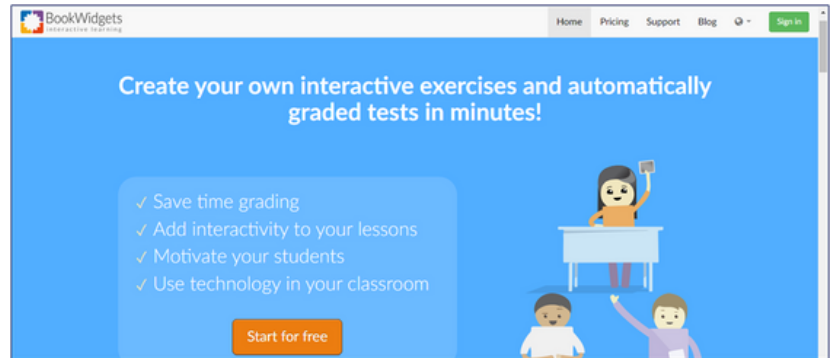







## BOOKWIDGETS

<https://www.bookwidgets.com/>




 **CATÉGORIE :** Outils pour développer des jeux afin de stimuler la discussion et le travail d'équipe.

 **CLASSE ET MATIÈRE :** BookWidgets est un logiciel de ludification destiné aux enseignants de différents niveaux, notamment les enseignants du primaire, du collège ou du lycée, les professeurs d'université et les formateurs professionnels.

 **BRÈVE DESCRIPTION :** BookWidgets est une plateforme facile à utiliser pour créer des exercices interactifs tels que des étiquettes de sortie, des jeux, des lignes du temps et des activités basées sur des photos et des vidéos. Elle s'intègre à d'autres programmes tels que Google Classroom, Canvas et Moodle. Une vaste bibliothèque de widgets peut être utilisée pour soutenir toutes les matières.


**TEMPS DE LECTURE :** 3 minutes  
.....


 **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :** BookWidgets vise à inciter les élèves à apprendre plus rapidement et à acquérir une compréhension plus approfondie. L'objectif est d'améliorer les résultats scolaires des élèves et de rendre l'apprentissage plus personnalisé. L'application permet aux enseignants de créer des activités, d'évaluer les résultats des élèves et d'interagir avec les autres élèves. Cet outil peut être adapté à différents objectifs d'apprentissage en fonction des besoins de la classe. Être soi-même et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis.

 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** Apprendre pour la première fois ; développer ce qu'ils ont appris ; planifier et agir en fonction de ce qu'ils ont appris.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Facile; 3-5, 5-7, 7-11, 11-14, 14-18, 18+



 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** Créer des activités interactives en classe et du matériel pédagogique attrayant est très facile avec BookWidgets. Cette application permet aux enseignants de créer rapidement des exercices pour tous les appareils, adaptés aux besoins, aux intérêts et aux niveaux de compétence des élèves. Aucune programmation n'est requise. Bien que l'organisation des widgets puisse prêter à confusion, elle est généralement simple et facile à comprendre, ce qui permet aux enseignants de gagner un temps de préparation précieux. En outre, la variété de plus de 40 widgets encourage les enseignants à essayer les leçons numériques en bénéficiant d'un accompagnement pas à pas dès le départ. Des exemples de tous les widgets sont également disponibles et peuvent être copiés pour être utilisés. Étant donné la grande variété de widgets, les enseignants peuvent créer des leçons et des activités simples pour tous les besoins d'apprentissage, bien que les actions, en particulier les jeux, aient tendance à se concentrer sur la mémorisation et le rappel. Les enseignants peuvent personnaliser les leçons et les activités pour répondre aux besoins des élèves et les impliquer dans une approche numérique. Les options d'évaluation sont utiles : les fiches de résultats, les quiz et les fiches de travail offrent un retour d'information immédiat, d'autant plus qu'ils peuvent être créés comme des autocontrôles. Les enseignants peuvent également voir quels travaux ont été remis par les élèves afin de suivre les progrès en permanence.

 **DESCRIPTION DE L'OUTIL :** BookWidgets permet aux enseignants de créer une multitude de contenus interactifs différents . Des exemples de chaque type de widget sont disponibles comme modèle pour commencer, et un tutoriel vous guide à travers les étapes. Vous pouvez créer 40 widgets différents qui peuvent être partagés via un lien, un code QR, un e-mail et Google Classroom. Les évaluations simples qui peuvent être intégrées comprennent des feuilles de résultats, des quiz et des fiches d'exercices. En outre, les enfants peuvent s'entraîner et réviser des compétences avec des flashcards, des puzzles, etc. Lors de la création de quiz, vous pouvez choisir parmi plus de 30 types de questions pour tous les domaines de contenu. Les enseignants peuvent inclure les réponses dans la configuration afin que les quiz puissent être auto-évalués et que les élèves puissent obtenir un feedback immédiat.

 **PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL :** BookWidgets dispose d'un tableau de bord où l'enseignant peut créer et préparer un widget. Il existe plusieurs types d'activités avec des modèles à choisir. Consultez le tutoriel Bookwidget pour apprendre à l'utiliser : <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>.

 **RESSOURCES REQUISES** : Ordinateur/Carnet de note, téléphone portable, tablette.

 **RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

- <https://www.bookwidgets.com/tutorials/getting-started>
- <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/06/30-creative-things-you-can-do-with-bookwidgets>
- BookWidgets, BookWidgets Explainer Video <https://www.youtube.com/watch?v=lemQqxm0p5M>

 **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL :**  
**POUR**

- **Les élèves sont familiés avec l'appareil.** Cependant, certains élèves ont du mal à se familiariser avec un nouvel appareil ou un appareil autre que celui qu'ils utilisent à la maison. Dans ce cas, les élèves peuvent utiliser leur appareil, ce qui peut être réconfortant. Par conséquent, ils peuvent mieux se concentrer sur la leçon.
- **Apprendre en dehors des heures de cours.** Les élèves disposent de tout le matériel des cours et des exercices sur leurs appareils, facilement accessibles. Grâce à toutes les fonctions et applications, l'apprentissage est plus attrayant et plus amusant. Par conséquent, les élèves sont plus susceptibles de continuer à étudier à la maison, en dehors des heures de cours.
- **Des élèves organisés.** Les élèves seront plus organisés, car ils disposeront de tout le matériel d'apprentissage et des devoirs au même endroit.

**CONTRE**

- **Les élèves sans appareil.** Cet outil peut être une bonne idée, mais tous les élèves ne disposent pas d'un appareil qu'ils peuvent apporter à l'école, et il est important de garder cela à l'esprit. En outre, certains parents n'approuvent pas ou ne disposent pas du budget nécessaire.
- **Surcharge.** L'infrastructure de l'école est-elle prête à accueillir autant d'appareils (différents) ? Tous ces appareils mobiles peuvent surcharger le réseau sans fil.
- **Distraction.** Les appareils des élèves étant les leurs, il est beaucoup plus facile de se laisser distraire. Il y a les jeux, les applications, les réseaux sociaux, etc. Des règles doivent être établies pour gérer tout cela.

 **TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) : 4,7/5**