

Guide d'utilisation de FizziQ Junior

Sciences et Technologie
/Cycle 3



Mise en garde : l'application étant en constant développement, certaines fonctionnalités et/ou l'apparence de certaines pages sont susceptibles de changer. Ce guide correspond à la [version 1.0.108](#).

Conçue pour une utilisation sur tablette par des élèves de cycle 3 et développée par la start-up Trapeze.digital, en partenariat avec la Fondation *La main à la pâte*, l'application FizziQ Junior facilite la mise en place d'activités expérimentales en sciences et en mathématiques, basées sur la démarche d'investigation. L'application permet aux élèves d'accéder aux capteurs de la tablette pour réaliser des mesures expérimentales et de documenter leur travail dans un cahier d'expériences.

Sommaire

- [Légendes](#)
- **Le cahier d'expériences (Élève)**
 - [Comment accéder au cahier d'expériences ?](#)
 - [Comment ouvrir une activité ?](#)
 - [Comment ajouter des informations dans le cahier d'expériences ?](#)
 - [Comment organiser le cahier d'expériences ?](#)
 - [Comment partager le cahier d'expériences avec l'enseignant ?](#)
- **L'espace Enseignant**
 - [Comment paramétrer un mot de passe pour l'espace « Enseignant » ?](#)
 - [Comment créer une activité et la partager ?](#)
 - [Comment corriger les cahiers de vos élèves ?](#)
 - [Comment accéder à une ressource pédagogique ?](#)

Légendes

Navigation

-  : Retour à la page d'accueil
-  : Menu déroulant
-  : Scanner un QR code
-  : Retour en arrière
-  : Fermer et sauvegarder
-  : Partager

Cahier/Activité

-  : Ajouter un élément au cahier
-  : Ajouter une photo
-  : Ajouter une section
-  : Ajouter une copie d'écran au cahier
-  : Annuler
-  : Ajouter du texte
-  : Ajouter un dessin
-  : Utiliser un instrument
-  : Retardateur de 10 secondes

Sections

-  : Questions
-  : Expériences
-  : Conclusions
-  : Hypothèses
-  : Résultats

Le cahier d'expériences (Élève)

Comment accéder au cahier d'expériences ?

Le cahier d'expériences permet aux élèves de documenter leur démarche en ajoutant des images (photos, dessins), des commentaires ou encore des mesures dans les différentes sections qui le composent. Par défaut, dans un nouveau cahier (vierge), les sections sont dans l'ordre suivant : Questions, Hypothèses, Expériences, Résultats et Conclusions.

Les cahiers (non vides) sont sauvegardés dans la tablette et pourront ensuite être de nouveau modifiés, au besoin. Quand ils sont enregistrés, les cahiers sont identifiés par leur titre, le nom des auteurs et la date de la dernière modification. Par exemple :

Mesurer la taille d'un arbre 

Robin, Amel et Justine - modifié le 01-09-2022 à 20:13

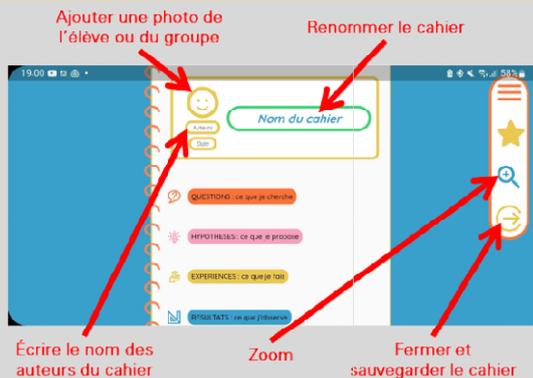
Prise en main pasàpas :



1. Ouvrir FizziQ Junior et cliquer sur l'onglet « Élève » de l'écran d'accueil.



2. Dans le menu « Élève », sélectionner un des onglets pour ouvrir :
 - un nouveau cahier (vierge) ;
 - un cahier dans la liste des cahiers précédemment créés sur cette tablette ;
 - ou un cahier préparé par l'enseignant (i.e. une « Activité », [cf. ci-après](#)).



3. Le cahier est ouvert : vous pouvez le personnaliser et le remplir avec vos mesures et vos observations ([cf ci-dessous](#)).



4. Vous pouvez aussi supprimer un cahier dans la liste des cahiers enregistrés dans la tablette en cliquant sur le cahier concerné et en faisant glisser l'encart vers la gauche.

Comment ouvrir une activité ?

Dans FizziQ Junior, une activité est un cahier qui a été préparé par l'enseignant à partir de l'espace « Enseignant » (cf. ci-dessous pour la création et le partage) : il pourra choisir l'ordre des sections, ajouter des instructions...L'élève peut alors importer directement ce cahier pour travailler dessus et le compléter en suivant les indications de l'enseignant.

Prise en main pas à pas :



1. Ouvrir FizziQ Junior et cliquer sur l'onglet « Élève » de l'écran d'accueil.
2. Dans le menu « Élève », sélectionner « Je commence une activité ». Deux possibilités s'offrent à l'élève.



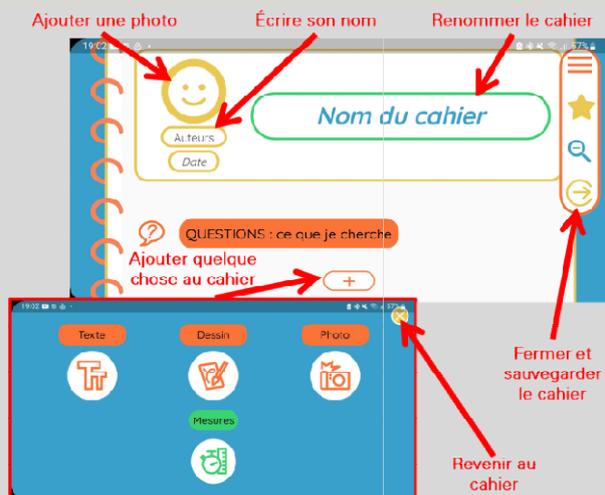
3. Cas 1 : cliquer sur « L'activité est dans mon casier ». La liste des activités disponibles dans le casier apparaît et l'élève peut en sélectionner une en cliquant dessus : le cahier s'ouvre.



4. Cas 2 : cliquer sur « Je télécharge une activité ». La fenêtre qui s'ouvre permet de scanner le QR code de l'activité : quand l'activité est reconnue, le message « Activité détectée ! » apparaît. Cliquer alors sur « Commence cette activité » pour ouvrir le cahier associé.

Comment ajouter des informations dans le cahier d'expériences ?

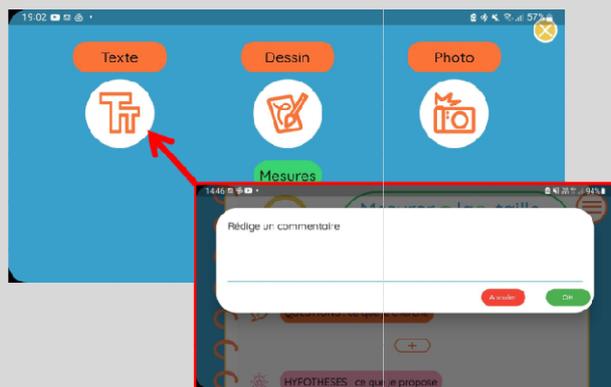
Dans le cahier d'expériences de FizziQ Junior, les élèves peuvent ajouter des images (photos, dessins), du texte, ou encore des captures d'écran de leurs mesures ou de leurs expérimentations avec les outils. Chaque ajout correspond à une « carte » qui peut être déplacée dans le cahier et supprimée, si besoin.



Accéder à la liste des outils et des instruments de mesure

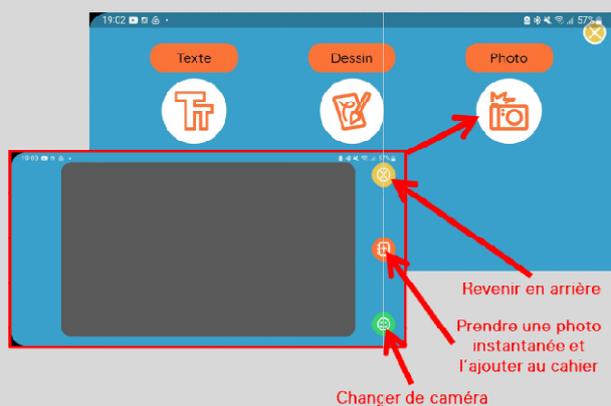
Pour ajouter une carte au cahier, cliquer sur le bouton **+** dans une section donnée : la fenêtre qui s'affiche donne accès à la boîte à outils.

Attention, la carte correspondante sera ajoutée dans la section choisie.



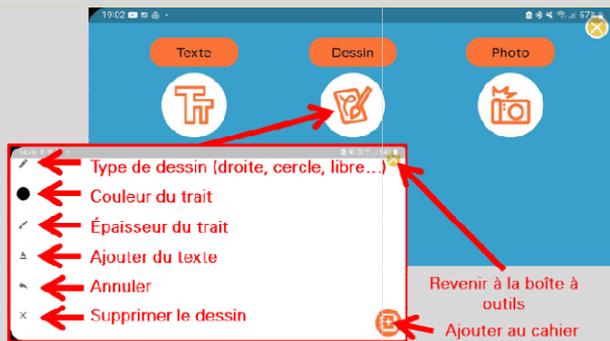
Ajouter une carte « Texte »

Cliquer sur le bouton **T**, puis rédiger un commentaire et appuyer sur « OK ».



Ajouter une photo

Cliquer sur le bouton **📷**, puis prendre une photo à l'aide du bouton **📷** : la photo est automatiquement ajoutée au cahier.



Ajouter un dessin

Cliquer sur le bouton , dessiner, puis appuyer sur  pour ajouter le dessin au cahier.

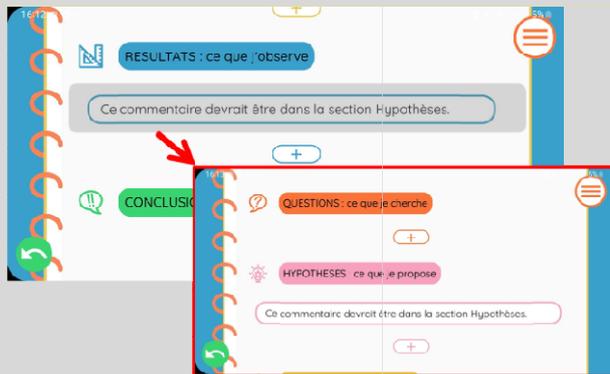


Ajouter une mesure ou une capture d'écran lors de l'utilisation d'un outil

1. Accéder à la liste des instruments en cliquant sur le bouton .
2. Sélectionner un outil ou un instrument de mesure.
3. Utiliser le bouton  pour ajouter une capture d'écran de la mesure au cahier.

Accéder à la liste des instruments disponibles, puis en choisir en cliquant dessus

Comment organiser le cahier d'expériences ?



Déplacer une carte

- Rester appuyé sur la carte que vous voulez déplacer : un fond gris apparaît.
- Sans relâcher votre doigt, vous pouvez alors faire glisser la carte à l'emplacement désiré.



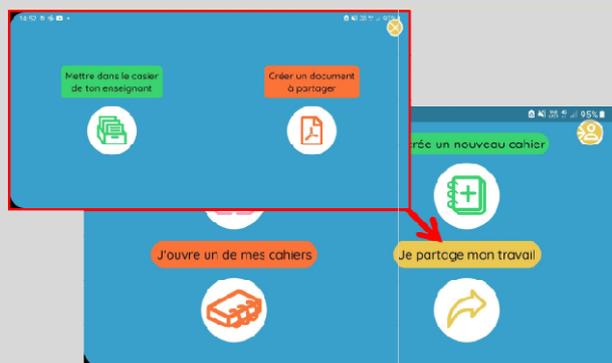
Supprimer une carte

- Faire glisser la carte vers la gauche.

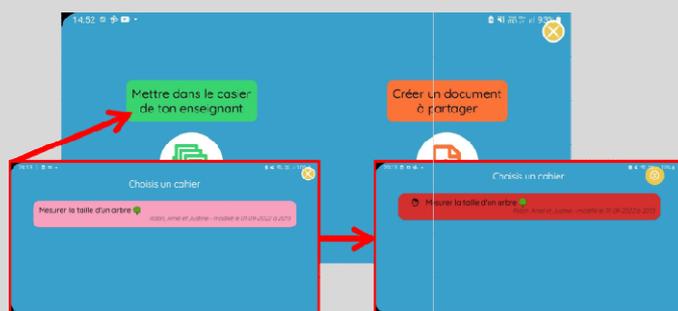
Comment partager le cahier d'expériences avec l'enseignant ?

Les élèves peuvent partager leur cahier d'expériences en le plaçant dans le « casier de l'enseignant » pour qu'il y soit corrigé (cf. ci-dessous) ou bien créer un document PDF qui pourra être envoyé par la méthode choisie par l'enseignant.

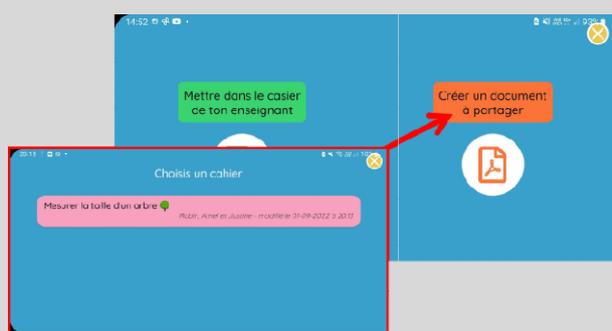
Prise en main pas à pas :



1. Dans le menu « Élève », cliquer sur « Je partage mon travail ». Deux options sont alors proposées :
 - « Mettre dans le casier de ton enseignant » ;
 - « Créer un document à partager » (au format PDF).



2. En cliquant sur « Mettre dans le casier de ton enseignant », vous avez accès à la liste des cahiers enregistrés sur la tablette :
 - sélectionner le cahier que vous voulez partager ;
 - confirmer que vous voulez le placer dans le « casier de l'enseignant » ;
 - l'encart du cahier qui a été placé dans le casier devient rouge (ce qui signifie « En attente de correction », cf. [ci-dessous](#)).



3. En cliquant sur « Créer un document à partager », vous avez accès à la liste des cahiers enregistrés sur la tablette : sélectionner le cahier que vous voulez exporter au format PDF.

Quand le fichier PDF est créé, il suffit d'appuyer sur le bouton  et d'utiliser la méthode d'envoi de son choix (Drive, AirDrop, mail...).

L'espace « Enseignant »

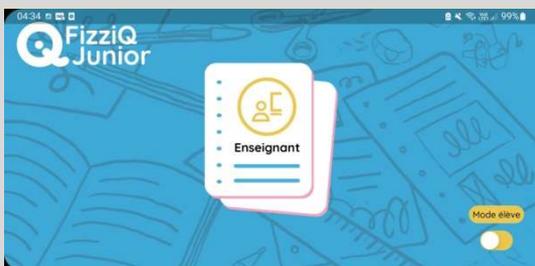
Comment paramétrer un mot de passe pour l'espace « Enseignant » ?

FizziQ Junior propose un espace « Enseignant » différent de celui dans lequel les élèves vont travailler : cet espace peut être protégé par un mot de passe pour qu'ils ne puissent pas y avoir accès.

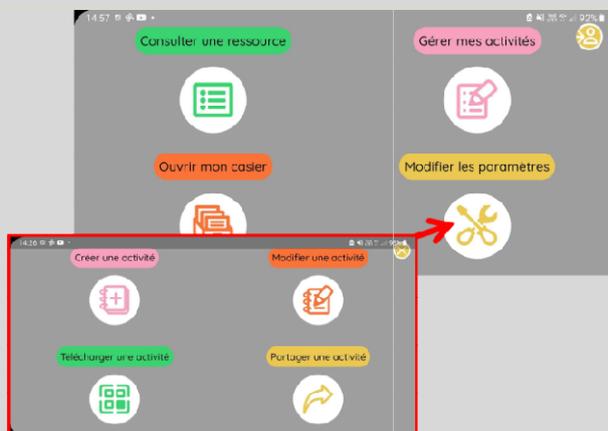
Par défaut, aucun mot de passe n'est demandé lorsqu'on utilise le bouton pour passer en mode « Enseignant ».

Remarque : si vous avez oublié votre mot de passe, utilisez « fizziq2022 » pour accéder au mode « Enseignant » et en configurer un nouveau (cf. démarche ci-dessous).

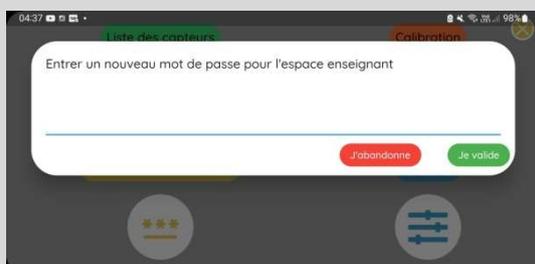
Prise en main pas à pas :



1. Ouvrir FizziQ Junior et utiliser le bouton en bas à droite de l'écran d'accueil pour passer en mode « Enseignant ». Cliquer sur l'onglet « Enseignant ».



2. Cliquer sur « Modifier les paramètres », puis sur l'onglet « Mot de passe enseignant ».



3. Taper le mot de passe de votre choix, puis cliquer sur « Je valide » pour enregistrer.

Remarque : pour désactiver la fonction de mot de passe, il suffira de laisser la ligne vide, puis de cliquer sur « Je valide ».

Comment créer une activité et la partager ?

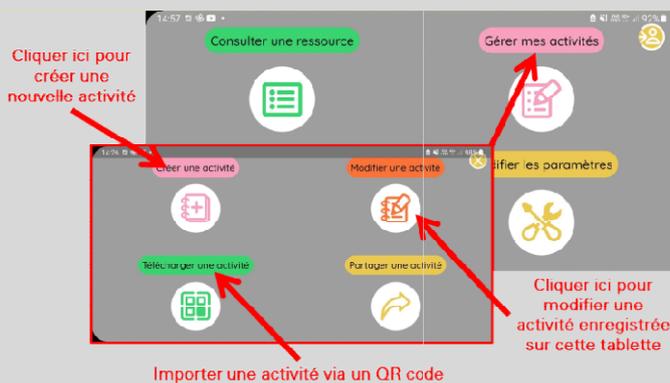
Dans FizziQ Junior, une activité est un cahier qui a été préparé par l'enseignant à partir de l'espace « Enseignant » : il pourra choisir l'ordre des sections dans ce cahier, lui donner un titre, ajouter des instructions...

L'activité sera enregistrée dans la tablette et désignée par le titre que vous lui aurez donné. Vous pourrez aussi la partager sous forme de QR code que l'élève pourra ensuite scanner pour importer directement ce cahier pré-rempli (cf. ci-dessus).

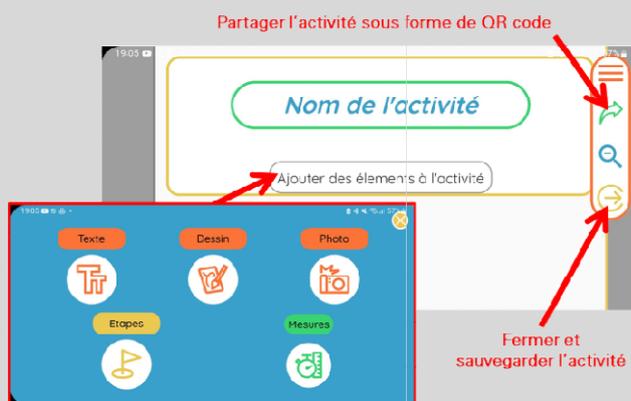
Prise en main pas à pas :



1. Ouvrir FizziQ Junior et utiliser le bouton en bas à droite de l'écran d'accueil pour passer en mode « Enseignant ». Cliquer sur l'onglet « Enseignant ».



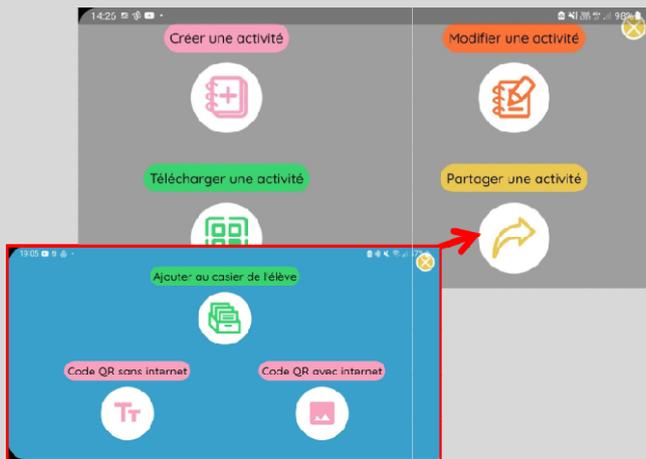
2. Dans le menu « Enseignant », sélectionner l'onglet « Gérer mes activités » pour créer une nouvelle activité ou modifier une activité que vous avez déjà créée.



3. Vous pouvez commencer à éditer l'activité en la renommant, puis en cliquant sur le bouton « Ajouter des éléments à l'activité » pour faire apparaître la boîte à outils (texte, sections, dessin, photo, mesures).

Remarques : vous pouvez :

- déplacer un élément en restant appuyé dessus jusqu'à l'apparition d'un encart grisé, puis en le faisant glisser à l'emplacement désiré ;
- supprimer un élément en le faisant glisser vers la gauche.



4. Cliquer sur le bouton  pour partager l'activité avec vos élèves.

Il est aussi possible de le faire directement depuis le menu « Gérer mes activités » (cf. ci-contre) en cliquant sur « Partager une activité », puis en sélectionnant l'activité dans la liste.

Trois options de partage existent :

	<p>L'activité est placée dans le « casier de l'élève » (propre à la tablette) et l'élève pourra y accéder directement depuis le menu « Élève ».</p> <p>Pas besoin de connexion WiFi.</p> <p>Cette option peut être une solution si vous ne parvenez pas à scanner un QR code complexe.</p>
	<p>Pas besoin de connexion WiFi pour générer et lire le QR code. Seuls les titres et le texte sont exportés.</p> <p>Attention ! Dans cette version, le nombre de caractères est limité. Par ailleurs, plus le nombre de caractères est grand, plus le QR code peut poser des problèmes de reconnaissance.</p>
	<p>Besoin de connexion WiFi pour générer et lire le QR code. L'ensemble des cartes du cahier, images incluses, est exporté.</p>

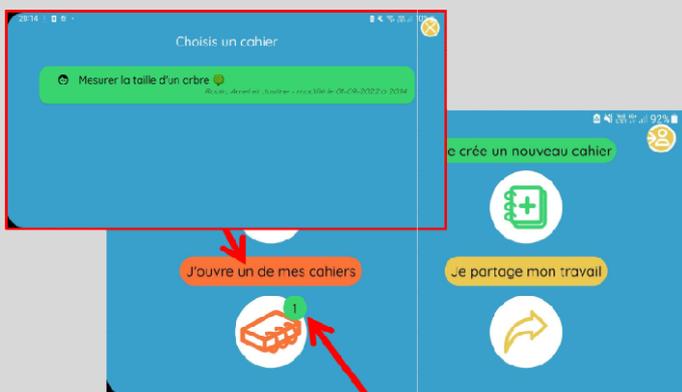
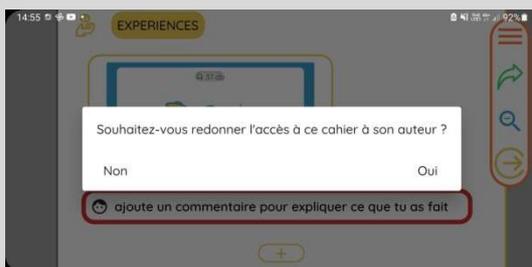
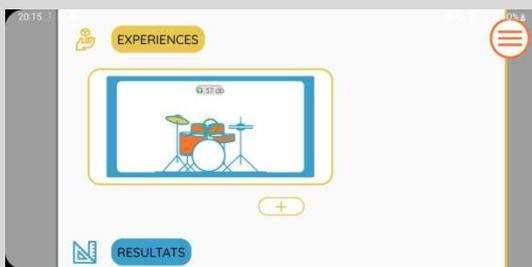
Remarque : une fois le QR code créé, il suffit de cliquer sur  pour utiliser la méthode d'envoi de son choix (Drive, AirDrop, mail...).

Comment corriger les cahiers de vos élèves ?

Dans l'espace « Enseignant », vous avez accès à un casier dans lequel les élèves pourront mettre leur cahier d'expériences à la fin d'une séance. Ce casier n'est pas un espace en ligne qui vous permet de collecter les cahiers de différentes tablettes : chaque tablette a son propre casier et seuls les cahiers créés sur cette tablette peuvent y être placés.

Ce casier vous permettra de corriger les cahiers des élèves en les annotant, puis de renvoyer le cahier corrigé dans l'espace « Élève », où ce dernier sera notifié que son cahier a été corrigé.

Prise en main pas à pas :



Indicateur du nombre de cahiers corrigés

1. Ouvrir FizziQ Junior et utiliser le bouton en bas à droite de l'écran d'accueil pour passer en mode « Enseignant ». Cliquer sur l'onglet « Enseignant ».

2. Sélectionner « Ouvrir mon cahier » pour accéder aux cahiers des élèves qui y sont stockés et en choisir un dans la liste.

3. Cliquer sur  pour ajouter un commentaire dans une section donnée.

Le commentaire de l'enseignant apparaît dans le cahier avec un contour rouge et le symbole .

Par exemple :

 ajoute un commentaire pour expliquer ce que tu as fait

4. Une fois la correction finie, vous pouvez fermer le cahier. Vous aurez alors la possibilité de renvoyer le cahier dans l'espace « Élève » : il ne sera plus dans votre casier.

5. Dans l'espace « Élève », une notification est visible dans l'onglet « J'ouvre un de mes cahiers » : elle indique qu'un cahier a été corrigé. Dans la liste des cahiers disponibles, ce cahier apparaît sur fond vert.

Quand le cahier aura été ouvert par l'élève, il apparaîtra sur fond rose (couleur initiale) dans la liste :

Mesurer la taille d'un arbre  Robin, Amel et Justine - modifié le 01-09-2022 à 20:13

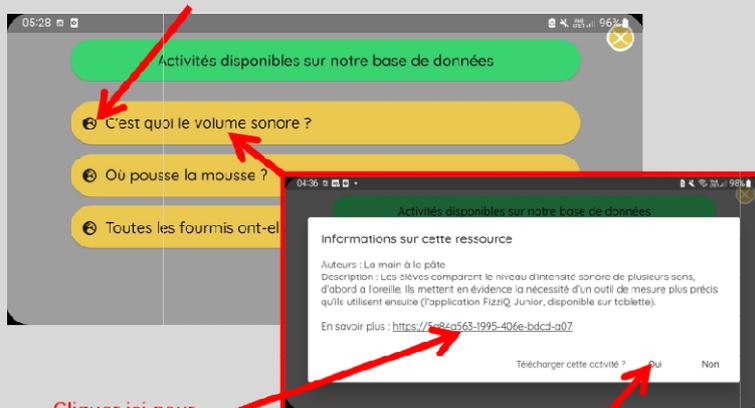
Comment accéder à une ressource pédagogique ?

Des ressources pédagogiques, conçues par la Fondation *La main à la pâte*, sont disponibles dans l'espace « Enseignant ». Ce sont des activités clés en main pour vous aider à utiliser FizziQ Junior et à préparer vos séances de classe. Si vous avez des idées pour de futures ressources utilisant l'application, n'hésitez pas à nous contacter par mail : fizziq@fondation-lamap.org.

Prise en main pas à pas :

- Ouvrir FizziQ Junior et utiliser le bouton en bas à droite de l'écran d'accueil pour passer en mode « Enseignant ». Cliquer sur l'onglet « Enseignant ».
- Dans le menu « Enseignant », sélectionner « Trouver une activité ».
- Choisir une activité dans la liste de celles qui sont proposées : elle s'affiche sur l'écran de votre tablette. Lorsqu'une ressource pédagogique *La main à la pâte* est associée à l'activité, elle peut être consultée sur la tablette en cliquant sur le lien « En savoir plus » dans la bulle d'informations.

Ce symbole indique que l'activité est disponible en ligne (connexion WiFi nécessaire)



Cliquer ici pour ouvrir la ressource pédagogique complète

Cliquer ici pour enregistrer l'activité préparée dans la tablette et l'ouvrir

Crédits

Toutes les captures d'écran qui illustrent cette ressource sont issues de l'application FizziQ (Trapeze.digital).

Conception et rédaction

Pauline BACLE pour la Fondation *La main à la pâte*

Contributeurs

Christophe CHAZOT, Marina DROUOT-KORT

Cette ressource a été produite avec le soutien de CGI et de la Fondation Sciences Éducation Solidarité



SCIENCES
ÉDUCATION
SOLIDARITÉ

En partenariat avec Trapeze.digital

TRAPEZE.DIGITAL



Date de publication

Octobre 2022

Licence

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.

Fondation *La main à la pâte*

43 rue de Rennes

75006 Paris

01 85 08 71 79

contact@fondation-lamap.org

www.fondation-lamap.org

