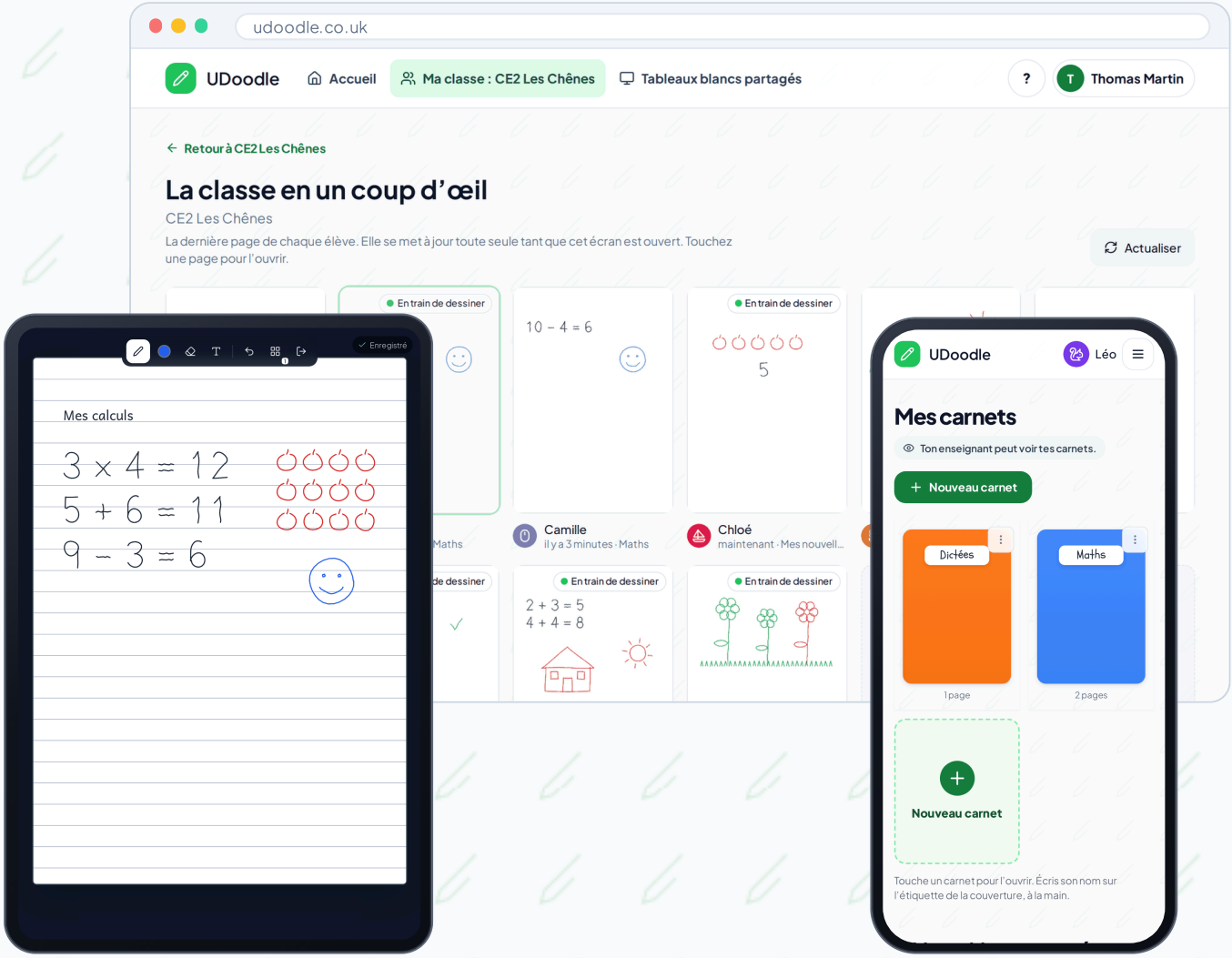
UDoodle

GUIDE DE DÉMARRAGE POUR LES ENSEIGNANTS

Faites écrire votre classe avec UDoodle

Tout ce qu'il faut pour ajouter votre classe, préparer les tablettes et voir le travail de chaque élève pendant qu'il écrit. Prenez un café : la plupart des enseignants sont prêts en vingt minutes environ.



- Aucun e-mail d'élève
- Rien à installer
- Sur les tablettes que vous avez
- En 4 langues

Bonjour, et bienvenue

Je m'appelle Joe. Je m'occupe de l'informatique dans des écoles depuis plus de quinze ans, et j'ai créé UDoodle parce qu'il me fallait un carnet numérique assez simple pour un enfant de six ans, et assez rapide à mettre en place entre deux cours.

Ce guide suit l'ordre dans lequel vous en aurez besoin. Inutile de tout lire d'un coup : ajoutez votre classe, préparez les tablettes, et revenez au reste quand vous le voudrez.

Si quelque chose n'est pas clair, ou si vous voyez une amélioration possible, écrivez-moi à hello@udoodle.co.uk : je serai ravi de vous lire.

Joe

Dans ce guide

★	**Démarrage rapide**	Toute la mise en place sur une page	3
1	**Se connecter et se repérer**	Jamais de mot de passe	4
2	**Ajouter votre classe**	Trente prénoms collés d'un coup	6
3	**Cartes de connexion**	Les imprimer, et remplacer une carte perdue	9
4	**Préparer les tablettes**	Toute une classe mobile en quelques minutes	10
5	**Comment les élèves se connectent**	En classe d'un toucher, à la maison avec leur carte	12
6	**Écrire dans un carnet**	Quatre boutons à connaître	14
7	**Voir le travail de vos élèves**	En direct, et corrigé avec coches et commentaires	15
8	**Le tableau blanc partagé**	Le stylo numérique passe de main en main	18
9	**Enregistrer le travail en PDF**	Un carnet, ou toute la classe	20
10	**Envoyer une copie d'un carnet**	Partager avec vos collègues	21
11	**Travailler à plusieurs**	Co-enseignants, assistants et parents	22
12	**Au fil de l'année**	Départs, nouvelles classes et votre formule	23
?	**Questions fréquentes**	Celles que les enseignants posent le plus	24

DÉMARRAGE RAPIDE

UDoodle en cinq étapes

Toute la mise en place en un coup d'œil. Les étapes 1 à 3 figurent aussi sur votre page d'accueil, sous forme de liste cochée au fur et à mesure, et chaque étape a son propre chapitre plus loin, si vous voulez plus de détails.

1

Ajoutez votre classe

Ouvrez **« Ma classe »** en haut de l'écran, touchez **« Ajouter des élèves »** et collez les prénoms de vos élèves. Chacun reçoit une image, une couleur et un code à 4 chiffres.

Chapitre 2, page 6

2

Imprimez les cartes de connexion

Dans l'onglet **« Connexion des élèves »**, touchez **« Imprimer les cartes de toute la classe »**. Chaque carte porte le code QR de l'élève, son code et l'adresse web de votre classe, prête à découper.

Chapitre 3, page 9

3

Configurez les tablettes de la classe

Dans le même onglet, touchez **« Configurer une tablette »** et affichez le code au tableau. Chaque tablette le saisit une fois, puis s'ouvre directement sur votre classe.

Chapitre 4, page 10

4

Les élèves touchent leur prénom

Sur une tablette de la classe, l'élève retrouve son image et touche son prénom. À la maison, il scanne sa carte. Ni e-mail, ni mot de passe.

Chapitre 5, page 12

5

Suivez le travail en direct

« Voir le travail de tous » affiche la dernière page de chaque élève, mise à jour pendant qu'il écrit. Touchez une page pour l'ouvrir.

Chapitre 7, page 15

Ce qu'il vous faut

- ✓ Un compte UDoodle : une formule Classe, un essai gratuit ou une invitation de votre école.
- ✓ Les prénoms de vos élèves.
- ✓ Des tablettes ou des ordinateurs avec un navigateur web à jour.
- ✓ Une imprimante, pour les cartes de connexion.

CHAPITRE 1

Se connecter et se repérer

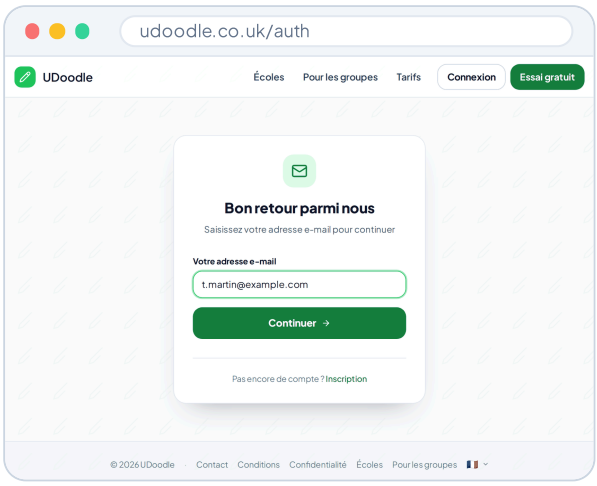
UDoodle fonctionne dans le navigateur web de n'importe quel ordinateur, tablette ou téléphone : rien à installer. Et aucun mot de passe à oublier : nous vous envoyons un code par e-mail.

Se connecter

1. Allez sur udoodle.co.uk et touchez **« Connexion »** en haut.
2. Saisissez votre adresse e-mail et touchez **« Continuer »**.
3. Nous vous envoyons un code à 6 chiffres. Saisissez-le dans les cases et touchez **« Connexion »**.

Le code est valable 10 minutes. S'il n'arrive pas, regardez dans vos courriers indésirables, ou touchez **« Renvoyer le code »**. Sur un ordinateur, cliquez simplement là où ce guide dit « touchez ».

Sur votre ordinateur portable ou votre tablette, vous restez en général connecté : pas besoin d'un code chaque jour.



Saisissez votre adresse e-mail : nous vous envoyons un code.

Trois façons de commencer

✉ Votre école l'a mis en place

Vous recevez un e-mail qui vous invite dans votre classe. Ouvrez le lien, connectez-vous avec l'adresse qui l'a reçu, et votre classe vous attend sur votre page d'accueil.

★ Essayez gratuitement

Les enseignants peuvent essayer gratuitement la formule Classe complète pendant 30 jours, sans carte bancaire : allez sur udoodle.co.uk/trial. Si vous continuez, tout ce que vous avez créé est conservé.

£ Achetez pour votre classe

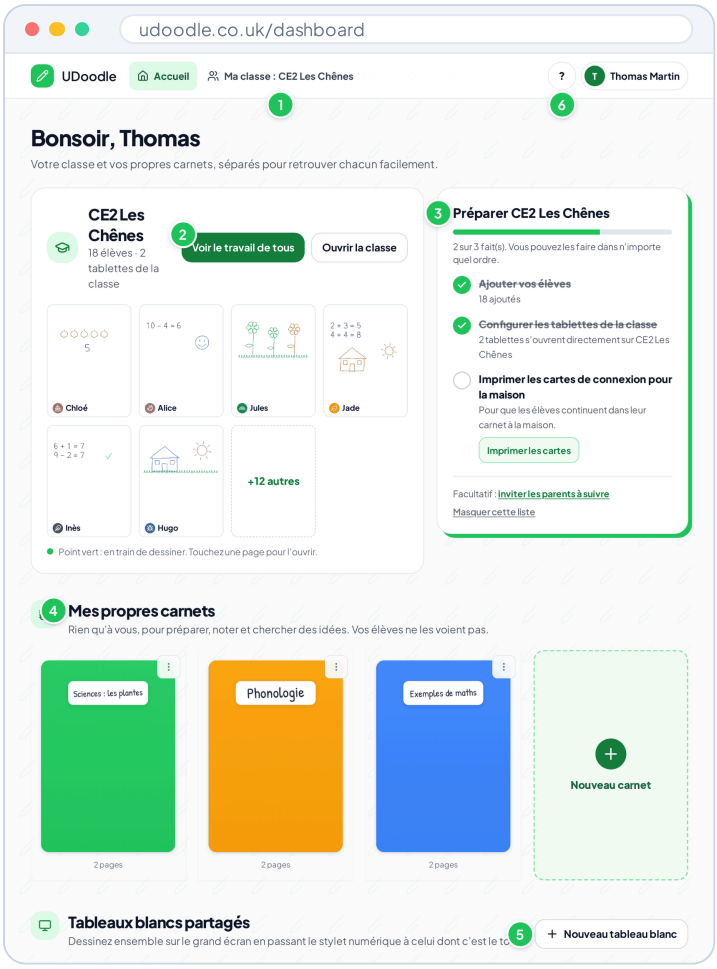
Choisissez « Pour une classe » sur udoodle.co.uk/fr/pricing : 100 £ par an pour vous et jusqu'à 30 élèves, remboursables intégralement dans les 14 jours suivant votre premier paiement. Le prix inclut la TVA lorsqu'elle s'applique.

Pendant votre essai gratuit

Un bandeau sur votre page d'accueil décompte les jours. Touchez **« Passer à la formule payante »** quand vous le souhaitez : votre année payée ne commence qu'à la fin de l'essai, vous ne perdez donc aucun jour gratuit. Le chapitre 12 explique ce qui se passe à la fin d'un essai.

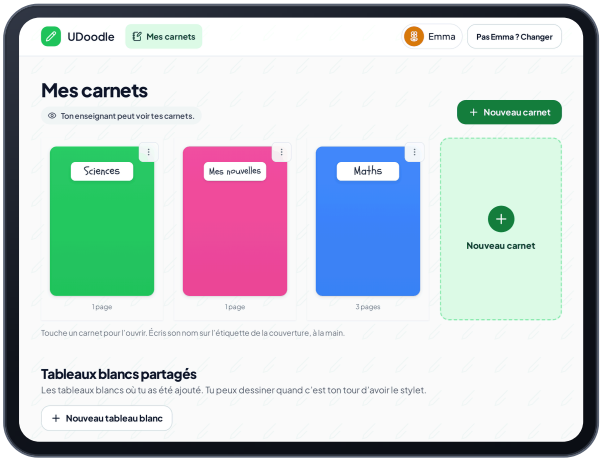
Votre page d'accueil

Une fois la connexion faite, vous arrivez sur **« Accueil »**. Tout part de là, et la barre du haut vous mène partout ailleurs.



1. **« Ma classe »** : la page de votre classe, avec vos élèves, leurs cartes, les tablettes de la classe, les parents et les enseignants.
2. **« Voir le travail de tous »** : la dernière page de chaque élève. **« Ouvrir la classe »** ouvre la page de votre classe.
3. La liste de préparation : les étapes de mise en place, cochées au fur et à mesure.
4. **« Mes propres carnets »** : rien qu'à vous, pour vos préparations et vos exemples. La dernière vignette, **« Nouveau carnet »**, en crée un.
5. **« Nouveau tableau blanc »** crée une page sur laquelle votre classe dessine ensemble.
6. **« ? »** contient ce guide ; votre nom ouvre **« Votre compte »** et **« Déconnexion »**.

Ce que voient vos élèves



Les carnets d'Emma sur une tablette de la classe.

Les élèves voient une version plus simple : leurs propres carnets, et les tableaux blancs partagés auxquels vous les ajoutez. Chaque élève ne voit jamais que son propre travail.

- Jamais d'adresse e-mail ni de mot de passe.
- Quatre boutons à connaître : stylo, gomme, clavier et annuler.
- Tout s'enregistre tout seul pendant qu'ils écrivent.
- Un petit message leur indique que leur enseignant peut voir leurs carnets.

Dans votre langue

UDoodle parle français, anglais, espagnol et allemand. Choisissez-la en bas de la page de connexion, ou avec **« Langue »** sur la page de votre compte.

CHAPITRE 2

Ajouter votre classe

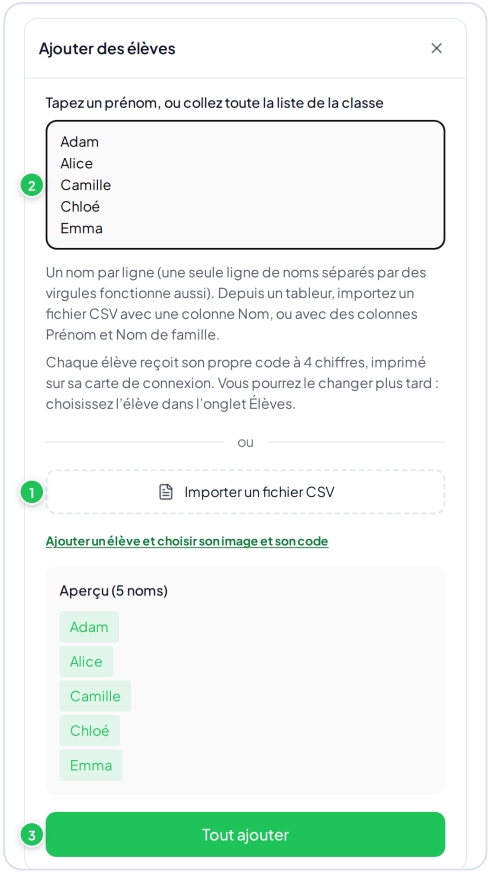
Vos élèves n'ont pas besoin d'adresse e-mail. Vous les ajoutez par leur prénom, et UDoodle s'occupe du reste. Pour une classe de trente, comptez environ cinq minutes en tout.

Collez toute la classe d'un coup

1. Ouvrez **« Ma classe »** en haut de l'écran.
2. Touchez **« Ajouter des élèves »**.
3. Collez les prénoms de vos élèves, un par ligne. Une seule ligne de prénoms séparés par des virgules fonctionne aussi.
4. Vérifiez l'aperçu, puis touchez **« Tout ajouter »**.

Depuis un tableur ou le logiciel de l'école

Enregistrez la liste au format CSV avec une colonne Nom, ou des colonnes Prénom et Nom de famille, et touchez **« Importer un fichier CSV »** au lieu de coller.



1 Importez un fichier CSV, ou 2 collez les prénoms, puis 3 touchez **« Tout ajouter »**.

Ce que reçoit chaque élève

- Une image et une couleur, pour que les plus jeunes repèrent leur prénom sur une tablette avant même de savoir le lire.
- Son propre code à 4 chiffres, imprimé sur sa carte de connexion.

> **Deux élèves avec le même prénom ?**
> Ajoutez simplement une initiale pour les distinguer, par exemple Léo M. et Léo T. Dans une classe, chaque nom doit être différent, pour que chaque enfant touche le bon.

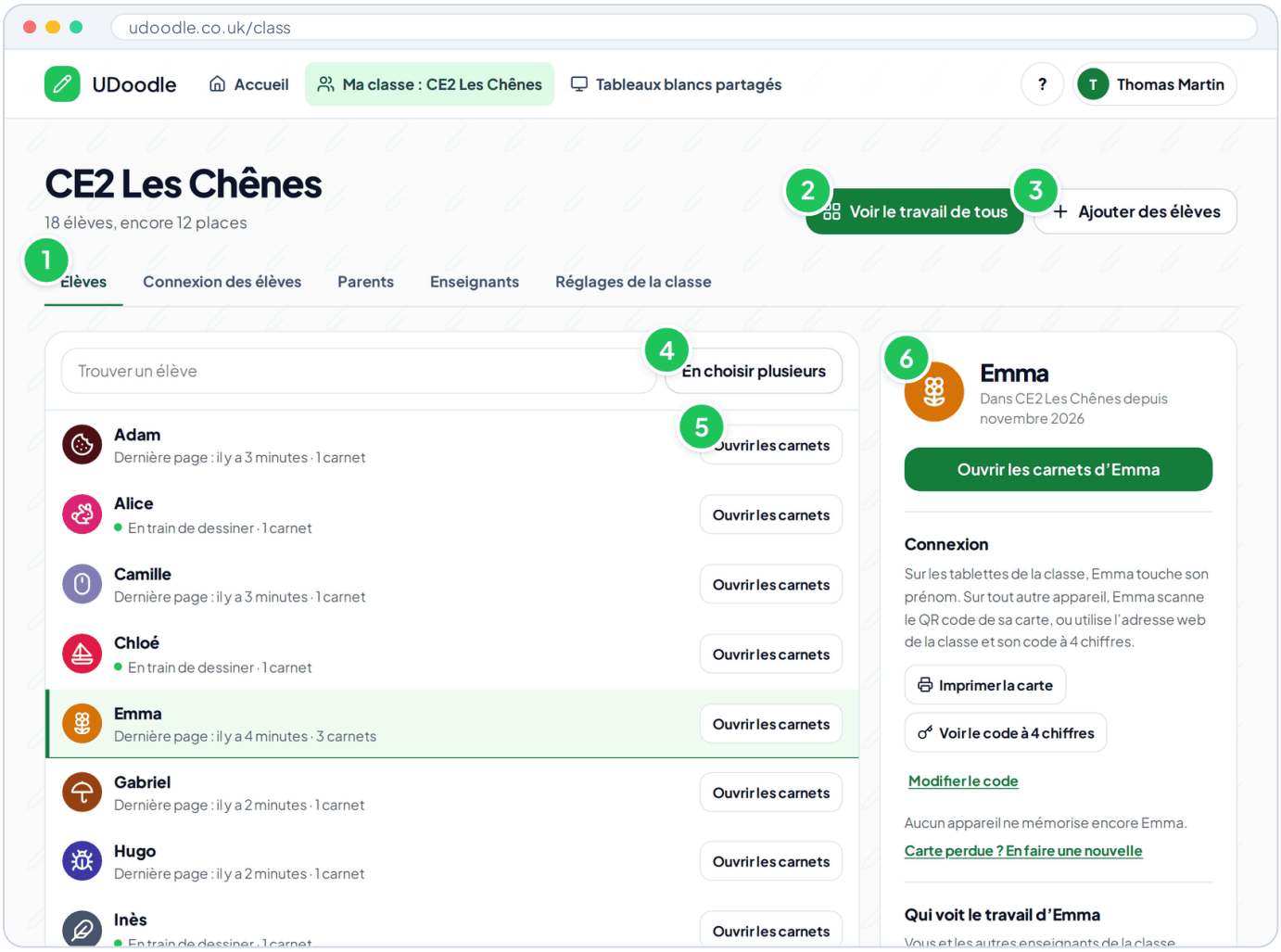
Ajouter un seul élève

Un nouvel élève arrive en cours d'année ? Dans **« Ajouter des élèves »**, touchez **« Ajouter un élève et choisir son image et son code »**, saisissez son prénom et touchez **« Ajouter l'élève »**. Vous pouvez aussi choisir son image et sa couleur : deux élèves d'une même classe n'ont jamais la même paire.

Laissez le champ **« Code »** vide et UDoodle choisit un code pour vous, ou saisissez vous-même 4 chiffres.

La page de votre classe

Touchez **« Ma classe »** en haut de n'importe quel écran. Cinq onglets regroupent tout ce qui concerne votre classe, et toucher un élève affiche tous ses détails à droite.

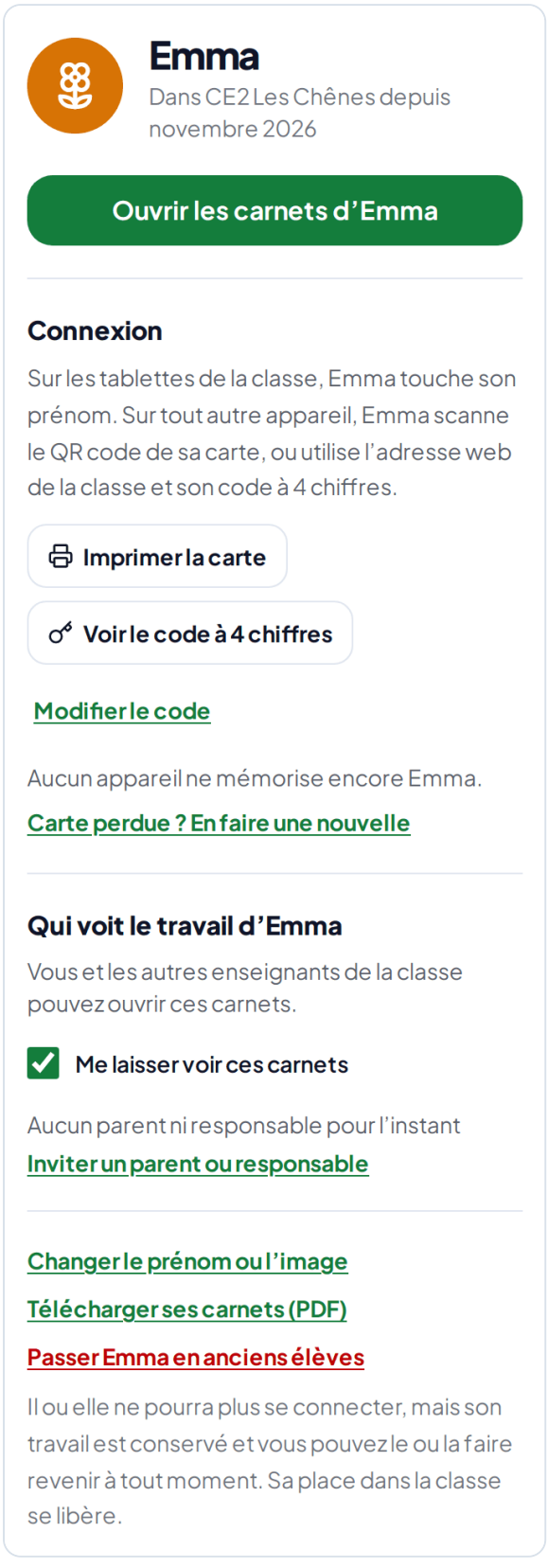


1. Les onglets : **« Élèves »**, **« Connexion des élèves »** (tablettes, cartes et adresse web de la classe), **« Parents »**, **« Enseignants »** et **« Réglages de la classe »**.
2. **« Voir le travail de tous »** : la dernière page de chacun.
3. **« Ajouter des élèves »** : coller des prénoms, ou en ajouter un.
4. **« En choisir plusieurs »** : agir sur plusieurs élèves à la fois.
5. **« Ouvrir les carnets »** : feuilleter le travail de cet élève.
6. L'élève touché, avec tout ce qui le concerne (page suivante).

Trente prénoms à parcourir ?
Tapez les premières lettres dans **« Trouver un élève »**, en haut de la liste. Chaque ligne indique aussi quand l'élève a écrit pour la dernière fois, et un point vert signale qu'il dessine en ce moment.

Tout pour un élève

Touchez un élève dans la liste : son panneau s'ouvre à côté. Sur une tablette ou un téléphone, il s'ouvre plutôt dans une fenêtre.



Le panneau d'Emma.

Connexion

- **« Imprimer la carte »** : sa carte seulement.
- **« Voir le code à 4 chiffres »** l'affiche quelques secondes ; **« Modifier le code »** lui en donne un nouveau.
- Les appareils qui le mémorisent, avec **« Le déconnecter »** à côté de chacun.
- **« Carte perdue ? En faire une nouvelle »** (page 9).

Qui voit son travail

- **« Me laisser voir ces carnets »** : décochez cette case pour masquer ses carnets, à vous comme aux autres enseignants de la classe. Les parents peuvent toujours les voir.
- **« Inviter un parent ou responsable »** : jusqu'à deux adultes peuvent suivre son travail depuis la maison (page 22).

Autres actions

- **« Changer le prénom ou l'image »**.
- **« Télécharger ses carnets (PDF) »** : tous, dans un seul fichier zip.
- **« Passer Emma en anciens élèves »** : quand un élève quitte la classe (page 23).

CHAPITRE 3

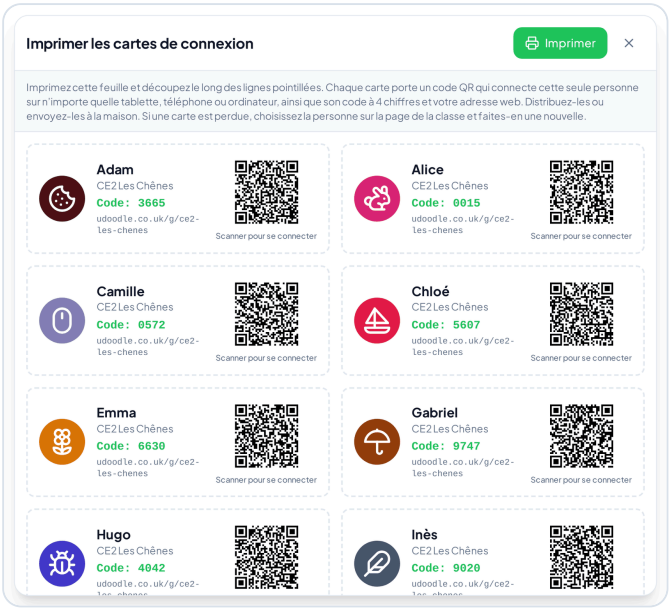
Cartes de connexion

Chaque élève reçoit une petite carte. Elle lui sert à se connecter à la maison ou sur tout appareil qui n'est pas une tablette de la classe, et elle porte aussi son code.

Imprimer les cartes

1. Ouvrez **« Ma classe »**, puis l'onglet **« Connexion des élèves »**.
2. Touchez **« Imprimer les cartes de toute la classe »**, jetez un œil à l'écran, puis touchez **« Imprimer »**.
3. Découpez les cartes et distribuez-les, ou envoyez-les à la maison.

> **Avant de les découper**
> Le code QR d'une carte connecte directement l'élève : c'est une clé. Rangez les cartes en lieu sûr (le cahier de liaison est idéal) ou envoyez-les à la maison, sans les coller sur une tablette partagée.



Une feuille A4 contient huit cartes, chacune au format carte bancaire. Pour une seule, utilisez **« Imprimer une carte »**.

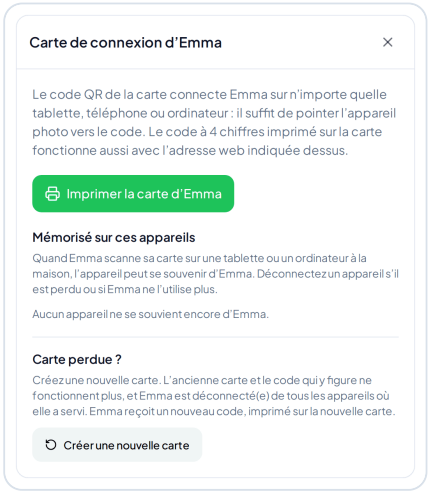
Sur chaque carte

- L'image et le prénom de l'élève.
- Un code QR qui le connecte sur tablette, téléphone ou ordinateur.
- Son code à 4 chiffres et l'adresse web de votre classe, pour se connecter au clavier.

Quand une carte est perdue

1. Dans l'onglet **« Élèves »**, touchez l'élève, puis **« Carte perdue ? En faire une nouvelle »**.
2. Touchez **« Créer une nouvelle carte »**, puis **« Oui, créer une nouvelle carte »**.
3. Imprimez la nouvelle carte.

L'ancienne carte et son code cessent aussitôt de fonctionner, et l'élève est déconnecté de tout appareil qui le mémorisait. Il reçoit un nouveau code, imprimé sur la nouvelle carte. Son travail n'est pas perdu.



La carte d'un élève, et les appareils qui le mémorisent.

CHAPITRE 4

Préparer les tablettes

UDoodle fonctionne sur iPad, tablettes Android, Chromebook et ordinateurs, dans le navigateur web qu'ils ont déjà. Il n'y a que deux sortes d'appareils à prévoir.

Tablettes et ordinateurs de la classe

Ils restent à l'école et se partagent. Configurez chacun une fois : il s'ouvre ensuite sur votre classe, et l'élève touche simplement son prénom.

Les appareils des élèves

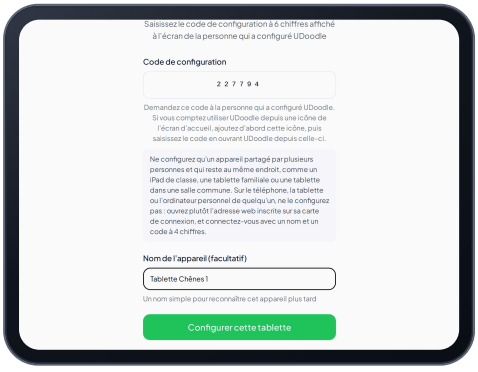
Tablettes, téléphones et ordinateurs à la maison. Rien à configurer : l'élève scanne sa carte, ou utilise l'adresse web de la classe et son code.

Configurer les tablettes de la classe

1. Sur votre ordinateur, ouvrez **« Ma classe »**, puis **« Connexion des élèves »**, et touchez **« Configurer une tablette »**. Un code à 6 chiffres et un code QR s'affichent.
2. Sur chaque tablette, scannez le code QR avec l'appareil photo, ou allez sur **udoodle.co.uk/setup** et saisissez le code.
3. Nommez-la si vous voulez (iPad du chariot 1, par exemple) et touchez **« Configurer cette tablette »**. Elle s'ouvre directement sur votre classe.

Le code est valable 15 minutes et fonctionne sur 35 appareils au plus : affichez-le au tableau et configurez toute une classe mobile d'un coup. Besoin de plus de temps ? Touchez **« Obtenir un nouveau code »**.

1 Scannez le code QR, ou 2 saisissez le code.



Sur la tablette : le code, et un nom si vous le souhaitez.

iPad : utilisez une icône sur l'écran d'accueil

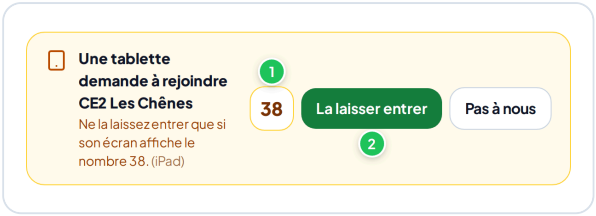
Dans Safari, touchez le bouton Partager, puis **« Sur l'écran d'accueil »**, et configurez l'iPad depuis cette icône. Elle garde sa configuration ; Safari seul peut oublier un site inutilisé depuis une semaine environ.

Configurer une tablette depuis la tablette elle-même

Pratique pour une seule nouvelle tablette, ou une tablette réinitialisée.

1. Sur la tablette, ouvrez l'adresse web de votre classe, par exemple udoodle.co.uk/g/ce2-les-chenes.
2. Touchez **« Configurer cette tablette »** en bas. La tablette affiche un nombre à deux chiffres.
3. Sur votre ordinateur, un bandeau signale qu'une tablette demande à rejoindre la classe (touchez **« Voir »** si vous êtes sur une autre page). Vérifiez que le nombre est le même, et touchez **« La laisser entrer »**.

La tablette s'ouvre directement sur votre classe. Si vous ne reconnaissez pas une demande, touchez **« Pas à nous »** ; les demandes disparaissent aussi d'elles-mêmes au bout de 15 minutes.



1 Le même nombre que sur la tablette. 2 Touchez **« La laisser entrer »**.

Entretenir vos tablettes

- **Votre liste.** L'onglet **« Connexion des élèves »** liste chaque tablette et sa dernière utilisation. Touchez **« Renommer »** pour lui donner un nom plus clair.
- **En désactiver une.** Si une tablette est perdue ou quitte la classe, touchez **« Retirer »**. Toute personne qui l'utilise est déconnectée en moins d'une minute.
- **Un ménage automatique.** Une tablette inutilisée pendant 120 jours (environ quatre mois) est désactivée automatiquement : un appareil oublié ne reste jamais lié à votre classe.
- **Une tablette, plusieurs classes.** L'administrateur de l'école configure une fois les tablettes de l'école ; l'élève touche sa classe, puis son prénom. Retirer votre classe : onglet **« Connexion des élèves »**.

Les tablettes de votre classe, avec la dernière utilisation de chacune.

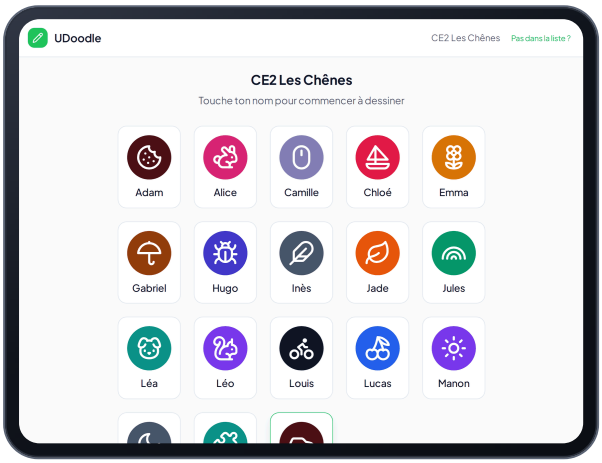
Préparer les tablettes avant l'été ?
Une tablette de la classe reste configurée tant qu'elle sert au moins une fois tous les 120 jours (environ quatre mois) : un chariot configuré début juillet sera prêt à la rentrée. Sinon, la reconfigurer ne prend qu'un instant.

Si une tablette demande à être reconfigurée
L'effacement des données de sites, la navigation privée ou en mode invité, et les appareils qui s'effacent à la déconnexion remettent la configuration à zéro. Pas d'inquiétude : tout ce qui est déjà enregistré est en sécurité en ligne, il suffit de reconfigurer la tablette.

CHAPITRE 5

Comment les élèves se connectent

Les élèves n'ont jamais besoin d'adresse e-mail ni de mot de passe. Leur façon de se connecter dépend simplement de l'appareil qu'ils utilisent.



Une tablette de la classe s'ouvre sur les prénoms de vos élèves.

Sur une tablette de la classe

1. L'élève retrouve son image et touche son prénom.
2. Ses carnets s'ouvrent. C'est tout.
3. Quand il a fini, il touche **« Pas Emma ? Changer »** en haut, et les prénoms réapparaissent pour l'élève suivant.

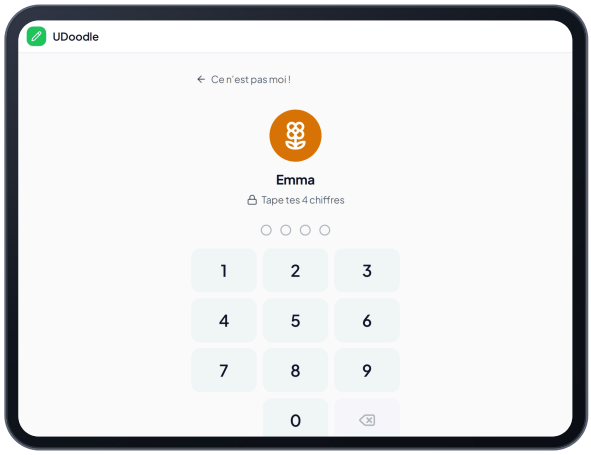
Pour les plus jeunes
L'image et la couleur à côté de chaque prénom aident les enfants qui apprennent à lire à trouver le leur.

Demander aussi les codes sur les tablettes de la classe

En général, l'élève touche simplement son prénom sur une tablette de la classe. Pour qu'il saisisse aussi son code à 4 chiffres, cochez **« Demander les codes aussi sur les tablettes de la classe »** dans l'onglet **« Connexion des élèves »**.

Partout ailleurs, à la maison par exemple, l'élève utilise toujours sa carte ou son code.

Avec une formule École
L'administrateur de votre école gère ce réglage et l'adresse web de votre classe pour vous.



Réglage activé : la tablette demande le code une fois le prénom touché.

À la maison, ou sur leur propre appareil

Les élèves peuvent utiliser UDoodle sur n'importe quelle tablette, téléphone ou ordinateur à la maison, avec exactement les mêmes carnets qu'en classe. Il y a deux façons d'entrer.

1. Scanner la carte. Visez le code QR de la carte avec l'appareil photo. Sur son propre appareil ou celui de la famille, l'élève touche **« Oui, souviens-toi de moi »**.

Ses carnets s'ouvrent. La fois suivante sur cet appareil, il touche simplement son prénom. Sur un appareil partagé par beaucoup de monde, il touche plutôt **« Juste cette fois »**.

2. Ou utiliser l'adresse web. Ouvrez l'adresse web de votre classe, saisissez le prénom exactement comme vous l'avez ajouté, puis le code à 4 chiffres, et touchez **« Se connecter »**.

L'adresse web de votre classe

Elle figure sur chaque carte, et dans l'onglet **« Connexion des élèves »** avec un bouton **« Copier »**. Transmettez-la aux familles, ou ajoutez-la aux favoris des élèves.

Quels appareils mémorisent un élève ?

Touchez l'élève dans l'onglet **« Élèves »** : son panneau liste les appareils qui le mémorisent, avec **« Le déconnecter »**, par exemple si l'un d'eux est perdu.

Si un élève se trompe de code

Tout le monde se trompe parfois. Après 5 codes erronés, l'élève doit patienter 15 minutes avant de réessayer. Si cela arrive trois fois dans la journée, sa ligne indique **« Bloqué »** : touchez-le, puis **« Définir un code »**, et il peut aussitôt revenir.

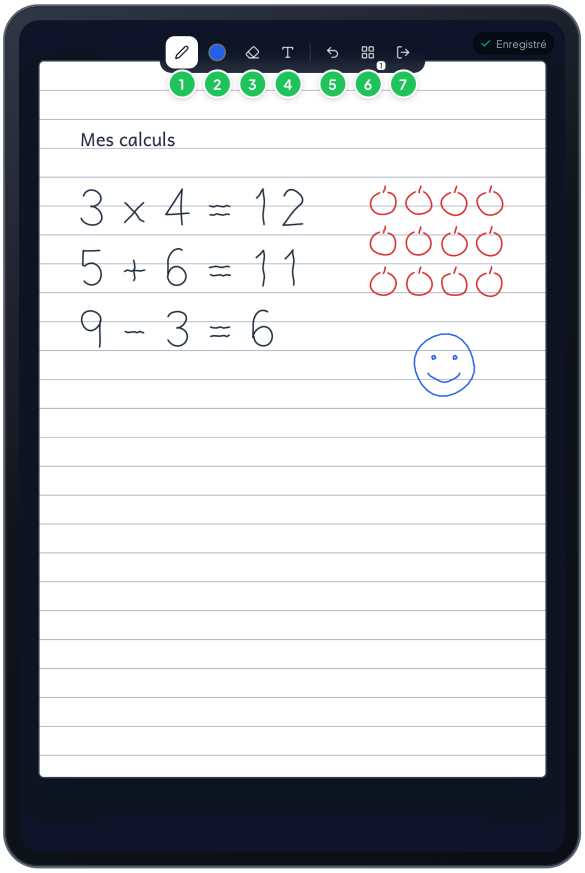
Rien à configurer à la maison

Une tablette configurée affiche les prénoms de toute la classe : sa place est à l'école. À la maison, la carte ou l'adresse web suffit.

CHAPITRE 6

Écrire dans un carnet

C'est la partie que vos élèves utiliseront tous les jours. Elle fonctionne avec un stylet comme l'Apple Pencil, avec le doigt ou avec une souris.



Une page du carnet d'Emma, avec les boutons en haut.

1. **« Stylo »** : pour écrire et dessiner.
2. **« Couleur du stylo »** : choisir une couleur.
3. **« Gomme »** : efface.
4. **« Taper au clavier »** : touchez l'endroit voulu, puis tapez.
5. **« Annuler »** : retire le dernier trait, coup de gomme ou texte tapé, une étape à la fois (Ctrl + Z, ou Cmd + Z sur Mac, fait de même).
6. **« Pages »** : voir toutes les pages, ou en ajouter une.
7. **« Fermer le carnet »** : retour à tous ses carnets.

Commencer un carnet

L'élève touche **« Nouveau carnet »**, écrit un titre sur la couverture et choisit une couleur. Un carnet contient jusqu'à 200 pages.

Ligné, quadrillé ou vierge

Ligné pour l'écriture, quadrillé pour les maths, vierge pour le dessin. Changez une page depuis son menu dans **« Pages »**, ou toutes avec **« Définir toutes les pages »**.

Pas de bouton Enregistrer

Tout s'enregistre tout seul un instant après chaque pause. Si le Wi-Fi coupe, l'élève peut continuer : tout s'enregistre au retour de la connexion.

Rien ne se perd

Les élèves ne peuvent supprimer ni carnet ni page. S'ils archivent un carnet par erreur, vous pouvez le récupérer (page 16), et eux aussi, depuis **« Rangés »** sous leurs carnets.

Avec un stylet ?

Dès qu'UDoodle détecte un stylet, le doigt déplace la page au lieu de dessiner : une main posée sur l'écran ne laisse aucune trace. Pincez avec deux doigts pour zoomer.

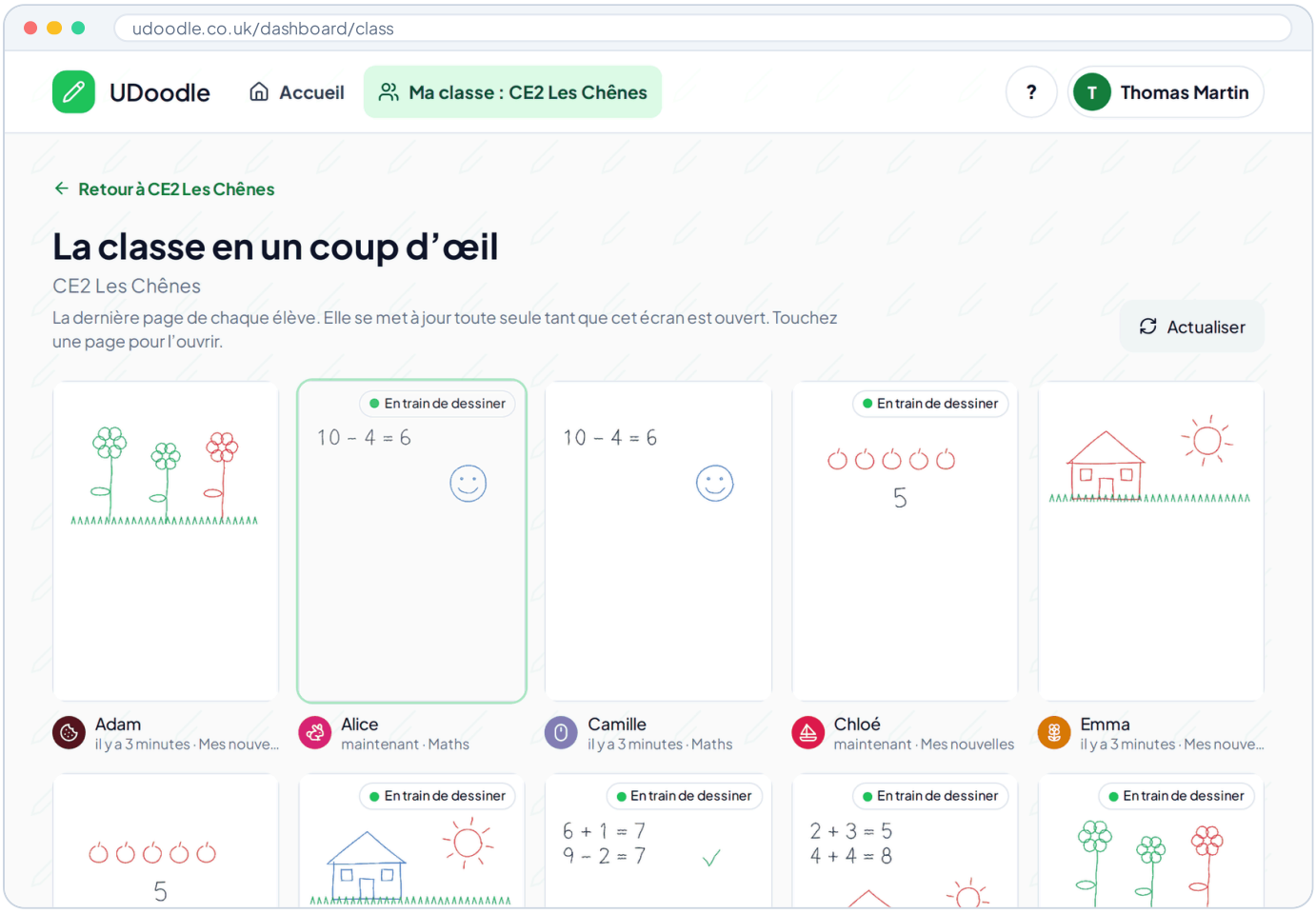
CHAPITRE 7

Voir le travail de vos élèves

Tout ce qu'écrit un élève arrive directement dans son carnet. Vous pouvez le voir aussitôt, sur n'importe quel appareil : en classe, en salle des maîtres ou tranquillement chez vous.

La classe en un coup d'œil

Touchez **« Voir le travail de tous »** sur la page d'accueil ou sur la page de votre classe pour voir la dernière page de chaque élève sur un seul écran. Elle se met à jour toute seule tant qu'elle est ouverte, et **« En train de dessiner »** signale qui a écrit dans les deux dernières minutes. Touchez une page pour l'ouvrir.



La classe en un coup d'œil, avec plusieurs élèves en train d'écrire.

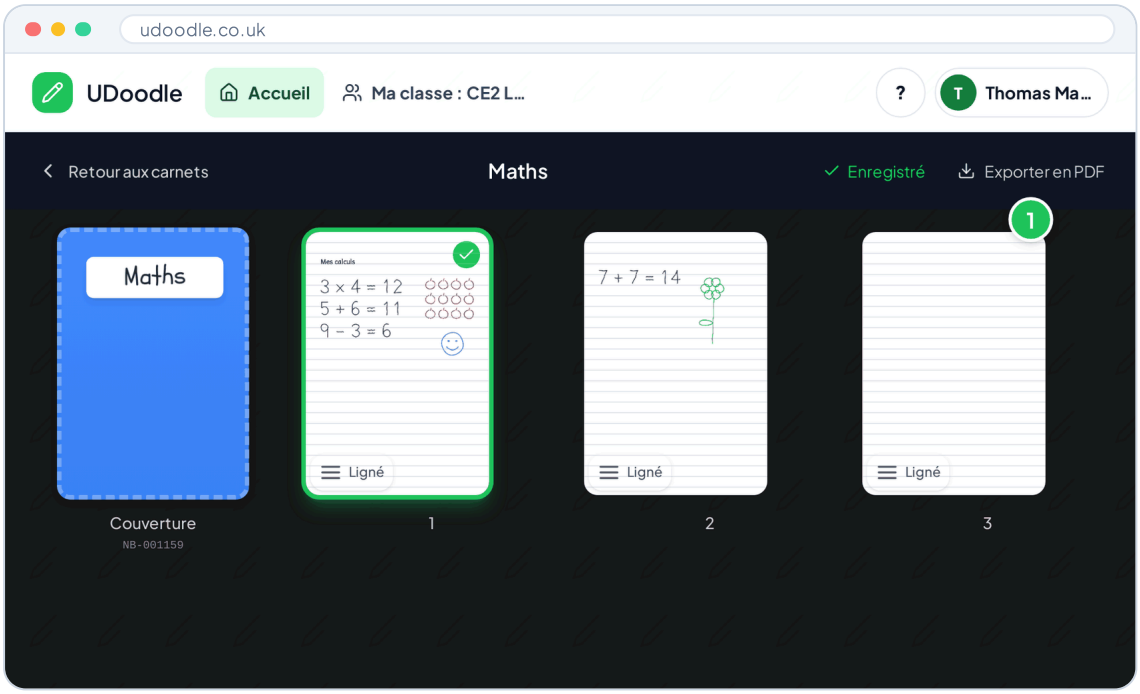
Laissez-la ouverte pendant la séance
Gardez-la sur votre ordinateur pendant que la classe travaille : vous voyez d'un coup d'œil qui avance vite et qui a besoin d'un coup de pouce, sans faire le tour de toutes les tables.

Sous chaque page
Le prénom de l'élève, le moment où il a écrit pour la dernière fois, et le carnet concerné.

Feuilleter les carnets d'un élève

1. Dans l'onglet **« Élèves »**, touchez **« Ouvrir les carnets »** à côté de l'élève.
2. Choisissez un carnet.
3. Touchez une page pour la voir en grand.

Les carnets des élèves s'ouvrent en lecture seule : rien ne peut être modifié par erreur. Un carnet archivé par l'élève porte la mention **« Archivé »**, et **« Désarchiver »** le remet en place.



Le carnet d'un élève, en lecture seule. 1 **« Exporter en PDF »** enregistre tout le carnet (page 20).

Les élèves savent que vous voyez leur travail

Les élèves voient le message « Ton enseignant peut voir tes carnets. » Si les carnets d'un élève doivent rester privés, touchez l'élève et décochez **« Me laisser voir ces carnets »**. Ils sont alors masqués pour vous et les autres enseignants de la classe, et exclus des téléchargements.

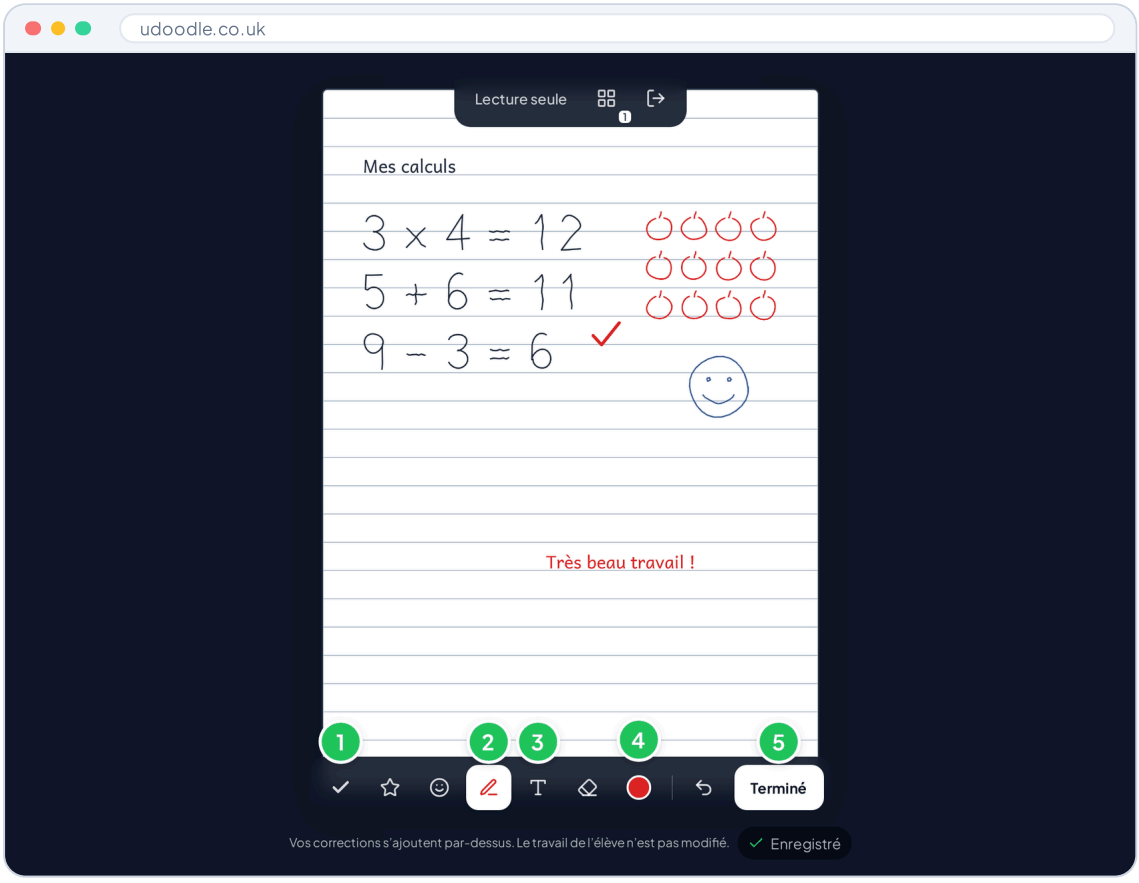
Rencontres avec les familles
Ouvrez les carnets d'un élève sur un ordinateur ou une tablette pour les montrer à ses parents, ou téléchargez-les en PDF pour les imprimer ou les envoyer (page 20).

Corriger une page

1. Ouvrez le carnet de l'élève (page 16) à la page que vous voulez corriger.
2. Touchez **« Corriger cette page »**. Les outils de correction apparaissent en bas de l'écran.
3. Choisissez un outil, puis touchez la page ou écrivez dessus.
4. Touchez **« Terminé »** quand vous avez fini.

Vos corrections s'ajoutent par-dessus la page. Le travail de l'élève n'est pas modifié, et il ne peut pas effacer vos corrections. Comme tout dans UDoodle, elles s'enregistrent toutes seules.

Ce que voient les élèves et les parents
Les élèves voient vos corrections la prochaine fois qu'ils ouvrent la page, tout comme leurs parents. Elles figurent aussi dans le PDF d'un carnet (page 20).



Corriger une page. 1 Une coche, une étoile ou un smiley. 2 Le stylo de correction. 3 **« Écrire un commentaire »**. 4 La couleur de correction. 5 **« Terminé »**.

Couleurs

Les corrections commencent en rouge. Touchez le bouton de couleur pour choisir plutôt le vert, le bleu, le violet ou le noir : la couleur sert pour le stylo, les tampons et les commentaires, et UDoodle s'en souvient sur cet appareil.

Commentaires

Touchez **« Écrire un commentaire »**, puis l'endroit de la page où il doit aller, et tapez votre texte. Touchez un commentaire pour le modifier ou le supprimer, ou faites-le glisser pour le déplacer. **« Annuler »** retire votre dernière correction, et la gomme efface les corrections.

CHAPITRE 8

Le tableau blanc partagé

Affichez une page au tableau, puis passez un stylo numérique à un élève à la fois. Il dessine sur sa propre tablette, et toute la classe voit chaque trait apparaître.

Créer un tableau blanc et ajouter votre classe

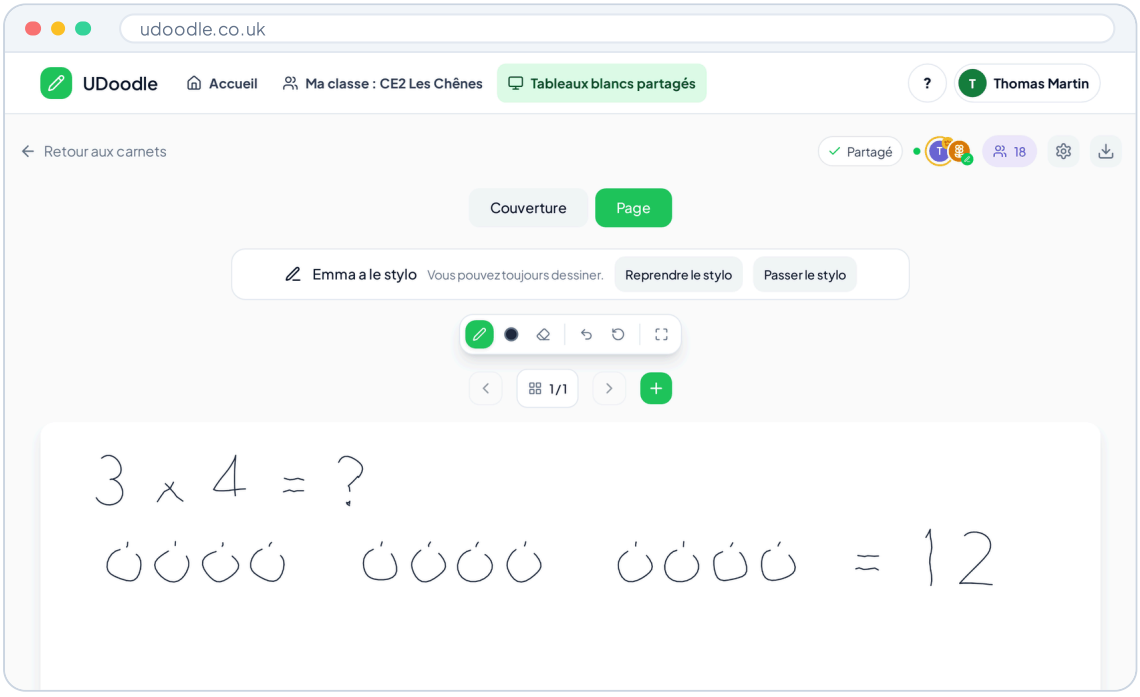
1. Sur la page d'accueil, touchez **« Nouveau tableau blanc »**. Donnez-lui un nom si vous le souhaitez.
2. Touchez **« Gérer les collaborateurs »** (la roue dentée, en haut à droite), puis **« Ajouter tous mes élèves »**.
3. Touchez **« Page »** pour commencer à dessiner.

Pour le partager avec un collègue, saisissez son adresse e-mail dans le champ **« Inviter par e-mail »** et touchez +. Il le trouvera dans **« Éléments reçus »**.

1 Ajoutez toute votre classe. 2 Invitez un collègue.

Au tableau de la classe

Ouvrez le tableau blanc sur l'ordinateur relié au vidéoprojecteur ou à l'écran interactif, et touchez **« Plein écran »**. Les élèves ouvrent le même tableau blanc depuis **« Tableaux blancs partagés »**, en haut de leur propre écran.

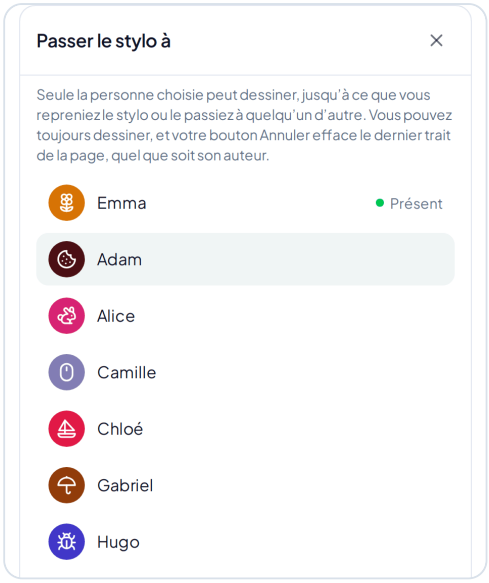


La question vient de l'enseignant ; la résolution est d'Emma, dessinée sur une tablette de la classe.

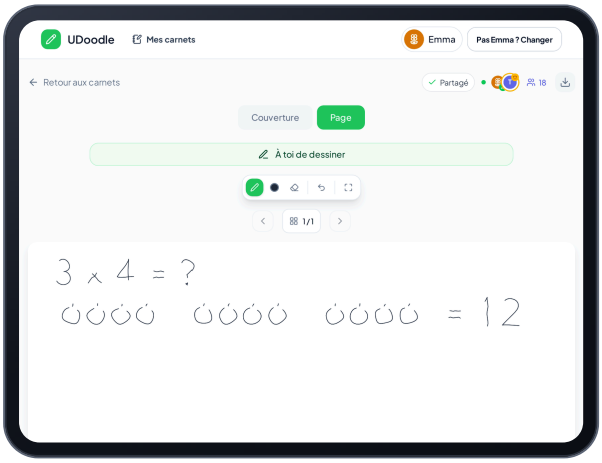
Passer le stylo

1. Touchez **« Passer le stylo à… »** et choisissez un élève.
2. Sa tablette affiche **« À toi de dessiner »**. Lui seul peut dessiner, et tout le monde voit chaque trait en direct.
3. Quand il a fini, touchez **« Reprendre le stylo »**, ou **« Passer le stylo »** pour le confier directement à l'élève suivant.

Vous pouvez toujours dessiner vous-même, même quand un élève a le stylo, et votre bouton **« Annuler »** retire le dernier trait de la page, quel qu'en soit l'auteur.



Choisir qui reçoit le stylo.



Sur la tablette d'Emma : **« À toi de dessiner »**.

Bon à savoir

- Les élèves le trouvent dans **« Tableaux blancs partagés »**, en haut de leur écran.
- Il fonctionne aussi à distance : les élèves à la maison peuvent participer en direct.
- Un tableau blanc compte jusqu'à 10 pages ; **« Ajouter une page »** (+) en ajoute une.
- Enregistrez-le en PDF avec **« Exporter en PDF »**, en haut à droite.

Des idées pour la classe

Montrer, puis essayer
Écrivez une lettre ou un mot, puis passez le stylo à un élève pour qu'il essaie devant la classe.

Chacun son étape
Résolvez un problème de maths ensemble en faisant passer le stylo : chaque élève ajoute l'étape suivante.

Personne n'est oublié
Les élèves à la maison peuvent aussi avoir leur tour : ils voient le tableau en direct et dessinent quand vous leur passez le stylo.

CHAPITRE 9

Enregistrer le travail en PDF

Tout carnet peut être enregistré en PDF pour l'imprimer, l'envoyer ou le garder : pour les rencontres parents, le livret scolaire ou le dossier de l'élève. **Fin d'année ?** Téléchargez toute la classe avant de passer tout le monde en anciens élèves : voir page 23.

Votre propre carnet
Sur la page d'accueil, touchez ⋮ sur le carnet et choisissez **« Exporter »**.

Le carnet d'un élève
Ouvrez-le avec **« Ouvrir les carnets »** et touchez **« Exporter en PDF »**, en haut à droite.

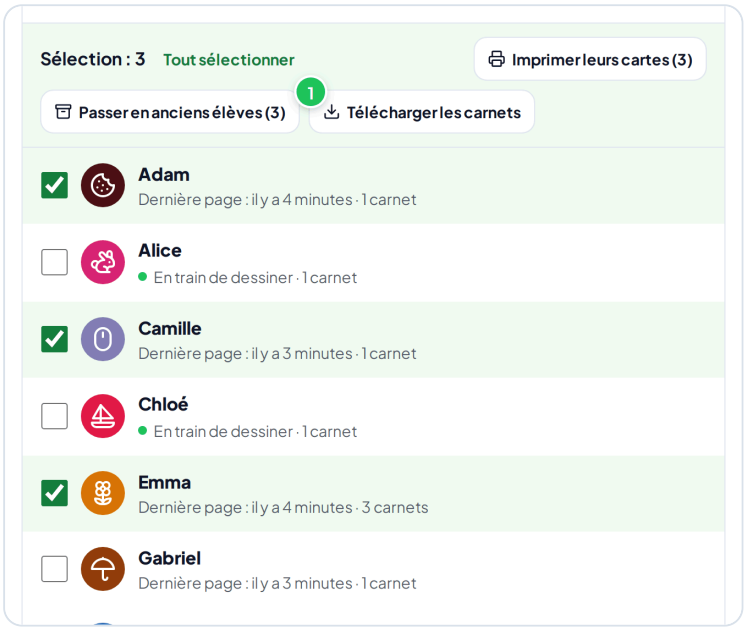
Un tableau blanc
Ouvrez-le et touchez **« Exporter en PDF »**, en haut à droite.

Plusieurs élèves d'un coup

1. Dans l'onglet **« Élèves »**, touchez **« En choisir plusieurs »**.
2. Cochez les élèves voulus, ou touchez **« Tout sélectionner »**.
3. Touchez **« Télécharger les carnets »**.

Vous obtenez un fichier zip, avec un dossier par élève et un PDF par carnet. Pour un seul élève, utilisez **« Télécharger ses carnets (PDF) »** dans son panneau.

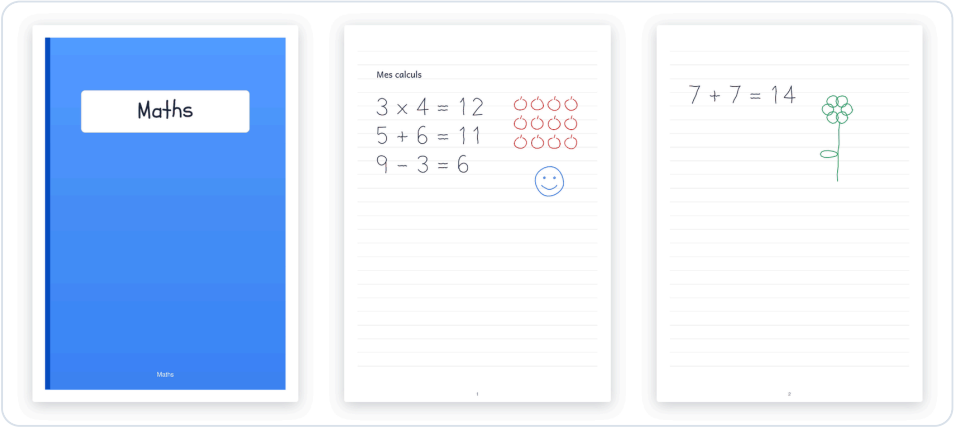
Les carnets masqués restent privés et ne sont pas inclus. Sur iPad, le PDF s'ouvre dans un nouvel onglet : touchez le bouton Partager pour l'enregistrer ou l'envoyer.



Choisir les élèves, puis 1 **« Télécharger les carnets »**.

Ce que vous obtenez

Une couverture à la couleur du carnet, puis chaque page numérotée, avec ses lignes ou son quadrillage. Voici celui d'Emma :



CHAPITRE 10

Envoyer une copie d'un carnet

Vous avez préparé un carnet d'exemples, une fiche ou une séance qui plairait à un collègue ? Envoyez-lui une copie. Il reçoit son propre exemplaire, à modifier à sa guise, et le vôtre reste tel quel.

1. Sur la page d'accueil, touchez ⋮ sur le carnet et choisissez **« Envoyer une copie »**.
2. Saisissez l'adresse e-mail que votre collègue utilise pour UDoodle.
3. Touchez **« Envoyer la copie »**.

Votre collègue reçoit un e-mail, et le carnet l'attend dans **« Éléments reçus »** sur sa page d'accueil. Il touche la coche pour l'accepter, ou la croix pour le refuser. En acceptant, il reçoit une copie de chaque page telle qu'elle est à ce moment-là.

Envoyer une copie.

Ce que voit votre collègue

La copie attend sur sa page d'accueil : 1 accepter, ou 2 refuser.

À qui envoyer ?
À toute personne qui utilise déjà UDoodle. Si son adresse est introuvable, c'est souvent une simple faute de frappe : vérifiez-la avec elle. Les copies sont réservées aux adultes ; pour partager quelque chose avec votre classe, utilisez plutôt un tableau blanc partagé.

CHAPITRE 11

Travailler à plusieurs

Associez vos co-enseignants et les adultes qui vous assistent en classe, et permettez aux parents et responsables de suivre le travail de leur enfant depuis la maison.

Co-enseignants et assistants

Jusqu'à trois co-enseignants ou assistants (AESH, ATSEM…) peuvent vous aider à gérer votre classe, sans frais supplémentaires. Ils peuvent ajouter et modifier des élèves, imprimer les cartes, configurer les tablettes, voir et corriger les carnets des élèves. Un enseignant principal (dans une école, invité par l'administrateur) peut aussi inviter des co-enseignants et changer le réglage des tablettes de la classe.

1. Ouvrez **« Ma classe »**, puis l'onglet **« Enseignants »**, et touchez **« Inviter un enseignant »**.
2. Saisissez son adresse e-mail et touchez **« Envoyer l'invitation »**.

Pas besoin d'avoir déjà un compte UDoodle, et l'invitation est valable 14 jours. Ils voient les onglets **« Élèves »**, **« Connexion des élèves »** et **« Parents »** ; les réglages de la classe restent entre vos mains. Pour retirer un co-enseignant, touchez la corbeille à côté de son nom.

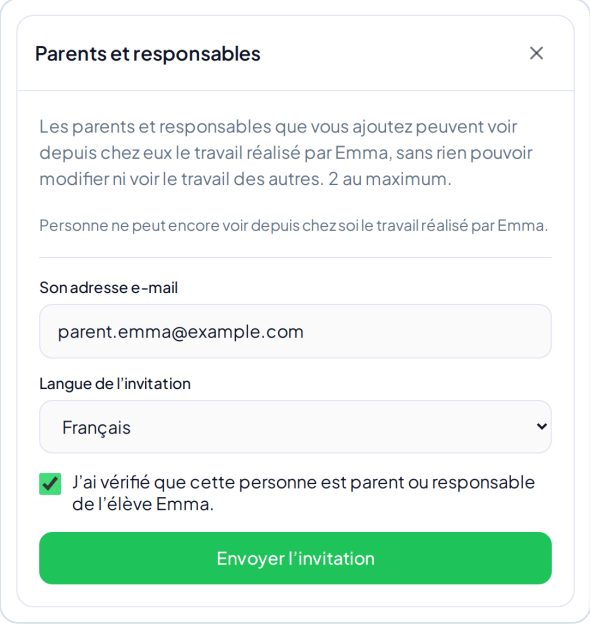
Inviter un co-enseignant.

Parents et responsables

Jusqu'à deux parents ou responsables par élève peuvent feuilleter ses carnets depuis la maison. Ils ne voient que le travail de leur enfant, et ne peuvent rien modifier.

1. Dans l'onglet **« Parents »**, touchez **« Inviter »** à côté de l'élève.
2. Saisissez son adresse e-mail et choisissez la langue de l'invitation.
3. Cochez la case pour confirmer qu'il s'agit bien d'un parent ou responsable de l'élève, et touchez **« Envoyer l'invitation »**.

L'invitation est valable 14 jours. Vous pouvez la renvoyer, ou retirer quelqu'un, à tout moment.



Inviter un parent ou responsable.

CHAPITRE 12

Au fil de l'année

Des élèves arrivent et partent, les classes changent de niveau. Voici comment tout garder en ordre, et le travail de chacun en sécurité.

Quand un élève part

Touchez-le dans l'onglet **« Élèves »**, puis **« Passer Emma en anciens élèves »** (avec son prénom). Ses carnets restent en sécurité et sa place est libérée. Un ancien élève ne peut pas se connecter, et **« Faire revenir »** le réintègre dès qu'une place se libère. Il se trouve sous **« Anciens élèves »**, en bas de la liste.

Supprimer définitivement

Quand le travail d'un ancien élève n'est plus utile, le propriétaire de la classe peut le supprimer définitivement, avec son travail, depuis son panneau (avec une formule École, c'est l'administrateur de l'école). Ses carnets sont supprimés aussi : mieux vaut les télécharger d'abord. Ce qu'il a dessiné sur les tableaux blancs partagés reste en place.

En fin d'année

Nous savons que la fin juin et le début juillet sont chargés : voici une petite liste pour boucler l'année sans stress.

1. **Gardez le travail.** Touchez **« En choisir plusieurs »**, **« Tout sélectionner »**, puis **« Télécharger les carnets »**.
2. **Laissez partir la classe de l'an passé.** Tout le monde étant encore sélectionné, touchez **« Passer en anciens élèves »**.
3. **Ajoutez votre nouvelle classe** avec **« Ajouter des élèves »** (page 6).
4. **Imprimez les nouvelles cartes** avec **« Imprimer les cartes de toute la classe »**.
5. **Vérifiez vos tablettes.** Celles qui n'ont pas servi depuis 120 jours sont à reconfigurer.

Changer le nom ou l'adresse web de la classe

Ouvrez l'onglet **« Réglages de la classe »** pour renommer la classe ou changer son adresse web, par exemple en udoodle.co.uk/g/cm1-les-chenes. L'ancienne adresse renvoie vers la nouvelle : cartes imprimées et favoris continuent de fonctionner.

Pendant les grandes vacances
Si le renouvellement de votre formule Classe tombe pendant l'été, tout continue de fonctionner jusqu'au 15 octobre : rien ne s'arrête pendant votre absence.

À la fin d'un essai gratuit
Si vous n'avez pas choisi la formule payante au bout de vos 30 jours, rien ne disparaît : votre classe passe simplement en lecture seule. Vous et vos élèves pouvez toujours tout ouvrir et télécharger, mais plus dessiner. Passez à la formule payante depuis la page de votre compte (touchez votre nom, puis **« Votre compte »**) quand vous le souhaitez, et tout reprend vie aussitôt. Si vous décidez qu'UDoodle n'est pas pour vous, la classe d'essai est supprimée 90 jours plus tard. Nous vous écrivons avant chacune de ces dates : pas de mauvaise surprise.

AIDE

Questions fréquentes

Les questions que les enseignants nous posent le plus.

Un élève ne trouve pas son prénom sur la tablette

Vérifiez le nom de la classe en haut de la tablette. Si elle affiche une page de connexion au lieu des prénoms, la tablette est à reconfigurer : touchez **« Configurer cette tablette »** et laissez-la entrer (page 10).

Un élève a oublié son code

Touchez-le dans l'onglet **« Élèves »**, puis **« Voir le code à 4 chiffres »**, ou réimprimez sa carte. Pour le changer, touchez **« Modifier le code »**.

Quelqu'un s'est connecté sous le mauvais prénom

Touchez **« Pas Emma ? Changer »** en haut de l'écran (le bouton affiche le prénom de l'élève connecté) et choisissez le bon prénom.

Le Wi-Fi a coupé en pleine séance

Les élèves peuvent continuer à dessiner sur les pages déjà ouvertes, et leur travail s'enregistre dès que la connexion revient. Si un élève cède sa place avant, son travail attend en sécurité sur cette tablette.

Un élève dit que son travail a disparu

Les élèves ne peuvent supprimer ni page ni carnet. Regardez avec **« Ouvrir les carnets »** : si un carnet porte la mention **« Archivé »**, touchez **« Désarchiver »**.

Faut-il une tablette par élève ?

Pas du tout. Une tablette de la classe peut servir à toute la classe : chaque élève touche son prénom et ne voit que ses propres carnets.

Combien d'élèves puis-je ajouter ?

Une formule Classe compte 30 places, et les anciens élèves n'en occupent pas. Besoin de plus ? Renseignez-vous sur la formule École.

Peut-on l'utiliser sur le TNI ?

Oui. Ouvrez UDoodle dans le navigateur web de l'écran, connectez-vous, et ouvrez un tableau blanc partagé en plein écran.

Faut-il une application ?

Non. UDoodle fonctionne dans Safari, Chrome, Edge et les autres navigateurs à jour. Ajouté à l'écran d'accueil, il s'utilise comme une application.

Que se passe-t-il si notre formule prend fin ?

Tout reste en sécurité : vos carnets et le travail de vos élèves restent consultables et téléchargeables, et le dessin reprend dès que la formule est renouvelée.

Qui peut voir le travail d'un élève ?

Vous, vos co-enseignants, les parents ou responsables que vous invitez (pour leur enfant seulement) et, avec une formule École, l'administrateur de l'école. Chaque élève ne voit que le sien.

Où trouver mon reçu ?

Sur la page de votre compte : touchez votre nom, puis **« Votre compte »**. Chaque paiement a son reçu, à télécharger en PDF.

Certaines pages ne se chargent pas à l'école

Le filtre web de l'école bloque peut-être une partie d'UDoodle. Demandez à votre service informatique d'autoriser udoodle.co.uk et *.udoodle.co.uk, y compris les connexions WebSocket sécurisées.

UDoodle

BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?

Nous sommes là pour vous aider

Écrivez à **hello@udoodle.co.uk** pour toute question, même la plus petite. Une vraie personne vous répondra, en général rapidement.

Conçu par un responsable informatique scolaire

UDoodle a été créé par Joe, fort de plus de quinze ans passés à s'occuper de l'informatique dans des écoles. Il est conçu autour de ce qui fonctionne vraiment en classe : pas de configuration compliquée, pas de mot de passe pour les jeunes enfants, et rien entre l'élève et sa page.

Pour bien démarrer

- [ ] Ajouter votre classe
- [ ] Imprimer les cartes de connexion
- [ ] Configurer les tablettes de la classe
- [ ] Essayer un tableau blanc partagé
- [ ] Inviter vos co-enseignants
- [ ] Inviter les parents et responsables

Liens utiles

Connexion : udoodle.co.uk
Configurer une tablette : udoodle.co.uk/setup
Essai gratuit : udoodle.co.uk/trial
Formules : udoodle.co.uk/fr/pricing
Pour les écoles : udoodle.co.uk/fr/schools
Ce guide : le **« ? »** en haut de l'écran

Pensé pour les enfants

- ✓ Aucun e-mail d'élève, et nous ne contactons jamais les élèves.
- ✓ Aucune publicité, et le travail des élèves ne sert jamais à entraîner une IA.
- ✓ Chaque élève ne voit que ses propres carnets.
- ✓ Politique de confidentialité : udoodle.co.uk/fr/privacy

Les informations de votre classe

Nom de la classe

Adresse web de la classe

Tablettes configurées (nombre)

Co-enseignants