre à apprendre.	
	Paper par Fifty Three	Créer des notes, des dessins ou des croquis.		2	3		
Documents sonores ▲							
	Dictaphone*	Enregistrer des fichiers audio.	1	2	3		

Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
	GarageBand	Créer de la musique.		2	3		Tutoriel complet.
	Hokusai	Réaliser des mixages et des montages de sons.			3		Tutoriel.
	BossJock Jr	Produire des émissions de webradio.		2	3	Exemple d'usage au cycle 3.	Tutoriel vidéo.
Documents visuels et sonores ▲							
	ChatterPix Kids*	Produire une vidéo pour faire parler un personnage à partir d'une image.	1	2	3	Exemple d'usage au cycle 3.	
	PhotoSpeak	Produire une vidéo pour faire parler un personnage à partir d'une image (avec clignement des paupières).	Ens	2	3	Exemple d'usage au cycle 3	Tutoriel au format pdf. Tutoriel vidéo.
	Adobe Spark Video	Créer des capsules vidéo explicatives à partir d'images, de textes, de sons et de vidéos.		2	3	Créer une capsule vidéo avec Adobe Spark.	Tutoriel vidéo.
	iMotion*	Produire des vidéos en stop motion.	1	2	3	Exemple d'usage au cycle 2.	

Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
	Puppet Pals HD	Créer des films en choisissant des personnages et des décors préexistants ou réalisés par les élèves. Animer du bout des doigts et raconter.	1	2		Exemple d'usage au cycle 1.	
	Evertoon	Créer de petits films d'animation à partir d'avatars.		2	3	Présentation de l'application.	
	Toontastic 3D	Créer des films d'animation en mettant en scène et en sons des scénarios.		2	3	Présentation de l'application.	
	iMovie*	Produire des films ou des bandes annonces à partir d'images, de photos ou de vidéos.	Ens	2	3		Tutoriel complet. Module de formation.
	TouchCast Studio	Produire des émissions de webTV .		2	3	Exemple d'usage.	
Communication – Publication ▲							
	Twitter	Utiliser le réseau social.	Ens	Ens	Ens		

Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
	Klassroom	Faciliter le lien entre les parents et les enseignants.	Ens	Ens	Ens	Accord entre l'éditeur et l'académie de Versailles.	
	TouteMonAnnée	Accéder à des services variés : journal de classe, cahier de textes, cahier de liaison, calendrier et médiathèque.	Ens	Ens	Ens	Autorisation académique d'utilisation de l'application.	
Utilitaires							
Réalité augmentée ▲							
	HP Reveal	Produire et lire des documents comportant de la réalité augmentée.	1	2	3	Un exemple d'usage au cycle 3.	
Navigation ▲							
	Firefox	Naviguer sur Internet.		2	3		
	Google Chrome*	Naviguer sur Internet.		2	3		
	Puffin Browser Light	Naviguer sur Internet.		2	3		

Applications		Descriptions	Cycles			En savoir plus	Tutoriels
Gestion et lecture de fichiers ▲							
	Documents by Readdle*	Lire, gérer et transférer des fichiers.	Ens	Ens	3	Présentation de l'application.	Paramétrer son compte MonNuage dans l'application pour permettre les échanges de documents.
	NextCloud*	Gérer les fichiers stockés sur l'espace de stockage en ligne (MonNuage, service de l'ÉduPortail académique).	Ens	Ens	Ens		
	HooToo Tripmate Plus	Gérer le transfert de fichiers entre la tablette et le routeur sans fil HooToo Tripmate.	Ens	Ens	Ens		Utiliser le routeur HooToo.
Gestion de la flotte de tablettes ▲							
	En Classe	Permet à l'enseignant de gérer l'utilisation des tablettes. À installer uniquement sur son appareil.	Ens	Ens	Ens		Guide d'utilisation.
Utilisation d'appareils connectés ▲							
	Xploviev*	Utiliser le microscope sans fil.	Ens	Ens	3		