

INTRODUCTION

« *LearningApps est une application Web 2.0 visant à soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen d'exercice.* »



= logiciel en ligne ; l'internaute peut être auteur de contenu, au service de l'enseignement

« *L'objectif est de rassembler des exercices de toutes notions et de les mettre à la disposition de tous.* »

= site collaboratif qui repose sur le principe de la mutualisation (licence libre et principe de gratuité)

« LearningApps – interactive learning modules » est une organisation non commerciale basée en Suisse.

Ses sponsors sont des organisations en lien avec l'éducation. Il est possible de faire un don.

ET SI ON JOUAIT ?



La diversité des médias



Meli-mélo dans l'espace documentaire

Le saviez-vous ?

Les missions d'Education aux Médias au CDI, de Tiphany Jourdain, professeur-documentaliste au Collège Jean Jacques Rousseau à Othis (77), ont été réalisées avec LearningApps.

<https://sites.google.com/site/irdaucdi/les-missions>

Les missions IRD de Claire Cassaigne professeur-documentaliste dans l'académie de Paris, ont été réalisées avec LearningApps.

<https://sites.google.com/site/irdcollege/>

SE FAMILIARISER AVEC LEARNING APPS

Tutoriel : <https://learningapps.org/tutorial.php>

Terminologie :

- « appli » = activité, exercice (le contenu créé par l'utilisateur, en choisissant un module d'activité)
- « module » = type d'activité proposé (la matrice, la forme)

Pour chercher une appli

- Mode de recherche générale

Chaque appli est accompagnée d'une petite image. Possibilité de filtrer les résultats par niveau scolaire, par langue. Au passage de la souris sur une appli, on obtient quelques informations : le module de l'appli, l'auteur...

- Mode de découverte des applis : par exemple, les applis en lien avec le CDI, l'EMI sont généralement classées dans la catégorie « informatique », sous catégorie « info-documentation ». Il appartient à chaque utilisateur de classer ses propres applis.

<https://learningapps.org/index.php?category=10&subcategory=420&s=>

Exemple d'applis EMI et fonctionnalités

<https://learningapps.org/3643591>

Les fonctionnalités :

- Afficher la consigne
- Afficher en plein écran
- Créer une appli similaire : utiliser l'appli comme modèle, et la modifier
- Enregistrer dans mes applis : pour la retrouver facilement
- A propos
- Partager

Un qr-code (sorte de dessin codé généré) à apposer sur une feuille de cours, à coller dans un livre (ex : un quiz sur un livre), à afficher au CDI...

Un lien hypertexte à mettre dans l'ENT, le cahier de texte numérique, un diaporama, sur facebook...

Un lien « iframe » à intégrer dans une page web en mode html (sur esidoc par exemple)

Créer une appli

Il existe une panoplie de modules. Pour chaque module, il y a des exemples.

Chaque module permet de créer des étiquettes (items) sous forme de texte, d'image, de synthèse vocale ou même de vidéo. L'utilisateur-élève manipulera ces étiquettes pour répondre à la consigne.

Liste des modules disponibles (de sélection, d'association, de séquence, d'écriture)

- Classement par paire : associer une étiquette à une autre étiquette
- Regroupement : regrouper plusieurs étiquettes
- Classement sur un axe : placer des étiquettes sur un axe chronologique
- Ordre simple : remettre dans un ordre défini les étiquettes proposées
- Cartes avec réponses à écrire : chaque étiquette invite l'utilisateur à répondre par écrit
- Placement sur image
- QCM : questions à choix multiples
- Texte à trous : texte à trous avec écriture ou sélection de la réponse
- Matrice d'applis
- Vidéo avec insertions
- Jeu du millionnaire : répondre aux questions à difficulté croissante
- Puzzle de classement

- Mots croisés
- Grille de lettres : trouver des mots dans une grille de lettres (mots mêlés)
- Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit ?
- Pendu : trouver le mot recherché en cliquant sur les lettres avant de finir pendu
- Course de chevaux : 6 joueurs maximum doivent répondre le plus rapidement possible aux questions
- Jeu de paires (memory)
- Estimer

Applications personnelles :

- Vote
- Chat
- Calendrier
- Cahier de notes
- Tableau d'affichage

Se connecter

La création d'un compte est gratuit. Il permet de créer ses propres applis, d'enregistrer des applis existantes.

Constitution d'une bibliothèque d'applis, organisée en dossiers et sous-dossiers. Cette bibliothèque peut être privée ou publique.

Possibilité de créer des classes :

- avec les utilisateurs-élèves par classe (leur créer un compte pour avoir un suivi statistique des activités qu'ils ont faits et réussis)
- le dossier de classe
- les activités réalisées par les élèves et les statistiques de réussite (NB : il n'y a pas de note)
case grise = activité non ouverte
case verte = activité réussie
case rouge = activité non réussie
- la possibilité d'envoyer un message (à condition que l'élève renseigne son mail dans son compte)

NB : un élève n'a pas besoin de créer un compte pour avoir accès aux applis.

Le professeur peut créer le compte de chaque élève. Il peut imprimer la liste des utilisateurs avec identifiants et mots de passe. Un qr-code par élève est également imprimable, permettant à l'élève de se connecter sans avoir besoin de rentrer ses codes d'accès.

Si un élève possède un compte, il peut créer ses propres applis. Activité pédagogique très enrichissante, invitant l'élève à rassembler des notions étudiées en cours, à définir la consigne de travail...

Il est techniquement possible de créer un seul compte pour tous les élèves de classe. Chaque élève utilise alors le même identifiant et le même mot de passe. Les applis créées seront celles de la classe.

CONSIDERATIONS PEDAGOGIQUES

LearningApps permet et encourage l'autoévaluation, l'apprentissage par l'erreur.

Quand et comment utiliser une appli LearningApps ?

Pour une évaluation finale : notions et compétences maîtrisées par l'élève (mais pas d'indicateurs sur ces difficultés ; activité de fin de séquence)

Pour une évaluation formative : pour apprendre et renforcer des notions et développer des compétences (« en cours d'acquisition ») ; pour un entraînement précédant une évaluation.

Pour une évaluation diagnostique : pour réviser des notions vues précédemment, les réactiver en vue d'une nouvelle séance de travail.

Autre : envisager une appli LearningApps comme une activité complémentaire, supplémentaire, pour les élèves qui auraient achevé plus rapidement que d'autres un travail.

Ressources en ligne

Tutoriels pour créer des applis

<https://fr.slideshare.net/vicrabb/learning-apps-tutoriel-version-complte>

Fiches sur les applis

<https://fr.slideshare.net/vicrabb/learning-apps-fiches-sur-les-applications>