

LEARNINGAPPS

Créer et partager des exercices en ligne

<http://learningapps.org>

Maxime Duquesnoy

Janvier 2015



Présentation de LearningApps

LearningApps peut être considéré comme une mallette de laquelle vous pourriez sortir des exercices que vous auriez élaborés au préalable et les afficher au tableau (blanc interactif) d'un simple geste. Mais vous pourriez même sortir de cette mallette les fiches d'exercices de vos collègues, pas seulement ceux de votre école mais tous les collègues qui participent au même projet.

LearningApps est un créateur d'exercices en ligne. Développé par la Haute Ecole Pédagogique de Berne et accessible en cinq langues, ce site internet va vous permettre de créer vos propres exercices interactifs ou de choisir parmi ceux déjà existants. Il s'agit en effet d'un système communautaire où les contributions de chacun seront mises au profit du plus grand nombre.

Ces exercices interactifs, appelées Apps, sont ensuite présentées aux élèves sous forme de modules épinglés sur un tableau.



Comment fonctionne LearningApps ?

Les visiteurs ont accès à de nombreuses activités dans le catalogue de modules créés et proposés par les membres.

Les modules d'exercice (que l'on en soit l'auteur ou non !) peuvent être faits sur le site, exportés et intégrés sur son propre site web ou sur un blog à l'aide d'un code d'intégration, voire téléchargés en mode scorm pour être intégrés sur les LMS et dans les iBooks. Un QR code est même disponible pour chaque module !

Une fois enregistré, il est possible de créer soi-même des "apps", c'est à dire des modules d'exercices, et le moins que l'on puisse dire, c'est que le choix est vaste (et en constante évolution).

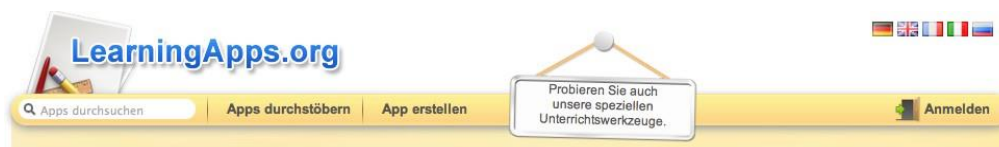
L'accès aux différents modules

La création d'un compte est un passage obligé pour pouvoir créer des Apps, cela n'est pas nécessaire pour les consulter. Vous n'êtes donc pas tenu de créer un compte par élève.

Avec votre compte « Enseignant » vous aurez par contre tout loisir de créer des classes et d'organiser vos contenus pour chacun de vos élèves.

Créer un compte sur Learningapps

1. Se rendre sur <http://learningapps.org>



2. Si besoin, en haut à droite de la page, changer la langue du site en cliquant sur les drapeaux



puis cliquer sur «Se connecter».



3. Choisir «Créer un compte».

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 découvrez LearningApps? Créer un compte offre de nombreuses possibilités:

- Toutes vos Apps enregistrées sont classées
- Publiez vos Apps
- Développez vos propres Apps



4. Remplir le formulaire sans oublier le code de sécurité puis cliquer sur «Créer un compte».

Nom d'utilisateur:

Mot de passe:

Répéter:

E-mail:

Facultatif:

Prénom:

Nom:

bYrvPU

Code de sécurité:

Créer un compte

Votre compte est créé. Un courriel vous est envoyé afin de valider votre compte, cliquer sur le lien qu'il contient.

Créer sa classe dans LearningApps

1. Cliquer sur Mes classes
2. Cliquer sur Editer les classes
3. Créer sa classe



Nom de la classe -

Créer une nouvelle classe: CM2

Créer une classe

Nom de la classe -

CM2

Nombre d'étudiants: 0

Envoyer un message à la classe.

Imprimer la liste des élèves.

Cliquer ici pour ajouter les élèves

Supprimer la classe.

Compléter le champ

Cliquer sur « Créer une classe »

4. Ajouter des élèves

Deux possibilités pour ajouter les élèves.

Soit un par un en complétant les champs.

Nom de la classe: CM2

Comptes étudiants

Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe

Les noms importés

Enregistrer

Soit en important une liste issue en copier / coller depuis le tableur.

Les noms importés

Les noms importés

Copy the list of student names into the text box. One student per line (first name and last name) and then click Import to add these names in the table above. Use this function for copying and pasting from an Excel spreadsheet.

Coller dans ce cadre la liste importée des élèves, puis cliquer ici.

Annuler

Les noms importés

Dans les deux cas cliquer ensuite sur Enregistrer.

CM2

Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe	Classe
[masqué]	[masqué]	belily83	*****	CM2
[masqué]	[masqué]	boumar98	*****	CM2

- Cliquer sur le logo pour modifier éditer le mot de passe.
- Cliquer sur le logo pour modifier éditer la classe.
- Supprimer l'élève.

5. Proposer une application aux élèves

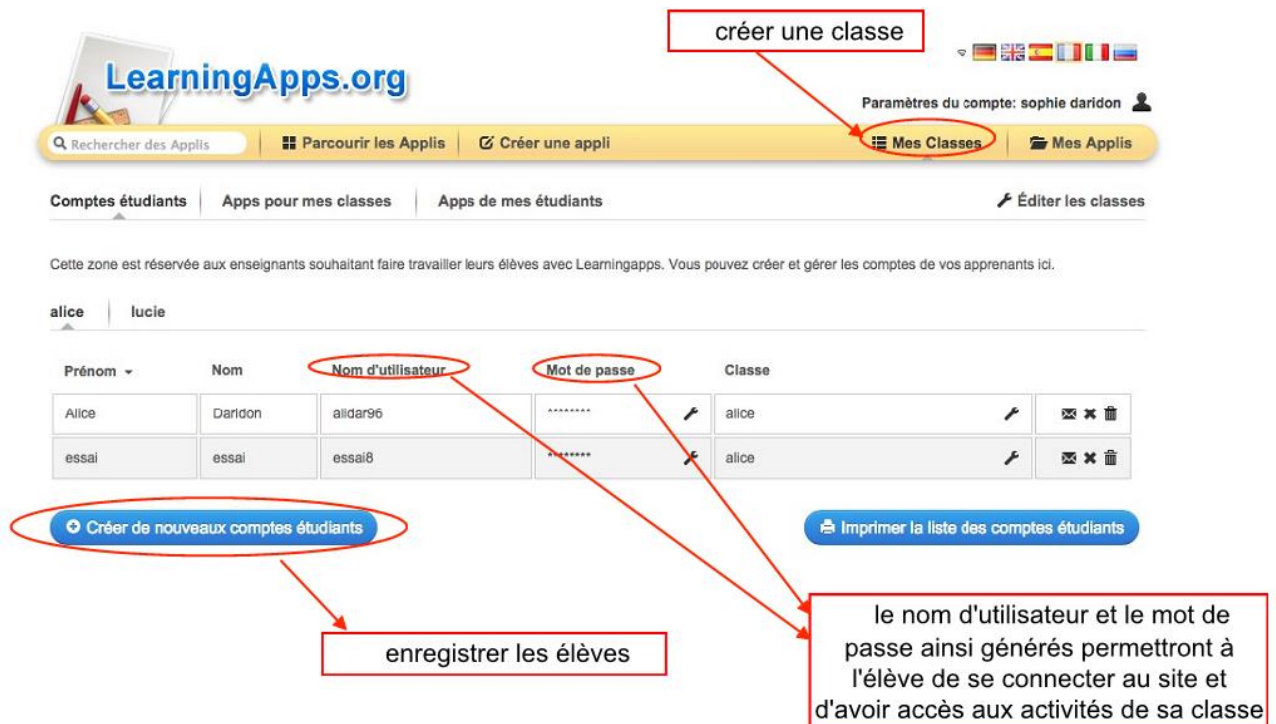
Depuis le menu d'accueil Mes classes, cliquer sur Apps pour mes classes.



Gérer sa classe et ses élèves

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.

Chaque élève dispose ainsi d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe pour accéder aux activités de sa classe.



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

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. 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.

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. The steps are as follows:

- 1 entrer dans l'onglet mes classes**: A red box highlights the 'Mes Classes' button in the top navigation bar.
- 2 accéder à l'onglet "apps pour mes classes"**: A red box highlights the 'Apps pour mes classes' tab in the sub-navigation bar.
- 3 choisir sa classe**: A red box highlights the 'alice' class name in a dropdown menu.
- 4 choisir l'App pour laquelle on veut les résultats des élèves**: A red box highlights the 'Temps simples de l'indicatif (1)' app card.
- 5 liste des élèves qui ont réalisé avec succès l'activité et des élèves qui ne l'ont pas encore réalisée ou réussie.**: A red box highlights the 'App successfully solved by: essai essai' and 'App not yet successfully solved by: Alice Daridon' text in a modal window.

La mise en pratique

Au fur et à mesure de son utilisation, vous allez pouvoir organiser et structurer une série d'exercices selon des thématiques (Français, math etc...) que vous allez ensuite proposer à vos élèves qui se rendront sur le site.

Il vous sera même possible d'intégrer très simplement ces Apps sur les pages web de votre choix à la manière des vidéos ou des cartes à intégrer avec un simple copier/coller du code fourni.

Il vous sera possible d'enregistrer chacune de ces Apps sur votre compte pour les retrouver plus facilement. Les vôtres, ou celles de la communauté.

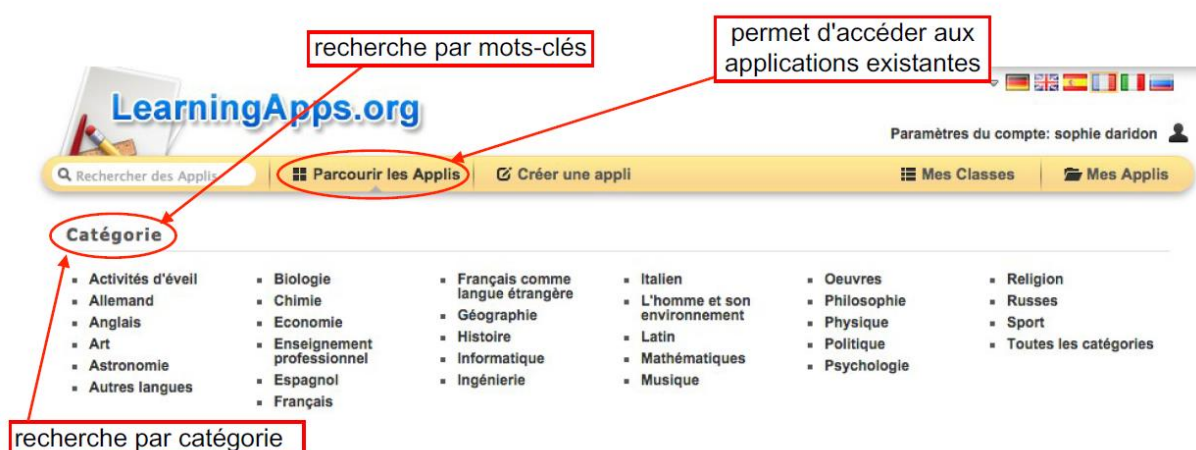
Pour vos fouilles, vous pouvez lancer une recherche et même appliquer un tri et/ou un filtre. Dernières Apps publiées, Apps préférées, les mieux notées... choix de la langue, du niveau... voilà de quoi s'organiser même si au fil du temps le nombre d'applications rendra la tâche plus difficile.

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.



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 (mathématique, français,.....) il est possible de recourir à un tri ou un filtrage.



La bibliothèque d'applications (Apps), déjà présente sur le site, propose un classement par catégories ou langues :

- Activités d'éveil
- Art
- Chimie
- Français
- Informatique
- Latin
- Œuvres
- Politique
- Allemand
- Astronomie
- Economie
- Géographie
- Italien
- Mathématiques
- Philosophie
- Russes
- Anglais
- Biologie
- Espagnole
- Histoire
- L'homme et son environnement
- Musique
- Physique
- Sport

Un système de filtrage vous permet d'affiner votre recherche.

le filtre permet d'affiner la recherche

LearningApps.org

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

Paramètres du compte: sophie daridon

Catégorie: Français | Trier par: Apps préférées

Affichage des filtres

Niveaux:

- Elementary level
- Niveau primaire
- Niveau secondaire I
- Niveau secondaire II
- Vocational and further education

Langues:

-
-
-
-
-
-

Apps les mieux notées »



Vocabulaire du temps
de: colibri9119
dans: Français

★★★★★ 97



Kleidung
de: sheila
dans: Allemand

★★★★★ 86



Villes allemandes
de: enzo.maurice-keiser
dans: Allemand

★★★★☆ 38

Apps préférées »



Die Tiere
de: Justine Collin
dans: Biologie

☆☆☆☆☆ 86



Latin: actif/passif
de: Claudeline Magni
dans: Latin

★☆☆☆☆ 291



Vocabulaire du temps
de: colibri9119
dans: Français

★★★★★ 97

Créer des « apps »

Pour créer une «App» il faut 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», il faut être connecté sur son compte. Ici, toute la création se fait en ligne et les exercices créés restent hébergés sur le site learningapps.org.

Lorsque l'on choisit un type d'«App», il y a toujours des exemples avec une présentation vidéo. 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».

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.

The screenshot shows the LearningApps.org website with several annotations in red boxes:

- 1** entrer dans l'onglet "créer une appli": Points to the "Créer une appli" button in the top navigation bar.
- 2** choisir le type d'exercice à créer: Points to the "Quiz avec saisie de texte pour la réponse" option in the exercise selection grid.
- 3** en choisissant l'exemple, il sera facile de créer le même type d'exercice car la structure est déjà créée: Points to the "Exemples" button and the specific quiz example below it.
- présentation animée de l'exercice: Points to the video player showing a character with a play button.
- permet de créer une "App" à partir d'un modèle vierge: Points to the "Créer Quiz avec saisie de texte pour la réponse" button.

The exercise selection grid at the bottom of the screenshot is as follows:

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 	<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


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» dans «Mes Appis». Il suffira ensuite de distribuer l'«App» à la classe souhaitée dans la «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.

Les différents types d'exercices

Il existe de nombreux types d'exercices possibles ! **Questions à choix multiples** bien sûr, mais aussi **Classements**, **Mise en ordre**, **Memory**, **Mots croisés**, **Test de closure**, **Associations**... la liste est longue et très intéressante. Il y a vraiment de la matière pour varier les différents types d'exercices.

La création des Apps est particulièrement simple. Un titre, une consigne, les réponses possibles, le résultat etc... bref les éléments indispensables pour ce genre d'outil.

Titre de l'App Langue d'affichage 






Aucun titre saisi






Consigne






Saisissez une consigne pour cette App. Cette consigne s'affichera au démarrage. Si cela n'est pas nécessaire, n'inscrivez rien dans le champ.






Questions






Veillez rédiger une question et à chaque fois jusqu'à quatre réponses. Il est également possible de rédiger un texte de feed-back (réponse expliquée) pour chaque réponse.



Question:     



Bonne réponse:     



Mauvaise réponse 1:     



Mauvaise réponse 2:     

Mauvaise réponse 3:     

Réponse expliquée Bonne réponse:  




Réponse expliquée Mauvaise réponse 1:  





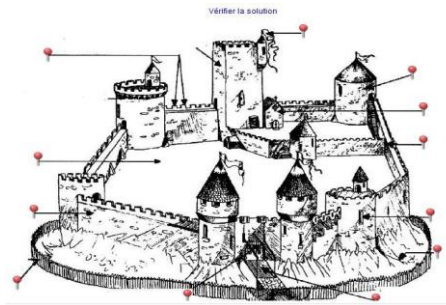
Réponse expliquée Mauvaise réponse 2:  


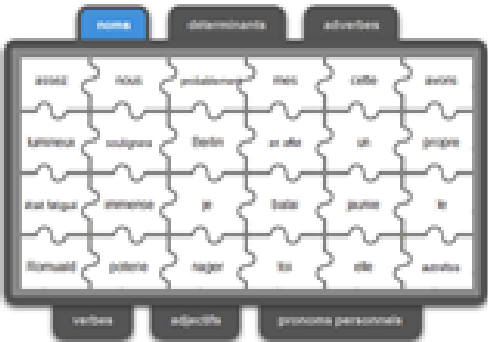



Réponse expliquée Mauvaise réponse 3:  


Les possibilités de création d'Apps sont multiples :

- Classement sur un axe
- Test de closure
- Grille de lettres
- Grille
- Memory (images)
- Placement sur images
- Puzzle de classement
- Quelle est la distance ?
- Quiz avec saisie de texte pour la réponse
- Quiz
- Trouver le bon ordre
- Classer par paire
- Estimer
- Marques dans un texte
- Matrice
- Mots croisés
- Placement sur une carte géographique
- Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit ?
- Questions à choix multiples
- Regroupement
- Séquence / Ordre
- Vidéo avec insertions

Apps	Description	
Grille de lettres	Mots mêlés : trouver des mots dans des grilles composées de lettres.	
Jeu du millionnaire	Répondre à des questions de difficulté croissante.	
QCM plusieurs réponses possibles	Questionnaire QCM avec un contenu multimédia où plusieurs bonnes réponses peuvent être possibles.	

<p>QCM : une seule bonne réponse possible</p>	<p>Idem mais ne permet de cocher qu'une réponse possible</p>	
<p>Repérer certains mots dans un texte</p>	<p>Certains mots d'un texte doivent être colorés d'un clic.</p>	
<p>Classer par paires</p>	<p>Des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être associés (par paires).</p>	
<p>Group classification</p>	<p>App qui permet de créer des boîtes de tri.</p>	
<p>Pair game (image/texte)</p>	<p>Mémory (appariement d'objets : image/texte)</p>	
<p>Pair game (image/image)</p>	<p>Mémory (appariement d'objets : image/image)</p>	
<p>Placement sur image</p>	<p>Des textes, des images, des sons ou des vidéos permettent de légender des images.</p>	

<p>Placement sur une carte géographique</p>	<p>Des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être associés à des points sur une carte.</p>	
<p>Puzzle de classement</p>	<p>Pour réaliser ce puzzle, il faut classer des termes dans différents groupes. Chaque terme bien classé révèle une partie d'une image ou d'une vidéo masquée.</p>	
<p>Regroupement</p>	<p>Il est possible de créer de 2 à 4 groupes, auxquels des éléments doivent ensuite être associés.</p>	
<p>Classement sur un axe</p>	<p>Dans ce modèle, des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être classés sur un axe.</p>	
<p>Séquence ordre</p>	<p>Dans cette App, des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être classés dans le bon ordre.</p>	

<p>Mots croisés</p>	<p>Cette App permet de créer des grilles de mots croisés classiques.</p>	
<p>Pendu</p>	<p>Trouvez le mot recherché en cliquant sur les lettres avant de finir complètement pendu.</p>	
<p>Quiz avec saisie de texte pour la réponse</p>	<p>Quiz avec saisie de texte pour chaque question. Vous pouvez également proposer plusieurs réponses correctes pour une question.</p>	
<p>Texte à trous</p>	<p>Textes à trous avec sélection ou écriture de la réponse.</p>	

Exemple : Créer un « mots croisés » avec LearningApps

1. Choisir l'application « mots croisés »



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.



Selection	Assignment.	Sequence	Ecriture.	Multi-joueurs	Outils
<ul style="list-style-type: none"> Grille de lettres Le jeu du millionnaire QCM plusieurs bonnes réponses possibles Questions à choix multiples, une seule bonne réponse Repérer certains mots d'un texte 	<ul style="list-style-type: none"> Classer par paire Grille de correspondance Group classification Matching grid Pair Game (images/texte) Pair Game (paires d'images) Placement sur images 	<ul style="list-style-type: none"> Classement sur un axe Séquence / Ordre 	<ul style="list-style-type: none"> Mots croisés Pendu Quiz avec saisie de texte pour la réponse texte à trous 	<ul style="list-style-type: none"> Estimer Order Challenge Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit? 	<ul style="list-style-type: none"> Calendrier Chat Ecrire ensemble Matrice app Mindmap (Cartes mentales) Vidéo avec insertions cahier de notes

2. Paramétrer le « mots croisés » (titre, consigne, image de fond, définition, réponse)

Titre de l'App Langue d'affichage ? :

CAPITALES EUROPE

Ecrire le titre du « mots croisés »

Consigne

Saisissez une consigne pour cette App. Cette consigne s'affichera au démarrage. Si cela n'est pas le cas, écrivez rien dans le champ.

Complète la grille avec des capitales d'Europe.

Ecrire la consigne

Image d'arrière-plan

Choisissez une image d'arrière-plan

Sélectionner l'image Taille: 512 x 417

Chercher un image Utiliser un image

Glissez et déposez l'image ici ou cliquez ici.

Ajouter une image de fond

Cliquer pour aller chercher l'image dans l'ordinateur

Image d'arrière-plan

Choisissez une image d'arrière-plan

Sélectionner l'image Taille: 512 x 417 edit with Pixlr

L'image est insérée

Questions

Provide the questions for the crossword puzzle

Question:

Solution:

Capitale de l'Italie

ROME

Cliquer sur texte

Ecrire la définition du 1er mot

Ecrire la réponse pour le 1er mot

Cliquer pour ajouter une autre « définition/réponse »

ajouter un élément

Ecrire toutes les définitions et réponses.

Exemple de définitions/réponses

Question: **A** Texte: On y trouve le Musée du Prado

Solution: **A** Texte: MADRID

Question: **A** Texte: Fut divisée entre RFA et RDA

Solution: **A** Texte: BERLIN

Question: **A** Texte: On y trouve le célèbre Manneken-Pis

Solution: **A** Texte: BRUXELLES

Question: **A** Texte: Traversée par le Danube

Solution: **A** Texte: BUDAPEST

Poursuivre le paramétrage de l'exercice

Afficher un aperçu

Cliquer pour voir le « mots croisés »

Cliquer sur « ok » pour compléter la grille »

Complète la grille Européenne

capitales de l'Union Européenne

OK

Cliquer sur le numéro

Question 2 (vertical): On y trouve le Musée du Prado

Solution:

Ecrire le mot

Modifier à nouveau

Permet de modifier, corriger ...

Enregistrer l'App

Pour enregistrer

3. Enregistrer le « mots croisés »

Enregistrement et exportation 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 Moodle) et dans les iBooks. Un QR code est même disponible pour chaque activité.

[Créer une appli similaire](#)
[Appli privée.](#) [Appli publique.](#)
[Modifier l'Appli](#)

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

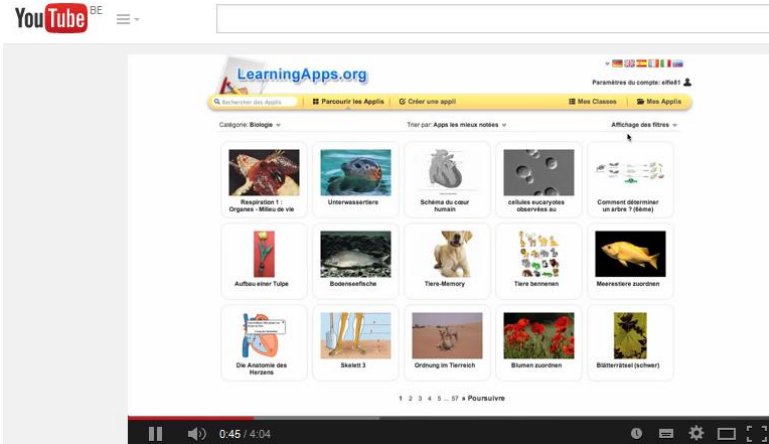


Compléments pour s'initier à Learningapps

Le site Learningapps dispose d'un didacticiel permettant de découvrir, directement sur le site, toutes les fonctionnalités de cet outil. Celui-ci est accessible via le lien suivant :

<http://learningapps.org/tutorial.php>

On peut également s'informer sur l'utilisation de Learningapps par diverses vidéos disponibles sur Youtube ou ailleurs sur le web.



<http://youtu.be/ScLNGHlhHFE>

<http://youtu.be/2suefauBuXY>

<http://youtu.be/KkX0iPIRLAg>

Quelques exemples d'utilisation

- Travailler la compréhension orale en classe, avec la vidéo «Allons en France 2006» et une activité de Learning Apps. :

🔗 <http://salledesprofs.org/jaime-le-francais-bilan/>

- Jeu de Mémoire : Les Superstitions

🔗 <http://salledesprofs.org/jeu-de-memoire-les-superstitions/>

Sources utilisées dans la constitution de ce document :

🔗 <http://www.informatique-enseignant.com/createur-exercices-learningapps/>

🔗 <http://bformet.net/tagged/learning-apps>

🔗 <http://moodle.oisellerie.org/atice/course/view.php?id=20>

🔗 <http://www.ressources91.ac-versailles.fr/index.php?page=learningapps>

🔗 http://skoden.region-bretagne.fr/jcms/skdn_10478/fr/learningapps-exerciseurs-gratuits-en-ligne?hlText=learningAPP#.VLoOmS49QQs

🔗 http://www.tice-education.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=598:learningapps-exerciseurs-gratuits-en-ligne-&catid=52:internetweb2&Itemid=251

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

🔗 <http://salledesprofs.org/creez-facilement-des-activites-en-ligne-avec-learning-apps/>

Tags : exercices, internet, application, interactivité, création