

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* a été imaginée pour une utilisation sur tablette par des élèves de cycle 3 : elle 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



soutien aux projets numériques Édu-innovants

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

Télécharger l'application gratuitement...

Sans partage de données personnelles



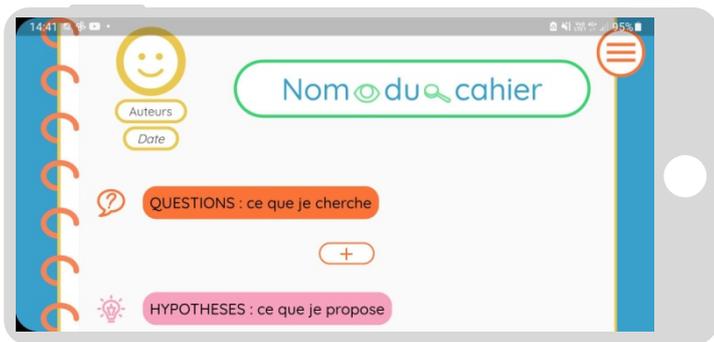
Android version 7 et +

...et installer-la sur votre tablette !

Quelques exemples de tablettes que nous avons testées : Samsung Galaxy Tab A8, Samsung Galaxy Tab A7, Samsung Galaxy Tab A7Lite, ...

* 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 d'expérience permet de documenter et structurer les résultats et l'analyse, de travailler en groupe et de partager facilement son travail.

Le cahier est organisé en différentes sections dans lesquelles les élèves pourront ajouter...

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

Un espace pour aider l'enseignant à organiser sa séance

- Accéder à des activités préparées et aux ressources pédagogiques de la fondation *La main à la pâte*, les télécharger et les consulter sur la tablette ;
- Créer des activités en pré-remplissant un cahier pour les élèves ;
- Partager une activité en créant un QR code ;
- Consulter et corriger les cahiers des élèves en les annotant...



Des ressources pédagogiques seront disponibles dès la sortie de FizziQ Junior avec des activités clés en main sur des thématiques variées : explorer les nuances des couleurs, mesurer la hauteur d'un bâtiment, mesurer le niveau sonore...

À vos côtés

Première séance en classe

Pour votre première utilisation de FizziQ Junior en classe, nous pouvons être présents en amont pour la préparation de la séance et le jour J, en classe, pour vous accompagner dans la prise en main de l'application par les élèves et vous aider à assurer le bon déroulé de l'activité.

Contact : fizziq@fondation-lamap.org

Formations

Des formations de groupe peuvent être organisées avec des enseignants ou des formateurs intéressés. Ces sessions incluent généralement une présentation des fonctionnalités de l'application, une prise en main, des conseils pédagogiques et des exemples de manipulations.

Contact : fizziq@fondation-lamap.org

Contacts

Vous rencontrez des bugs ? Vous avez des suggestions d'amélioration ?

Contactez Christophe Chazot (concepteur de l'application) : christophe@fizziqlab.org

Vous voulez organiser une formation ? Vous souhaitez participer à l'élaboration de ressources pédagogiques (écriture, test en classe) ? Vous avez une remarque ?

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