

LearningApps

Présentation générale	1
Les applications existantes.....	2
Création d'«Apps».....	3
Des exercices collaboratifs.....	5
Gestion de «mes classes».....	5
Les «Apps» de mes étudiants.....	7
Gestion des résultats.....	9
Enregistrement des «Apps».....	10
LearningApps et les tablettes.....	11
Liens internet.....	12

1 Présentation générale

LearningApps est un **site qui permet aux enseignants mais aussi aux élèves de réaliser des activités (Apps) en ligne pour d'autres élèves. Dans une activité peuvent être insérés des images, des documents, des textes, des vidéos, de l'audio.**

Plus d'une trentaine d'activités sont disponibles (QCM, mots-croisés, memory, textes à trous, classement sur un axe, une image, carte, ...). Certaines sont en mode multi-joueurs.

Il existe également un module «vidéo avec insertion» qui permet la création de capsules utilisables en pédagogie inversée.

Les «Apps» ne constituent pas en elles-mêmes des unités d'apprentissage, mais doivent être intégrées aux leçons.

Les «Apps» publiées peuvent être utilisées directement en ligne, modifiées pour être adaptées aux besoins de l'enseignant (dès lors que l'on s'est créé un compte gratuit) .

Une activité peut être créée à partir d'un modèle vierge.

La création des «Apps» est extrêmement intuitive.

LearningApps propose un espace classe qui permet de gérer des classes et de choisir les «Apps» qui seront distribuées aux différentes classes.

2 Les applications existantes

Il existe de nombreuses «Apps» déjà créées. La recherche peut se faire par matière ou à l'aide du champ de recherche par mots-clés. Lorsque la recherche se fait par catégorie (mathématiques, français, physique.....) il est possible de recourir à un tri ou un filtrage.



2 le filtre permet d'affiner la recherche

1 recherche par **catégorie**

3 Création d'«Apps»

Pour créer une «App» il suffit de sélectionner un type d'exercice parmi un large choix :

Sélection	Association	Séquence	Ecriture	Multi-joueurs	Outils
<ul style="list-style-type: none"> Grille de lettres Jeu du millionnaire QCM (plusieurs bonnes réponses possibles) QCM (une seule bonne réponse) Repérer certains mots d'un texte 	<ul style="list-style-type: none"> Classer par paire Grille d'assignation Grille de correspondance Jeu de paires Placement sur images Placement sur une carte géographique Puzzle de classement Regroupement 	<ul style="list-style-type: none"> Classement sur un axe Séquence / Ordre 	<ul style="list-style-type: none"> Compléter/remplir une grille Mots croisés Pendu Quiz avec saisie de texte pour la réponse Texte à trous 	<ul style="list-style-type: none"> Course de chevaux Estimer Jeu de classification Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit? Quiz multijoueur 	<ul style="list-style-type: none"> Cahier de notes Calendrier Chat Ecriture collaborative Matrice App Mindmap (Cartes mentales) Tableau d'affichage Vidéo avec insertions Voting

Pour pouvoir créer une «App» et l'enregistrer, il faut **être connecté sur son compte**. A la différence de logiciels tels que HotPotatoes ou d'autres, qui permettent de créer des exercices puis de les mettre en ligne, ici, toute **la création se fait en ligne** et les exercices créés restent hébergés sur le site LearningApps.org. Il existe donc un risque concernant la pérennité du site.

Lorsque l'on choisit un type d'«App» (QCM, mots-croisés, puzzle,) il est possible d'accéder à «des exemples». Une présentation vidéo est disponible pour l'un des

exemples.

Le plus simple pour créer une «App», est de partir d'un exercice existant afin d'avoir la structure de l'exercice et ensuite de changer l'image d'arrière-plan, de modifier et d'ajouter d'autres champs....

On peut enregistrer l'App existante mais si on ne la modifie pas elle sera enregistrée comme application «publique» et l'accès aux statistiques ne pourra pas se faire. Il faut la modifier avant de l'enregistrer afin qu'elle devienne «privée».

1 entrer dans l'onglet « **Créer une appli** »

présentation animée d'un exercice

3 en choisissant l'exemple, il sera plus facile de créer le même type d'exercice car la structure est déjà créée

2 choisir le type d'exercice à créer

permet de créer une «App» à partir d'un modèle vierge

LearningApps.org

Rechercher des Applis | Parcourir les Applis | **Créer une appli** | Mes Classes | Mes Applis

Paramètres du compte: sophie daridon

Vous trouverez ici toute une gamme de modèles que vous pouvez personnaliser avec votre contenu. Vous pouvez ensuite proposer votre App pour publication, afin que d'autres puissent profiter de votre travail.

Quiz avec saisie de texte pour la réponse
de: Michael Hielscher

Quiz avec saisie de texte pour chaque question. Vous pouvez également proposer plusieurs réponses correctes pour une question.

Exemples | **Créer Quiz avec saisie de texte pour la réponse**

Sélection	Association	Séquence	Ecriture	Multi-joueurs	Outils
<ul style="list-style-type: none">Grille de lettresJeu du millionnaireQCM (plusieurs bonnes réponses possibles)QCM (une seule bonne réponse)Repérer certains mots d'un texte	<ul style="list-style-type: none">Classer par paireGrille d'assignationGrille de correspondanceJeu de pairesPlacement sur imagesPlacement sur une carte géographiquePuzzle de classement	<ul style="list-style-type: none">Classement sur un axeSéquence / Ordre	<ul style="list-style-type: none">Compléter/remplir une grilleMots croisésPenduQuiz avec saisie de texte pour la réponseTexte à trous	<ul style="list-style-type: none">Course de chevauxEstimerJeu de classificationQu'est-ce qui se trouve à quel endroit?Quiz multijoueur	<ul style="list-style-type: none">Cahier de notesCalendrierChatEcriture collaborativeMatrice AppMindmap (Cartes mentales)Tableau d'affichageVidéo avec insertions

google-analytics.com...

Lorsque l'«App» est créée à partir d'un modèle existant ou d'un modèle vierge, il suffit d'«Afficher un aperçu» avant d' «Enregistrer l'App». Elle est alors disponible dans l'onglet «Mes Applis».

Il suffira ensuite de distribuer l'«App» à la classe souhaitée dans «Mes classes» et «Apps pour mes classes» en faisant l'opération «Ajouter une App».

Lorsque l'on crée des «Apps», il est intéressant de les classer dans des dossiers, cela est possible avec LearningApps. Il suffit de créer une «Catégorie».



The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a navigation bar with the LearningApps.org logo, a search bar, and buttons for 'Parcourir les Applis', 'Créer une appli', 'Mes Classes', and 'Mes Applis'. The 'Mes Applis' button is circled in red, with a red arrow pointing to a text box that says '1 entrer dans l'onglet «Mes Applis»'. Below the navigation bar, there is a section for 'Toutes les catégories (25)'. The first category is highlighted with a red circle and a red arrow pointing to a text box that says '2 créer une catégorie et la nommer'. This category is labeled 'Créer une catégorie' and has a 'Name' input field. To the right, there are two other categories: 'CE2 (20)' and 'Sixième (5)'. A red arrow points from the 'Créer une catégorie' button to a text box that says '3 glisser les «Apps» déjà enregistrées dans le dossier voulu'.

4 Des exercices collaboratifs

Il est possible de créer sur LearningApps une activité «chat» (discussion) et une activité «etherpad» (écriture collaborative) qui sont deux activités collaboratives très intéressantes.

5 Gestion de «mes classes»

La création de classes permet de distribuer des applications à chacune des élèves de ces classes.

Il faut d'abord **créer une classe** avant de **créer des élèves** et leur compte.

1 entrer dans l'onglet «Mes Classes»

2 choisir l'onglet «Editer les classes»

3 nommer la classe

4 valider la création la classe

5 une fois la classe créée, il est possible d'envoyer un message à l'ensemble de cette classe

LearningApps.org

Rechercher des Applis | Parcourir les Applis | Créer une appli | Mes Classes | Mes Applis

Comptes étudiants | Apps pour mes classes | Apps de mes étudiants

Éditer les classes

Nom de la classe	Nombre d'étudiants
4A	0
5A	2
6A	2
6B	1

Créer une nouvelle classe:

1 compléter les champs **Nom** et **Prénom**. Sont alors générés un **Nom d'utilisateur** et un **Mot de passe**. Il est possible de modifier le mot de passe mais pas le nom d'utilisateur

2 enregistrer les comptes créés

1 on peut aussi utiliser les «noms importés» pour enregistrer les élèves. Il suffit alors par un «copier/ coller», d'écrire le **Nom** et **Prénom** de chaque élève les uns sous les autres, ils s'intégreront alors automatiquement dans les champs

LearningApps.org

Rechercher des Applis | Parcourir les Applis | Créer une appli | Mes Classes | Mes Applis

Comptes étudiants | Apps pour mes classes | Apps de mes étudiants

Éditer les classes

Here you can create accounts for your students. Students can change their own password for example.

Nom de la classe: 6A

Comptes étudiants:

Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Les noms importés

Enregistrer

En utilisant «Les noms importés» il faudra écrire le prénom et le nom de chaque élève les uns sous les autres pour qu'ils soient automatiquement intégrés. Cela est plus rapide si on utilise un « copier/coller » d'une liste d'élèves que l'on avait déjà par ailleurs.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a navigation bar with options like 'Rechercher des Applis', 'Parcourir les Applis', and 'Créer une appli'. Below this, there are tabs for 'Comptes étudiants', 'Apps pour mes classes', and 'Apps de mes étudiants'. A message states: 'Cette zone est réservée aux enseignants souhaitant faire travailler leurs élèves avec Learningapps. Vous pouvez créer et gérer les comptes de vos apprenants ici.' Below the message, there are class selectors (4A, 5A, 6A, 6B) and a table of student accounts.

Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe	Classe	
louise	Dupuis	loudup22	*****	5A	✉ ✕ 🗑
lucien	Paul	lucpau29	*****	5A	✉ ✕ 🗑

Annotations:

- A red circle highlights the '5A' class selector, with an arrow pointing to a text box: 'classe dont on consulte les comptes et pour laquelle on peut ajouter de nouveaux élèves'.
- A red circle highlights the 'Créer de nouveaux comptes étudiants' button, with an arrow pointing to a text box: 'permet d'ajouter de nouveaux élèves'.
- A red circle highlights the 'Imprimer la liste des comptes étudiants' button, with an arrow pointing to a text box: 'il est possible d'envoyer un message à l'élève'.

Chaque élève dispose ainsi d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe pour accéder aux activités de sa classe et pour créer lui même des activités. Lorsque l'élève sera enregistré, il sera possible de lui envoyer des messages.

6 Les «Apps» de mes étudiants

Les élèves ont, comme l'enseignant, la possibilité de créer des «Apps».

Elles sont visibles dans l'interface enseignant dans l'onglet «Apps de mes étudiants». Si on ne veut pas devoir sélectionner chaque classe pour être averti des activités créées, il est possible d'aller dans les «paramètres du compte». Ainsi il est possible de voir les «Apps» créées et messages envoyés.



sophie daridon

Prénom:
Nom:
École/Établissement:
Site Web:
Adresse e-mail: n'est pas affiché
Notification: Vous serez averti par email lorsque vous recevrez des messages personnels.

1 entrer dans l'onglet « Paramètres du compte» pour afficher les «Apps» créées et messages envoyés par les élèves

Modifier le profil | Modifier le mot de passe | Modifier l'adresse e-mail | Fermer la session

Your messages:

message envoyé

2015-01-17 21:53:53
Message from Alice Daridon: problème
je n'y arrive pas
Réponses

permet de répondre au message envoyé par l'élève

2015-01-17 21:24:20
Louise Dupuis from class 6A has created a new app: L'écriture au cours des siècles - Niveau 2.

«Apps» créée

Interface professeur des exercices créés par un élève

1 choisir l'onglet «Mes Classes»

2 choisir l'onglet «Apps de mes étudiants»

3 choisir la classe

Il est possible d'envoyer un message à l'élève concernant l'« App » qu'il vient de créer

4 choisir l'«App» créée par un élève

Il est encore possible d'envoyer un message à l'élève concernant des remarques sur l'«App» créée. L'enseignant a la possibilité de la rendre publique mais pas l'élève ce qui permet à l'enseignant de valider la publication.

Pour l'élève, il est également possible de classer ses «Apps» en créant des catégories.

7 Gestion des résultats

Lorsqu'un élève réalise une activité, s'il la réussit elle apparaîtra dans les statistiques de l'activité.

Dans l'onglet «Apps pour mes classes» il est possible pour chaque application proposée à la classe de connaître les élèves qui l'ont réalisée avec succès et les autres.

A noter : ceux qui apparaissent comme n'ayant pas réussi l'activité peuvent tout de même l'avoir tentée mais sans la réussir, cela n'est malheureusement pas indiqué. Lorsque l'«App» est intégrée dans une plateforme d'enseignement telle que Moodle, l'activité terminée générera un résultat égal à 100 même si l'élève a réalisé l'activité avec des erreurs et une note égale à 0 s'il ne l'a pas terminée.

1 entrer dans l'onglet «Mes classes»

2 accéder à l'onglet «Apps pour mes classes»

3 choisir sa classe

4 choisir l'«App» pour laquelle on veut consulter les résultats des élèves

5 liste des élèves qui ont réalisé et réussi l'activité puis des élèves qui n'ont pas réalisé ou réussi l'activité

8 Enregistrement des «Apps»

Les activités peuvent être faites sur le site, exportées et intégrées sur son propre site web ou sur un blog à l'aide d'un code d'intégration, voire téléchargées en mode scorm pour être intégrées sur les LMS (par exemple dans un Moodle) et dans les iBooks. Un QR code est même disponible pour chaque activité.

A noter : Lorsque le QR Code est utilisé avec les tablettes, l'élève accède directement à l'activité et ne peut pas s'identifier sur le site. L'activité ne sera donc pas validée dans les statistiques pour cet élève.

permet de rendre publique l'«App» et de la partager

Créer un lien vers cette Appli et l'envoyer 🚩 Signaler un problème

Lien hypertexte:

Lien vers le plein écran:

Intégrer:

SCORM iBooks Author Developer Source

QR code

lien hypertexte qui peut être donné à l'élève pour accéder à l'«App»

permet d'intégrer l'activité sur les LMS et ibooks

10 LearningApps et les tablettes

LearningApps étant un site d'exercices en ligne, il est possible d'utiliser LearningApps sur des tablettes. Cependant, il faudra faire attention au format d'affichage des exercices car pour certains l'affichage rend difficile la réalisation de l'activité sur tablette. C'est le cas pour certaines activités intégrant un ascenseur horizontal. Il est donc conseillé de tester les exercices sur la tablette afin de voir si l'activité est réalisable sous ce format réduit.

11 Liens internet

- Le site officiel de LearningApps :

<http://learningapps.org/>

- Exemples de pratiques :

- Tutoriel LearningApps du site de la Mission Tice 38 qui précise également les différents médias intégrables dans les activités :

<http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/spip.php?rubrique416>

- Un tutoriel de 2013 sur le site langues vivantes de l'Académie de Toulouse, qui précise comment intégrer les exercices dans un ENT

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/langues-vivantes/spip.php?article1240>

- Exemples d'activités LearningApps en langues anciennes publiées sur le site du Café Pédagogique en 2012 :

http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/lettres/languesanciennes/Pages/2012/137_2.aspx

- Exemple d'activité « vidéo avec insertion » qui permet la création de capsules utilisables en pédagogie inversée

<http://learningapps.org/113407>

- tutoriel :

http://ses.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/ses/formation_concours/paf/paf_13_14/tutoriel_learningapps.pdf

