

FizziQ

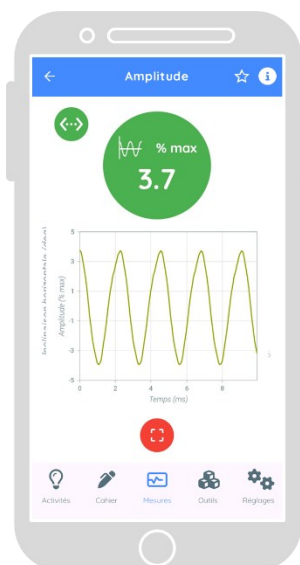
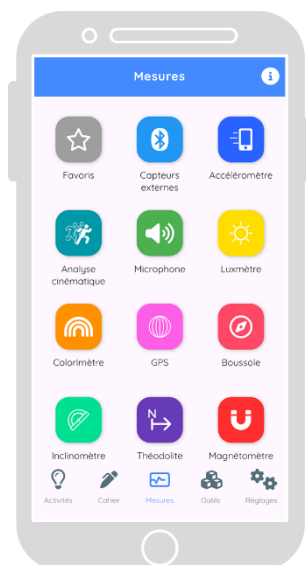
Un véritable laboratoire portable pour les élèves

Les tablettes qui sont présentes dans les classes et les téléphones portables que possèdent bon nombre d'élèves constituent de nouveaux instruments d'expérimentation et offrent de nouvelles opportunités de poursuivre des démarches d'investigation scientifique.

Avec cet objectif, la startup Trapeze.digital, en partenariat avec la Fondation *La main à la pâte*, a créé en 2020 l'application FizziQ qui transforme toute tablette ou smartphone en un laboratoire portable pour l'expérimentation scientifique.

FizziQ est un outil innovant qui offre de nouvelles possibilités d'enseignement des sciences et qui encourage les élèves à s'engager dans des activités de sciences expérimentales et une démarche basée sur l'investigation.

Les mesures possibles grâce aux capteurs natifs des appareils digitaux ou aux capteurs externes connectés en Bluetooth permettent d'aborder de nombreux domaines scientifiques couverts par les programmes scolaires (son, lumière et couleurs, études statistiques...).



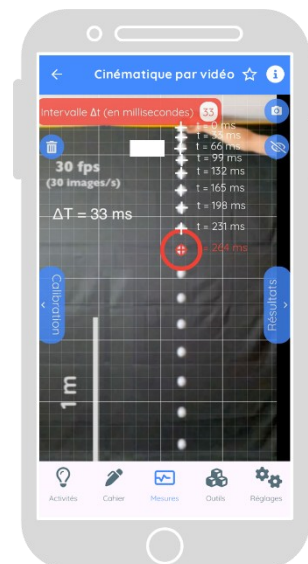
Téléchargez l'application gratuitement...

Disponible sur Google play

Disponible sur App Store

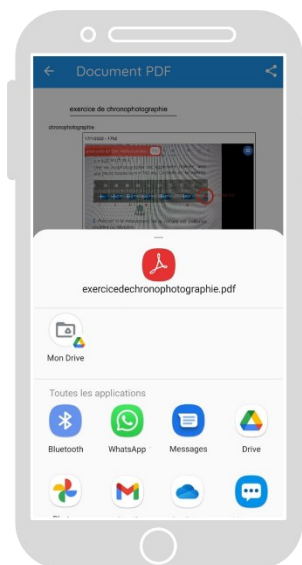
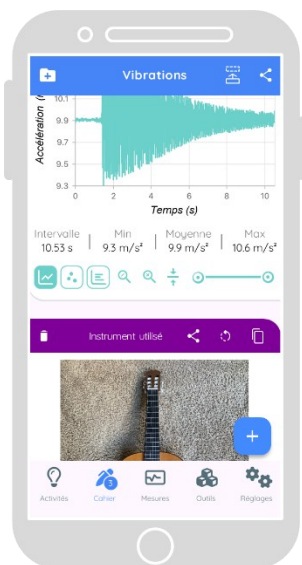
...et installez-la sur votre appareil !

Application sans partage de données personnelles



Grâce au module d'étude cinématique, les élèves pourront également analyser un mouvement à partir d'une vidéo ou une chronophotographie.

Enfin, des outils complémentaires (enregistrement duo, bibliothèque de sons, synthétiseur de fréquences, déclencheurs...) permettent à d'enrichir les expérimentations.



Le cahier d'expérience aide l'élève à organiser ses expérimentations : il peut y enregistrer ses mesures, puis y ajouter du texte, des photos ou des tableaux. Les données collectées peuvent aussi être partagés au format CSV pour être exploitées ensuite avec un tableur ou python.

L'application FizziQ a été pensée pour faciliter le travail en groupe et les échanges. Des parties du cahier ou le cahier complet peuvent être partagés facilement entre les élèves, ou encore exportés au format PDF afin d'être envoyés à l'enseignant.

FizziQ est adaptée aux élèves de cycle 4 et au-delà. Son ergonomie permet une prise en main rapide grâce à une interface et des fonctionnalités plébiscitées par les nombreux utilisateurs :

4,65★
638 avis

100 k+
Téléchargements

« Merci pour cette application aux si nombreuses fonctionnalités et notamment la possibilité d'étude cinématique. »

« Application très complète et très utile en cours de sciences avec les élèves. »

« Pratique pour les SVT et Sciences Physique. Permet de se passer d'achat de matériel onéreux pour les labos de sciences »

« Outil indispensable lors des mesures en physique. Accessible hors ligne et facile d'utilisation »

Pour aider les enseignants, des ressources pédagogiques sont mises à disposition gratuitement sur le site de la Fondation *La main à la pâte* : des guides et outils interactifs pour faciliter la prise en main, des défis et des activités clés en main sur des thématiques variées. Utilisez les QR codes ci-contre (scan ou clic) pour accéder aux ressources.



Activités utilisant FizziQ



Prise en main interactive

À vos côtés

Des sessions de formation dédiées aux outils FizziQ peuvent être organisées pour des formateurs et/ou enseignants, incluant une présentation des fonctionnalités, une prise en main, des conseils pédagogiques et des exemples d'activités pour la classe. *Contact* : fizziq@fondation-lamap.org

Contacts

Difficultés techniques et suggestions

Christophe Chazot (concepteur) :
christophe@fizziqlab.org

Formations et ressources pour la classe

Pauline Bacle (cheffe de projet) :
pauline.bacle@fondation-lamap.org

Les actions de la Fondation *La main à la pâte* en faveur du numérique éducatif sont soutenues par la Direction du numérique pour l'éducation.



Ce document a été publié par la Fondation *La main à la pâte* sous la licence Creative Commons suivante : Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale + Partage dans les mêmes conditions. Le titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale.

