# Apprendre en facilitant les manipulations des élèves avec la suite Osmo

Document élaboré par Gilles TISSERAUD – PEMF
@ClasseGillesTis

Téléchargé sur www.maikresse72.fr

# Osmo, euh… c'est quoi ?

L'ensemble « PlayOsmo » est un système de jeux éducatifs lié à des applications sur iPad. Il se compose d'une boite de base contenant un **socle** et un **miroir**, indispensable pour pouvoir utiliser les différents modules de jeux.

# Les différents modules

Plusieurs modules éducatifs sont proposés avec pour chacun une application dédiée :

Words - Tangram - Coding - Pizza - Numbers - Masterpiece - Newton.

Les applications des cinq premiers sont liées à l'achat de modules externes supplémentaires, les deux derniers sont **gratuits** et utilisent des outils traditionnels (feuille et crayon, ardoise et marqueur).

# Pour bien démarrer

Tout d'abord, il convient de créer un compte enseignant sur le site https://my.playosmo.com. Je vous conseille d'utiliser l'adresse de votre messagerie académique, ce qui vous permettra de créer un deuxième compte avec votre adresse personnelle si vous souhaitez l'utiliser pour votre progéniture.

⇨ Ce compte permettra de suivre les progrès et le profil des différents élèves qui y seront donc liés.

# Les étapes de l'inscription

Elle se déroule en **4 étapes** :

- se connecter (https://my.playosmo.com),
- sélectionner les boites,
- choisir vos utilisations,
- entrer votre adresse email pour recevoir le code d'activation.
-

⇨ **Attention** : Il faudra activer le code reçu sur la boite mail pour pouvoir accéder à la création des profils sur la tablette.

1

2

3

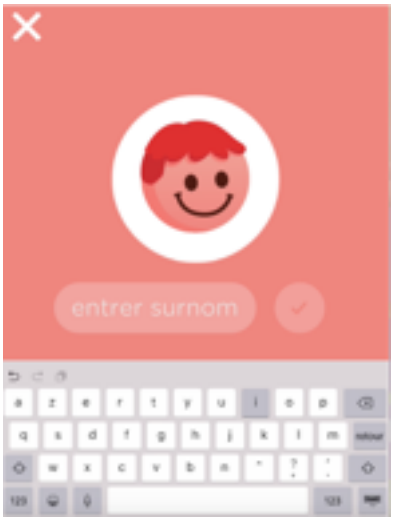
4

# La création des profils élèves

Une fois le compte créé, il va être possible d'enregistrer tous les élèves de la classe. Chacun aura son propre profil et donc aura son avatar personnalisable. La création se fait directement sur l'interface du jeu sur iPad (elle ne peut pas se faire en ligne mais on retrouvera le suivi de tous les profils créés sur https://my.playosmo.com).

⇨ Une fois les profils créés, ils se retrouveront sur toutes les applications, la manœuvre ne sera pas à refaire.

*Allez, on lance une application (au hasard) de la suite Osmo,*
*on démarre et on se laisse guider*
*(vous devriez vous en sortir sans trop de souci car l'interface est en français et bien pensée).*



Pour plus de détails, retrouvez la vidéo de création des profils ici : https://vimeo.com/206971883

# Travailler le lexique avec Words



L'application « Words » demande aux élèves de retrouver un mot à partir d'une image donnée. L'élève place des lettres devant le module, si la lettre est présente dans le mot à trouver, elle s'affiche ; sinon, elle se place en haut de l'écran et est comptabilisée comme une tentative. En cas de blocage trop long, les lettres peuvent s'afficher une à une…

Tout l'intérêt pour nous, en tant qu'enseignant, c'est de pouvoir générer les images et les mots que l'on souhaite faire travailler à nos élèves : que ce soit en orthographe lexicale ou en langues vivantes, les possibilités sont nombreuses !

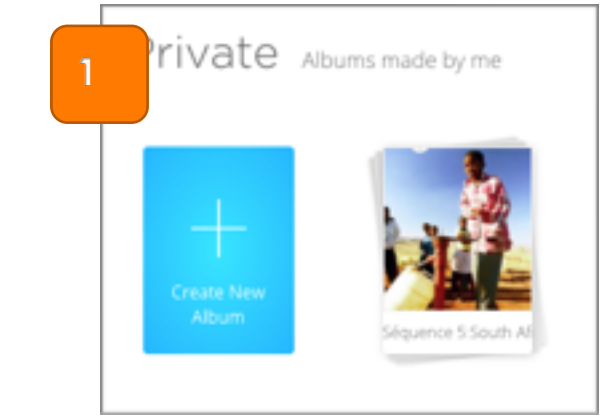
Les résultats des élèves sont accessibles en se connectant sur https://my.playosmo.com

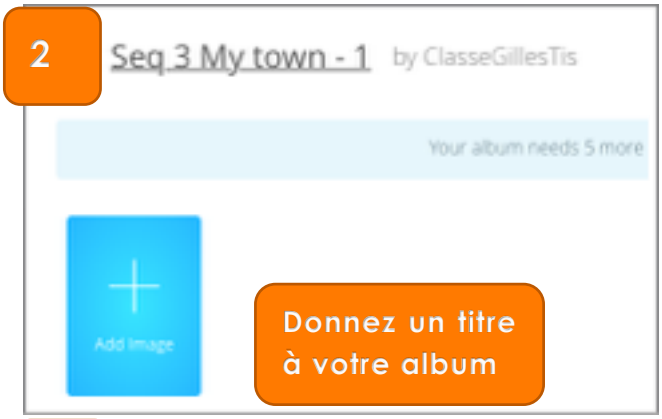
# La création d'un album d'images

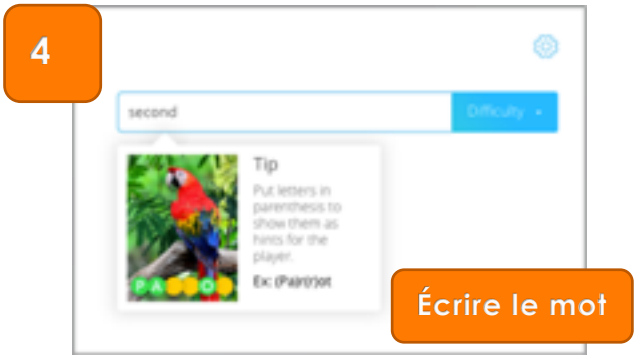
Pour créer un album d'images, il faut passer par le site en ligne. Il n'est pas possible de le faire à partir de l'application. Les images doivent avoir une taille comprise **entre 384 x 512 et 2448 x 3264 pixels.**

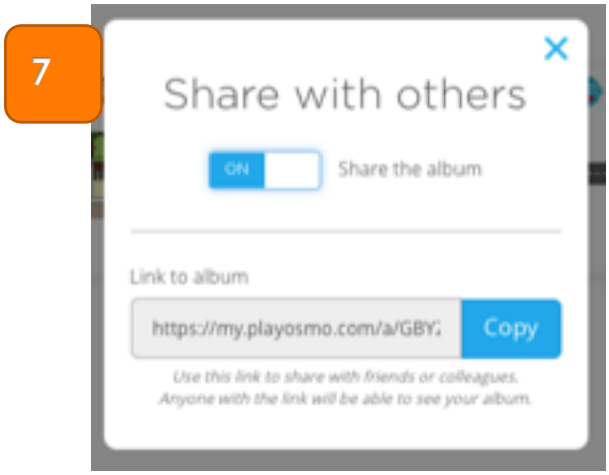
ATTENTION aux images utilisées : vérifiez bien que vous en avez le droit d'utilisation. Il vaudrait mieux proscrire toute photo où l'élève serait identifiable. Pour rappel, les serveurs de stockage Osmo ne sont pas hébergés en UE.

Avant de commencer, assurez-vous d'avoir déjà choisi les images et de les avoir mis dans un dossier spécifique (vous gagnerez du temps ! ☺).







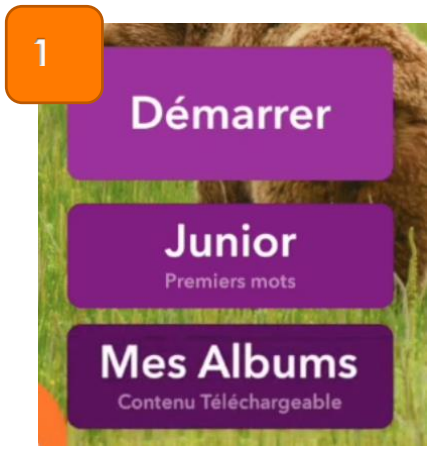
☆ Le petit plus est que l'on peut partager ses albums soit en lien privé (image 7) qu'il suffira de communiquer aux personnes voulues, soit de façon publique (image 8). -

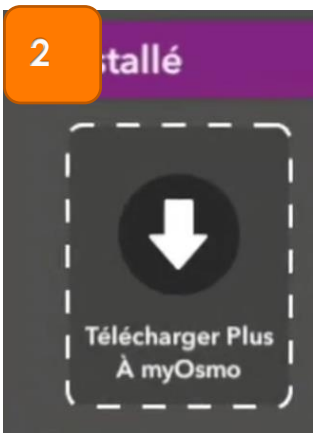
Retrouver la création de l'album d'images en vidéo ici : https://vimeo.com/206975503

*Et maintenant que l'album est créé, il faut l'importer dans l'iPad…*

# Importer l'album dans Words

On lance l'application sur l'iPad puis….



Retrouvez le tutoriel en vidéo ici :
https://vimeo.com/206981998

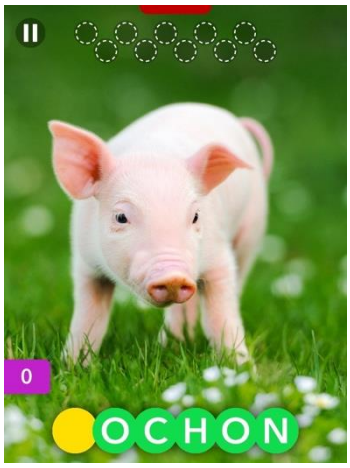
# Travailler le lexique avec Words

Avec la possibilité offerte de créer les fiches en ligne, le potentiel des activités est important : lexique orthographique par champ lexical, lexique en langues vivantes, vocabulaire spécifique par domaine disciplinaire.

**Niveau :** Cycle 2
**Compétences Fondamentales (2016)** : FRANÇAIS - Etude de la langue

Orthographier les mots les plus fréquents (notamment en situation scolaire) et les mots invariables mémorisés.

- Maitriser le vocabulaire des activités scolaires et le vocabulaire spécialisé lié aux apprentissages disciplinaires.
- Connaître des séries de mots (mots relevant d'un même champ lexical ; séries correspondant à des familles de mots ; séries regroupant des mots ayant une analogie morphologique...).

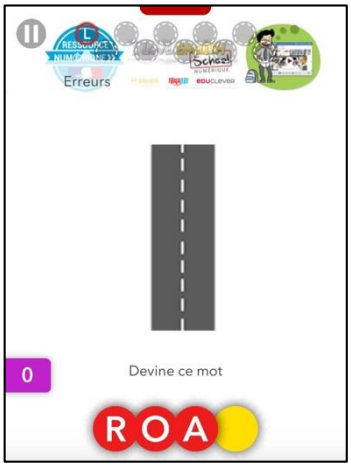


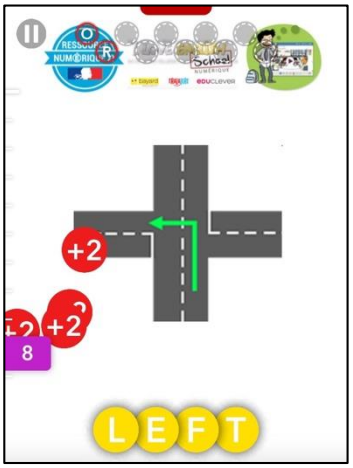
---

**Niveau :** Cycle 3
**Compétences Fondamentales (2016)** : LANGUES VIVANTES - Etude de la langue

Activités culturelles et linguistiques

Posséder un répertoire élémentaire de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels pour des informations sur la personne, les besoins quotidiens, son environnement ...



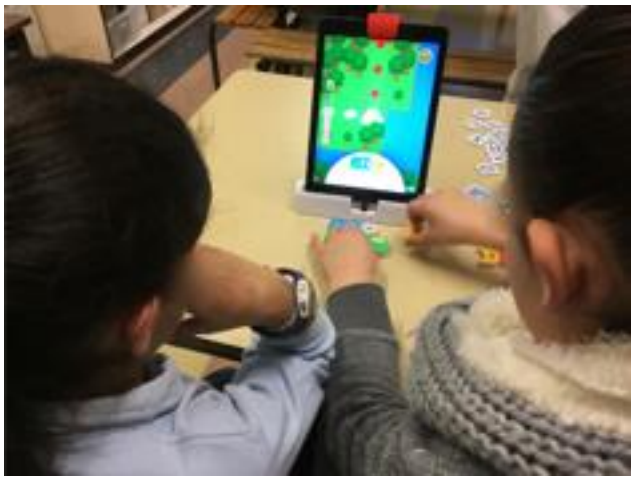
# Coder un déplacement avec Coding



**Niveau** : Cycle 2
**Compétences Fondamentales (2016)** : MATHÉMATIQUES - Géométrie

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères.

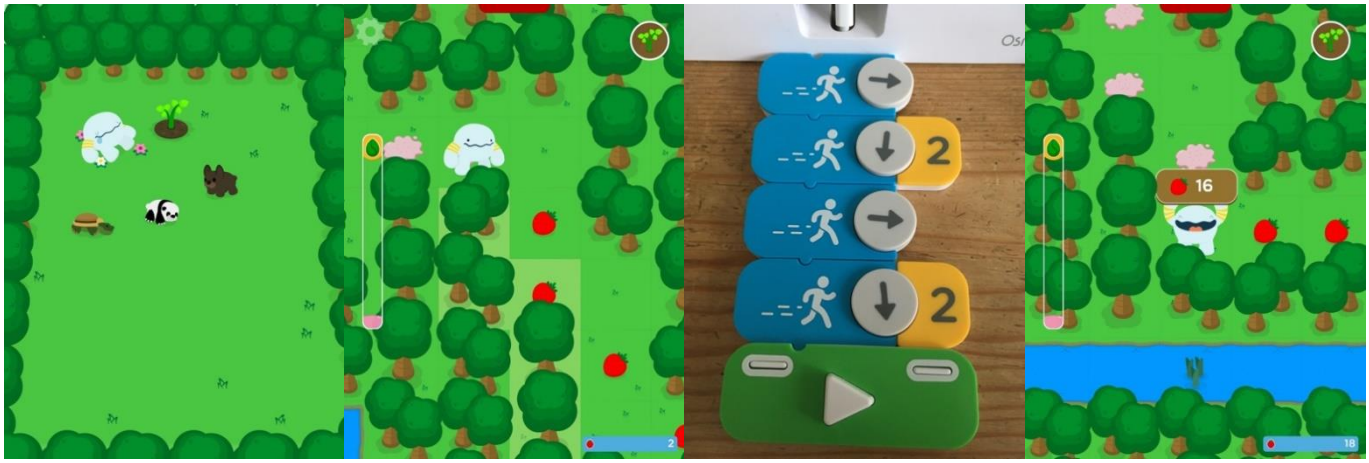
- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.



**But du jeu** : aider le personnage à retrouver ses animaux égarés dans les différents niveaux. A chaque étape, l'élève recueille des fraises qui lui donneront des graines. Celles-ci sont plantées dans le jardin et permettent de faire évoluer.

**Déroulement** : L'élève place les blocs devant le capteur puis lorsque l'on appuie sur le bloc vert, le personnage commence son déplacement.

⇨ Il n'est pas possible de paramétrer les parcours des élèves. Ceux-ci devront donc suivre le chemin linéaire proposé par l'application.

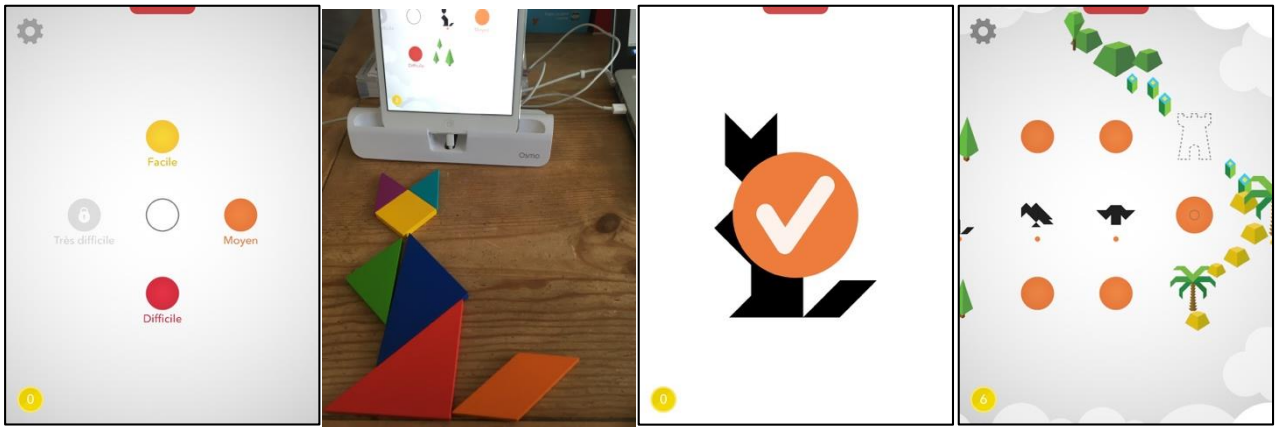


# Géométrie des formes avec Tangram

**Niveau** : Cycle 2
**Compétences Fondamentales (2016) :** MATHÉMATIQUES - Géométrie
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
- Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.

**Niveau :** Cycle 3
**Compétences Fondamentales (2016) :** MATHÉMATIQUES - Géométrie
Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques
- Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples).

Déroulement :




Le module propose une interface lecteur débutant pour des élèves les plus jeunes ou les élèves les plus en difficulté.

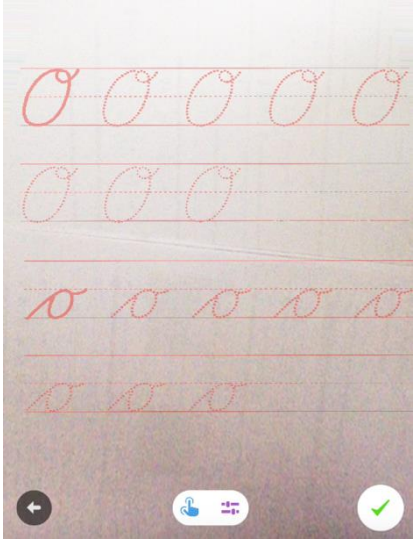
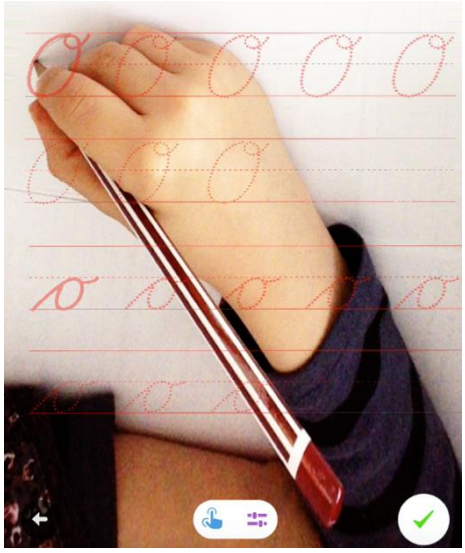
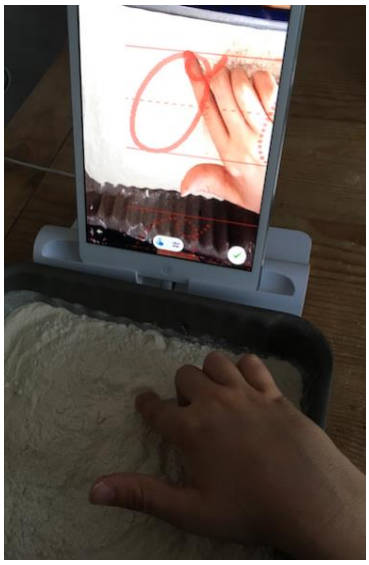
Il existe **4 niveaux de difficulté** : facile, moyen, difficile, très difficile.

Dans chaque parcours, plusieurs chemins sont proposés à l'élève ce qui constitue un potentiel de figures à réaliser très important. L'ensemble reste très ludique.

# Travailler le geste graphique avec MasterPiece



**Niveau** : Cycle 2
**Compétences Fondamentales (2016) :** FRANÇAIS - Ecriture
Copier de manière experte.
- Maitriser les gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sureté croissantes.

Cette application est principalement utilisée pour reproduire des dessins, des photos, mais elle peut être aussi utilisée pour des entrainements au graphisme.

L'application propose un calque (personnalisable) qui s'affiche à l'écran. L'élève peut alors reproduire les graphismes proposés en observant l'écran, sa main ne viendra jamais cacher puisque le calque vient en superposition.