

## Comparatif d'exerciseurs

Nom de l'exerciseur	La Quizinière	Learning Apps
Lien vers l'exerciseur	<a href="https://www.quiziniere.com/">https://www.quiziniere.com/</a>	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>
<b>Caractéristiques générales</b>		
<a href="#">SAMR</a>	SA	SA
Conformité RGPD pour l'élève	Oui <i>utilisation de pseud ouu prénom+initiale recommandée pour les élèves</i>	Oui <i>utilisation de pseudo recommandée pour les élèves</i>
Utilisable avec quelle machine ?	Ordinateur, tablette, portable	Ordinateur, tablette, portable
Utilisable avec quel système d'exploitation ?	Tous	Tous
Utilisable avec une interface tactile ?	Oui	Oui
Accessible à des enseignants non-experts en numérique (gestion fichier image, lien texte vidéo)	Oui	Oui
Gratuit	Oui	Oui
<b>Interface enseignant</b>		
<b>Création des exercices</b>		
Création d'un compte enseignant avec une adresse mail	Oui (utilisation ou création d'un compte Réseau Canopé)	Oui mais utilisation d'exercices existants possible sans compte
Nombre d'exercices à chaque création d'activité	Une activité avec un nombre d'exercices non limité	Un exercice par application, regroupement possible des applications dans une matrice
Utilisation d'exercices déjà créés par d'autres enseignants	Oui pour un exercice partagé par un autre utilisateur	Possible pour tous, si l'enregistrement public a été choisi
Création d'exercices par modification d'exercices déjà créés	Oui pour un exercice partagé	Oui pour les exercices publics
Création d'exercices par duplication d'exercices déjà créés	Oui	Non
Formulation des consignes de l'enseignant	Texte, son ( <i>l'enseignant peut s'enregistrer dans l'application</i> ), image, dessin, écriture mathématique, vidéo <i>Plusieurs éléments de la consigne peuvent apparaître successivement en associant les différents médias.</i>	Texte ( <i>pas toujours indispensable, la compréhension se fait par essai/erreur</i> )
Forme d'exercices	Texte à trous, QCM, association. <i>La correction est assurée par l'enseignant</i>	Classer par paire, regroupement, classement sur un axe, ordre simple, cartes avec réponse à écrire, placement sur images, QCM, texte à trous, vidéo avec insertion, jeu du millionnaire, puzzle de classement, mots croisés, grille de lettres, pendu, memory <i>Ces exercices sont autocorrectifs</i>

Formulation des réponses de l'élève	Texte, son (l'élève peut s'enregistrer), image, dessin	Parfois texte le plus souvent par le pointeur ou l'interface tactile ( <i>adapté aux élèves non lecteurs</i> )
Format des médias utilisables dans la création des exercices	Image jpg Son : mp3 – Vidéo par url Youtube Lien vers une ressource Internet	Image : jpg Son : mp3 Vidéo par url Youtube Lien vers une ressource Internet
Ajout d'une aide à la résolution de l'exercice	non	Possible, un indice accompagne chaque proposition
<b>Gestion des exercices</b>		
Création de classe	Non	Oui. <i>Ne pas entrer d'informations personnelles comme les noms et les adresses mail des élèves</i>
Choix d'une date limite de retour	oui	non
Distribution des exercices	L'application attribue un code et un QR code à la feuille d'exercices. <i>L'enseignant le communique à ses élèves par mail ou sur l'ENT de son établissement.</i>	L'application attribue un identifiant et un mot de passe à chaque élève de la classe. <i>L'enseignant communique par mail ou via l'ENT ses identifiants à chaque élève.</i> <i>L'enseignant crée dans l'espace classe un dossier des différents exercices qu'il a préparés, il pourra créer d'autres dossiers.</i>
Réception des exercices	Dans l'application, l'enseignant observe les retours des élèves.	L'enseignant voit si l'élève a réalisé les exercices.
Correction des exercices et distribution des corrections	Dans l'application, l'enseignant annote et corrige chaque copie puis toujours dans l'application diffuse les corrections personnalisées accessibles aux élèves par un code.	
Gestion des résultats	Des statistiques de réussite sont accessibles pour chaque diffusion.	Des statistiques de réussite sont établies par élève et par exercice.
<b>Interface élève</b>		
Réception des exercices	L'élève se connecte à La Quizinière et saisit le code de la feuille d'exercices ou le lien fourni par l'enseignant.	L'élève se connecte à Learning Apps et s'identifie avec les identifiant fournis par l'enseignant
Envoi des réponses à l'enseignant	Une fois les exercices réalisés, l'élève envoie son travail depuis l'application et obtient un code pour sa copie.	Aucune autre relation avec l'enseignant via l'application. L'enseignant observe depuis LearningApps les connexions des élèves et leurs résultats
Réception du corrigé de l'enseignant	Dans l'application, avec le code de sa copie, l'élève découvre les corrections de l'enseignant.	