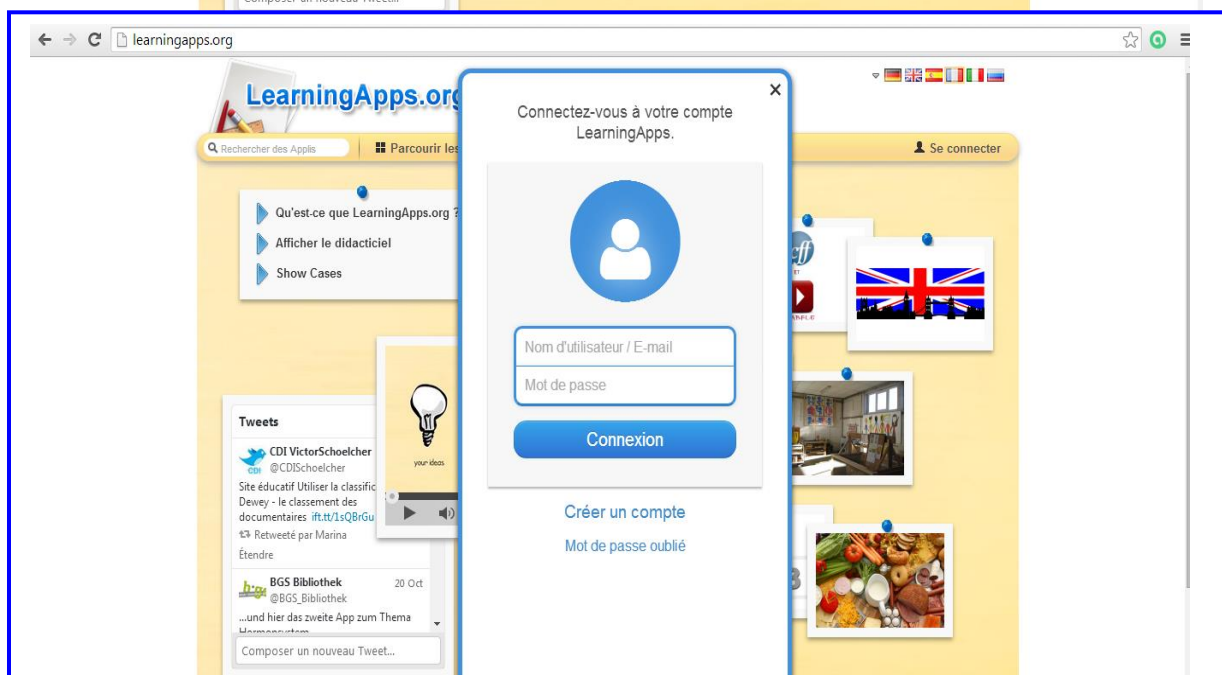
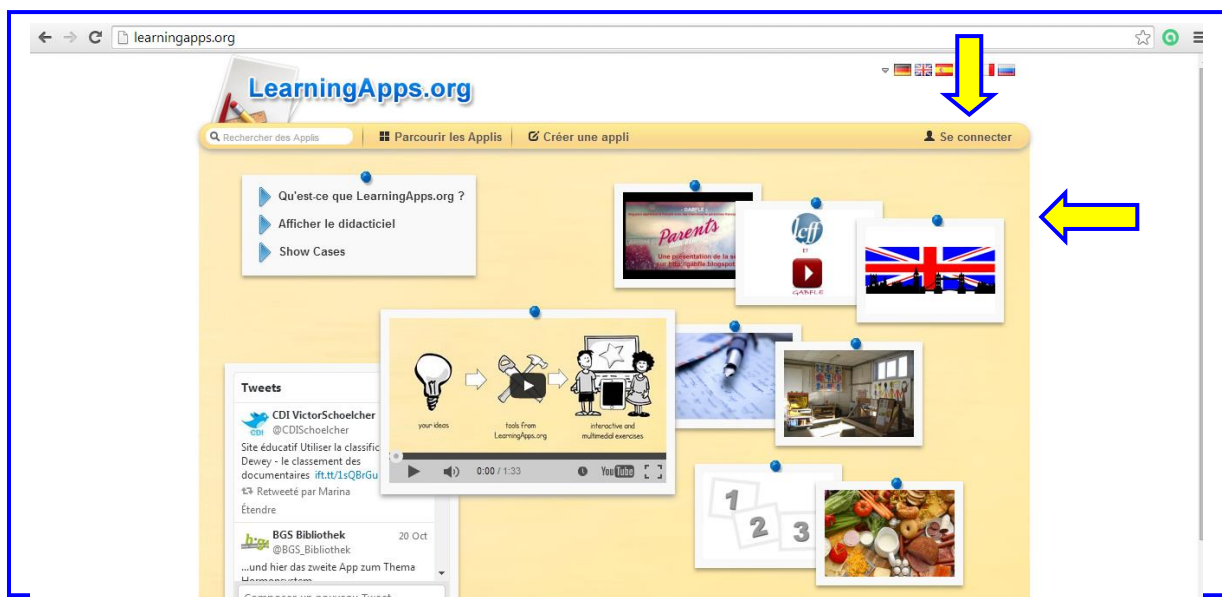


Utiliser le site Learningapps (site gratuit) pour créer des activités interactives
<http://learningapps.org>

Comment créer un compte :
Choisir la langue (en haut, à droite).
Cliquer sur « se connecter ».



Entrer un pseudo (par exemple le nom de votre établissement).
Entrer une adresse mail et un mot de passe.
Entrer le code de sécurité proposé puis cliquer sur « créer un compte ».

Le tableau de bord ou Dashboard

De gauche à droite :

La barre de recherche permet de rechercher un exercice

« Parcourir les applis » vous donnera une idée des divers exercices que vous pouvez créer, quelle que soit la discipline.

« Créer une appli » vous permet d'éditer un exercice.

« Mes classes » contiendra la liste de vos élèves, qui, dotés d'un pseudo et d'un mot de passe, pourront faire les exercices, vous poster leur travail, voire réaliser eux-mêmes des applications.

Enfin, « Mes applis » contiendra les dossiers d'exercices que vous aurez préparés, prêts à être utilisés. Vos activités seront stockées en ligne, vous ne pouvez ni les exporter ni les télécharger.

COMMENT REALISER UNE ACTIVITE POUR SES ELEVES

Vous devez être connectés à votre compte pour pouvoir éditer une activité.

Cliquer sur « Créer une appli ».

The screenshot shows the LearningApps.org dashboard. At the top, there is a navigation bar with the following items: 'Rechercher des Applis', 'Parcourir les Applis', 'Créer une appli', 'Mes Classes', and 'Mes Applis'. Below the navigation bar, there is a main heading: '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.' Below this heading, there is a large preview area for the 'Grille de lettres' activity. The preview shows a grid of letters and a list of words: 1. Pferd, 2. Kücken, 3. Ziege, 4. Hahn, 5. Taube, 6. Schwein, 7. Schaf, 8. Huhn, 9. Gans, 10. Bauernhaus, 11. Bauern, 12. Fene. There are two buttons: 'Exemples' and 'Créer Grille de lettres'. A yellow arrow points to the right arrow in the preview area. Below the preview area, there is a list of activity categories: Sélection, Association, Séquence, Ecriture, Multi-joueurs, and Outils. Each category has a list of activities. The 'Sélection' category is highlighted in yellow.

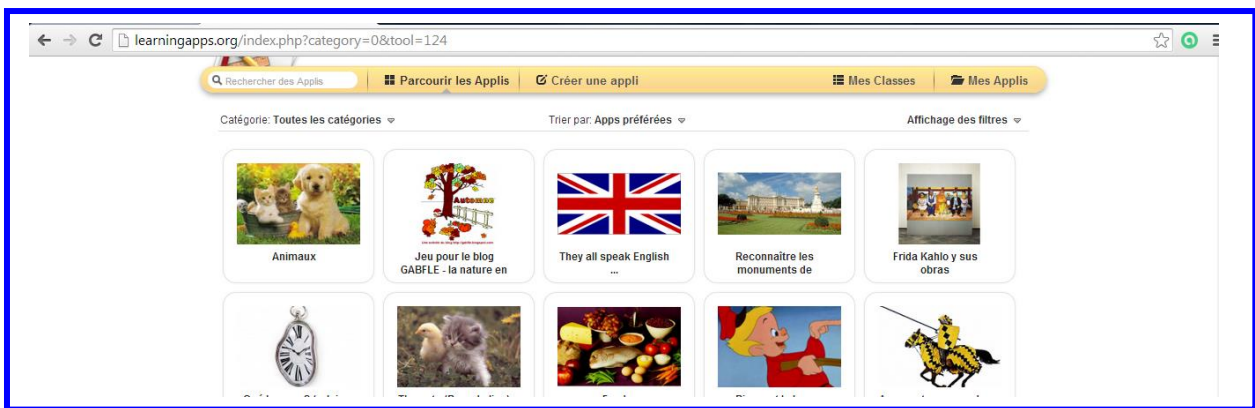
Vous pouvez visualiser sur cette page tous les types d'exercices proposés.

Vous pouvez visionner des exemples (cliquer sur les flèches à droite ou à gauche, ou sur un nom de la liste), ou bien commencer tout de suite à éditer votre activité.

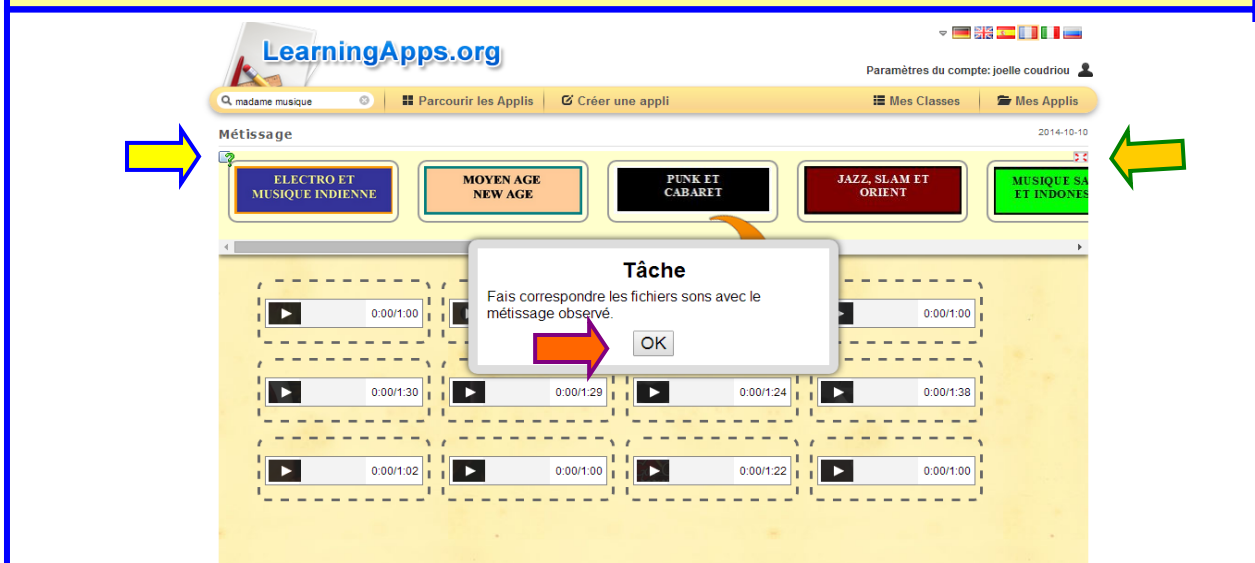
Si vous cliquez sur « Grille d'assignation » par exemple. En cliquant sur « exemple », vous verrez une liste des exercices de ce type et vous pouvez l'ouvrir pour le consulter.

The screenshot shows the LearningApps.org dashboard. At the top, there is a navigation bar with the following items: 'Rechercher des Applis', 'Parcourir les Applis', 'Créer une appli', 'Mes Classes', and 'Mes Applis'. Below the navigation bar, there is a main heading: '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.' Below this heading, there is a large preview area for the 'Grille d'assignation' activity. The preview shows a grid of images and a list of words: jelles Brötchen, Körnerbrötchen, Fladenbrot, Mischbrot, Weißbrot. There are two buttons: 'Exemples' and 'Créer Grille d'assignation'. A yellow arrow points to the left arrow in the preview area. Below the preview area, there is a list of activity categories: Sélection, Association, Séquence, Ecriture, Multi-joueurs, and Outils. Each category has a list of activities. The 'Association' category is highlighted in yellow.

De nombreux exemples d'exercices sont proposés sur cette page.
Si vous posez votre souris sur l'activité, vous verrez apparaître la catégorie « Grille d'assignation ».



Le détail d'une page d'activité de type « grille d'assignation ».
L'élève doit associer les titres à des fichiers son en les faisant glisser au bon endroit.



L'icône en forme de point d'interrogation permet à l'apprenant de consulter la consigne éventuelle donnée par le professeur.



Cette icône permet de visualiser l'activité en plein écran.



Cliquer sur « OK » ferme la fenêtre de consignes pour commencer l'activité.

Au dessous de l'activité, « Créer une appli similaire » vous permet d'appliquer cet exercice en remplaçant les données par celles que vous choisirez vous-même.

Créer une appli similaire

Cliquer sur « Créer une appli similaire » :

Effacer les données puis éditer le titre, la consigne, charger un autre texte ou une autre image et un autre fichier son pour reconstituer les paires.

L'icône « poubelle » à côté de « paire » vous permet de supprimer le contenu. Cliquer sur ok pour confirmer.

La mention « Editer » en fin de ligne vous permet d'insérer divers types de ressources :

Texte, Image, text to speech, Audio ou video.

Titre de l'Appli Langue d'affichage :

Métissage

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

Fais correspondre les fichiers sons avec le métissage observé.

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

Paire: Sélectionner l'image Taille: 171 x 55 éditer

Paire: Choisir un fichier audio Temps: 0:00 - 1:00

Paire: Sélectionner l'image Taille: 170 x 55 éditer

Paire: Choisir un fichier audio Temps: 0:00 - 1:00

Paire: Sélectionner l'image Taille: 169 x 55 éditer

Si l'exercice ne propose pas assez de paires, vous pouvez en ajouter en cliquant sur « [Ajouter un élément](#) » et l'éditer de même.

Aides couleurs pour les solutions

Choisissez si les cartes correctement placées doivent être affichées en vert : la tâche sera alors un peu plus facile.

Aides couleurs pour les solutions

Feed-back

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

Bravo, tu as trouvé la bonne solution !

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.

Afficher un aperçu

Une fois l'activité terminée, vous pouvez décider d'afficher des couleurs (vert si la réponse est juste).

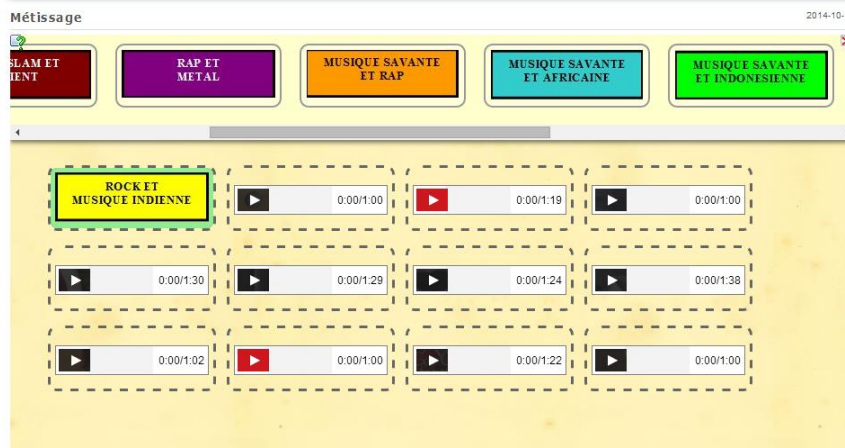
Vous pouvez éditer une petite phrase comme « *Bravo, tu as réussi !* » dans le champ « [Feedback](#) ».

Dans le champ « [Aide](#) », on peut éventuellement rajouter un indice que l'élève pourra lire en cliquant sur l'icône point d'interrogation en haut à gauche de l'activité.

Lorsque votre activité est terminée, vous pouvez cliquer en bas à droite sur le bouton « [Afficher un aperçu](#) ».

Cela vous permet de vérifier le bon fonctionnement de l'exercice.

Dans cet exercice il faut donc faire glisser une image titre sur le fichier son qui lui correspond.
Vous pouvez constater que la bonne réponse s'affiche en vert.



Si vous constatez une erreur, il est possible de la corriger en cliquant sur « Modifier à nouveau ».
Si vous n'avez fait aucune erreur, cliquez sur « Enregistrer l'app ». Un petit message vous indiquera que l'application a bien été enregistrée et qu'elle se trouve dans « Mes applis ».
Si vous désirez partager votre application avec d'autres enseignants, vous pouvez choisir de la publier en cliquant sur le bouton « Publier cette appli ».

Le site vous propose un lien hypertexte que vous pouvez partager dans votre ENT, votre blog, votre site, ou par courriel, un lien vers l'ouverture de l'appli en grand écran, et enfin le code source (mention « Intégrer ») que vous pouvez copier et coller dans une page de blog ou d'un site après avoir appuyé sur le bouton « html ».
L'application apparaîtra alors directement sur votre page.

Si elle est trop grande, il est possible de rééditer l'html.

```
<iframe src="//LearningApps.org/watch?v=pi7bod3xc01" style="border:0px;width:100%;height:500px" webkitallowfullscreen="true" mozallowfullscreen="true"></iframe>
```

Les mentions en gras peuvent être modifiées ; par exemple **width:50% ;height:250px**.

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



Les exercices peuvent être utilisés en classe, grâce au video-projecteur ou au TNI, ou en salle informatique.
Mais ils peuvent aussi être faits dans le temps hors cours aux élèves via l'ENT.
Il suffit de copier le lien fourni dans le cahier de texte, ou d'intégrer le code source en modifiant éventuellement la taille (cf plus haut).
Il est possible de le visualiser sur un Iphone ou un Ipad.

PRECISIONS

Comment choisir une image.

Cliquer sur
« Sélectionner l'image ».

3 possibilités :

1. Chercher une image
(sur Wikipedia)

2. Entrer l'URL d'une image
trouvée sur Internet.

3. Ouvrir un dossier de fichiers
et faire glisser l'image choisie
dans la fenêtre en pointillés.



PRECISIONS

Comment choisir un fichier son.

Cliquer sur
« Choisir un fichier audio » :

3 possibilités :

1. Chercher un audio (sur Youtube)
2. Entrer l'URL d'une video trouvée sur Youtube
3. Enregistrer un audio.

Cliquer sur « commencer l'enregistrement », sur « Autoriser l'utilisation du microphone ».

Lire l'enregistrement et le sauvegarder.

La fonction « Audio upload » ne fonctionne plus depuis peu.

