

# Vade-mecum

Les classes iPad du **LD**

Année scolaire : 2020/2021

## Introduction



Les nouvelles technologies font partie intégrante de notre quotidien et de nombreux domaines de notre société ne pourraient plus fonctionner sans elles. Alors que certains adultes considèrent ces nouvelles technologies comme fastidieuses, nos élèves ne peuvent tout simplement pas s'imaginer un monde sans ordinateur ou smartphone. Pour eux, la tablette, le smartphone et l'Internet ne sont pas difficiles à manier, mais des outils indispensables. Toutefois, ces nouvelles technologies ont pour les jeunes avant tout une fonction communicative et

ludique, et il revient donc aux parents et aux enseignants d'initier les élèves à une utilisation réfléchie et responsable des nouvelles technologies et de développer leurs compétences nécessaires en technologies de l'information et de la communication afin de les préparer au mieux aux exigences du marché du travail.

Depuis la rentrée 2015/2016, le Lycée classique de Diekirch propose à ses élèves de s'inscrire dans des classes électroniques. Dans ces classes, les élèves utilisent aussi bien les outils traditionnels (stylo, manuel, cahier, ...) que « leur » tablette électronique. En effet, le Lycée classique de Diekirch a opté pour la **solution one2one** qui implique que chaque élève utilise une tablette électronique financée par ses parents. Cette solution a l'avantage que l'élève peut utiliser sa tablette aussi bien pendant les cours qu'à domicile. Pour certaines classes du cycle inférieur, le Lycée classique de Diekirch propose également aux élèves de travailler avec un coffret d'iPad qui est la propriété du lycée. Dans ce cas, les iPad ne sont utilisés qu'en classe et les élèves n'ont pas le droit de les emporter à domicile.

## Financement

- Location annuelle 50€ ;
- Paiement endéans les 30 premiers jours ;
- Paiement online ou cash à Walferdange (CGIE/eduPôle) ;
- Veuillez trouver plus de détails sur le site suivant : [www.one2one.lu](http://www.one2one.lu)

## Maintenance

Les frais de réparation (**tarifs.one2one.lu**) sont réduits à un forfait de 100€ lors du premier incident pour :

- toute réparation ;
- remplacement en cas de destruction ;
- remplacement en cas de vol (il faut également faire une plainte auprès de la police) : chaque iPad déclaré volé sera immédiatement bloqué et donc inutilisable.

En cas de détérioration de l'iPad, les parents doivent se rendre au centre de maintenance au CGIE/eduPôle à Walferdange pour faire réparer l'iPad. Un rendez-vous doit être fixé au préalable sur le site **one2one.lu**.

En cas de perte, de vol ou de détérioration irréparable, l'élève doit s'acquitter de la valeur de rachat de la tablette (en cas de leasing) ou la remplacer à ses frais. En cas de détérioration, une remise en état à ses frais est impérative.

## Assurance

Les parents sont invités à contracter une assurance contre le vol, la perte et le vandalisme.

## Le système de gestion « *one2one* »

Depuis la rentrée scolaire 2018/2019, le LCD utilise le système de gestion *One2One* pour gérer tous les iPad utilisés dans les classes iPad. Recommandé par le Ministère de l'Éducation nationale et le centre de gestion informatique de l'enseignement (CGIE), ce système facilite énormément la gestion d'un grand nombre d'iPad au sein d'une école.

### Avantage de *one2one* pour les élèves

Grâce au blocage des applications qui retiennent trop son attention, l'élève peut mieux se concentrer sur l'essentiel : son apprentissage ! L'iPad mis à la disposition des élèves du LCD est un outil de travail si bien que seules des applications d'utilité pédagogique sont téléchargées dessus. En outre, l'élève ne peut pas télécharger lui-même des applications sur cet iPad.

# Règles de conduite

Seul le respect inconditionnel des règles et principes d'utilisation, fixés par le LCD à ce jour et éventuellement ajoutés en cours d'année, garantissent un usage sensé et responsable de la tablette au lycée. L'élève est tenu responsable de tout abus constaté sur sa tablette et pourra être exclu de la classe électronique.

1. Ich muss **mein iPad** respektieren und aufpassen, dass ihm nichts zustößt.\*
2. Ich darf mein iPad in seinen **Einstellungen** nicht manipulieren, sodass es seinen vorgesehenen Zweck nicht mehr erfüllt.\*\*
3. Ich kümmere mich nur um **mein eigenes iPad** und rühre das iPad meines Mitschülers nur nach Aufforderung des Lehrpersonals an. Dies gilt auch für die Tastatur, Pencil und Schutzhülle.
4. Ich muss mein iPad jeden Morgen zu **mindestens 90%** aufgeladen haben, damit ich es im Unterricht einsetzen kann. Gleiches gilt für Pencil und Tastatur.
5. Während des Unterrichts nutze ich nur **Apps**, die ausdrücklich vom Lehrpersonal erlaubt wurden.
6. Ich unterlasse jeglichen Versuch, der Überwachung durch die **Classroom App** zu entgehen.
7. Ich darf den **Splitscreen-Modus** nicht zum Spielen von Browser-Spielen missbrauchen.
8. Ich darf **Youtube** nur für schulische Zwecke nutzen.
9. Ich darf **Airdrop** nur nutzen, wenn dies ausdrücklich vom Lehrpersonal erlaubt wurde.
10. Ich darf die **Kamera** des iPads nur nach Aufforderung des Lehrpersonals einsetzen.
11. Jedem Schüler, der gegen eine oder mehrere Regeln dieser Charta verstößt, droht die Strafversetzung in die **STOP! LIGA**.

\* Hardware    \*\* Software



# CHARTRE DES CLASSES iPad

*L'élève inscrit dans une classe iPad est tenu à lire attentivement les règles mentionnées ci-dessous, ensemble avec ses parents. Elles concernent l'utilisation des outils informatiques et du réseau informatique mis à disposition par le Lycée classique de Diekirch. L'élève et ses parents déclarent avoir reçu et compris les informations nécessaires à une utilisation à bon escient du matériel et des infrastructures informatiques susmentionnés. L'élève s'engage à respecter et à observer ces règles et principes. En cas de non-respect de ces règles, le Lycée classique de Diekirch pourra prendre à l'égard de l'élève les sanctions disciplinaires qui s'imposent et en informer les parents.*

## *But du projet*

---

*Le projet vise à promouvoir, moyennant la mise en œuvre de tablettes numériques, un travail et un apprentissage autonomes, diversifiés et collaboratifs. Par le biais de l'utilisation quotidienne de ces nouveaux outils technologiques, les élèves seront amenés à développer une attitude lucide et critique face aux (nouveaux) médias, aux recherches sur internet et au travail collaboratif en ligne. Grâce au projet, les élèves acquerront les compétences essentielles dans le domaine des technologies de l'information et de la communication. Ces compétences leur seront d'une aide précieuse non seulement pour leur apprentissage, mais également pour leur future vie professionnelle.*

## *Règles de base*

---

*Les élèves travailleront de manière responsable avec leur propre tablette, aussi bien à l'école qu'à domicile. La tablette peut être utilisée de diverses façons, mais pas de manière exclusive. Ainsi, en fonction des impératifs pédagogiques définis par chaque branche, les outils de travail usuels tels que les livres, les manuels, les cahiers ou encore les stylos continueront à être utilisés.*

*Les tablettes permettront de travailler sur des plateformes éducatives, proposées par exemple sur le site <http://365.education.lu>, qui développent l'apprentissage sous forme de coopération entre élèves et enseignants ainsi qu'entre les élèves eux-mêmes. La tablette est un autre moyen d'apprendre qui ne remplace pas les méthodes traditionnelles. Le degré d'utilisation de la tablette relève du choix de chaque enseignant. Dans ce contexte, les éléments ci-dessous doivent être pris en compte et respectés aussi bien par les parents que par les élèves :*

- La tablette de l'élève devra toujours être entièrement chargée lorsqu'il/elle se présentera à l'école afin que l'autonomie de l'accumulateur lui permette de suivre normalement les cours. En cours de journée, il pourra si nécessaire recharger la tablette à l'aide des prises électriques installées dans sa salle de classe.*
- Ni l'école ni l'enseignant ne pourront être tenus pour responsables du dysfonctionnement des tablettes, que ce soit pour des raisons techniques ou à cause d'un défaut d'autonomie de l'accumulateur.*
- L'élève pourra être photographié et filmé dans des contextes pédagogiques divers et ces images pourront être réutilisées et stockées pendant une durée maximale de 7 ans sur les réseaux*

internes de l'établissement. Ces photos et films ne pourront en aucun cas être réalisés à l'insu de l'élève et ne pourront pas être détournés ou modifiés sans accord explicite de l'élève.

- Si l'espace de stockage des tablettes n'est pas suffisant pour sauvegarder toutes les données privées et scolaires de l'élève, il est à noter que les contenus pédagogiques prévalent sur les contenus privés. L'élève devra donc, en cas de besoin, supprimer une partie de ses documents personnels de la tablette afin que les documents de l'école puissent être sauvegardés et utilisés dans de bonnes conditions.
- L'élève devra toujours connaître ses noms d'utilisateur (logins) et ses mots de passe personnels des outils et applications utilisés en classe.
- Les élèves doivent apposer sur leur tablette un signe distinctif visible leur permettant de l'identifier.
- Les accessoires livrés avec la tablette ne pourront en aucun cas être remplacés par des accessoires différents sauf sur demande explicite des enseignants.
- Il est interdit d'enregistrer, même provisoirement, tout contenu illicite, pour lequel l'élève ne détient pas les droits.

### Le rôle des parents

Le suivi de la préparation des élèves équipés de tablettes ouvre de nouvelles perspectives, mais pourrait également être ressenti comme difficile par les parents. C'est pour cela qu'ils ne doivent pas hésiter à demander à leurs enfants ce qu'ils font en classe et de quelle façon la tablette est utilisée. Les parents pourront également contacter à tout moment les enseignants pour avoir de plus amples détails sur les méthodes de travail avec des tablettes. Un accompagnement pédagogique à domicile est essentiel pour que les méthodes novatrices des écoles-pilotes portent réellement leurs fruits. **Les parents garantissent à leur fille / fils un accès WIFI à la maison.**

### L'usage privé

Les élèves peuvent aussi utiliser leur tablette pour leur usage privé à condition de ne pas altérer son fonctionnement. Ils n'ont cependant pas le droit de modifier ou d'effacer les applications et contenus mis à disposition par le Lycée classique de Diekirch. Les élèves doivent prendre soin de leur tablette, à l'école comme à domicile. Seul le respect inconditionnel des règles et principes d'utilisation fixés par l'école (en début ou en cours d'année) garantit un usage sensé et responsable de la tablette.

### L'usage de la tablette en classe

Les règles d'utilisation des tablettes seront développées en classe. En plus des règles susmentionnées, il s'agit, entre autres, du soin à apporter à la tablette, de son entretien, de la protection des données privées ainsi que de la communication « civilisée » avec les partenaires internes et externes de l'école. Le non-respect de ces règles et ses conséquences sont un élément essentiel des principes d'utilisation. Les élèves s'engagent à utiliser en cours exclusivement les programmes ainsi que les sites internet indiqués par les enseignants. Les élèves sont tenus responsables de tout abus constaté sur leur tablette et pourront être exclus du projet et de la classe.

### Le matériel à votre disposition

---

Avec le but d'être un lieu d'apprentissages et d'innovation pédagogique, le Lycée classique de Diekirch soutient depuis de nombreuses années déjà l'intégration des nouvelles technologies dans son enseignement. Ainsi, chaque salle de classe est équipée d'un projecteur et de haut-parleurs.

Les enseignants ont la possibilité d'emprunter des ordinateurs portables, des visualiseurs ou encore de se rendre avec leurs élèves dans des salles informatiques, équipées de 24 ordinateurs fixes.

### Problèmes - besoins - permanence

---

<i>en cas de problèmes techniques</i> <i>(réseau, projecteur, ...)</i> <i>iPad abîmé</i>	<i>one2one@lcd.lu</i>
	<i>informatique@lcd.lu</i>
	<i>Tél : 26 807 513</i>
<i>Gestion des applications</i>	<a href="mailto:one2one@lcd.lu">one2one@lcd.lu</a>

# Connaissances de base des élèves

## Explications :

Les connaissances de base énumérées ci-dessous doivent être acquises par tous les élèves au cours du premier mois. Ainsi, les enseignants de la classe répartissent entre eux les différentes connaissances de base à traiter en classe et certifient pour chaque élève s'il acquis ou non cette connaissance. Après un mois, l'élève présente le présent document au régent de la classe. En cas de lacunes, l'élève doit contacter un responsable iPad ([one2one@lcd.lu](mailto:one2one@lcd.lu)) pour combler ses lacunes dans le cadre d'un « cours d'appui » adapté à ses besoins.

### Gestion noms d'utilisateur et mots de passe

☒ ou ☐

1. Connaître mon iAM	
2. Adresse @school.lu	
3. communiquer les adresses email des parents	
4. rédiger correctement un courriel (« objet », formules de politesse, ... )	

### One Drive

☒ ou ☐

1. Ouvrir un dossier pour chaque matière	
2. Partager un dossier avec la classe	
3. L'enseignant partage un dossier avec la classe	
4. Différencier l'espace public et privé	
5. En cas de problème, contacter le "help desk"	

### Office 365






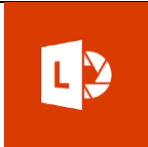

☒ ou ☐

1. Présentation et introduction des différentes applications	
2. Webuntis, Word, Calendrier, One Note, Keynote, Kahoot, ...	
3. Présentation et introduction des applications Apple	
4. Keynote, Pages, iBooks	






# Core Apps





## Les applications de base


	Sway	Application qui permet de créer et de partager un panneau web interactif, adaptable à tout type d'écran.
	Microsoft Power Point	Logiciel de présentation qui fait partie de Office 365.
	iBooks	Lecteur de documents PDF et de livres numériques permettant entre autres de surligner des passages et de les annoter.
	BookWidgets	Logiciel permettant: <ul style="list-style-type: none"> <li>• de créer des livres numériques;</li> <li>• d'ajouter de l'interactivité à des livres;</li> <li>• de générer rapidement des activités interactives (widgets : bloc-notes, carte heuristique, quiz, graphique interactif, ...).</li> </ul>
	Book Creator	Application qui permet facilement de créer des livres numériques.
	Office Lens	Application permettant de scanner des documents avec son smartphone.
	Google Translate	Traducteur en ligne.



	Google Maps	Service de cartographie en ligne.
	Readdle PDF Expert pro	<p>Lecteur et éditeur de PDF.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ - <i>annoter des PDF,</i></li> <li>➤ - <i>ajouter des images,</i></li> <li>➤ - <i>remplir des formulaires.</i></li> </ul>
	Readdle Scanner Pro	Application qui permet de numériser et d'enregistrer un version numérique d'un document papier.

## Les applications spécifiques


	Nom de l'application	Description / Utilité
	Astropad	Application qui transforme l'iPad en tablette graphique pour le Mac. À partir de l'iPad, on peut dessiner dans chaque programme créatif du Mac (Photoshop, Illustrator, Lightroom, Affinity...).
	Duet	Application qui permet d'utiliser deux fenêtres de navigateur web en même temps. Chaque fenêtre peut ouvrir jusqu'à quatre onglets de fenêtre, ce qui permet de basculer entre les pages web d'un seul clic.
	Socrative	Application permettant de réaliser des QCM variés (vrai/faux; réponses multiples, réponses courtes, ...) avec sauvegarde possible des résultats.
	Yammer	Réseau social ouvert à tous les élèves du pays, qui permet la communication, le travail en groupe et le partage de fichiers au sein d'une classe.





	Showbie	Application permettant l'échange de fichiers avec ses élèves. Avec un code, les élèves ont accès aux fichiers mis à leur disposition.
---	---------	---

## « Photo »

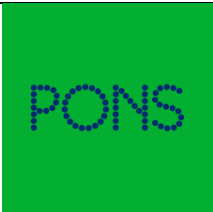

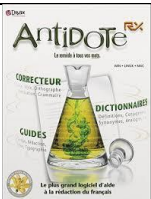

	Comic Life 3	Application permettant de créer, à partir de photos ou de dessins, des dessins animés.
	Manga Comics Kamera	Transforme les photos en bd manga. Large choix de filtres, polices bd, bibliothèque de graphiques manga et de sons manga.
	Mixoo	Réaliser un photomontage à partir de photos.
	Adobe Photoshop Express	Application permettant de modifier facilement et rapidement des photos et de réaliser des collages.
	Adobe Illustrator Draw	Permet de créer des graphiques vectoriels qu'on peut envoyer aux programmes Adobe Illustrator CC ou Photoshop CC

## « Vidéo »

	iMovie	Application permettant de faire un montage vidéo.
---	--------	---

	Adope Spark Video	Application de montage vidéo permettant de raconter des histoires, de donner des explications sous forme de vidéo avec des icônes, du texte, des images et du son.
	Tellagami	Application qui permet de créer et de partager une vidéo animée appelée Gami. On choisit un personnage et un arrière-fond, on enregistre ou on écrit son message, et on partage sur Facebook, Twitter, par e-mail ou sms.
	Quick Voice Memo	Permet d'enregistrer des messages et de les transcrire en texte.
	Kindle	Liseuse permettant de lire des livres numériques vendus par Amazon.

## Dictionnaires

	Pons	Dictionnaire bilingue en ligne gratuit.
	Larousse	Dictionnaire unilingue et bilingue À utiliser dans le cycle inférieur.
	Antidote	Logiciel de correction orthographique et grammaticale, dictionnaires, guides linguistiques, cartes, etc. En français et en anglais. À utiliser dans le cycle supérieur.
	Le Conjugueur	Application qui permet aux élèves d'apprendre à conjuguer correctement les verbes français, de faire des exercices et de réviser des règles de grammaire.

# Français



VerbEx

Application qui permet de réviser la conjugaison des verbes français.



NymEx

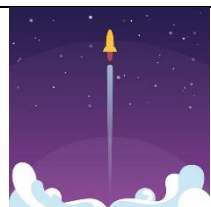
Appllication permettant la révision des homophones grammaticaux.

## Mémorisation / Apprentissage



Quizlet

Application permettant de créer des jeux de cartes (flashcards) facilitant la mémorisation de connaissances à l'aide de 6 types d'exercices.



Memrise

Application utilisant des moyens mnémotechniques pour réviser le vocabulaire et accélérer l'apprentissage d'une langue étrangère (français / anglais).



Duolingo

Application permettant l'apprentissage de langues grâce à la ludification: l'utilisateur gagne des points au fur et à mesure où il fait des exercices et progresse.

- À utiliser au cycle inférieur
- Régime préparatoire





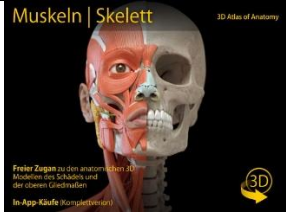

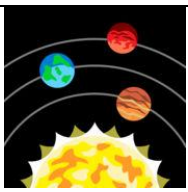

Khan Academy


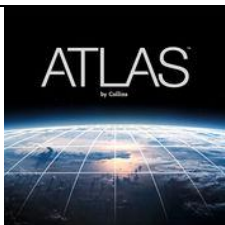
Avec cette application, on peut apprendre presque tout gratuitement. Elle propose plus de 10.000 vidéos et d'explications pour les mathématiques, les sciences, l'économie, l'histoire etc. Et on peut s'entraîner avec plus de 40.000 questions interactives.



MindMeister

Application collaborative de Mind-Mapping qui permet de noter et d'organiser ses idées et pensées.





	Paper von FiftyThree	Paper est un mur avec des post-it pour tout ce qui nous inspire. On peut collecter et relier notes, photos, dessins pour créer des aide-mémoire, dans lesquels on peut signaler les détails importants avec l'outil Spotlight.
<h2 style="text-align: center; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px;">Sciences</h2>		
	Mapysto	Un atlas historique de -500 à nos jours qui contient une carte interactive avec plus de 4000 événements historiques, et un quiz historique.
	Skelett - 3D Atlas der Anatomie	Modèles 3D anatomiques du crâne et du corps humain. Tous les os ont été construits en 3D, chaque modèle peut être pivoté et agrandi.
	3D Bones and Organs	Visualisation de chaque os et organe du corps humain en 3D. Permet une dissection virtuelle et contient des quiz.
	Solar Walk lite	Modèle de système solaire 3D, qui représente les orbites, ordres, échelles et mouvements du soleil, 8 planètes avec plus de 20 lunes, astéroïdes, comètes et 9 satellites terrestres.
	Diercke Weltatlas	- Atlas du monde interactif qui permet de créer ses propres cartes et de mesurer les distances à l'intérieur des cartes.

	National Geographic Atlas	Atlas du monde qui contient des informations sur tous les pays, et qui permet de télécharger les cartes pour les utiliser hors ligne. Chaque jour de nouveaux quiz et des données météorologiques en temps réel.
	Atlas by Collins	Atlas du monde qui contient différentes sortes de cartes (satellite, politique, démographique, environnementale...) et qui permet de zoomer dans les cartes jusqu'au niveau des rues.

## Mathématiques

	GeoGebra Math Calculators	GeoGebra Math Calculators contient différentes applications et outils pour apprendre et enseigner les mathématiques et les sciences.
	WolframAlpha	A l'instar de l'ordinateur Star Trek, l'application WolframAlpha est la source définitive d'un savoir expert instantané. A travers des milliers de matières, l'application utilise sa vaste collection d'algorithmes et de données afin de générer les réponses à nos questions.
	FX Math for Education	Cette application réservée aux établissements scolaires est un outil d'assistance et d'appui en mathématiques qui permet aux élèves de rechercher les solutions à des problèmes concrets et de visualiser les différentes étapes de la solution.
	WP34s	La calculatrice la plus puissante et la plus complète.
	Emu50g	Reproduction, même visuelle, de la calculatrice HP50g.

## Informatique

	Swift Playgrounds	Application pour apprendre à programmer de manière ludique. L'élève résout des énigmes interactives pour apprendre les bases de la programmation.
	Python	L'application Python permet d'apprendre le langage de programmation R.
	Pythonista 3	Pythonista 3 est un environnement de script complet pour Python.
Éducation artistique		
	Explain Everything	Il s'agit d'un outil de création de structure libre qui donne vie à nos idées et les transporte aux yeux et oreilles de notre public. L'application permet de travailler en groupe en temps réel.