



Dix arguments pour choisir un ordinateur hybride 2 en 1



Une meilleure expérience d'apprentissage

Les ordinateurs 2 en 1 avec écran tactile et stylo numérique encouragent la créativité et l'imagination des élèves.



Un meilleur environnement pour l'enseignement

Les professeurs peuvent interagir avec les élèves qui travaillent sur plusieurs activités simultanément, annoter les dossiers, enrichir le travail d'un élève à la volée ou tracer des schémas pour éclaircir un concept.



Les stylos numériques et les écrans tactiles pour l'écriture naturelle :

Les élèves de tous âges peuvent dessiner, écrire, mettre en évidence et annoter tout naturellement à la main.



Les maths et les sciences

Il est facile et rapide pour les élèves d'illustrer des concepts, d'écrire des formules complexes et de créer des diagrammes.



L'art de la langue

Les élèves de tous niveaux scolaires peuvent prendre des notes, mettre en évidence, annoter leurs devoirs et leurs lectures, créer des textes et des schémas conceptuels.



Polyvalence – deux appareils pour le prix d'un seul

Ces deux appareils réunis en un seul favorisent l'innovation dans l'enseignement et l'apprentissage.



La mobilité d'une tablette

Associée à la technologie de démarrage instantané, elle permet aux élèves d'apprendre en tous lieux et à tout moment.



Accès facilité au contenu et aux logiciels

Les élèves et les enseignants ont accès à un large éventail d'applications compatibles et de contenu numérique pédagogique.



Multitâche et prise en charge des périphériques

Les ordinateurs 2 en 1 permettent de connecter des appareils de mesures tout en prenant des notes.



Les fonctionnalités d'un PC complet

Non seulement, les élèves peuvent regarder les vidéos éducatives et accéder au contenu numérique, mais ils peuvent aussi modéliser des données, créer des rapports d'analyse et générer des présentations multimédia en collaboration avec leurs camarades.



Un Réseau de professeurs Ambassadeurs Intel éducation

Les ambassadeurs partagent leurs expériences terrains avec Intel, les fabricants et éditeurs, sur la conception des matériels et logiciels mis à disposition. Ils permettent ainsi aux professeurs d'avoir des outils adaptés à leurs besoins.

C'est aussi un réseau qui favorise le développement professionnel des professeurs et qui a vocation à mesurer et documenter l'impact pratique et cognitif des TICE en classe.

Un ambassadeur c'est un professeur qui enseigne, un utilisateur enthousiaste du numérique en classe, sans pour autant être un expert : www.bit.ly/intel-education



Formations « Intel® Teach Elements »

Un ensemble de formations à distance qui permettent la découverte de concepts pédagogiques du XXI^e siècle. Il est possible de les suivre en ligne, librement, afin de compléter son expérience professionnelle.

- Approche par projet : www.bit.ly/intel-in-education
- Evaluer dans une classe du XXI^e siècle : www.bit.ly/intel-assess
- Et plus encore en anglais : www.bit.ly/teach-elements



Une communauté d'enseignants « Engage.intel.com »

Découvrez Engage, la communauté en ligne d'Intel® destinée aux enseignants qui s'engagent dans la transformation de leur salle de classe. Engage est ouvert à tous, partout dans le monde.

Une façon de partager et de discuter en anglais ou en français : <https://engage.intel.com>



DES SOLUTIONS
ADAPTÉES
AU NUMÉRIQUE
EN CLASSE



L'accès à la connaissance passe aussi par le numérique

Les élèves aujourd'hui obtiennent leurs diplômes dans un monde où la maîtrise du numérique pour la recherche, l'évaluation, le partage d'informations et le travail collaboratif, est essentielle.

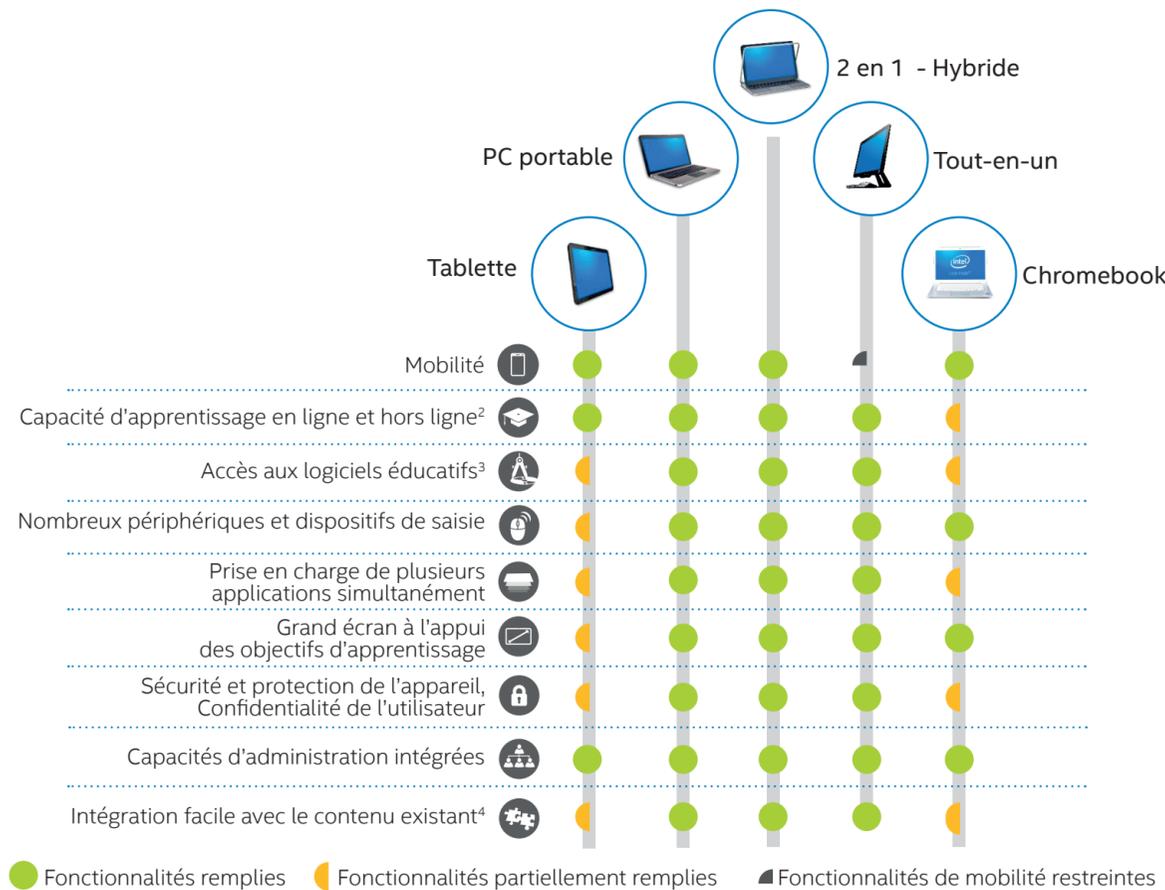
Nous assistons à l'évolution quotidienne des environnements pédagogiques intégrant de plus en plus le numérique. Au 21^e siècle, les études sont connectées, nomades, à la demande. Dans le domaine de l'éducation, l'informatique nomade peut augmenter l'efficacité et améliorer l'apprentissage, tant pendant les cours qu'en dehors.¹ Les écoles du monde entier connaissent une métamorphose alors que la technologie mobile devient une partie intégrante de l'enseignement et de l'apprentissage au quotidien.

Précurseur technologique, Intel s'attache à faciliter l'accès au numérique dans le monde, en particulier dans l'éducation, en coopération avec des acteurs multiples afin de contribuer à l'émergence de solutions intégrées et adaptées à l'enseignement.

Un environnement numérique complet en classe



Un choix multiple pour apprendre et enseigner en classe



Choisissez le matériel adapté à vos besoins d'enseignement et d'apprentissage

Tablette	PC portable	2 en 1 Hybride	Tout-en-un	Chromebook
Finesse, légèreté, autonomie et mobilité	Performances et multiples fonctionnalités pour la productivité, la créativité et le multimedia HD	Tablette pour consulter, PC portable pour créer : le meilleur des deux mondes selon votre emploi du temps	Design et performances de haut niveau pour des expériences multi-utilisateurs	Conçu pour un usage du numérique en classe facilité

² Chromebook - Entièrement fonctionnel uniquement en mode en ligne
³ Prise en charge de l'accès aux logiciels éducatifs : les Chromebook ne prennent pas en charge les logiciels, mais uniquement les applications basées sur Chrome
⁴ Intégration facile avec le contenu existant : basée sur les grands déploiements actuels avec un contenu basé sur Windows



La suite logicielle Intel Education, composée de 7 logiciels, est une boîte à outils numérique pour les élèves, les enseignants et l'administration

- Application Kno™**
Un lecteur électronique de PDF interactif conçu pour l'enseignement. Il peut renforcer l'expérience scolaire en aidant à augmenter l'implication des élèves et à améliorer les habitudes d'apprentissage.
- Caméra de Laboratoire**
Une application d'exploration scientifique avec 7 outils qui aident les élèves à mener des activités d'observation et des mesures grâce à la caméra intégrée.
- SPARKvue***
Une application d'analyse de données qui utilise des capteurs internes et externes. Elle permet aux élèves d'étudier les concepts scientifiques et mathématiques par la collecte, l'évaluation et l'analyse des données.
- Media Camera**
Donne aux étudiants la possibilité de capturer et de modifier des photos ou des vidéos, et d'écrire un texte pour créer un rapport multimédia.
- ArtRage***
Une application pour peindre et dessiner qui simule des sujets réels afin de permettre aux étudiants de créer des œuvres numériques sophistiquées.
- Classroom Management**
Outils qui permettent aux éducateurs d'organiser, d'envoyer et de recevoir des devoirs, de gérer les évaluations et de contrôler l'activité des étudiants tout en éliminant les distractions. Disponible en versions pour enseignants et pour étudiants.
- McAfee® AntiVirus Plus®**
Impose des pratiques informatiques sûres et sécurisées en protégeant de manière effective les appareils de l'enseignant et des étudiants contre toute exposition à des logiciels malveillants.

Point d'accès Intel® Education

Le point d'accès au contenu Intel Education est une borne et un serveur tout en un. Conçu pour stocker, gérer et distribuer des contenus numériques en classe jusqu'à 50 élèves, en particulier dans les classes disposant d'une connectivité faible ou intermittente. Il peut s'utiliser également en extérieur grâce à 5 heures d'autonomie.

* Les autres noms et marques peuvent être revendiqués comme la propriété de tiers.

¹ McKinsey Global Institute, « Disruptive technologies: Advances that will transform life, business, and the global economy », 2013. http://www.mckinsey.com/insights/business_technology/disruptive_technologies