



RÉGION ACADÉMIQUE
AUVERGNE-
RHÔNE-ALPES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Délégation régionale académique
au numérique éducatif

OUTILS NUMÉRIQUES D'ANIMATION DE CLASSE

Digiscreen, Digistorm

AMBASSADEURS ET AMBASSADRICE PIX AURA



Clermont - Jean-Philippe Bliék



Grenoble - Emmanuel Gaunard



Lyon - Perrine Douhéret



LA DIGITALE

Le couteau Suisse du professeur

- 31 services en ligne
- 3 logiciels
- 1 professeur : Emmanuel ZIMMERT
- Tous sous licences libres
- Aucune collecte de donnée
- Aucune utilisation de cookie



LA DIGITALE

Des services libres pour l'éducation

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques

LES SERVICES EN LIGNE...DIGITOP !

En vrac...

DIGIMINDMAP

pour créer des cartes heuristiques simples

Découvrir Utiliser

DIGIPAD

pour créer des murs collaboratifs multimédias

Découvrir Utiliser

DIGIPDF

pour travailler avec les fichiers PDF

Découvrir Utiliser

DIGISTORM

pour créer des remue-mémoires, des questionnaires, etc.

Découvrir Utiliser

DIGISCREEN

pour animer les cours en présence ou à distance

Découvrir Utiliser

DIGIWORDS

pour créer des nuages de mots

Découvrir Utiliser

DIGICODE

pour générer des codes QR

Découvrir Utiliser

LA DIGITALE

Des services libres pour l'éducation

C'est aussi :

Digicut
Digilink
Digilock

...
Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques

COUP DE PROJECTEUR : DIGISCREEN

Le mur interactif du professeur

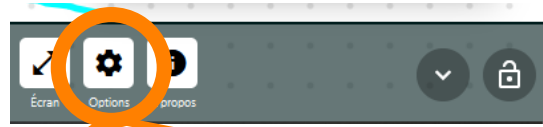
Utilisable avec un vidéoprojecteur simple **ou** interactif

The image shows a screenshot of the Digiscreen software interface. At the top, there is a toolbar with various icons for drawing and editing. Below the toolbar, several callout boxes describe features: 'QR Code à la volée', 'Tirage au sort de texte, d'image...', 'Gestion du groupe : feu d'activité, modalités, constitution automatisée de groupes...', 'Insertion de texte, image, document, audio/video sur le mur, liens...', 'Plateau de jeu, lancer(s) de dé(s)', 'Chronomètre, compte à rebours, horloge', and 'Et plus encore...'. Blue and green arrows point from these boxes to the corresponding icons in the toolbar at the bottom. The toolbar icons include: Code QR, Texte, Image, Galerie, Doc, Audio, Vidéo, Lien, IFrame, Nuage, TAs texte, TAs ima..., Histoire, Plateau, Dés, Feu, Modalit..., Groupes, Chrono, Rebour, Horloge, Calendr..., Rétroc..., Grille, Capture, Annoter, Écran, Options, and À propos.

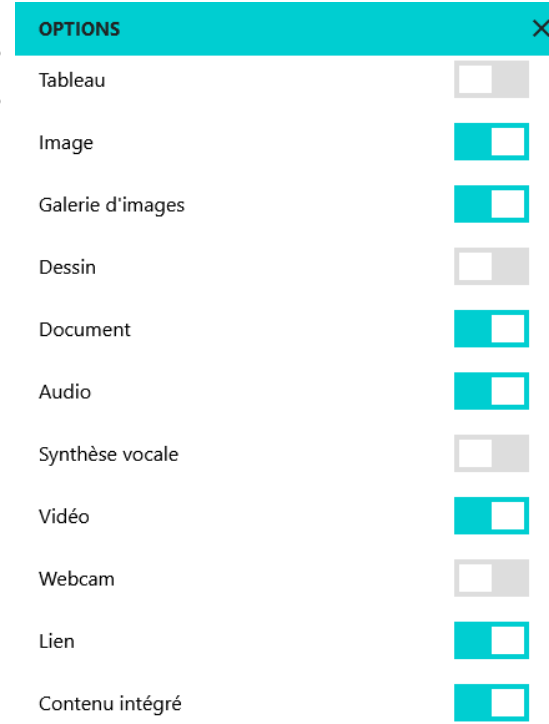
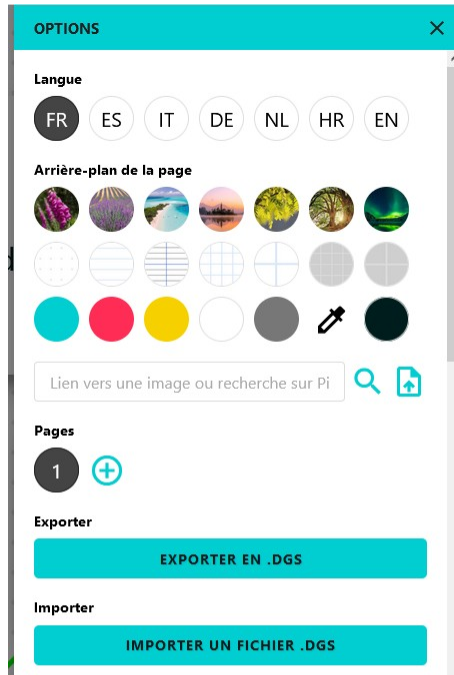


Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques

DIGICREEN : EXPLOITER LES OPTIONS



- Import/export possible
- Personnalisation : pages, fond d'écran, langue...



Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques

COUP DE PROJECTEUR : DIGISTORM

Interagir avec les élèves

TYPES D'ACTIVITÉS

- Sondages
- Remue-méninges : catégories avec étiquettes
- Nuages de mots
- Questionnaires : réponses ouvertes ou fermées

PRÉPARER EN AMONT SON TRAVAIL

- S'inscrire pour obtenir un compte OU
- Créer un Digistorm à la volée puis exporter

Digistorm by La Digitale

Digistorm permet de créer et d'animer des **sondages**, des **remue-méninges**, des **nuages de mots** et des **questionnaires** en direct pour la classe en présentiel, la classe virtuelle ou le travail à distance.

PARTICIPER

CRÉER

SE CONNECTER

S'INSCRIRE



Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques

DIGISTORM : CONCEVOIR L'ACTIVITÉ

The image compares two Digistorm interfaces: 'INTERFACE-SONDAGE' (left) and 'INTERFACE-QUESTIONNAIRE' (right). Red arrows point from central text labels to specific UI elements in both interfaces.

- Bouton de réglage:** A settings icon (gear) is highlighted in a red box in the top right of the 'INTERFACE-SONDAGE' header.
- Paramétrages de progression:** A red box highlights the 'Paramètres' section in the 'INTERFACE-SONDAGE', showing options for 'Progression' (Libre, Gérée par l'animateur, Obligatoire, Aléatoire) and 'Nom ou pseudo' (Obligatoire, Aléatoire).
- Gestion des questions :** A red box highlights the question editor in the 'INTERFACE-SONDAGE', showing options for 'Réponses' (Choix unique, Choix multiples, Texte court) and a 'DUPLIQUER' button.
- Validation:** A red box highlights the 'ENREGISTRER' and 'LANCER' buttons at the bottom of the 'INTERFACE-SONDAGE'.
- Additional parameters:** The 'INTERFACE-QUESTIONNAIRE' 'Paramètres' section includes additional options: 'Affichage des bonnes réponses' (Oui, Non) and 'Rétroaction' (Oui, Non), as well as 'Points personnalisés' (Oui, Non) and 'Modalité de réponse' (Synchrone, Asynchrone).

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques

DIGISTORM : LANCER L'ACTIVITÉ

Lancer l'activité (ici questionnaire)



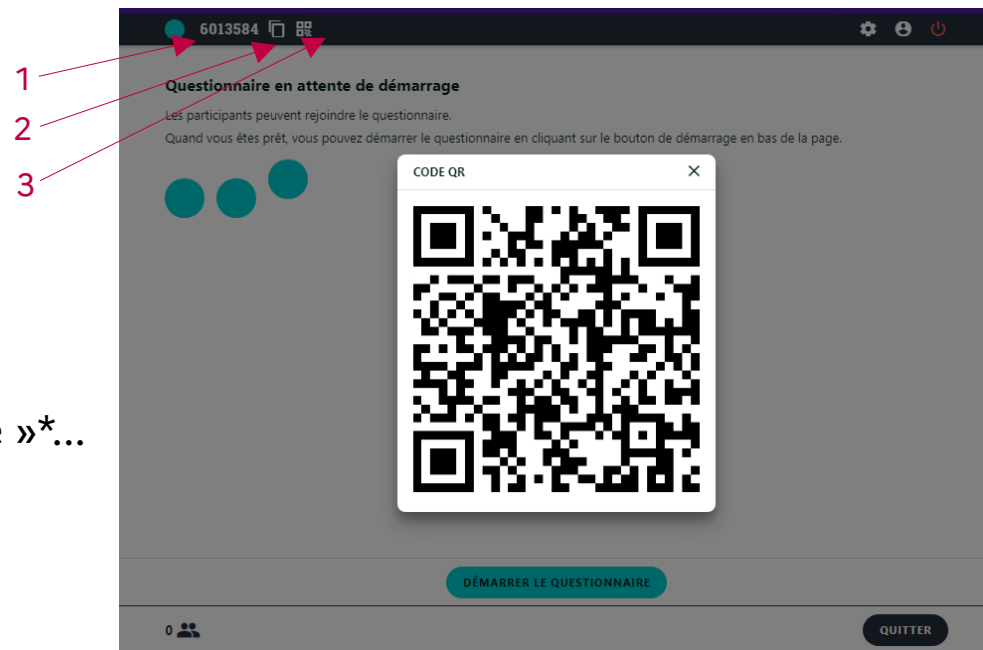
Le professeur lance le questionnaire...

...et il attend que ses élèves rejoignent la « partie »*...

...et il démarre le questionnaire !

*Le professeur peut (en classe ou à la maison) :

- 1) partager le code d'accès à 7 chiffres
- 2) partager le lien (cahier de texte par exemple)
- 3) afficher un QR Code...






...et l'élève peut (en classe ou à la maison) :


- Se rendre sur le site et saisir le code d'accès
- Cliquer sur le lien dans le cahier de texte
- Scanner le QR Code

DIGISTORM : GÉRER L'ACTIVITÉ

Les élèves participent et les réponses se cumulent (même en texte libre)

Le professeur peut à chaque instant :

- 1  voir le nombre de participants
-  afficher/masquer les réponses
-  afficher/masquer les résultats



The screenshot shows the Digistorm interface for a quiz. At the top, there is a dark header bar with a teal circle, the ID '6013584', and icons for settings, user profile, and power. Below the header, it says 'Question 1 / 10'. The main content area displays '5 x 6' in a large font. A light green rounded rectangle contains a teal circle with a minus sign, the number '30', and on the right, '0' with a person icon and '0%' below it. At the bottom, there is a navigation bar with a teal 'SUIVANT' button and a dark 'QUITTER' button. Below the navigation bar, there are four icons: a person icon with '1', a checkmark icon, an eye icon, and a power icon.

DIGISTORM : CLORE L'ACTIVITÉ

Le professeur met fin au questionnaire

QUITTER

Sur son tableau bord, il accède aux résultats...

TABLE DE MULTIPLICATION

Code pour les participants :

Description et s

Réalise les opérati

Paramètres

Progression

Libre Géré

Affichage des bon

Oui Non

Calcul des points :

Oui Non

Session du 03/04/2024 à 11:39

EXPORTER LES RÉSULTATS

...puis il peut les exporter ou les supprimer !

RÉSULTATS

ENREGISTRER

LANCER

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques



SEMAINE PROCHAINE

LUTTER CONTRE LE PLAGIAT

- Origine d'une production
- Détection d'un usage d'IA

Merci encore
ET À BIENTÔT !

N'hésitez pas à nous contacter pour toute question ou besoin d'assistance supplémentaire.

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques

CRCN

DOMAINE 1 : INFORMATIONS ET DONNÉES

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données
- 1.3 Traiter des données

DOMAINE 2 : COMMUNICATION ET COLLABORATION

- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer
- 2.4 S'insérer dans le monde numérique

DOMAINE 3 : CRÉATION DE CONTENUS

- 3.1 Développer des documents textuels
- 3.2 Développer des documents multimédias
- 3.3 Adapter des documents à leur finalité
- 3.4 Programmer

DOMAINE 4 : PROTECTION ET SÉCURITÉ

- 4.1 Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

DOMAINE 5 : ENVIRONNEMENT ET NUMÉRIQUE

- 5.1 Résoudre des problèmes techniques
- 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

CRCN-Édu

DOMAINE 1 : ENGAGEMENT PROFESSIONNEL

- 1.1 Communiquer
- 1.2 Collaborer
- 1.3 Se former, développer une veille
- 1.4 Agir en faveur d'un numérique sûr et responsable
- 1.5 Adopter une posture ouverte, critique, réflexive

DOMAINE 2 : RESSOURCES NUMÉRIQUES

- 2.1 Sélectionner des ressources
- 2.2 Concevoir des ressources
- 2.3 Gérer des ressources

DOMAINE 3 : ENSEIGNEMENT - APPRENTISSAGE

- 3.1 Concevoir
- 3.2 Mettre en œuvre
- 3.3 Évaluer au service des apprentissages

DOMAINE 4 : DIVERSITÉ ET AUTONOMIE DES APPRENANTS

- 4.1 Inclure et rendre accessible
- 4.2 Différencier
- 4.3 Engager les apprenants

DOMAINE 5 : COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES APPRENANTS

- 5.1 Développer les compétences numériques des apprenants
- 5.2 Créer des supports pédagogiques

PIX+ÉDU CRÉER DES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pour aller plus loin et approfondir vos compétences, nous vous conseillons de réaliser **le parcours Pix+Edu thématique "Créer des supports pédagogiques"**, qui couvre les questions abordées aujourd'hui.

- **Durée moyenne** : Entre 1 et 2 heures
- **Format** : Environ 40 questions et défis formatifs, adaptés à votre profil et à vos réponses.
- **Flexibilité** : Vous pouvez avancer à votre rythme, suspendre et reprendre le parcours à tout moment.
- **Suivi et accompagnement** : La plateforme Pix permet de visualiser votre progression, ainsi que les réponses et explications associées. Des tutoriels sont également disponibles tout au long du parcours.

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Créer des supports pédagogiques