




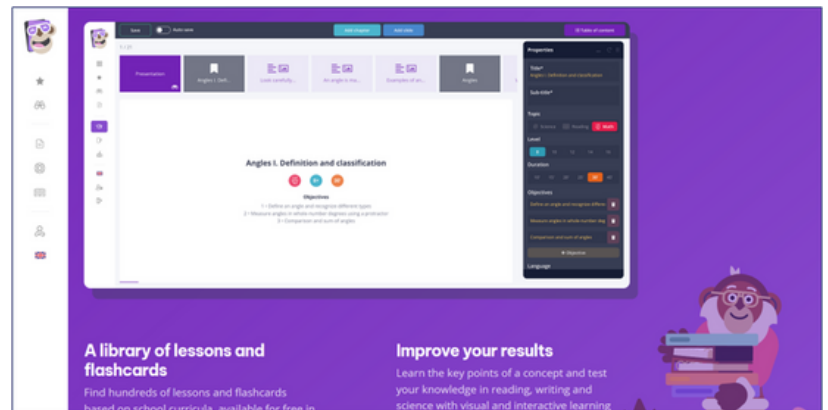
## FLASHMIND

<https://www.flashmind.eu/>


 **CATÉGORIE :** Action

 **CLASSE ET MATIÈRE :** Étudiants de l'enseignement primaire supérieur et enseignants.

 **BRÈVE DESCRIPTION :** Flashmind est une plateforme permettant d'apprendre, de réviser et de consolider des compétences grâce à des flashcards, des parcours d'apprentissage interactifs et des leçons.




**TEMPS DE LECTURE :** 4 minutes

 **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :** Cet outil est une plateforme d'apprentissage interactive qui peut aider les élèves à apprendre et à mémoriser à l'aide de visuels et de parcours d'apprentissage interactifs. Il existe des leçons prêtes à l'emploi sur la plateforme, mais l'enseignant peut créer ses leçons et ses flashcards. Avec ce niveau de personnalisation, la plateforme est très inclusive.

 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** Apprendre pour la première fois ; approfondir ce qu'ils ont appris ; apprendre une nouvelle façon de faire quelque chose.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Moyen, 8+

 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** Flashmind est disponible en ligne gratuitement. La plateforme dispose de plusieurs leçons déjà créées dans plusieurs domaines. La plateforme est facile à utiliser et engageante grâce à l'utilisation de visuels et d'interactions pour motiver les apprenants. Elle dispose également de fiches pratiques pour aider les enseignants à adapter leurs leçons de manière interactive en introduisant de nouveaux outils et guides pédagogiques.

**DESCRIPTION DE L'OUTIL :** Flashmind est une plateforme offrant une large gamme d'outils pour les enseignants. Par exemple, les apprenants peuvent avoir accès à des flashcards avec des vidéos ou des images, ils peuvent également répondre à une question en la tapant ou avoir une option à choix multiples. Les enseignants peuvent attribuer des ressources aux élèves et suivre leurs progrès. La plateforme est disponible en six langues, dont l'anglais.

**PRÉPARATION ET UTILISATION DE L'OUTIL :** Pour utiliser Flashmind, l'utilisateur doit s'inscrire et créer un compte. L'utilisateur peut accéder directement aux groupes de flashcards ou en créer de nouveaux, comme on peut le voir sur l'image ci-dessous. Pour en savoir plus : <https://www.flashmind.eu/discover>.

**RESSOURCES REQUISES :** Ordinateur/Carnet de note par groupe - Téléphone portable - Tableau interactif



**RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

- Fiches pratiques : <https://www.flashmind.eu/practice-sheets>

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

**POUR** Matériel prêt à l'emploi pour les enseignants ; possibilité d'imprimer les flashcards ; plateforme interactive, engageante et inclusive ; les flashcards peuvent être utilisées par l'enseignant comme une aide supplémentaire pour fournir une vue d'ensemble au début ou à la fin de la leçon.

**CONTRE** Pour utiliser la plateforme, il est nécessaire de disposer d'une bonne connexion internet ; déconseillé pour une analyse approfondie d'un sujet car ils ne fournissent que des informations clés.

**TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) :** NA