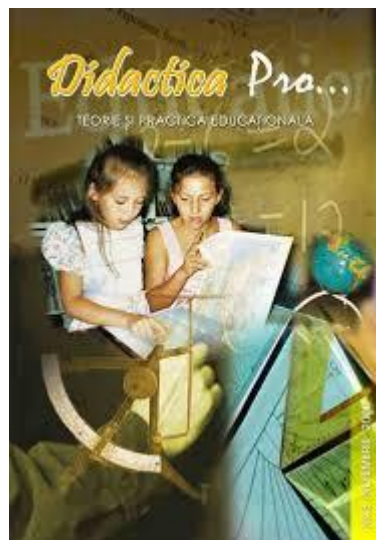


Outils et manuels pédagogiques de la Roumanie

En six parties, cet ensemble documentaire et numérique constitue une cartographie exhaustive des outils, manuels, projets et revues scientifiques au cœur de la didactique du Français Langue Étrangère (FLE) et de la pédagogie numérique en Roumanie. Rigoureusement structuré, il fait dialoguer la recherche théorique la plus récente avec les réalités concrètes de la classe. D'une part, les publications académiques et les cadres institutionnels fournissent aux enseignants les fondements épistémologiques indispensables pour penser l'apprentissage et l'intégration raisonnée des technologies, notamment face à l'émergence de l'intelligence artificielle.

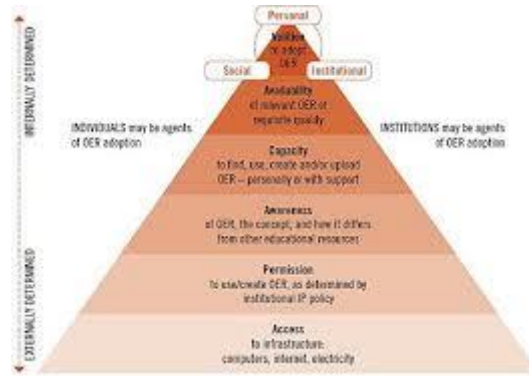
D'autre part, cet inventaire propose une immersion pratique dans l'écosystème des technologies éducatives (EdTech). En recensant aussi bien des manuels scolaires hybrides approuvés par le ministère que des applications de ludification, des espaces collaboratifs et des plateformes d'évaluation, il dévoile la diversité des supports à la disposition du praticien contemporain. Loin de s'opposer, la théorie et la pratique s'interconnectent à travers des réseaux professionnels transfrontaliers. Ainsi, cet ensemble illustre la mutation profonde d'une discipline où l'enseignant devient un véritable architecte de parcours d'apprentissage, capable de concilier la rigueur scientifique avec des pratiques numériques innovantes, inclusives et adaptées aux besoins des apprenants d'aujourd'hui.

Partie I : Publications scientifiques, revues et articles académiques



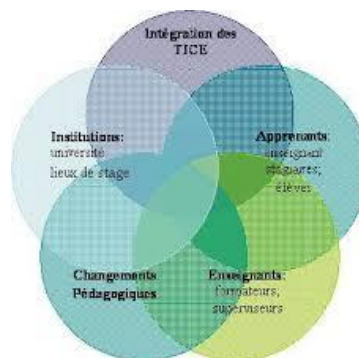
Cristea, S. (2017). Resursele pedagogice. *Revista Didactica Pro...*, 3(91), 54-56.

Cet article définit le concept fondamental de ressource pédagogique dans le cadre de la théorie générale de l'éducation en tant que système ouvert.



Petit, L. (2009). Les conditions de l'usage des ressources pédagogiques numériques. *Questions de communication*, 16, 362. <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/362>

Cette étude universitaire analyse les conditions matérielles, techniques et structurelles qui régissent l'usage des TICE par les enseignants.



Nye, G. (2010). Niveaux d'intégration pédagogique des TIC. <http://nyagerard.unblog.fr/2010/>

Ce travail de recherche théorique propose une grille de lecture des différents paliers d'assimilation des technologies à l'école.



Institutul de Științe ale Educației. (s. d.). *Revista de Pedagogie (Journal of Pedagogy)*.

<https://revped.ise.ro/>

Revue scientifique de référence en Roumanie publiant des analyses empiriques et théoriques dans le domaine des sciences de l'éducation.



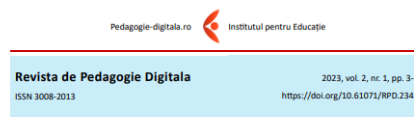
Centrul de Resurse Pedagogice. (s. d.). *Revista Resurse PEDAGOGICE (Revue Ressources Pédagogiques)*. <https://www.resurse-pedagogice.ro/revista-resurse-pedagogice/>

Publication académique éditée à Cluj-Napoca ouverte aux contributions allant du préscolaire jusqu'à l'enseignement universitaire.



DigiEdu. (s. d.). *Revista de Pedagogie Digitală (Journal of Digital Pedagogy)*. <https://pedagogie-digitala.ro/>

Revue scientifique en libre accès avec évaluation par les pairs se focalisant exclusivement sur le développement de la pédagogie numérique.



How to cite ChatGPT and AI products

Olimpiu Istrate
Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației, Departamentul Formarea Profesorilor
olimpiu.istrate@unibuc.ro

Istrate, O. (2023). How to cite ChatGPT and AI products. *Revista de Pedagogie Digitală*, 2, 3-8. <https://doi.org/10.61071/RPD.2347>

Article méthodologique guidant la communauté enseignante et étudiante sur la formulation des citations d'outils d'IA.

Online Learning in Primary School: Perspectives of Teachers, Students, Parents

Laura Ioniță
Secondary School No. 31, Bucharest
laura.m.ionita@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-6504-3900>

Ioniță, L. (2023). Școala online în ciclul primar: Perspective ale profesorilor, elevilor, părinților. *Revista de Pedagogie Digitală*, 2, 9-21. <https://doi.org/10.61071/JDP.2462>

Étude d'impact analysant les retours d'expérience croisés de l'enseignement à distance chez les jeunes élèves roumains.



Ivanov, M. P., Nazare, A. K., Stanciu, A., Cristea, D. S., & Vlase, M. (2023). ED-Sense, platformă tehnologică pentru educație personalizată în era digitală bazată pe inteligență artificială și conținut interactiv. *Revista de Pedagogie Digitală*, 2, 22-32.

Présentation d'un environnement technologique utilisant l'IA pour générer un parcours d'apprentissage personnalisé.



Mihăilă-Popa, V. (2023). Dezvoltarea în copilăria timpurie: Influența tehnologiilor digitale asupra proceselor și mecanismelor psihice. *Revista de Pedagogie Digitală*, 2, 33-45.

Recherche scientifique mesurant l'effet cognitif et comportemental des outils numériques chez les enfants en bas âge.



Istrate, O. (2022). Pedagogia digitală: Definiție și arie conceptuală. *Revista de Pedagogie Digitală, 1, 3-10.*

Article de cadrage théorique définissant formellement l'espace épistémologique de la pédagogie numérique.



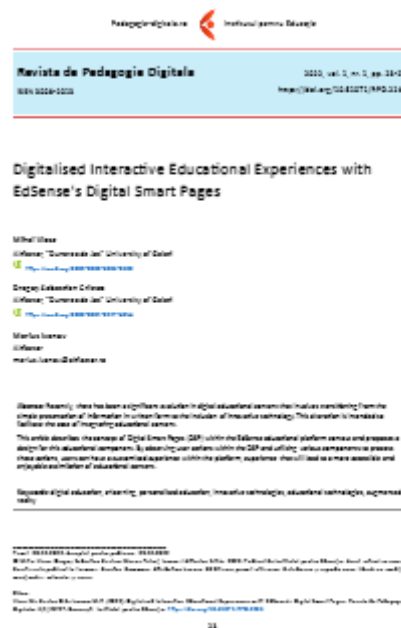
Cismaru-Croce, G. M. (2022). Rolul jocurilor video în predarea literaturii (Eseu). *Revista de Pedagogie Digitală, 1, 11-14.*

Essai pédagogique évaluant l'apport culturel et technique du jeu vidéo dans la transmission des œuvres littéraires.



Istrate, O., Velea, S., & Ștefănescu, D. (2022). Experimentul Ariadna. Rolul inteligenței artificiale în științele educației. *Revista de Pedagogie Digitală*, 1, 15-22.

Restitution d'une recherche expérimentale analysant la place algorithmique de l'IA au service de l'éducation.



Vlase, M., Cristea, D. S., & Ivanov, M. P. (2022). Digitalised Interactive Educational Experiences with EdSense's Digital Smart Pages. *Revista de Pedagogie Digitală*, 1, 23-27.

Examen de l'efficacité didactique des "pages intelligentes interactives" développées au sein de la suite EdSense.



Universitatea din București. (s. d.). *iTeach: Experiențe didactice*. <https://iteach.ro/experientedidactice/>

Revue académique à ISSN (2247-966X) valorisant le partage de pratiques réflexives et d'expérimentations de classe.



EDICT. (s. d.). *EDICT – Revista educației*. <https://edict.ro/>

Revue numérique (ISSN 1582-909X) diffusant des travaux théoriques et méthodologiques pour les enseignants.



Revista Profesorului

Facultatea de Psihologie și Științele Educației. (s. d.). *Revista Profesorului*. <https://revistaprofesorului.ro/>

Publication universitaire (ISSN 2602-0068) éditée par l'Université de Bucarest pour l'analyse des pratiques enseignantes.

Partie II : Manuels scolaires et méthodes pédagogiques



Crimi, A. M., Hatuel, D., Blondel, M., & Pacitto, E. (s. d.). *Limba modernă 1 - studiu intensiv. Limba franceză clasa a VI-a*. Sitka (Centrul de Carte Străină).

Manuel imprimé national agréé par le ministère pour l'enseignement intensif du français (LV1) en classe de 6e.



Vlad, R. E., & Grigore, C. (s. d.). *Limba modernă 2 Franceză. Manual pentru clasa a VI-a*. Editura Litera; Ministerul Educației Naționale.

Manuel scolaire approuvé destiné à l'apprentissage du français en tant que deuxième langue vivante (LV2).



ArtKlett. (s. d.). *Limba modernă 1 - Limba franceză clasa a VI-a* [Format Hybride]. Art Klett.

Méthode de référence combinant un manuel imprimé et une plateforme numérique dotée de plus de 140 activités multimédias.



Centre Régional Francophone pour l'Europe Centrale et Orientale. (s. d.). *Méthode MINI*.

<http://crefeco.org/display.php?fr/Activites/500>

Matériel et parcours d'apprentissage clé en main élaboré pour l'enseignement précoce du français.



Éditions Didier FLE. (s. d.). *Créations interactives Didier*. <https://www.didierfle.com/>

Écosystème d'outils numériques complémentaires associés aux manuels de l'éditeur pour animer la classe.

Partie III : Projets institutionnels, MOOCs et formations certifiantes



Ministerul Educației. (s. d.). *Proiectul CRED (Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți).*

Grand projet national roumain visant la création d'idées d'activités sur support numérique et de REL.



Projet Erasmus+ PENZA. (s. d.). *Pour une Professionnalisation des Enseignants utilisant le Numérique pour un Soutien à l'Autonomie et à la citoyenneté.* <https://padlet.com/soniaberbinski/pensa-cr-ativ-itio4-af66tfgf2dpr68lf>

Dispositif international articulé autour de la citoyenneté numérique, de la télécollaboration et de la pédagogie de l'enquête.



Consortium Européen Signes et Sens. (s. d.). *Signes et Sens – Lire, une recherche active du sens.* <https://signesetsens.eu/index.html>

Projet transnational (INFOREF, Université de Bucarest, Lille, Poznan) créant des didacticiels de lecture de l'image et de bandes dessinées.



Languages & Integration through Singing

Apprendre le Français à travers les chansons

Introduction Le projet Espace professeurs Karaoke et exercices Qui sommes-nous? Contacts Liens

Quel est le but de ce site ?

Le site est le résultat de trois projets européens de partenariat éducatif Grundtvig « Languages and Integration through Singing » dédié à la langue italienne, roumaine et russe, « French and Spanish language competence through songs » (FRESCO) relatifs au français et à l'espagnol, et « Find A Delightful Opportunity to learn Portuguese through Internet and songs » (FADO) destiné à l'acquisition du portugais.
L'objectif de ce site, mis au point par une équipe d'enseignants de différents pays, est de diffuser une méthode pour l'apprentissage/enseignement des langues étrangères à partir des chansons enregistrées sur un support vidéo ou karaoké.

Federazione Nazionale Insegnanti Centro di iniziativa per l'Europa. (s. d.). *Projet FRESCO/FADO : Apprendre le français par les chansons.* <https://www.languagesbysongs.eu/page-01-fra.htm>

Réseau éducatif exploitant des chansons authentiques et la gestion mentale pour consolider le vocabulaire et la phonétique.



Universitatea din București, & Mooc2Move. (s. d.). *MOOC Le français pour l'université.* <https://mooc2move.unibuc.ro/>

Cours en ligne massif (conçu par l'équipe de Bucarest) facilitant la maîtrise du français académique et spécifique (FOS/FOU).



MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Casa Corpului Didactic, & Ministerul Educației. (s. d.). *Programe de formare continuă.* <https://www.edu.ro/formare-continua>

Formations pédagogiques d'État proposant des modules sur les stratégies de différenciation et l'enseignement bilingue.

Partie IV : Plateformes et bases de données de ressources complexes

digitaledu

Ministerul Educației. (s. d.). *DigitalEdu – Resurse educaționale deschise*. <https://digitaledu.ro/>

Répertoire national officiel contenant plus de 11 000 scénarios, fiches et tests de français validés par des spécialistes.



Serviciul Național de Asistență eTwinning România. (s. d.). *eTwinning*. <http://etwinning.ro/>

Plateforme de la Commission européenne facilitant l'implémentation de projets interdisciplinaires virtuels.



Kinderpedia. (s. d.). *Kinderpedia mobile & web school manager*. <https://www.kinderpedia.co/>

Logiciel complet d'organisation de la classe intégrant un catalogue de notes, l'emploi du temps et des visioconférences Zoom.



WAND.education. (s. d.). WAND.education Authoring Tool. <https://wand.education/>

Application de création de leçons interactives multimédias dotée de gabarits transférables sur tous supports.



Școala Intuitext. (s. d.). Platforma educațională Școala Intuitext. <https://www.scoalaintuitext.ro/>

Site éducatif fournissant des animations, des expériences guidées et des tests adaptés aux élèves du primaire.



Fundația Orange România. (s. d.). Digitaliada. <https://www.digitaliada.ro/>

Base collaborative de ressources numériques en libre accès (exercices, tutoriels vidéo, fiches d'évaluation).



Kidibot. (s. d.). *Kidibot Serious Games.* <https://www.kidibot.ro/>

Plateforme de ludification incitant les apprenants à lire et à résoudre des quiz sous forme de batailles spatiales fictives.



SIVCO România. (s. d.). *iTeach – Dezvoltare profesională.* <https://iteach.ro/>

Portail offrant des cours en ligne gratuits (eduVox) et la possibilité pour l'enseignant de publier son portfolio.



Mondly. (s. d.). *Mondly Languages App.* <https://www.mondly.com/>

Application mobile grand public exploitée pour l'apprentissage autonome et ludique des structures linguistiques.

Partie V : Répertoires et portails spécifiques au FLE (Français Langue Étrangère)



TV5Monde. (s. d.). *Apprendre le français avec TV5Monde (A2/B1/B2)*.

<https://apprendre.tv5monde.com/>

Portail d'intégration de supports audiovisuels authentiques basés sur l'actualité mondiale pour le FLE.



Bonjour de France. (s. d.). *Bonjour de France : Le cyber-magazine du FLE*.

<http://www.bonjourdefrance.com/>

Banque d'exercices classés par niveaux du Cadre Européen (CECRL) préparant notamment aux examens du DELF.



Canal Académie. (s. d.). *Espace apprendre Canal Académie*. <http://www.canalacademie.com/apprendre/>

Espace pédagogique proposant des émissions de radio et des fiches d'écoute pour les publics académiques avancés.

limbafranceza.ro
Învăță limba franceză online

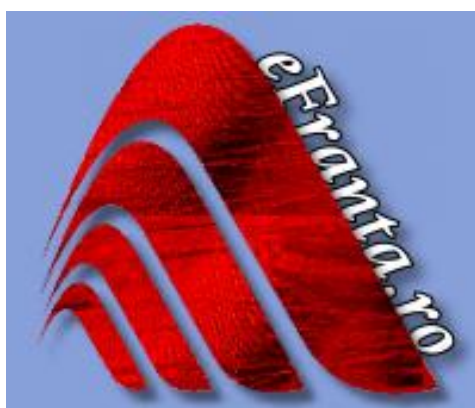
Asociația Limba Franceză. (s. d.). *Jocuri în limba franceză*. <http://limbafranceza.ro/jocuri/>

Site roumain de micro-jeux linguistiques facilitant l'acquisition ludique de structures grammaticales.



Pepit. (s. d.). *Exercices éducatifs Pepit*. <http://www.pepit.be/>

Répertoire belge d'exercices interactifs de logique et de langue segmentés par niveaux d'âge.



Efranta. (s. d.). *Învăță limba franceză online*. <http://www.efranta.ro/>

Portail destiné aux roumanophones regroupant des cours gratuits et des conseils d'immersion culturelle.

Partie VI : Index thématique des applications Web et micro-outils d'apprentissage

A. Applications d'évaluation immédiate, de rétroaction et de ludification (Gamification)



ASQ. (s. d.). ASQ [Application en ligne].

Cette plateforme d'évaluation permet de concevoir des questionnaires interactifs pour mesurer la compréhension des élèves en temps réel.



Edpuzzle. (s. d.). Edpuzzle [Application en ligne].

Cet outil sert à transformer n'importe quelle vidéo en une leçon interactive en y insérant des questions, des notes audio et des quiz.



Educaplay. (s. d.). Educaplay [Application en ligne].

Ce générateur en ligne permet de concevoir une grande variété de jeux éducatifs multimédias tels que des mots croisés ou des cartes interactives.



Gamilab. (s. d.). Gamilab [Application en ligne].

Cette plateforme facilite la création de parcours et de jeux d'apprentissage ludifiés pour renforcer la motivation des apprenants.



Kahoot!. (s. d.). Kahoot! [Application en ligne].

Cet outil permet de créer des questionnaires compétitifs interactifs à réaliser en direct afin de dynamiser la classe.



LearningApps. (s. d.). LearningApps [Application en ligne].

Il s'agit d'une bibliothèque en ligne regroupant divers modules interactifs de révision tels que des exercices d'association ou des paires.



Liveworksheets. (s. d.). Liveworksheets [Application en ligne].

Cet outil transforme les fiches de travail traditionnelles imprimées (doc, pdf) en exercices interactifs auto-correctifs en ligne.



Nearpod. (s. d.). Nearpod [Application en ligne].

Cette solution logicielle permet aux enseignants de concevoir des présentations interactives intégrant des activités collaboratives et des évaluations formatives.



Plickers. (s. d.). Plickers [Application en ligne].

Cette application permet de recueillir les réponses d'un questionnaire en direct en scannant des cartes papier codées tenues par les élèves.



ProProfs. (s. d.). ProProfs Quiz Maker [Application en ligne].

Cet outil en ligne est dédié à l'élaboration, au partage et à l'analyse de tests de connaissances et d'examens personnalisés.



Quizizz. (s. d.). Quizizz [Application en ligne].

Cette application sert à proposer des questionnaires interactifs et compétitifs au rythme de l'élève pour animer la classe.



Quizlet. (s. d.). Quizlet [Application en ligne].

Cette plateforme en ligne est idéale pour concevoir des tests de vocabulaire et des évaluations formatives à base de cartes-mémoires.



Socrative. (s. d.). *Socrative* [Application en ligne].

Cet outil numérique est utilisé pour réaliser des évaluations formatives, des sondages et des tests rapides en classe.



StudyStack. (s. d.). *StudyStack* [Application en ligne].

Cette plateforme permet de saisir des données pour générer automatiquement une série de jeux flashcards, de pendus et de mots fléchés.



Wordwall. (s. d.). *Wordwall* [Application en ligne].

Ce site internet permet de générer des activités sur mesure comme des chasses aux mots ou des roues de la fortune.

B. Logiciels de conception graphique, de schématisation et d'édition multimédia



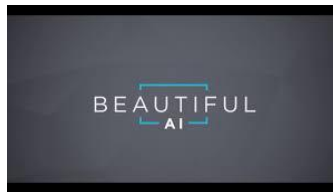
Animaker. (s. d.). *Animaker* [Application en ligne].

Ce studio de création en ligne permet de réaliser facilement des vidéos animées et des présentations de qualité professionnelle.



Animoto. (s. d.). *Animoto* [Application en ligne].

Cet outil automatisé facilite la production de vidéos dynamiques à partir de photos, de clips vidéo et de musiques d'accompagnement.



Beautiful AI. (s. d.). *Beautiful.ai* [Application en ligne].

Ce logiciel de présentation intègre une intelligence artificielle pour ajuster la mise en page graphique des diapositives en temps réel.



Book Creator. (s. d.). *Book Creator* [Application en ligne].

Cet outil est destiné à la création et à la réalisation de livres numériques interactifs enrichis de médias.



Bubbl.us. (s. d.). *Bubbl.us* [Application en ligne].

Cette application numérique simple sert à concevoir et à organiser graphiquement des cartes mentales en ligne.



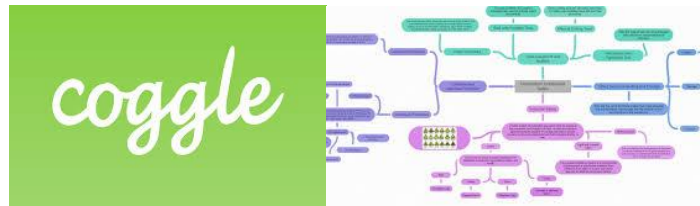
Calaméo. (s. d.). *Calaméo* [Application en ligne].

Ce service de publication en ligne permet de convertir des documents statiques en magazines ou catalogues numériques interactifs.



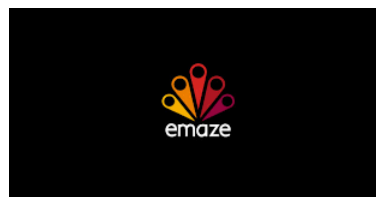
Canva. (s. d.). *Canva* [Application en ligne].

Cette plateforme est utilisée pour la création de présentations, d'infographies et de divers supports visuels pédagogiques.



Coggle. (s. d.). Coggle [Application en ligne].

Cet outil en ligne collaboratif facilite la production de schémas complexes et de cartes heuristiques partagées.



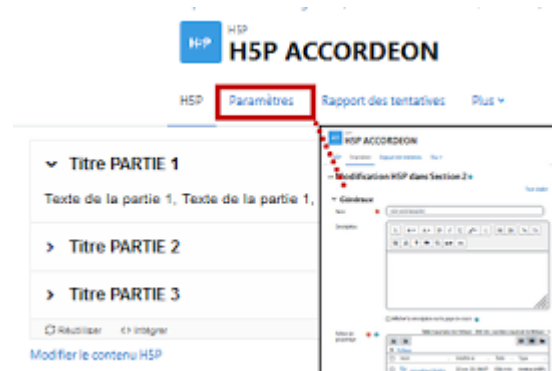
Emaze. (s. d.). Emaze [Application en ligne].

Ce logiciel permet de concevoir des présentations animées en ligne à l'aide de modèles en trois dimensions.



Genially. (s. d.). Genially [Application en ligne].

Cette plateforme polyvalente sert à concevoir des infographies animées, des présentations et des jeux d'évasion (escape games) interactifs.



H5P. (s. d.). H5P [Application en ligne].

Ce cadre de travail technologique ouvert permet de concevoir des contenus web interactifs riches tels que des vidéos interactives et des frises chronologiques.



Mindmeister. (s. d.). MindMeister [Application en ligne].

Cette application numérique est dédiée à la conception, à l'élaboration et au partage collaboratif de cartes metas.



Mindomo. (s. d.). Mindomo [Application en ligne].

Ce logiciel complet offre un espace de cartographie conceptuelle pour structurer visuellement les idées et les plans de cours.



Miro. (s. d.). Miro [Application en ligne].

Ce tableau blanc virtuel collaboratif permet aux équipes de co-concevoir des projets et de structurer graphiquement des workflows.



Pixton. (s. d.). Pixton [Application en ligne].

Cet outil de scénarisation graphique permet aux enseignants et aux élèves de créer des bandes dessinées personnalisées pour la classe.



Powtoon. (s. d.). Powtoon [Application en ligne].

Ce logiciel en ligne est spécialisé dans la création de courtes vidéos explicatives et de présentations animées thématiques.



Prezi. (s. d.). Prezi [Application en ligne].

Cette application propose un système de présentation dynamique basé sur le zoom et les déplacements visuels sur une toile unique.



Storyboardthat. (s. d.). Storyboard That [Application en ligne].

Ce site en ligne met à disposition un éditeur intuitif pour concevoir des scénarimages et illustrer des récits séquentiels.



StoryJumper. (s. d.). StoryJumper [Application en ligne].

Cette plateforme offre aux élèves un cadre créatif pour écrire, illustrer, publier et enregistrer l'audio de leurs propres livres d'histoires.

thinglink..

Thinglink. (s. d.). ThingLink [Application en ligne].

Cet outil multimédia permet d'enrichir des images fixes, des vidéos ou des panoramas 360° avec des tags interactifs.



Toondoo. (s. d.). Toondoo [Application en ligne].

Ce site de divertissement éducatif est exploité pour générer de courtes bandes dessinées et des dessins humoristiques personnalisés.



Voki. (s. d.). Voki [Application en ligne].

Cette application éducative permet de créer des avatars parlants personnalisés pour travailler l'expression orale ou introduire des consignes.



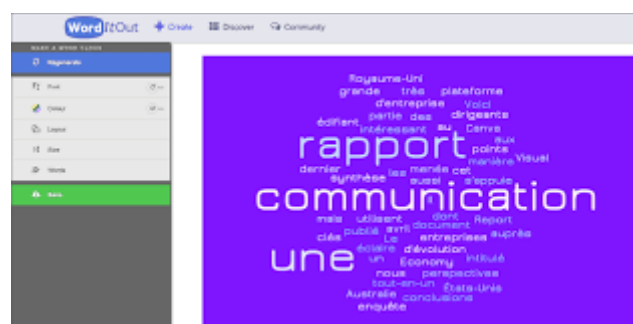
WordArt. (s. d.). WordArt [Application en ligne].

Cet outil en ligne sert à générer nuages de mots-clés personnalisés de façon très visuelle.



WordClouds. (s. d.). WordClouds [Application en ligne].

Ce générateur gratuit permet de façonner des nuages de mots en choisissant des formes géométriques et des typographies variées.



WordItOut. (s. d.). WordItOut [Application en ligne].

Cet outil en ligne simple extrait le texte soumis pour en faire une représentation visuelle sous forme de nuage de mots-clés.

 **Wordle**

Wordle. (s. d.). Wordle [Application en ligne].

Cet outil classique de traitement textuel stylisé est utilisé pour faire ressortir visuellement les fréquences lexicales d'un document.

C. Environnements collaboratifs, systèmes de gestion et de communication



Digipad. (s. d.). Digipad [Application en ligne].

Ce service numérique libre offre un mur virtuel collaboratif permettant de centraliser et d'organiser les documents d'un projet.



Easyclass. (s. d.). Easyclass [Application en ligne].

Ce système de gestion de l'apprentissage (LMS) gratuit permet de créer des classes virtuelles et de distribuer du contenu pédagogique.



Edmodo. (s. d.). Edmodo [Application en ligne].

Ce réseau social éducatif offre un espace sécurisé pour communiquer les consignes, partager des ressources et interagir avec les familles.



Evernote. (s. d.). Evernote [Logiciel].

Cette application de prise de notes multisupports facilite la capture, l'organisation et l'archivage d'idées ou de veilles documentaires.



Framapad. (s. d.). Framapad [Application en ligne].

Cet éditeur de texte collaboratif en ligne permet à plusieurs utilisateurs de rédiger un même document simultanément et en temps réel.



Google Classroom

Google Classroom. (s. d.). *Google Classroom* [Application en ligne].

Ce système permet d'organiser les cours à distance, de centraliser les ressources et de gérer efficacement la distribution des devoirs.



Google Docs. (s. d.). *Google Docs* [Application en ligne].

Cet outil permet aux enseignants et aux apprenants d'effectuer du traitement de texte collaboratif synchrone dans le Cloud.



Google Drive. (s. d.). *Google Drive* [Application en ligne].

Ce service de stockage en ligne sécurisé permet de conserver, de synchroniser et de partager tous types de fichiers numériques.



Google Forms. (s. d.). *Google Forms* [Application en ligne].

Cet outil cloud sert à concevoir des formulaires d'enquête, des collectes de données et des quiz auto-correctifs simples.



Google Meet. (s. d.). *Google Meet* [Application en ligne].

Cette solution logicielle est employée pour planifier et réaliser des réunions à distance et des classes virtuelles en visioconférence.



Google Sheets. (s. d.). *Google Sheets* [Application en ligne].

Ce tableur en ligne collaboratif permet de concevoir des grilles d'évaluation, de traiter des données et de suivre des indicateurs.



Google Slides. (s. d.). *Google Slides* [Application en ligne].

Cet outil de présentation en ligne favorise la co-conception de diaporamas par les apprenants ou l'enseignant.



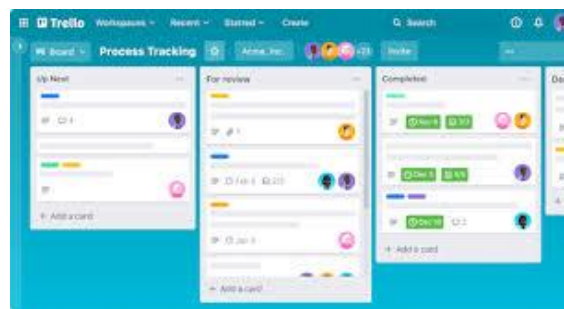
Padlet. (s. d.). *Padlet* [Application en ligne].

Cette plateforme propose des murs collaboratifs multimédias pour rassembler, structurer et partager l'ensemble des documents d'un projet.



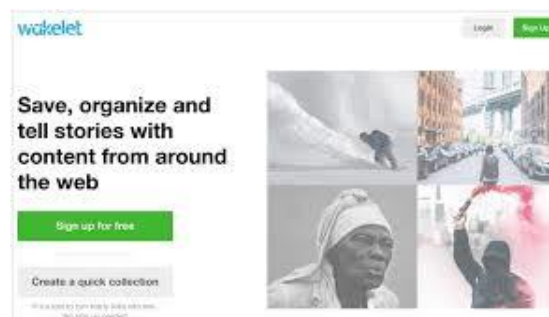
Symbaloo. (s. d.). *Symbaloo* [Application en ligne].

Cet outil de curation en ligne permet de rassembler et d'organiser ses liens web favoris sous forme d'un tableau de tuiles thématiques.



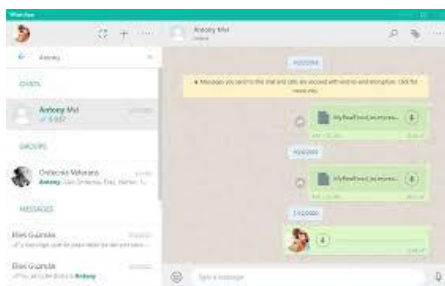
Trello. (s. d.). *Trello* [Application en ligne].

Ce logiciel de gestion de projet basé sur la méthode Kanban permet de distribuer et de suivre l'avancement des tâches en équipe.



Wakelet. (s. d.). *Wakelet* [Application en ligne].

Cette plateforme de curation permet de sauvegarder, d'organiser et de présenter des articles, des vidéos et des documents issus du web.



WhatsApp. (s. d.). *WhatsApp Messenger* [Logiciel].

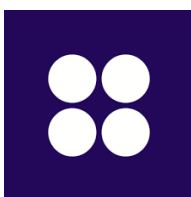
Cette application de messagerie instantanée mobile est occasionnellement exploitée pour maintenir un canal de communication fluide avec les apprenants.



Zoom. (s. d.). *Zoom Workspace* [Logiciel].

Ce programme de visioconférence est utilisé pour organiser des cours à distance, des réunions d'équipe et des webinaires interactifs.

D. Ressources audiovisuelles, dictionnaires et banques d'exploration globale



British Council. (s. d.). *British Council LearnEnglish* [Application en ligne].

Ce portail institutionnel de référence offre des outils, exercices et ressources didactiques multimédias pour l'apprentissage linguistique.



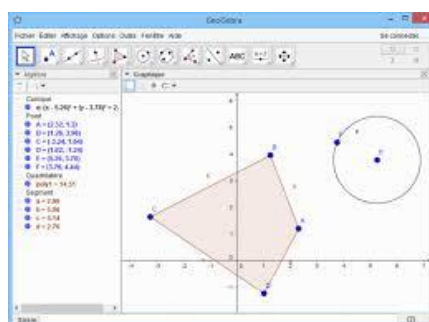
Colorado PhET. (s. d.). *PhET Interactive Simulations* [Application en ligne].

Ce projet universitaire met à disposition un catalogue de simulations interactives gratuites pour les sciences physiques, chimiques et mathématiques.



Duolingo. (s. d.). *Duolingo* [Application en ligne].

Cette application mobile propose des parcours linguistiques gamifiés reposant sur la répétition espacée pour l'auto-apprentissage.



GeoGebra. (s. d.). *GeoGebra* [Logiciel].

Ce logiciel de mathématiques dynamiques réunit la géométrie, l'algèbre et le calcul différentiel dans un environnement interactif.



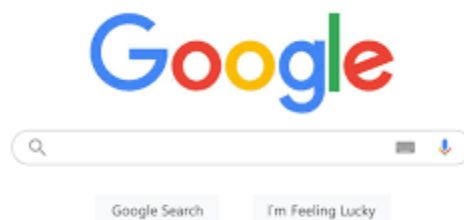
Google Earth. (s. d.). *Google Earth* [Application en ligne].

Ce globe virtuel cartographique permet d'explorer la surface terrestre en 3D et de mener des projets interdisciplinaires de géographie.



Google Maps. (s. d.). *Google Maps* [Application en ligne].

Ce service de cartographie en ligne est exploité pour concevoir des itinéraires réels ou fictifs lors de tâches actionnelles en classe.



Google Search. (s. d.). *Google Search Engine* [Application en ligne].

Ce moteur de recherche mondial est l'outil premier utilisé pour la recherche d'informations et la sélection de documents authentiques.



TED-Ed. (s. d.). *TED-Ed Lessons Worth Sharing* [Application en ligne].

Cette plateforme éducative propose de courtes vidéos d'animation accompagnées de questions de compréhension et d'espaces de discussion.



Vimeo. (s. d.). *Vimeo* [Application en ligne].

Ce réseau d'hébergement de vidéos permet de trouver, de visionner et d'intégrer des supports artistiques ou documentaires de haute qualité.



Wikipedia. (s. d.). *Wikipedia : L'encyclopédie libre* [Application en ligne].

Cette encyclopédie collaborative multilingue sert de support de base pour l'initiation à la recherche documentaire et à la lecture critique.



YouTube. (s. d.). *YouTube* [Application en ligne].

Ce site d'hébergement mondial offre une grande diversité de supports vidéo authentiques pour enrichir la compréhension orale en classe.

E. Outils d'Intelligence Artificielle et environnements génératifs



AI Dungeon. (s. d.). *AI Dungeon* [Application en ligne].

Ce jeu de rôle textuel basé sur l'intelligence artificielle génère des récits interactifs infinis, exploitables pour la production écrite créative.



Bing Image Creator. (s. d.). *Image Creator from Microsoft Designer* [Application en ligne].

Cet outil text-to-image s'appuie sur l'intelligence artificielle pour générer des illustrations visuelles sur mesure à partir de descriptions textuelles.



ChatGPT. (s. d.). *ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)* [Application en ligne].

Cet agent conversationnel d'IA générative est testé par les enseignants pour concevoir des exercices, différencier les textes ou simuler des dialogues.