

Le Quick Response Code, ou encore QR Code, est une sorte de code-barres constitué de carrés noirs et blancs. L'organisation spatiale de ces points, disposés généralement dans un carré, définit l'information que contient le code. Chaque code est unique et celui-ci doit être « flashé » à l'aide d'un d'appareil équipé d'un dispositif de reconnaissance visuelle telle qu'une caméra. Un tel code permet d'accéder rapidement à une page internet ou à un fichier stocké dans une tablette ou un téléphone, ce qui est avantageux dans le cas d'une utilisation hors ligne. Il va ainsi permettre d'enrichir le contenu.



Sommaire

1. Comment lire un QR Code en classe ? (p. 1)
2. Comment créer un QR Code ?
 - Cas 1 : Redirection vers un lien internet (p. 2)
 - Cas 2 : Redirection vers un fichier local (hors connexion) (p. 3)
3. Exemples d'usages pédagogiques (p. 4)

1. Comment lire un QR Code en classe ?

Un QR Code peut être lu aisément sur smartphones ou sur tablettes.

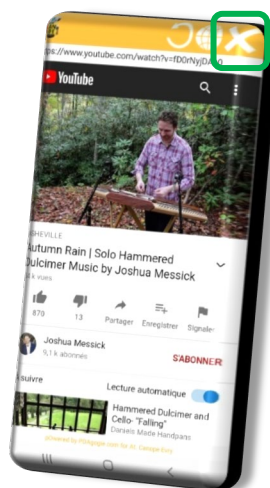
Il est nécessaire d'installer une application sur la tablette ou le smartphone pour accéder au lien contenu dans le QR Code.

Certaines applications sont spécifiques à l'école, telles que **SCANopE Kids**, application développée par le réseau CANOPE et compatible avec les appareils Android, ou **ABC-QR**, compatible avec l'iPad.

Exemple avec SCANopE Kids

- a.** Téléchargez l'application SCANopE Kids. **b.** Pour scanner un nouveau QR Code, Appuyez sur « Scanner » puis passer la caméra de l'appareil devant un QR Code.

La vidéo s'affiche automatiquement.



2. Comment créer un QR Code ?

Il est possible que vous souhaitiez créer vos propres QR Codes afin que ceux-ci correspondent davantage à votre pratique de classe. Ils peuvent alors renvoyer :

- soit vers une adresse internet existante (vidéos Lumni, Youtube, quiz QuiZinière, activités interactives Genially, albums vidéo de *l'Ecole des Loisirs*, document disponible sur le blog de l'école, etc.)

- soit vers un document contenu dans une tablette (image, vidéo, etc.)

Cas 1 : Redirection vers un lien internet (URL)

Les QR Codes présents sur le livret du répertoire « Puls'à sons » ont été réalisés avec le site <https://www.unitag.io/fr/qrcode>. Ce site a l'avantage de permettre une personnalisation du code.

Mode opératoire

(1) Indiquez l'URL du document.

(2) Personnalisez votre QR Code : couleur, allure, présence d'un logo ou non, choix des yeux (carrés présents dans les coins).

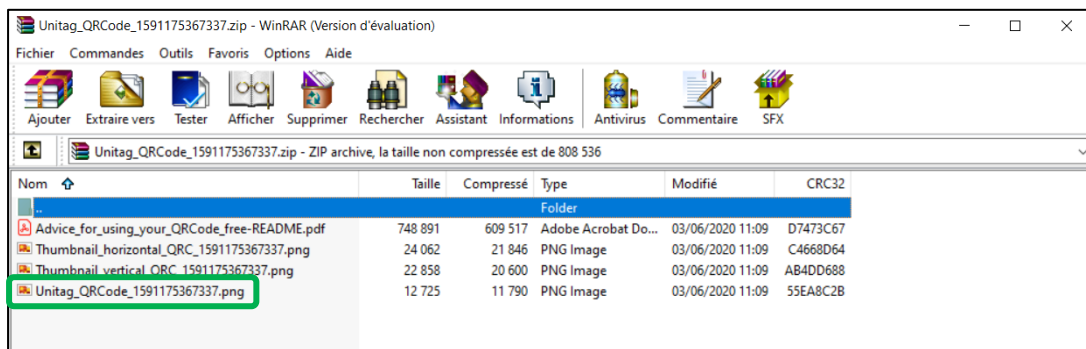
(3) Validez pour générer le QR Code.

The screenshot shows the 'unitag.io' QR code generator interface. It is divided into two main sections: '1 Type de QR Code' and '2 Personnalisation'.
Section 1: 'Type de QR Code' has a sub-section 'Web & réseaux sociaux' selected. Below it is a text input field labeled 'Entrez votre URL' containing 'http://'. A green box highlights this field with the number (1). Below the input is a 'VALIDER' button, also highlighted with a green box and the number (3).
Section 2: 'Personnalisation' has a sub-section 'Templates' selected. A green box highlights this sub-section with the number (2). Below it is a grid of 12 different QR code designs, each with a unique color and logo (e.g., Facebook, Twitter, YouTube). The main area of the page shows a large, faded QR code under the heading 'Votre QR Code'.

(4) Téléchargez le QR Code.



Une fois le fichier .zip ouvert, le QR code est le fichier dont l'intitulé commence par « Unitag. »



Remarques

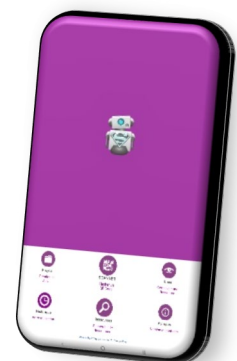
- Vous pouvez générer un QR Code non personnalisé en vous rendant sur ce site : <https://micetf.fr/qrcode/>. La manipulation est plus rapide.
- Si vous êtes enseignant.e dans l'académie de Strasbourg, vous pouvez utiliser ownCloud pour héberger vos fichiers et générer l'URL à indiquer dans votre QR Code.
Explications : <https://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/technologie/communication/liste-de-diffusion-et-plateformes/acces-a-owncloud/>

Cas 2 : Redirection vers un fichier contenu dans la tablette

Sans Wi-Fi dans la classe, il est difficile d'utiliser des QR Codes. Il est possible de créer des QR Codes sur des fichiers stockés dans la tablette à l'aide de l'application *SCANopE*. Ces fichiers seront lisibles avec l'application *SCANopE Kids*.

Un tutoriel spécifique à l'application *SCANopE* est disponible ici :

http://www2.ac-lyon.fr/services/rhone/rdri/images/documents_2014/Tutoriels/tutoriel_scanope.pdf



3. Quelques exemples d'usages pédagogiques

Cycle 1

- Les QR Codes peuvent contribuer à l'enrichissement des supports imprimés.

- Enregistrement audio de certains chants collectifs et publication sur le blog de l'école. Un QR Code contenant l'URL de la page pourrait être collé dans le cahier de vie et permettrait ainsi de faire un lien explicite entre ce cahier et le travail de classe.

- **Ajout d'un QR Code sur la feuille d'une comptine ou d'un chant** afin de permettre à l'enfant de l'écouter ou de le visualiser chez lui grâce à :

- un fichier sonore hébergé sur ownCloud par l'enseignant,
- une vidéo hébergée sur ownCloud ou sur une plateforme de streaming.

- Mise en place d'un **coin *Education musicale***. En plus d'instruments et d'ouvrages, des **fiches contenant des QR Codes** peuvent être présentes. Chaque QR Code renverrait vers des vidéos ou des fichiers sonores.

Cycles 2 et 3

- Des **QR Codes peuvent être ajoutés sur la feuille d'un chant** afin de faire découvrir différents contenus liés à ce chant aux élèves : page de présentation de l'artiste sur Vikidia, vidéos ou articles en lien avec les instruments utilisés ou avec un genre musical spécifique, activité interactive, etc.

- Mise en place d'un **coin *Education musicale***. En plus d'instruments et d'ouvrages, des **fiches contenant des QR Codes** peuvent être présentes. Chaque QR Code renverrait vers des vidéos ou des fichiers sonores.

- L'enseignant réalise un quiz sur l'outil QuiZinière (<https://www.quiziniere.com/>) puis le diffuse par QR Code. Les élèves scannent le code et réalisent le quiz. Si quelques ordinateurs sont disponibles dans la classe, les élèves peuvent créer eux-mêmes des quiz pour d'autres élèves.

- Les élèves créent des activités interactives sur LearningApps permettant de réinvestir des notions vues en classe dans les différents domaines disciplinaires. Un QR Code est automatiquement généré. L'enseignant imprime une fiche contenant l'ensemble des QR Codes pouvant servir d'exercices d'entraînement.

