Grille d'évaluation des applications no-code – Jury académique

Grille commune aux catégories « Élèves » et « Enseignants » – 5 critères notés de 0 à 4 – total sur 20 (repères : 0-7 insuffisant • 8-11 à consolider • 12-15 bon • 16-20 très bon à excellent)

Mode d'emploi : pour chaque critère, le juré retient le niveau dont le descripteur correspond le mieux à l'application testée et reporte le nombre de points (0 à 4) sur la fiche de notation. **Avant toute notation, la conformité aux articles 5 (protection des données) et 6 (formats) est vérifiée : une application non conforme n'est pas évaluée.**

Critère (sur 4 points)	0 – Absent	1 – Insuffisant	2 – Partiellement satisfaisant	3 – Satisfaisant	4 – Très satisfaisant
1. Facilité d'installation et d'utilisation *Comment l'application se lance-t-elle et se manipule-t-elle ?*	L'application ne s'ouvre pas ou ne fonctionne pas.	Lancement difficile (manipulations techniques) ; bugs bloquants fréquents ; navigation confuse.	Se lance avec quelques difficultés ou sur certains navigateurs seulement ; quelques bugs gênants ; navigation à deviner.	S'ouvre sans installation dans un navigateur ; navigation globalement intuitive ; bugs rares et non bloquants.	S'ouvre immédiatement sur tout poste (voire hors ligne ou sur tablette) ; navigation évidente ; aucun bug constaté.
2. Adéquation au public visé *L'application correspond-elle bien aux élèves ou aux enseignants à qui elle est destinée ?*	Le public visé n'est pas identifiable ou l'application ne lui correspond pas.	Public identifié mais contenu peu adapté ; lien faible avec le programme (élèves) ou avec le métier (enseignants).	Adaptée en partie : contenus parfois trop faciles, trop difficiles ou hors programme ; besoin de l'enseignant partiellement couvert.	Adaptée au public : niveau et vocabulaire appropriés ; lien clair avec les compétences du programme ou avec un besoin réel du métier.	Parfaitement ciblée : différenciation possible (niveaux, aides) ; s'intègre directement dans une séquence (élèves) ou dans la pratique quotidienne (enseignants).
3. Simplicité des explications *Comprend-on facilement ce qu'il faut faire ?*	Aucune consigne ni aide.	Consignes confuses, trop longues ou incomplètes : l'utilisateur ne sait pas quoi faire.	Consignes présentes mais à relire plusieurs fois ; aide limitée.	Consignes claires et courtes ; mode d'emploi ou aide disponible ; prise en main rapide.	Prise en main immédiate ; aide intégrée au bon moment (infobulles, exemples, tutoriel) ; vocabulaire parfaitement adapté.
4. Attractivité du design *L'application donne-t-elle envie d'être utilisée ?*	Présentation brute ou illisible.	Présentation peu soignée ; problèmes de lisibilité (contrastes, taille du texte) ; incohérences visuelles.	Présentation correcte mais peu attrayante ; quelques défauts de lisibilité ou de cohérence.	Présentation soignée et cohérente ; bonne lisibilité ; interactivité présente (rétroactions, animations).	Design attractif et motivant ; accessibilité travaillée (contrastes, lecture facile…) ; interactivité riche au service de l'usage.
5. Valeur ajoutée *Qu'apporte l'application par rapport à ce qui existe déjà ?*	Aucun apport par rapport à une fiche papier ou à une ressource existante.	Apport limité : reprend une ressource existante sans plus-value.	Apport réel mais ponctuel ; usage restreint.	Apport pédagogique net ou gain de temps significatif ; réutilisable par d'autres collègues.	Apport fort et original ; répond à un besoin peu couvert ; fort potentiel de mutualisation dans l'académie.

Fiche de notation du jury – Catégorie « Élèves »

Applications destinées aux élèves – à compléter à l'aide des descripteurs de la page 1

Barème de chaque critère : 0 Absent • 1 Insuffisant • 2 Partiellement satisfaisant • 3 Satisfaisant • 4 Très satisfaisant

NOM Prénom du juré : ……	**Appli 1**	**Appli 2**	**Appli 3**	**Appli 4**	**Appli 5**	**Appli 6**	**Appli 7**	**Appli 8**
Titre de l'application								
Conformité – condition éliminatoire Aucune collecte de données ni stockage nominatif (art. 5) ; fichier HTML ou lien, sans installation (art. 6). **Oui / Non**								
1. Facilité d'installation et d'utilisation Aucune installation, ou installation très simple • Fonctionne sur les ordinateurs des établissements • Navigation intuitive • Fonctionnement fiable, sans bug **Score de 0 à 4**								
2. Adéquation au public visé Élèves : niveau, vocabulaire et compétences du programme de Technologie du cycle 4 **Score de 0 à 4**								
3. Simplicité des explications Consignes claires et courtes • Aide intégrée ou mode d'emploi accessible • Prise en main sans formation préalable **Score de 0 à 4**								
4. Attractivité du design Présentation visuelle soignée et cohérente • Lisibilité, contrastes, accessibilité • Interactivité motivante (animations, rétroactions…) **Score de 0 à 4**								
5. Valeur ajoutée Apport pédagogique réel ou gain de temps pour l'enseignant • Originalité par rapport aux ressources existantes • Intérêt pour la mutualisation dans l'académie **Score de 0 à 4**								
Score total / 20								
Coup de cœur du juré *(une seule croix)*								

Remarques éventuelles : ……

Fiche de notation du jury – Catégorie « Enseignants »

Applications destinées aux enseignants – à compléter à l'aide des descripteurs de la page 1

Barème de chaque critère : 0 Absent • 1 Insuffisant • 2 Partiellement satisfaisant • 3 Satisfaisant • 4 Très satisfaisant

NOM Prénom du juré : ……	**Appli 1**	**Appli 2**	**Appli 3**	**Appli 4**	**Appli 5**	**Appli 6**	**Appli 7**	**Appli 8**
Titre de l'application								
Conformité – condition éliminatoire Aucune collecte de données ni stockage nominatif (art. 5) ; fichier HTML ou lien, sans installation (art. 6). **Oui / Non**								
1. Facilité d'installation et d'utilisation Aucune installation, ou installation très simple • Fonctionne sur les ordinateurs des établissements • Navigation intuitive • Fonctionnement fiable, sans bug **Score de 0 à 4**								
2. Adéquation au public visé Enseignants : besoin réel du métier, usage dans la pratique quotidienne **Score de 0 à 4**								
3. Simplicité des explications Consignes claires et courtes • Aide intégrée ou mode d'emploi accessible • Prise en main sans formation préalable **Score de 0 à 4**								
4. Attractivité du design Présentation visuelle soignée et cohérente • Lisibilité, contrastes, accessibilité • Interactivité motivante (animations, rétroactions…) **Score de 0 à 4**								
5. Valeur ajoutée Apport pédagogique réel ou gain de temps pour l'enseignant • Originalité par rapport aux ressources existantes • Intérêt pour la mutualisation dans l'académie **Score de 0 à 4**								
Score total / 20								
Coup de cœur du juré *(une seule croix)*								

Remarques éventuelles : ……