



LearningApps

publié le 31/03/2019

Descriptif :

Exerciseur gratuit en ligne

Sommaire :

- Les types d'activités proposées :
- Les Applications Personnelles
- Gestion du site

LearningApps est un **exerciseur gratuit en ligne** permettant l'**apprentissage de structures, de lexique, de notions culturelles de façon ludique**.

Un tutoriel est disponible sur le site

Le site propose une banque d'activités interactives prêtes à être utilisées telles quelles ou à être modifiées mais vous pouvez également **créer vos propres activités personnalisées**, appelées "appli".



Le site propose également quelques **outils** permettant de créer **des sondages**, des pages de **chat**, des **tableaux d'affichage**, des **calendriers collaboratifs** ou encore des **cahiers de notes**.

● Les types d'activités proposées :



les différentes applis proposées

○ Classer par paires

Ce type d'activité permet d'associer 2 éléments : texte, image, fichier audio ou vidéo. Le site offre une synthèse vocale et une recherche d'images sur Flickr ou wikipedia pour une utilisation d'images libres de droits. Cette "appli"

est souvent utilisée **pour la mémorisation du vocabulaire ou la reconnaissance vocale.**

Exemple créé par des élèves de 6ème pour présenter l'album "Baby Bear, Baby Bear, what do you see ?" de Bill Martin et Eric Carle à des élèves de maternelle :



Baby Bear, Baby Bear (Learning Apps)
Exemple d'application "classer par paires"

○ Regroupement

Ce type d'activité permet de **classer des textes, images, fichiers audio ou vidéo sous vos propres catégories** (jusqu'à 8 catégories possibles)

Cette "appli" peut être utilisée dans la **construction de champs lexicaux** ou dans la **discrimination auditive** comme dans l'exemple ci-dessous :



[d]? [t]? or [id]? (Learning Apps)
Exemple d'application "regroupements"

○ Classement sur un axe

Ce type d'activité permet de **classer chronologiquement des événements sur un axe.**

Cette "appli" est très utilisée pour le **travail sur les biographies** ou pour **classer des événements historiques lors de séquences culturelles** par exemple. Là encore vous pouvez mélanger texte, images, fichiers audio ou vidéo.



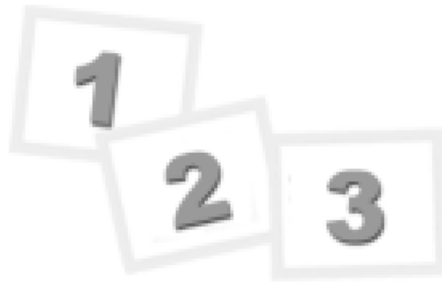
A short history of the USA (Learning Apps)
Exemple d'application "classement sur axe"

○ Ordre simple

Ce type d'activité permet de **remettre dans l'ordre du texte, des images, des fichiers audio ou vidéo.**

Cette "appli" peut être utilisée **à l'écrit pour reconstituer des phrases, ordonner un récit ou remettre des paragraphes dans l'ordre pour reconstituer une histoire ou une biographie** par exemple.

Exemple : Découverte de la biographie de Louis Sachar en 5ème :



Louis Sachar (Learning Apps)
Exemple d'application "ordre simple"

○ Cartes avec réponses à écrire

Ce type d'activité permet de **créer des quiz avec des réponses à saisir au clavier**. A la place des questions vous avez des cartes qui peuvent contenir du texte, des images, des fichiers audio ou vidéo ou du texte lu, les réponses sont à taper au clavier. Vous pouvez déterminer plusieurs réponses correctes.

Cette "appli" peut être utilisée pour de la **discrimination auditive**, pour **vérifier la compréhension écrite ou orale** mais aussi pour **travailler l'expression écrite** comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple : Création de devinettes sur les personnes célèbres victimes de harcèlement par des 4ème lors d'un projet eTwinning et à destination d'élèves des pays partenaires.



GUESS THE CELEB ! (Learning Apps)
exemple d'application "Cartes avec réponses à écrire"

○ Placement sur images

Ce type d'activité permet de **placer des signets sur une image**. Ces signets peuvent être complétés avec du texte, une image, des fichiers audio ou vidéo ou du texte lu.

Cette "appli" peut être utilisée pour **travailler sur la mémorisation de lexique, de la discrimination auditive...**

Exemple créé par une élève de 6ème lors d'une séance sur la description physique :



Physical Description (Learning Apps)
Exemple d'application "Placement sur images"

○ QCM

Ce type d'activité permet de **créer des QCM** avec, ou non, un texte, une image, une vidéo, un audio ou un texte lu en introduction.

Cette "appli" peut être utilisée pour **vérifier la compréhension orale ou écrite** ou pour **évaluer des connaissances**.

Exemple : Travail sur une compréhension orale en lycée.



Watch out! (Learning Apps)
Exemple d'application "QCM"

○ Texte à trous

Ce type d'activité permet de **proposer un texte avec des parties à compléter**. Afin de différencier l'approche du texte ou l'évaluation, vous avez la possibilité de choisir quel type de tâche vous souhaitez proposer aux élèves : choisir le mot dans une liste ou laisser l'élève taper le texte lui-même.

Cette "appli" peut être utilisée **pour préparer ou évaluer l'expression écrite**.



Louis Sachar Biography (Learning Apps)
Exemple d'application "Texte à trous"

○ Matrice d'applis

La matrice d'applis permet de **regrouper plusieurs activités sur une même page**.



Countries and Nationalities (Learning Apps)
Exemple d'une matrice d'applis

○ Vidéo avec insertions

Ce type d'activité permet de **proposer une vidéo avec des questions insérées au moment choisi par le**

professeur. Très intéressant **pour travailler la compréhension orale en autonomie**, cette appli permet de proposer également des aides lexicales ou conseils lors de la diffusion de la vidéo. Cependant, l'élève ne peut répondre sur le document numérique.



What do you eat for breakfast? (Learning Apps)
Exemple d'application "vidéo avec insertion"

○ Le jeu du millionnaire

Ce type d'activité permet de **proposer un QCM sur le thème du célèbre jeu "Qui veut gagner des millions ?"**. Cette "appli" peut être utilisée **pour contrôler des connaissances culturelles en amont ou fin de séquence** mais également pour **vérifier la mémorisation de vocabulaire ou structures grammaticales** comme ici les verbes irréguliers.



Verbes irréguliers (Learning Apps)
Exemple d'application "jeu du millionnaire"

○ Puzzle de classement

Ce type d'activité permet de **découvrir une image après avoir classé les pièces du puzzle au bon endroit**. (différentes terminaisons, catégories...)

Cette "appli" permet de **travailler sur le lexique** mais également de classer des informations sur des personnes célèbres par exemple.

L'exemple a été réalisé par des élèves de 6ème pour leurs camarades.



food (Learning Apps)
Exemple d'application "Puzzle de classement"

○ Mots croisés

Ce type d'activité classique permet de **travailler le lexique**.

○ Placements sur une carte géographique

Ce type d'activité permet d'**annoter une carte de type "Google Map"** en choisissant d'utiliser du texte, des images, un fichier audio ou vidéo.

Cette "appli" permet de **travailler sur la culture des pays anglophones** par exemple.



English-speaking countries (Learning Apps)

Exemple d'application "Placements sur une carte géographique"

○ Grille de lettres

Cette activité permet de **créer des grilles de mots mêlés**, une façon ludique de mémoriser le lexique !

Les élèves peuvent alors créer chacun leur propre grille de mots mêlés et se les échanger.

Cette "appli" permet également de **donner les définitions des mots recherchés**.

L'exemple ci-dessous a été créé par des élèves lors d'un projet eTwinning sur l'environnement.



Waste and recycling (Learning Apps)

Exemple d'application "grille de lettres"

○ Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit ?

Même type d'activité que "**placements sur une carte géographique**" mais cette fois les élèves peuvent jouer à plusieurs ou jouer contre l'ordinateur.

○ Le pendu

Cette activité permet de **travailler la mémorisation du vocabulaire**.

Il est intéressant de faire créer les jeux par les élèves eux-mêmes.

L'exemple ci-dessous a été créé par des élèves de 5ème lors d'une séquence intitulée "Eat well, live well !".



FRUIT AND VEG (Learning Apps)

Exemple d'application "le pendu"

○ La course de chevaux

Cette activité permet de **créer des QCM de façon très ludique**. Les élèves peuvent jouer à plusieurs ou contre l'ordinateur.

○ Jeux de paires (memory)

Cette activité permet à nouveau de **travailler la mémorisation du lexique**.

○ Estimer

Cette activité permet de **demandeur aux élèves de faire des estimations sans attendre de nombres précis**. Cette appli peut être utilisée **en début de séquence sur des dates ou des nombres** comme par exemple demander aux élèves d'estimer la hauteur ou la date de construction de la statue de la Liberté.

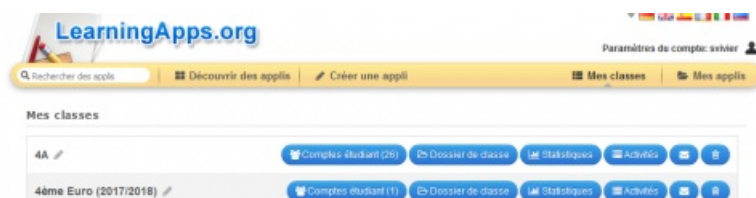
● Les Applications Personnelles



Ces outils permettent de **travailler de façon collaborative**. Le **tableau d'affichage** est une des alternatives possibles à Padlet, devenu payant.

Les outils de **chat** et de **vote** permettent respectivement d'**échanger avec d'autres classes de pays étrangers**, de **voter pour la "meilleure" production commune aux deux établissements** ou de **créer des sondages**.

● Gestion du site



La gestion et la prise en main des applications est très simple. Le site vous permet de **créer des classes** et d'**attribuer un identifiant et un mot de passe à chaque élève de la classe**. Chacun pourra alors créer ses applications ou "jouer" aux applications créées par ses camarades que vous lui aurez attribuées au préalable. Attention toutefois à ne pas inscrire vos élèves avec leurs noms et prénoms...



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.