

Utiliser le site learningapps.org pour créer des activités interactives

I. Créer un compte

- Pour pouvoir utiliser le site learningapps.org à des fins de création, il faut commencer par créer un compte (c'est gratuit). Pour cela rendez-vous à l'adresse suivante : <http://learningapps.org/>

LearningApps.org

① Choisissez pour un confort optimum la langue d'affichage du site

② Cliquez sur le bouton *Se connecter*

Connexion

Connectez-vous à votre compte LearningApps.:

Nom d'utilisateur:

Mot de passe:

☐ Se souvenir de moi (sur cet ordinateur) ?

Mot de passe oublié

Créer un compte

Vous découvrirez LearningApps.org nombreuses possibilités

- Toutes vos Apps en ligne
- Publiez vos Apps
- Développez vos propres Apps

③ Cliquez ensuite sur le bouton *Créer un compte*

Nom d'utilisateur:

Mot de passe:

Répéter:

E-mail:

Facultatif:

Prénom:

Nom:

Code de sécurité:

④ Renseignez les différents champs, entrez le code de sécurité qui vous est proposé et confirmer la création du compte à l'aide du bouton correspondant (*Créer un compte*)

Créer un compte

En envoyant le formulaire, vous certifiez avoir lu et approuvé les conditions d'utilisation de LearningApps.org.

LearningApps.org

Paramètres du compte: monnom

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

monnom

Prénom:
Nom:
École/Établissement:
Site Web:
Adresse e-mail:
Notification:

Vous serez averti par email lorsque vous recevrez des messages personnels.

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

A propos de LearningApps.org | Mentions légales | Protection des données / Informations légales | Pour les développeurs | Help translating

II. Créer une application

- Pour pouvoir créer une application, il faut être connecté sur son compte. A la différence de logiciels tels que *Hot Potatoes* 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, avec tout ce que cela comporte de risques : si un jour le site ferme, toutes vos activités seront perdues. Il n'est en effet pas possible de les télécharger sous un quelconque format.

- Pour créer une application (le terme *Appli* désigne toute activité créée via le site), il suffit de cliquer sur le lien correspondant :

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

- Vous aboutissez sur la page présentant toutes les activités pouvant être potentiellement réalisées via le site.

Il est possible de naviguer dans les différents types d'application via les flèches de navigation situées à droite et à gauche ...

... mais aussi en cliquant directement sur le nom correspondant au type d'exercice souhaité.

Sélection	Association	Séquence	Ecriture	Multi-joueurs	Outils
- Grille de lettres - Jeu du millionnaire - QCM (plusieurs bonnes réponses possibles) - QCM (une seule bonne réponse) - Repérer certains mots d'un texte	- Classer par catégorie - Classer par paire - Grille d'assignation - Grille de correspondance - Jeu de paires - Placement sur images - Placement sur une carte géographique - Puzzle de classement - Regroupement	- Classement sur un axe - Séquence / Ordre	- Compléter/remplir une grille - Mots croisés - Pendu - Quiz avec saisie de texte pour la réponse - Texte à trous	- Course de chevaux - Estimer - Jeu de classification - Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit? - Quiz multijoueur	- Cahier de notes - Calendrier - Chat - Ecriture collaborative - Matrice App - Mindmap (Cartes mentales) - Tableau d'affichage - Vidéo avec insertions - Voting

- Lorsqu'on clique sur le nom correspondant à une application, celle-ci s'affiche directement dans le bandeau de prévisualisation.



Classer par paire

de: Michael Hielscher

Dans ce modèle, des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être classés par paires.

Exemples

Créer une Appli

Sélection

- Grille de lettres
- Jeu du millionnaire
- QCM (plusieurs bonnes réponses possibles)
- QCM (une seule bonne réponse)
- Repérer certains mots d'un texte

Association

- Classer par catégorie
- Classer par paire**
- Grille d'assignation
- Grille de correspondance
- Jeu de paires
- Placement sur images
- Placement sur une carte géographique
- Puzzle de classement
- Regroupement

Séquence

- Classement sur un axe
- Séquence / Ordre

Ecriture

- Quiz avec saisie de texte pour la réponse
- Texte à trous

Multi-joueurs

- Quiz multijoueur

Outils

- Matrice App
- Mindmap (Cartes mentales)
- Tableau d'affichage
- Vidéo avec insertions
- Voting

Notez que, de façon très pratique, le site propose de visualiser des exemples afin de voir quel peut-être le rendu d'une activité.



English speaking countries



Kleidung



grec ancien : associer majuscule et



Collections et écriture du nombre en lettres



Distinguer architecture romane



Vocabulaire du portrait (yeux)



Les Gallo-Romains



Accord des adjectifs qualificatifs



Additions



La cote des livres de fictions



Trouvez les contraires



Accord des qualific





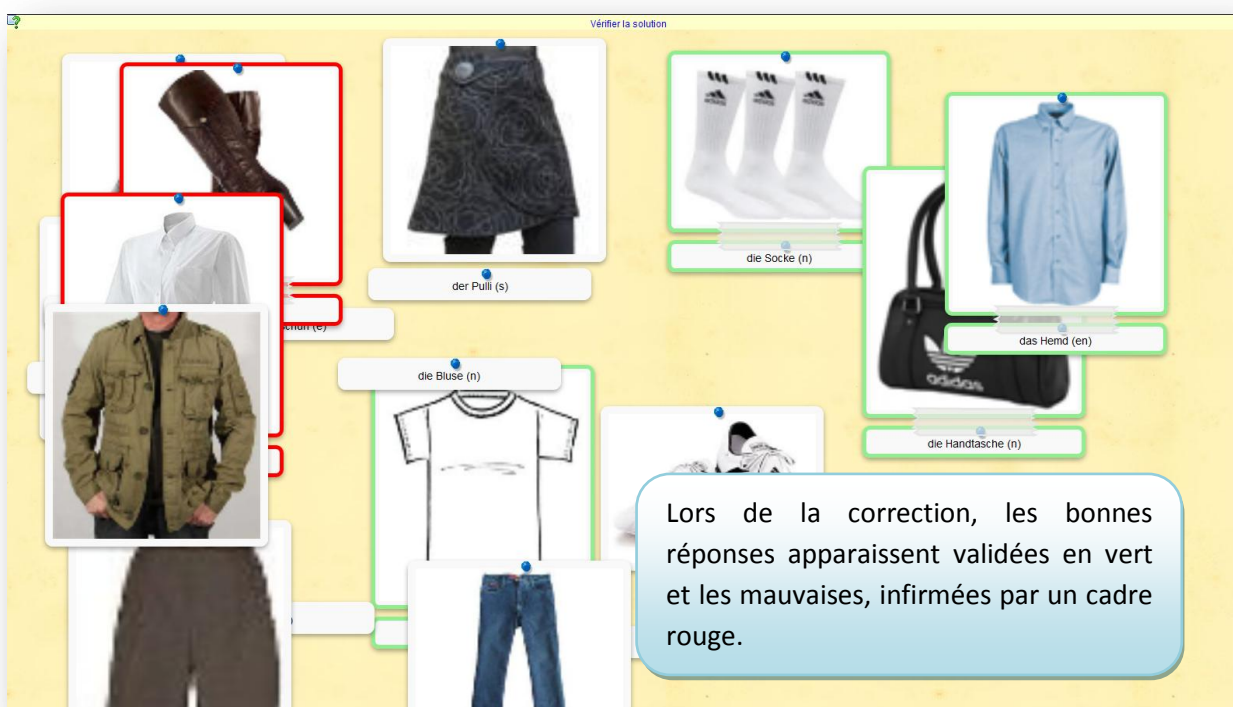


Envol 5.2 écoute 40%

Ici, nous choisissons pour l'exemple un exercice en allemand 😊. Un clic sur l'exercice souhaité et il apparaît.



- ① permet à tout moment d'ouvrir la consigne
- ② permet d'afficher l'exercice en plein écran (cela s'avère parfois plus pratique, notamment avec un TBI)
- ③ permet de fermer la fenêtre de consigne
- ④ délimite la surface de réalisation de l'activité (ici : une activité de glisser-déposer)
- ⑤ permet de vérifier la validité des réponses
- ⑥ permet de créer une application du même type



- Désireux de créer une application similaire, cliquez sur le bouton correspondant



Titre de l'Appli ① le titre

Kleidung

Consigne

Saisissez une consigne pour cette Appli. Cette consigne s'affichera au démarrage.

② la consigne

Ordne den Bildern den Namen des jeweiligen Kleidungsstücks zu!

Paires

Indiquez deux éléments qui vont ensemble. Vous pouvez mélanger des textes, des images, des sons et des vidéos.

③ les paires devant être reconstituées

↓ Paire: A der Schuh (e) Remarque:

Paire: Sélectionner l'image Taille: 100 x 101 éditer Remarque:

↑↓ Paire: A der Turnschuh (e) Remarque:

Paire: Sélectionner l'image Taille: 140 x 100 éditer Remarque:

- Pour modifier du texte, il me suffit de l'effacer et de taper le texte choisi

Paires

Indiquez deux éléments qui vont ensemble. Vous pouvez mélanger des textes, des images, des sons et des vidéos.

↓ Paire: A red Remarque:

Paire: Sélectionner l'image Taille: 100 x 101 éditer Remarque:

- Pour supprimer un élément, il me suffit de cliquer sur l'icône en forme de poubelle et de confirmer le choix de cette suppression.

↓ Paire: A red Remarque:

Paire: Sélectionner l'image Taille: 100 x 101 éditer Remarque:

Supprimer l'entrée dans ce champ.

Êtes-vous sûr(e) de vouloir supprimer ce contenu ?

OK Annuler

- Je peux insérer différents types de ressources : du texte, des images, du texte lu, de l'audio ou de la vidéo

Paire: A Texte Image Text to speech Audio Vidéo

- Je décide par exemple de réaliser un exercice de liaison graphie-phonie en tapant le mot à dire et en sélectionnant sa langue d'origine

↓ Paire: A red Remarque:

Paire: Texte: red Langage: Deutsch Remarque:

Deutsch
English
Français
Italiano
Русские
Español

↑↓ Paire: A Texte Image Text to speech Audio

Paire: A Texte Image Text to speech Audio

- Je procède de même pour les autres couleurs ... Via le bouton adéquat, je peux ajouter de nouvelles paires si je n'en ai pas assez. Il est bon cependant dans ce type d'exercice, de limiter le nombre de paires à une dizaine, douzaine maximum.

+ ajouter un élément

- Je peux ici inclure 3 intrus afin de corser l'exercice

Éléments supplémentaires, non nécessaires à la solution

Vous pouvez indiquer un maximum de trois éléments supplémentaires qui seront affichés pendant l'exercice mais ne font pas partie de la solution.



Élément:

A Texte

Image

Text to speech

Audio

Vidéo

+ ajouter un élément

- L'interface du site n'étant pas entièrement traduite, certaines consignes peuvent apparaître dans une langue autre que celle choisie pour l'interface. C'est par exemple le cas de l'option consistant à faire disparaître les paires, une fois celles-ci reformées.

Matching pairs disappear

Matching pairs will be automatically disappear. Without this option you can match pairs until you check the solution manually. Matching pairs won't disappear.

☒ Matching pairs disappear

- Il ne me reste plus qu'à configurer le message qui sera renvoyé à l'élève en cas de succès.

Feed-back

Saisissez le texte qui s'affichera lorsque la bonne solution aura été trouvée.

Yeah! You're the best!

- Je peux également inclure différentes aides via la fenêtre correspondante

Aide

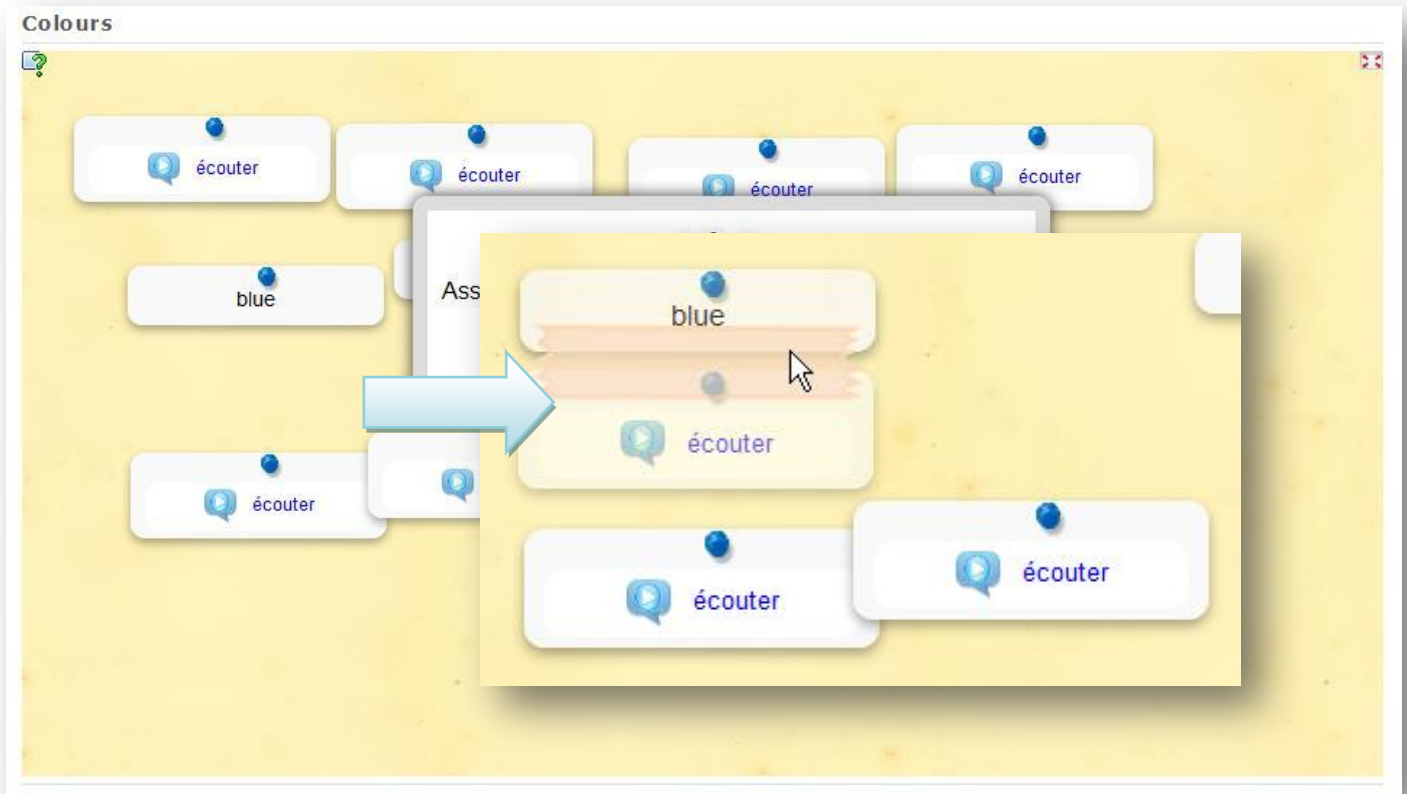
Vous pouvez ajouter des indices à la solution, accessibles par une petite icône en haut à gauche de l'écran. Si cela n'est pas nécessaire, n'inscrivez rien dans ce cadre.

- L'exercice est à présent configuré, je peux donc le tester en cliquant sur le bouton d'affichage d'aperçu.

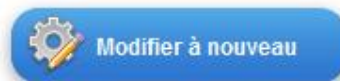


Afficher un aperçu

- L'exercice apparaît, vous pouvez le faire. En associant les paires, elles disparaissent.



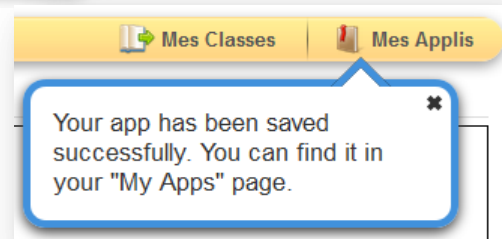
- Vous pouvez, à tout moment, revenir en arrière pour corriger une erreur en cliquant sur le bouton dédié



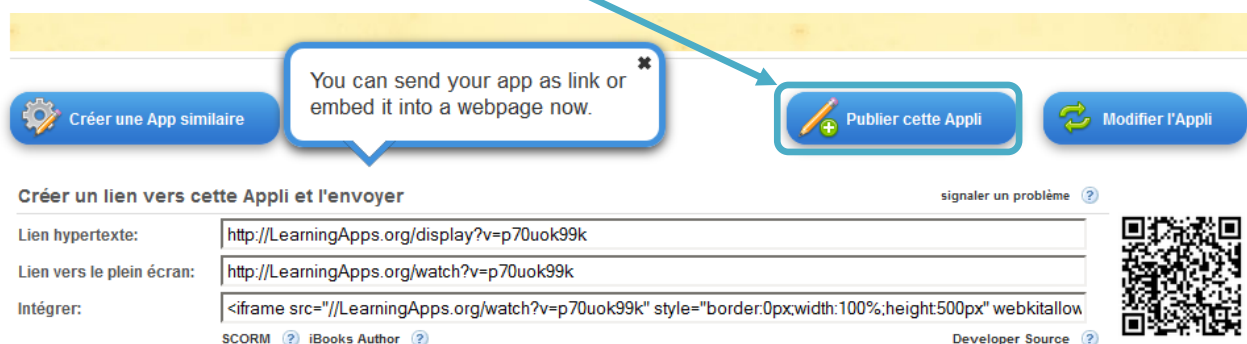
- Lorsque vous êtes satisfait du résultat, il ne reste plus qu'à confirmer sa création et sa mise en ligne via le bouton dédié



- Un message vous indique le succès de l'opération



- L'objectif étant de mutualiser au maximum les ressources afin d'optimiser le temps de travail de chacun, vous avez la possibilité de rendre publique votre application



- Il vous suffit de renseigner quelques champs ...

 **Proposer l'App pour publication**

Saisissez un titre pour votre App. Le titre ne doit pas être trop long.

Titre:

Sélectionnez le domaine le plus adapté à votre App.

Sélectionner un domaine:

Sous-catégorie:

Saisissez quelques mots clés (tags) séparés par des espaces. Ils permettront de retrouver votre App lors des recherches.

Mots clés:

Sélectionnez les niveaux scolaires pour lesquels votre App est adaptée. Cela aidera les autres utilisateurs dans leur recherche.

Sélectionner le(s) niveau(x) scolaire(s):
☒ Niveau primaire
☒ Niveau secondaire I
☐ Niveau secondaire II

Vous pouvez ajouter d'autres informations à votre App, par exemple des conseils méthodologiques, des sources ou des liens pour en savoir plus. Ces informations seront affichées uniquement sur LearningApps.org (au-dessus de l'App). Elles ne le seront pas si l'App est intégrée à une autre page Web.

Description supplémentaire:

- ... puis d'envoyer le formulaire en cliquant sur le bouton suivant

Envoyer le formulaire

- Un message de remerciement vous est finalement adressé et vous recevrez un mail de confirmation indiquant que votre activité est désormais publique.

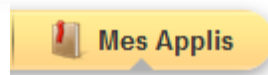
Merci de votre contribution!



Nous allons vérifier dans les heures qui viennent que votre contribution respecte les conditions d'utilisation avant de la publier pour tous. Nous vous informerons par e-mail dès que ce processus sera terminé.

Revenir à Mes Apps

- Vous pouvez à tout moment, via le lien



accéder à vos applications pour les gérer (les modifier, les supprimer, ...).

III. Utiliser une application

- Les activités créées peuvent être utilisées pour un travail dans ET / OU hors la classe.

- En classe, il est possible de les utiliser comme supports d'apprentissage, dès lors que l'on dispose d'un TBI ou d'une souris et d'un clavier sans fil. **NB** : Le travail peut également être réalisé en salle informatique.

- Les activités peuvent aussi être données à faire à la maison, en préparation ou complément du travail effectué en classe. Elles peuvent être mises à disposition des élèves de différentes façons.

- La première de ces façons - la plus simple - est d'indiquer aux élèves, par exemple dans le cahier de texte, le lien pointant vers la ressource. Ce lien s'affiche lorsqu'on lance une application, on le copie ... (Pour un confort maximum, je recommande d'utiliser le lien pointant vers un affichage plein écran) :

Créer une App similaire

Publier cette Appli

Modifier l'Appli

Cette App a été proposée pour publication et est en cours de vérification. Vous pouvez la modifier à nouveau si vous le désirez.

signaler un problème ?

Créer un lien vers cette Appli et l'envoyer

Lien hypertexte:

Lien vers le plein écran:

Intégrer:

SCORM ? iBooks Author ? Developer Source ?

- ... puis on l'insère dans le cahier de texte (ou un article ENT) :

TRAVAIL DONNÉ À L'ISSUE DE LA SÉANCE

Typ Titre

Durée estimée à

Remise ☒ Pour la séance

☐ A la date du

☐ Activer la remise en li

③ Cliquer sur l'icône de création de lien

① Taper le texte qui servira d'appel de lien (c'est-à-dire le texte sur lequel les élèves cliqueront pour accéder à l'activité). ② Le sélectionner à l'aide de la souris.

Propriétés du lien

Type de lien

Protocole URL

Dossiers Favoris

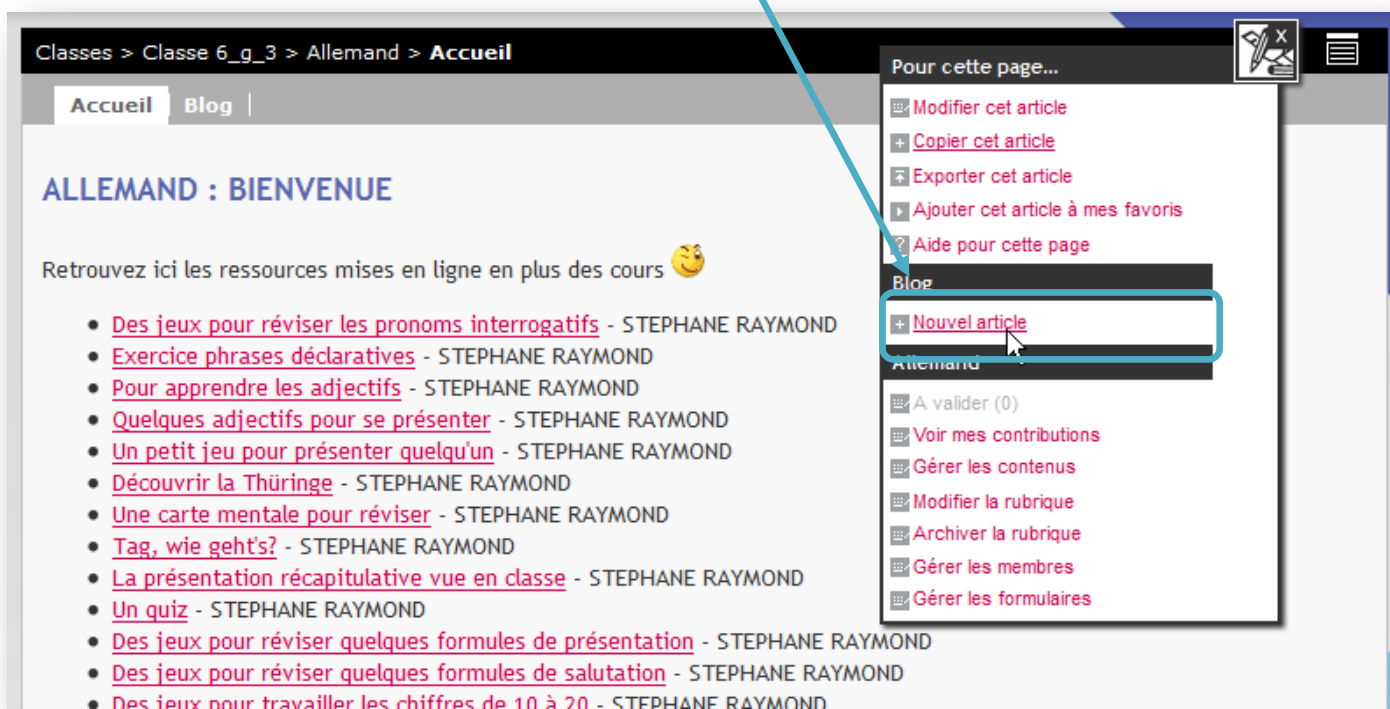
④ Coller le lien pointant vers l'activité

⑤ Valider

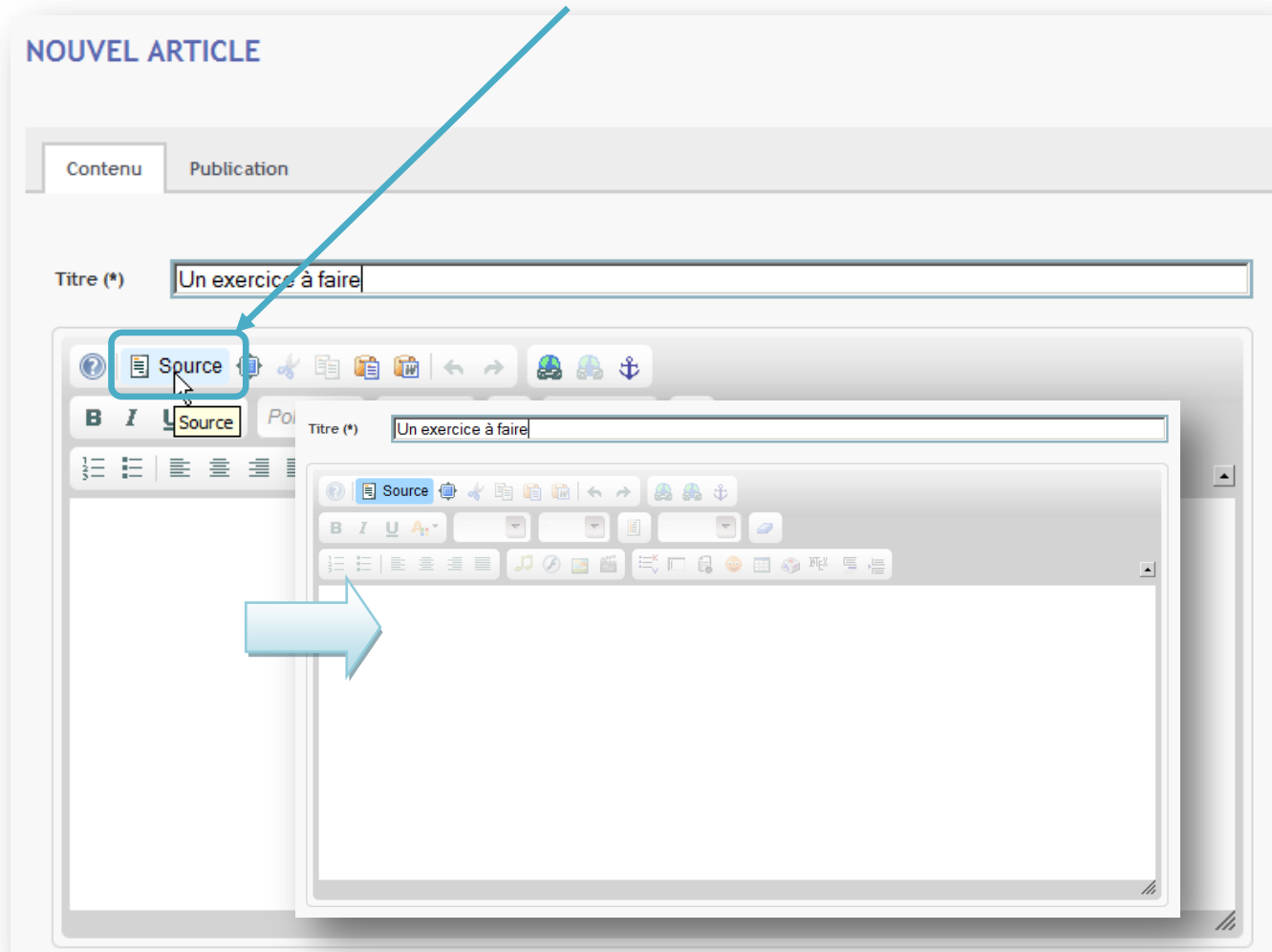
Exercice à faire

⑥ Le texte apparaît en bleu, souligné. Cela indique que le lien a bien été créé. Les élèves n'auront plus qu'à cliquer dessus pour accéder à l'activité.

- La deuxième façon consiste à intégrer directement l'activité pour qu'elle s'affiche dans un article ENT. On commence par créer un nouvel article en passant par la trousse à outils :



- On donne un titre à l'article, puis on clique sur le bouton *Source*. Les autres icônes se trouvent désactivées.



- Dans la fenêtre de visualisation de l'activité sur le site learninapps.org, on copie le code d'insertion (encadré des balises <iframe ...></iframe>). **Attention : vérifiez bien que vous copiez toute la ligne !!!**

The screenshot shows the 'App' creation interface on learninapps.org. At the top, there are three buttons: 'Créer une App similaire', 'Publier cette Appli', and 'Modifier l'Appli'. Below them, a red message states: 'Cette App a été proposée pour publication et est en cours de vérification. Vous pouvez la modifier à nouveau si vous le désirez.' The main section is titled 'Créer un lien vers cette Appli et l'envoyer'. It contains three input fields: 'Lien hypertexte:' with the value 'http://LearningApps.org/display?v=p70uok99k', 'Lien vers le plein écran:' with the value 'http://LearningApps.org/watch?v=p70uok99k', and 'Intégrer:' with a code snippet: `<iframe src="//LearningApps.org/watch?v=p70uok99k" style="border:0px;width:100%;height:500px" webkitallowfullscreen="true" mozallowfullscreen="true"></iframe>`. To the right of these fields is a QR code. At the bottom, there are links for 'SCORM', 'iBooks Author', and 'Developer Source'.

- Collez ce bout de code dans l'article ENT

The screenshot shows the 'Publication' tab of an article editor. The title field is filled with 'Un exercice à faire'. Below the title is a rich text editor with a toolbar. The code snippet from the previous screenshot is pasted into the editor, highlighted with a red dashed border. The code is: `<iframe src="//LearningApps.org/watch?v=p70uok99k" style="border:0px;width:100%;height:500px" webkitallowfullscreen="true" mozallowfullscreen="true"></iframe>`

- Cliquez à nouveau sur le bouton *Source* pour revenir en mode d'édition normal. Un cadre à liseret rouge apparaît alors avec en son centre le mot **IFRAME** également noté en rouge.

This screenshot shows the article editor after clicking the 'Source' button. The title is 'Un exercice à faire'. The toolbar is visible. In the main content area, there is a red-bordered box containing the word 'IFRAME' in red capital letters. A blue arrow points from the 'Source' button in the toolbar to the 'IFRAME' placeholder.

- Il reste à valider la création de l'article via le bouton *Valider*

This screenshot shows the bottom of the article editor with three buttons: 'Annuler', 'Enregistrer en brouillon', and 'Valider'. A blue arrow points to the 'Valider' button.

- L'exercice apparaît alors directement intégré dans l'ENT. Il suffit aux élèves de se connecter à l'ENT pour pouvoir le faire.

NB : Ce système d'insertion d'activité fonctionne également pour les fichiers audio d'*audiolingua*, les vidéos de *youtube*, les activités de *quizlet* ... chaque fois que vous trouverez sur des sites des balises d'insertion en IFRAME.

Audiolingua

Youtube