

# FizziQ Junior

Et si vous utilisiez votre tablette pour faire des sciences ?

Conçue par la start-up Trapèze.digital en partenariat avec la Fondation *La main à la pâte*, l'application FizziQ Junior, imaginée pour une utilisation sur tablette par des élèves de cycle 3\*, permet de faciliter la mise en place d'activités expérimentales en sciences et mathématiques basées sur la démarche d'investigation et renforce une pratique raisonnée des outils numériques au sein de la classe.

Avec le soutien du programme



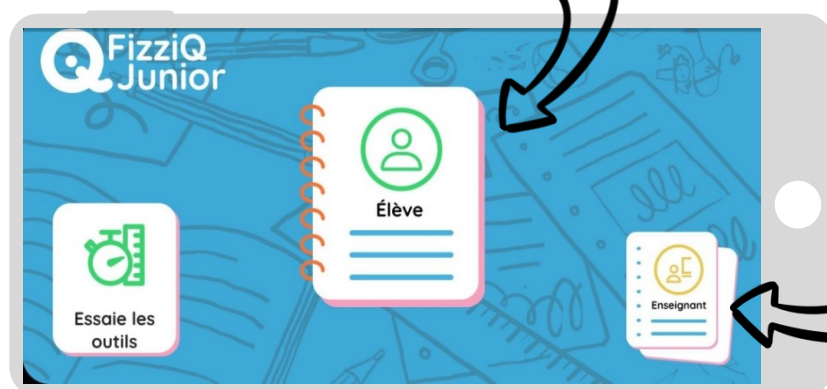
## Pourquoi utiliser FizziQ Junior ?

L'application FizziQ Junior permet d'aborder de manière originale de nombreuses notions du programme de cycle 3, dans les domaines des sciences et technologie, des mathématiques mais aussi de la musique ou des arts plastiques.

De manière transversale, FizziQ Junior participe également à la maîtrise des techniques et des outils numériques ainsi qu'à l'utilisation de logiciels de traitement de données numériques.



Un espace pour utiliser des instruments de mesure grâce aux capteurs de la tablette et consigner ses observations dans un cahier d'expériences







Un espace pour accompagner les enseignants dans la préparation et le bon déroulé des séances en classe

\* Pour les élèves plus âgés (cycle 4 et +), vous pouvez utiliser l'application FizziQ (disponible gratuitement sur Android et iOS) qui fonctionne sur le même principe mais avec une ergonomie et des outils adaptés aux classes de niveaux plus élevés.

# Un espace pour permettre aux élèves d'expérimenter



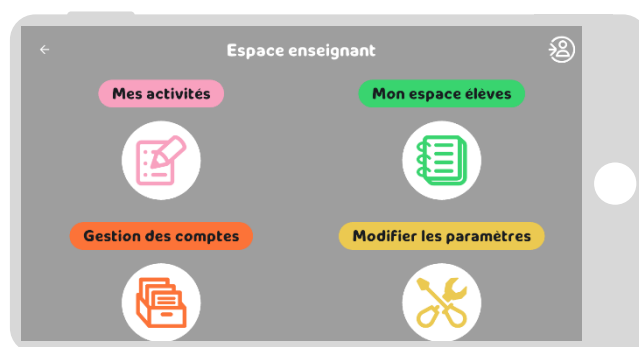
Le cahier, organisé en pages, permet de documenter et structurer les activités, en ajoutant :

-  commentaires,
-  photos,
-  dessins,
-  mesures scientifiques...

Il favorise le travail de groupe et peut être facilement exporté et partagé.

# Un espace pour aider l'enseignant à organiser sa séance

- Télécharger des activités préparées, disponibles par exemple sur le site de la Fondation, et les personnaliser selon les besoins de l'enseignant ;
- Créer un cahier prérempli pour guider les élèves et le partager avec un QR code ;
- Consulter les cahiers des élèves dans son espace personnel.



Activités



Guide d'utilisation

Pour aider les enseignants, des ressources sont mises à disposition gratuitement sur le site de la Fondation *La main à la pâte* : un guide pour faciliter la prise en main de l'application et des activités clés en main sur des thématiques variées (explorer les couleurs, mesurer la hauteur d'un bâtiment, mesurer le niveau sonore...). Utilisez les QR codes ci-contre (scan ou clic) pour accéder aux ressources.

## 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](mailto:fizziq@fondation-lamap.org)

## Contacts

Difficultés techniques et suggestions  
Christophe Chazot (concepteur) :  
[christophe@fizziqlab.org](mailto:christophe@fizziqlab.org)

Formations et ressources pour la classe  
Pauline Bacle (cheffe de projet) :  
[pauline.bacle@fondation-lamap.org](mailto: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.

