



Wazzou est une plateforme d'exercices en ligne.

C'est le complément numérique au travail fait en classe.





- L'enfant s'identifie par le numéro de son école, sa classe, son numéro d'ordre et son mot de passe.
- Seuls **l'enseignant et le gestionnaire de l'école** peuvent fournir ces informations.



Wazzou, c'est 6 iles:



- Une ile par année
- L'univers de l'ile est adapté à l'âge de l'enfant et à ses centres d'intérêt.













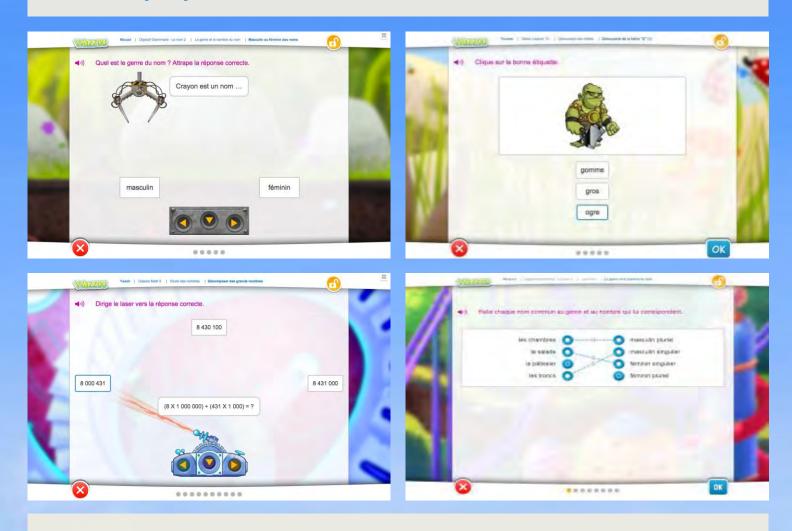




En 1 clic, il découvre toutes les matières pour lesquelles des exercices sont disponibles.



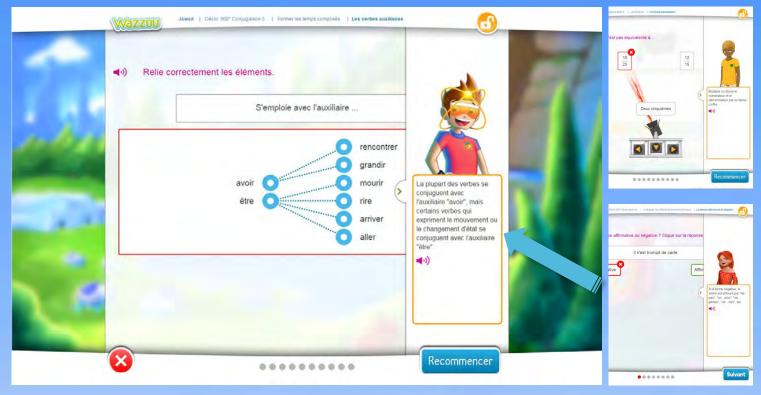
Wazzou propose 19 formes d'exercices différents.



Quelques exemples d'exercices.



Chaque élève a son propre avatar



- L'enfant le **personnalise** à son gré.
- Son avatar l'accompagne dans l'aventure :
 Il l'encourage lorsqu'il répond correctement et
 l'aide en lui donnant un indice lorsque sa réponse
 n'est pas correcte





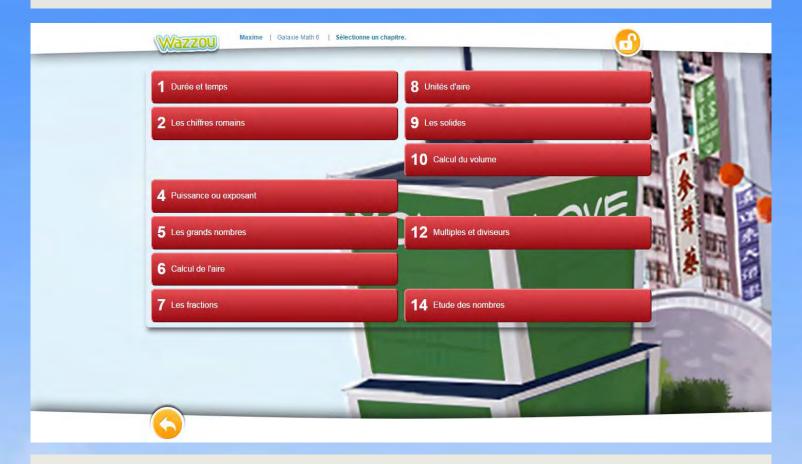


Wazzou **adapte la difficulté des exercices** en fonction des réponses précédentes.

A chaque exercice réussi, l'enfant récolte des Pings-Pings. Ceux-ci permettent d'acheter 2 minutes de jeux et/ou des accessoires pour personnaliser l'avatar.



Choix d'accès aux chapitres



C'est l'enseignant qui ouvre les chapitres. L'enfant n'a donc accès qu'aux exercices pour lesquels il a déjà découvert la matière en classe.



Un tableau de bord adapté par année



On y trouve:

- Les tâches à effectuer.
- Le bouton de retour vers l'ile.
- o La barre d'outils.
- Le nombre de Pings-Pings gagnés.





2^e année



Hon toblesu de berd

Res tâches

White toblesu de berd

Res tâches

Res

te année







6^e année

année





Bouton : Tâches



L'enfant y voit très clairement le détail des tâches données par son instituteur(rice) ainsi que la date limite pour laquelle elles doivent être terminées.



Bouton : Histoire



- Les histoires sont écoutées en classe ou à la maison. Elles racontent un événement survenu sur l'ile.
- Une **mission** est donnée à toute la classe dans chaque histoire.
- Les élèves doivent relever un défi ensemble pour accomplir la mission. Ce qui permet une **cohésion** de classe.



Bouton: Avatar



C'est ici que l'enfant peut personnaliser son avatar à sa guise.





e année



3e année



4e année



année



6^e année





Bouton : Jeux



Zone de jeux où l'enfant peut échanger ses Pings-Pings contre 2 minutes de jeux.



Bouton : Courrier



Messagerie : C'est ici que sont stockés les messages que l'enseignant envoie à l'enfant.



Wazzou pour les enfants, c'est ...

Moderne

Motivant Individualisé

Ludique

Personnalisé

Innovant

Intuitif Interactif

Attrayant

