

Créer des activités interactives avec le site learningapps.org

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/>

The image shows a sequence of three screenshots from the LearningApps.org website, illustrating the steps to create an account. Callouts in speech bubbles provide instructions for each step.

Step 1: The first screenshot shows the homepage with a language selection menu in the top right corner. A callout points to this menu: "① Choisissez pour un confort optimum la langue d'affichage du site".

Step 2: The second screenshot shows the same homepage with the "Se connecter" button highlighted. A callout points to it: "② Cliquez sur le bouton Se connecter".

Step 3: The third screenshot shows the login and registration forms. A callout points to the "Créer un compte" button: "③ Cliquez ensuite sur le bouton Créer un compte".

The registration form includes the following fields:

- Nom d'utilisateur: monnom
- Mot de passe:
- Répéter:
- E-mail:
- Facultatif: Prénom: and Nom:
- Code de sécurité: g5ZpUM

At the bottom of the form is a blue button labeled "Créer un compte". Below the button, it states: "En envoyant le formulaire, vous certifiez avoir lu et approuvé les conditions d'utilisation de LearningApps.org."



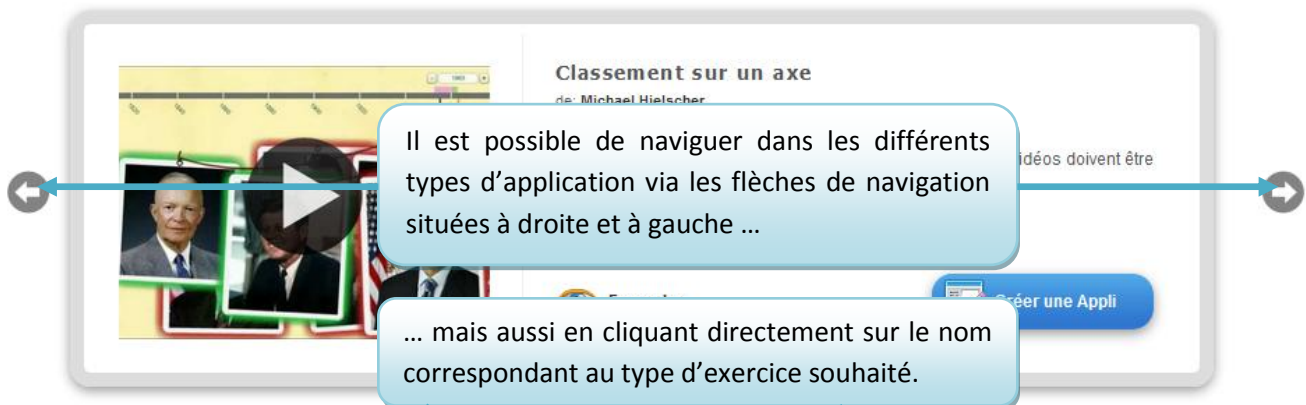
II. Créer une application

- 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 :



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



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 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 	<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

- 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

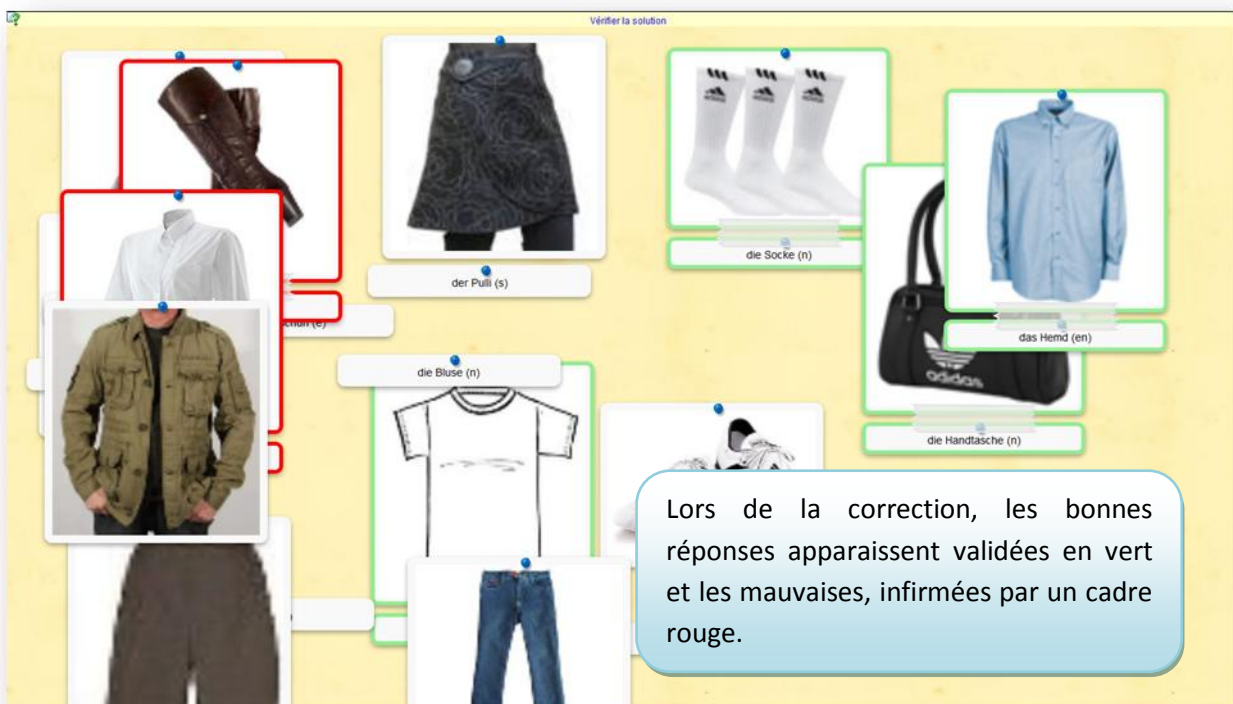
Accord des qualific

Envol 5.2 écoute 40%

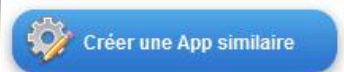
Ici, nous choisissons pour l'exemple un exercice en allemand 😊. Un clic sur l'exercice souhaité et il apparaît.



- 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

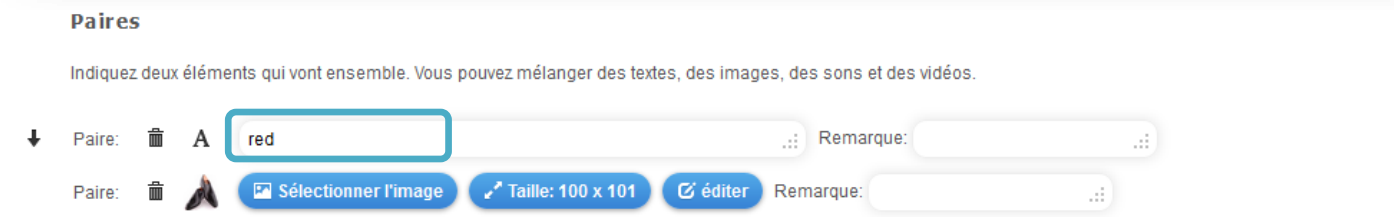


- Désireux de créer une application similaire, cliquez sur le bouton correspondant

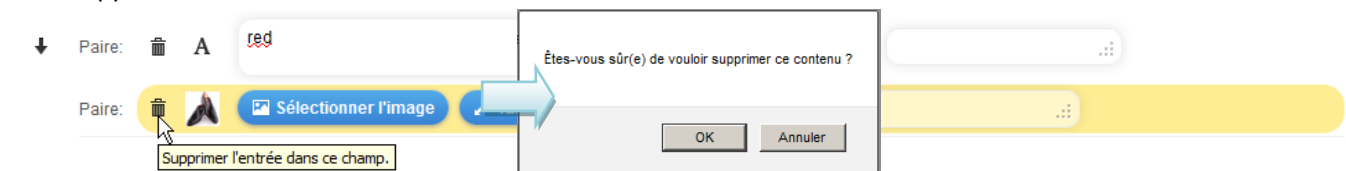




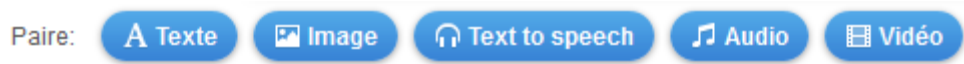
- Pour modifier du texte, il me suffit de l'effacer et de taper le texte choisi



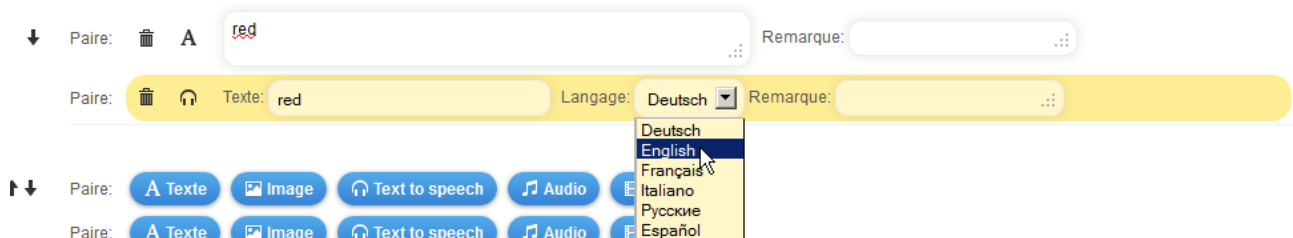
- Pour supprimer un élément, il me suffit de cliquer sur l'icône en forme de poubelle et de confirmer le choix de cette suppression.



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



- 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.



- 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: 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

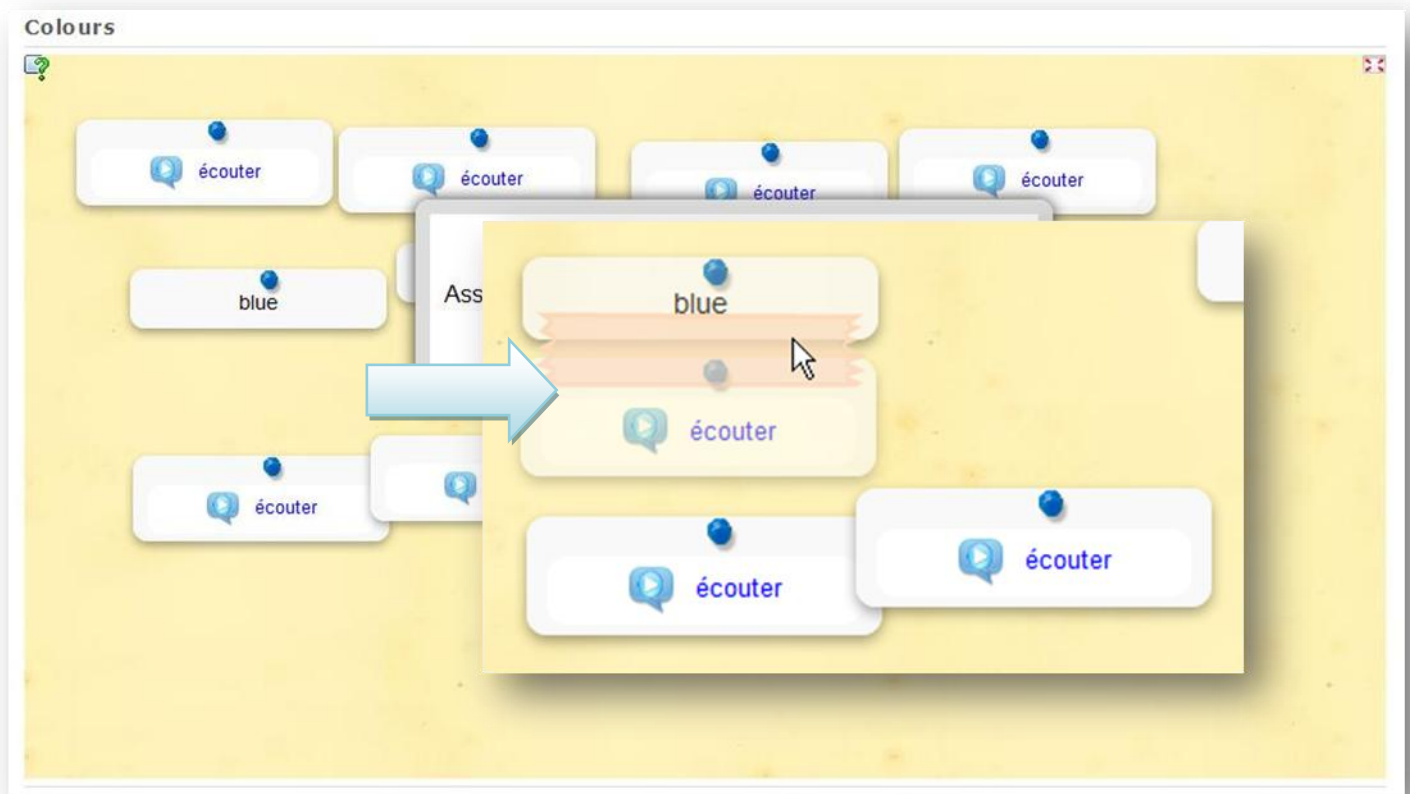
Aide

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.

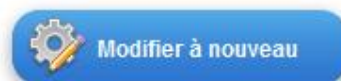
- L'exercice est à présent configuré, je peux donc le tester en cliquant sur le bouton d'affichage d'aperçu.



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



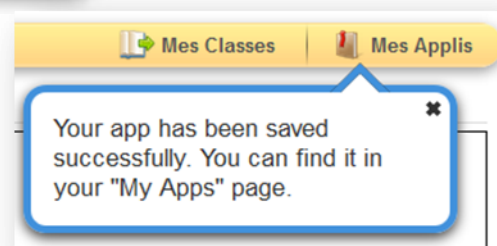
- Vous pouvez, à tout moment, revenir en arrière pour corriger une erreur en cliquant sur le bouton dédié



- 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

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 ?

- 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

 **Mes Applis**

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.

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 ?

- ... 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

Dossiers Favoris

④ Coller le lien pointant vers l'activité

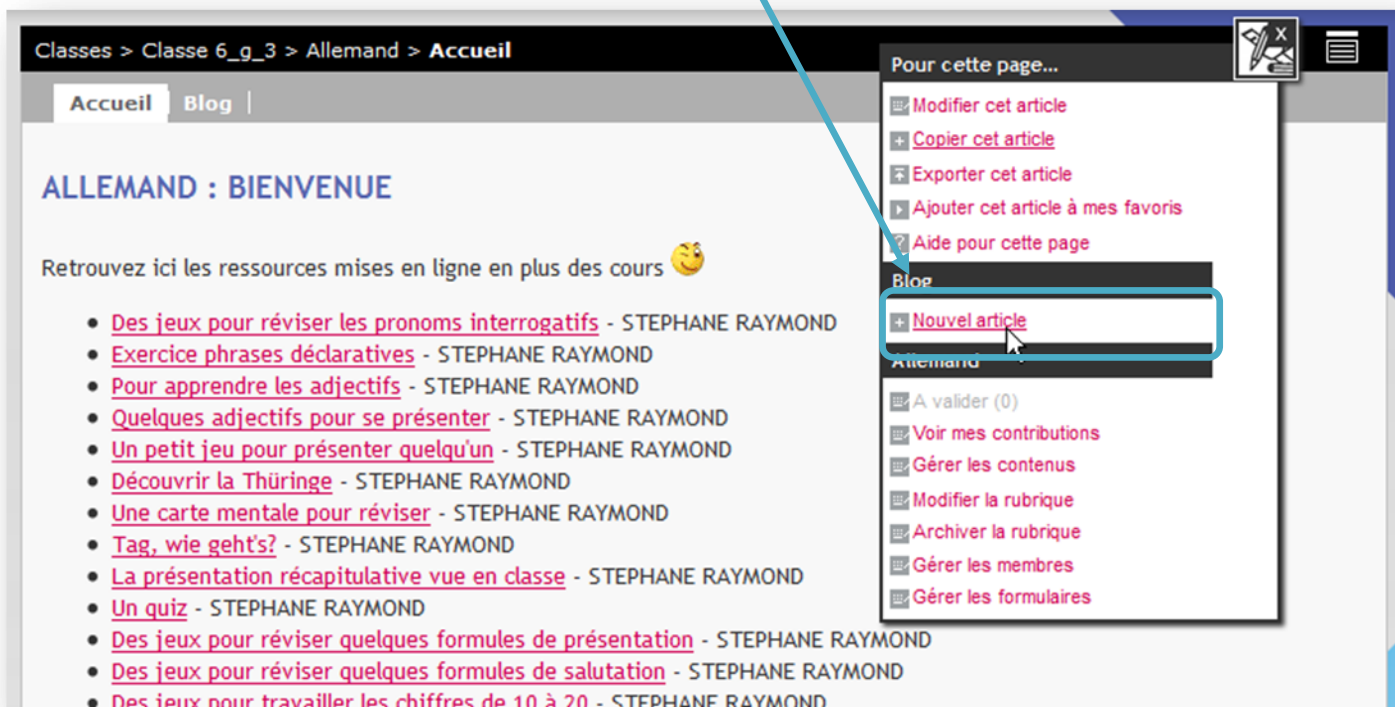
⑤ Valider Annuler OK

Trebuchet MS Normal

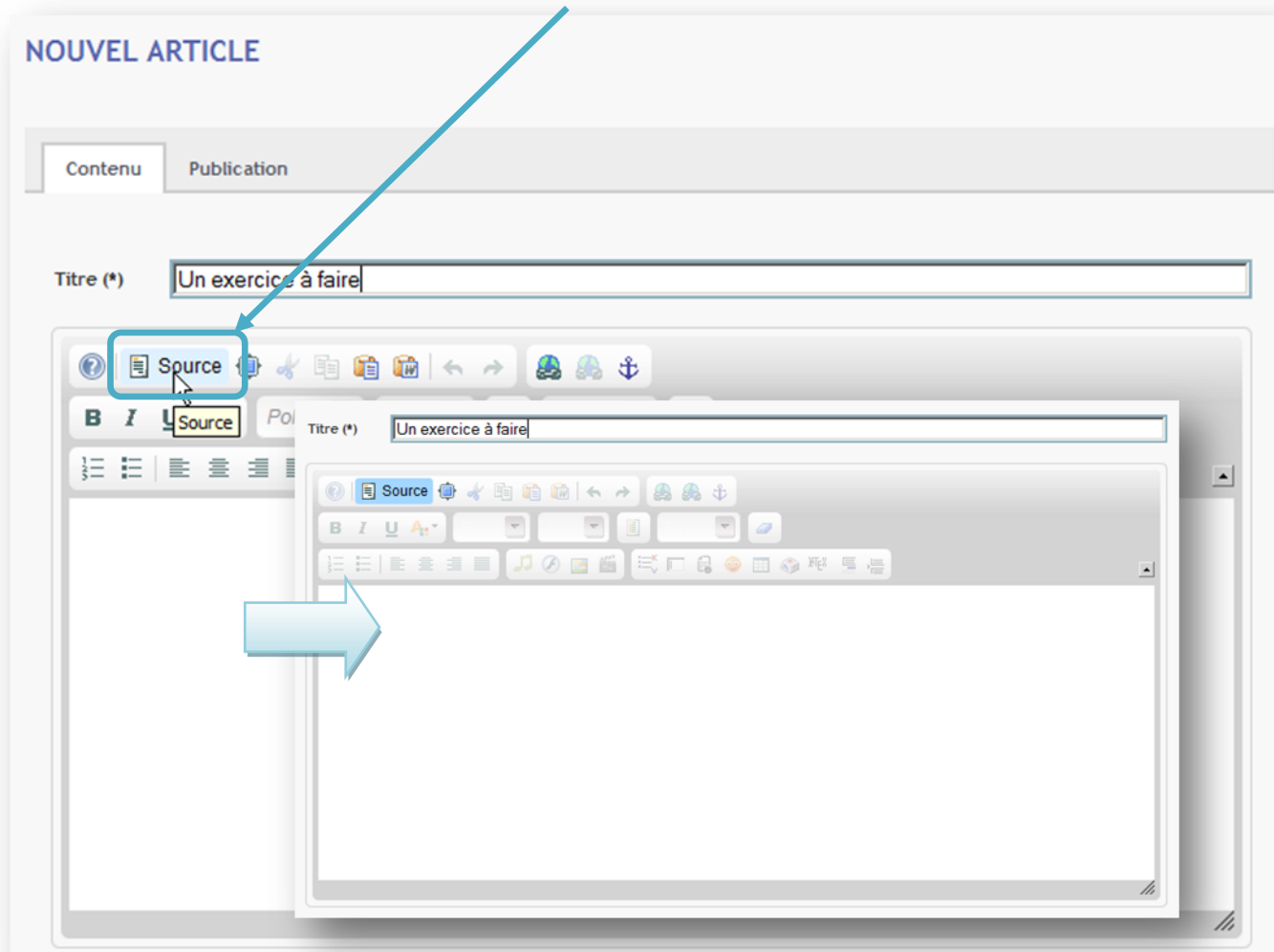
Exercice à faire

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 :



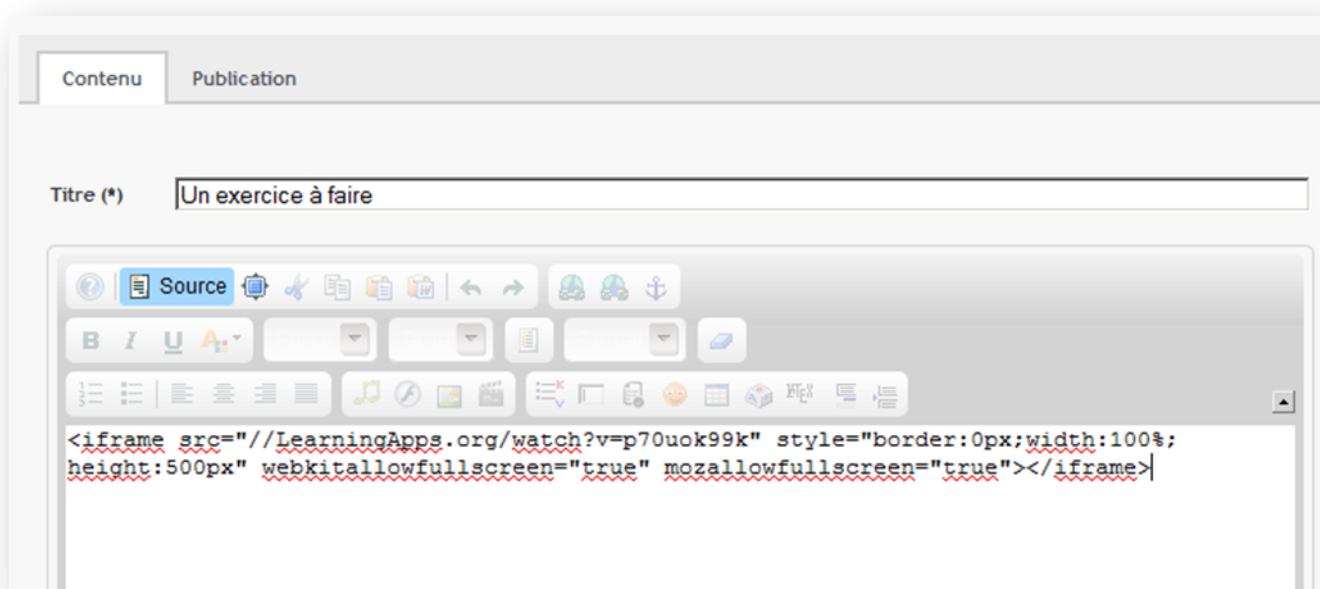
- On donne un titre à l'article, puis on clique sur le bouton *Source*. Les autres icônes se trouvent désactivées.



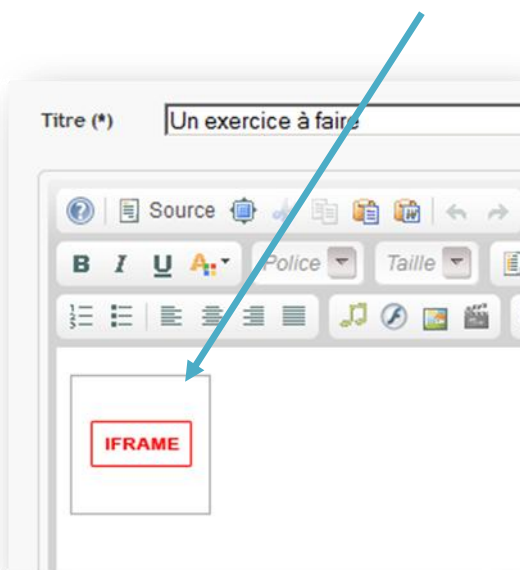
- Dans la fenêtre de visualisation de l'activité sur le site learninapps.org, on copie le code d'insertion (encadré des balises <iframe ...></iframe>. **Attention : vérifiez bien que vous copiez toute la ligne !!!**



- Collez ce bout de code dans l'article ENT



- 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.



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



- 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.

Stephan : Bier in Bayern
 B2 masculin adulte 30-60 secondes
 Allemand, 13 septembre, par Stephan aus Passau (Bayern) 14 votes

In Bayern gibt es sehr viele gute Biersorten. Man kann das Bier auch mischen. Das mögen besonders die Frauen.

spécialités de ma région, de mon pays ; accent

URL de cette ressource : <http://www.audio-lingua.eu/spip.php?article3536>

Lecteur exportable pour site ou blog

```
<iframe frameborder="0" width="90%" height="120" src="http://www.audio-lingua.eu/spip.php?page=mp3&id_article=3536" ></iframe>
```

Audiolingua

Youtube

![Screenshot of a YouTube video player for 'HM The Queen Elizabeth - Her True Story' by Paulo Carvalho. The video is at 00:08 / 61:01. Below the player are sharing options: 'Partager cette vidéo', 'Intégrer', and 'E-mail'. A code box contains the following embed code: <pre><iframe width=](//www.youtube.com/embed/q0angcLOh9o)