



# Créer des modules de révision en ligne pour apprendre et réviser avec LearningApps.org

publié le 02/05/2016

3ème/Cycle 4 - séquence pédagogique - TICE

## Descriptif :

Un exemple d'usage du numérique dans le cadre des TraAM - histoire géographie enseignement moral et civique

Cette activité numérique permet aux élèves de configurer des modules en ligne afin d'apprendre et réviser. Les élèves ont conçu ici des modules pour réviser les grands repères historiques et géographiques du diplôme national du brevet.

## Sommaire :

- Niveau et insertion dans la programmation
- Durée et insertion dans la séquence pédagogique
- Problématique de la leçon :
- Outils numériques utilisés :
- Mise en œuvre pédagogique
- Action des élèves
- Action de l'enseignant
- Bilan de la séquence traAM

**Cette séquence a été réalisée dans le cadre des TraAM 2015-2016.**

### ● Niveau et insertion dans la programmation

Cette activité numérique offre l'avantage d'être utile pour l'ensemble des thèmes proposés dans les programmes d'histoire-géographie et



enseignement moral et civique. Les élèves ont conçu ici des modules pour réviser les grands repères historiques et géographiques du diplôme national du brevet ainsi que les grandes dates de la Première Guerre mondiale. L'idée est de construire des repères ensemble en classe de troisième.

Elle comporte un travail d'écriture et une réalisation numérique en ligne par équipe de deux ou trois élèves dans le cadre des travaux académiques mutualisés ou TraAM.

### ● Durée et insertion dans la séquence pédagogique

Cette activité d'une heure et vingt minutes s'est déroulée en trois étapes :

- temps 1 (15 minutes) : présentation de l'expérimentation et du site [Learningapps](#)  ;
- temps 2 (45 minutes) : moment numérique ;
- temps 3 (20 minutes) : moment de vérification des éventuelles erreurs.

Chaque équipe d'élèves disposait soit d'un ordinateur soit d'une tablette IOS connectée.

Pour les grands repères du diplôme national du brevet, la réalisation peut se faire à n'importe quel moment. Les

modules sur la Première Guerre mondiale furent réalisés à la fin du chapitre.

### ● Problématique de la leçon :

Comment s'est déroulé ce premier conflit mondial ? (pour les modules sur la Première Guerre mondiale)

### ○ Compétences travaillées :

#### Compétences disciplinaires :

- se repérer dans le temps : construire des repères historiques ;
- se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques.

#### Compétences du socle commun (2016) :

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Outils numériques pour échanger et communiquer

L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.

L'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse.

### ● Outils numériques utilisés :

La conception s'effectue en ligne sur tablette ou sur ordinateur à l'adresse suivante :

▶ [Learningapps](#)

### ● Mise en œuvre pédagogique

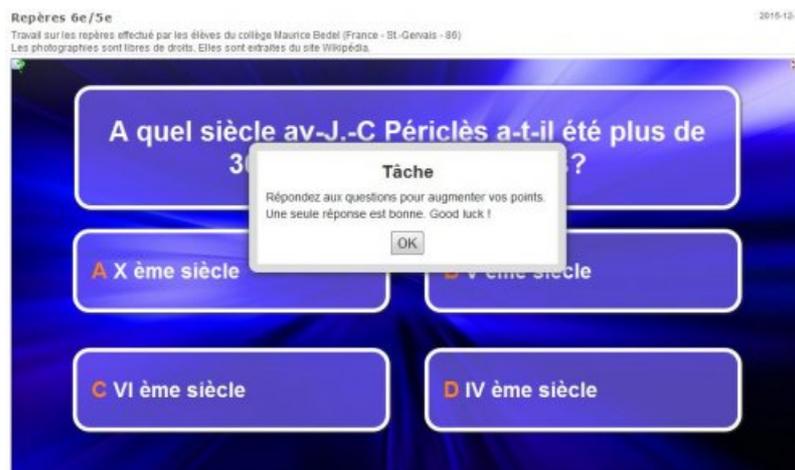
Tout s'effectue sur le site après avoir créé un compte gratuitement (ici un seul compte "collège" fut créé pour les deux classes mises au travail dans le cadre des TraAM).

Les quelques images utilisées dans les modules sont libres du droit d'auteur. Elles sont extraites du site Wikipédia. Le site propose une cartographie intégrée.

### ○ Description pratique de la mise en œuvre

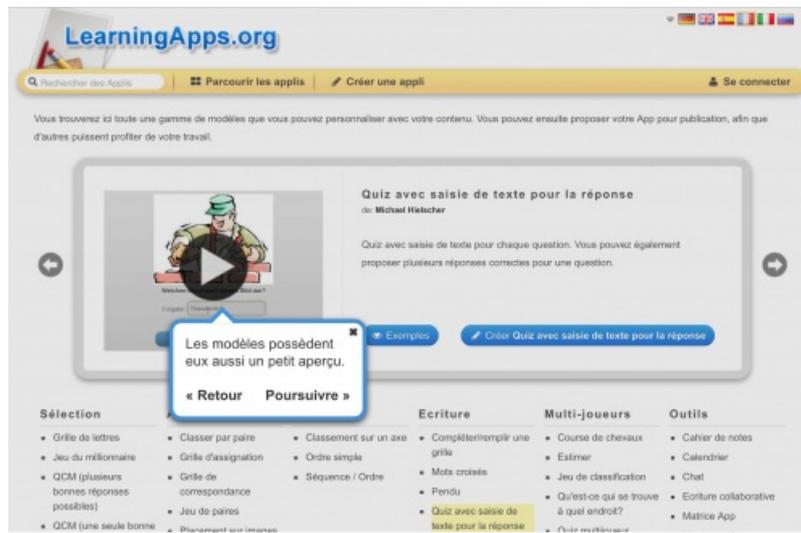
**Temps 1 (15 minutes)** : présentation de l'expérimentation et du site LearningApps.org avec la [vidéo présente en page d'accueil](#) (1'32).





Présentation d'une sélection de modules avec comme consigne pour un prochain cours :

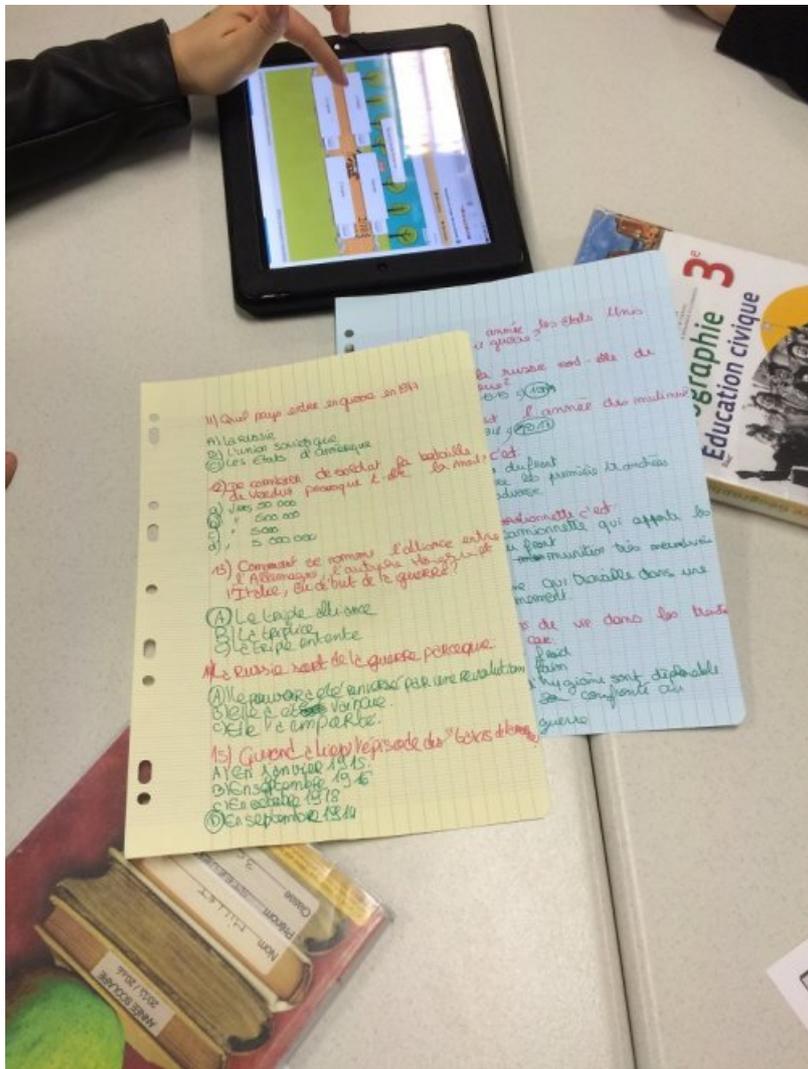
- constituer une équipe réduite ;
- visiter le site et choisir son type de module ;
- préparer en équipe cinq à dix questions.



**Temps 2 (45 minutes) : moment numérique**

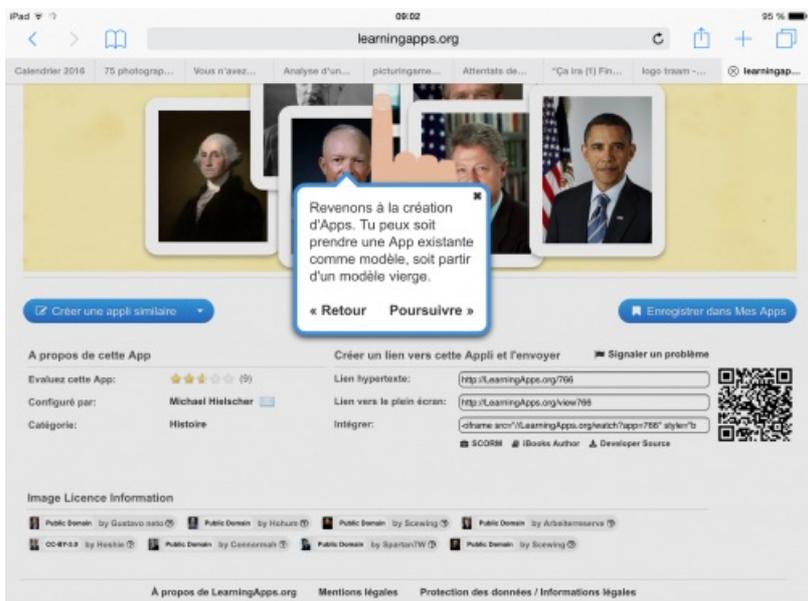
Chaque équipe d'élèves disposait soit d'un ordinateur soit d'une tablette IOS connectée.





**Temps 3 :** correction des problèmes d'écriture.

**Temps 4 (en option) :** réalisation puis installation d'affiches avec la présence du QR-code fourni directement par le site LearningApps.org sur la page de configuration du module créé.







👉 OSE  
SCANNER  
POUR RÉVISER !

FOLD!

INSTRUIS TOI...

JOUE

CULTIVE TOI...



AMUSE TOI...



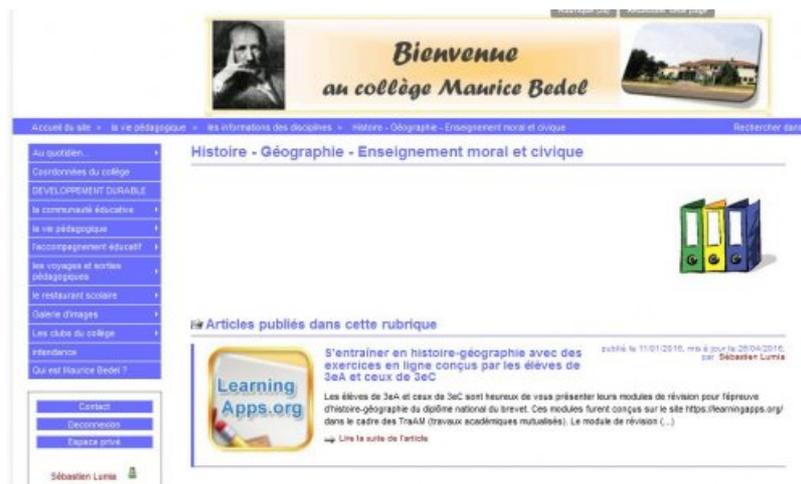
POUR BIEN  
PRÉPARER LE  
BREVET, ENTRAÎNE-TOI !



Les élèves ont pu tester par la suite les modules de révision en classe mais aussi dans le patio du collège sur un temps libre et encadré avec leur smartphone ou une tablette de prêt.



Ils pouvaient également utiliser les modules de révision avec les liens Internet communiqués sur le site du collège.



### ● Action des élèves

**Les élèves** ont été mis en situation de conception et de diffusion de leur travail sur les modules de révision : *Learning by doing*.

### ● Action de l'enseignant

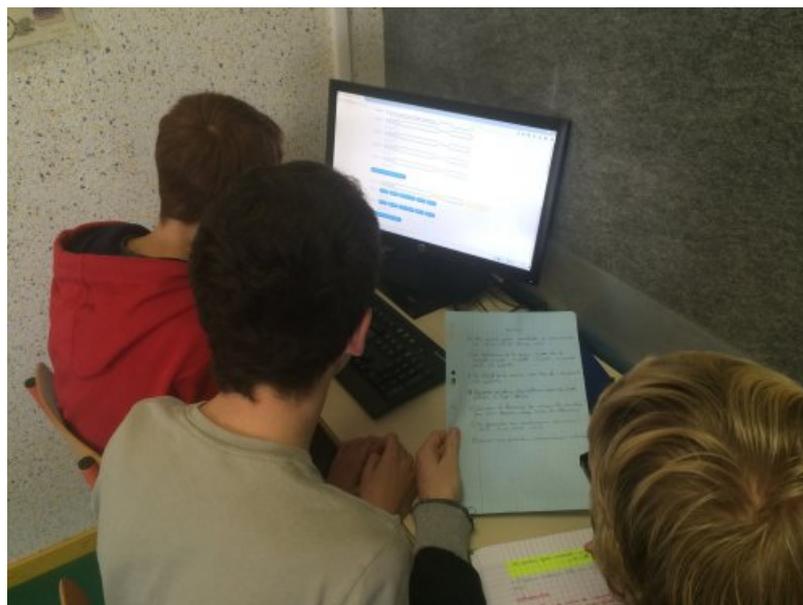
**Les actions de l'enseignant** sont :

- explication de l'activité que nous allons réaliser ensemble. L'activité nous place tous ici en position d'apprenant ;
- explications selon les besoins avec une disponibilité plus importante pour les groupes en difficulté. Conseils sur la formulation des questions ;
- contrôle des propos et des fautes ;
- utilisation de l'écran central pour montrer au fur et à mesure l'importance de leur travail.



### ● Bilan de la séquence traAM

Les élèves furent motivés dès le départ pour concevoir des outils susceptibles de les aider dans leur apprentissage. Le site ne présente pas de difficultés particulières pour la prise en main.



 [Liste des modules proposés par les élèves](#) (PDF de 647.6 ko)

Créer des modules de révision en ligne pour apprendre et réviser avec LearningApps.org - TraAM 2016.

#### ○ Rappel de l'hypothèse de départ

Créer et mettre à disposition du plus grand nombre des modules de révision pour le brevet en histoire-géographie.

#### ○ Plus-value du numérique ?

Si les manuels scolaires proposent des exercices pour s'entraîner, ils ne sont pas facilement transportables pour s'entraîner partout. Grâce à ces modules disponibles en ligne, une fois connecté, chaque élève peut réviser partout et de manière ludique avec sa tablette ou son Smartphone.

D'autre part, l'avantage de ce site réside essentiellement dans sa facilité d'usage. On peut même reprendre un module existant et réadapter le texte selon nos besoins.

Les cartes sont fournies et le site localise lui-même les lieux indiqués.

Enfin, le site propose plusieurs types de module (pendu, quiz, course de chevaux, jeu du millionnaire...). Le plus dur est de choisir.



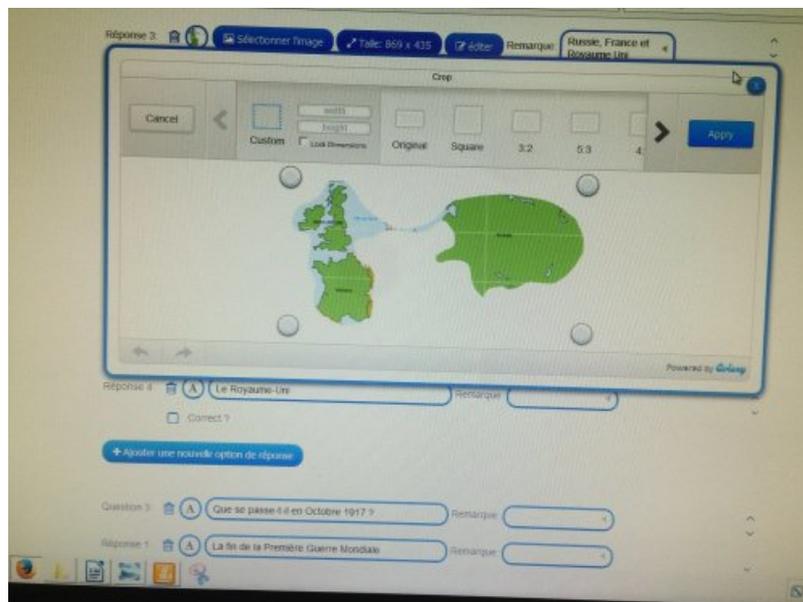
**Créer des modules de révision en ligne pour apprendre et réviser avec LearningApps.org (durée 03:05)** (MPEG4 de 3 Mo)

Outil numérique utilisé : Learningapps - Sébastien Lumia - TraAM 2016.

### o Commentaires des élèves

Voici en résumé les commentaires des élèves.

- ▶ C'est un bon moyen de réviser n'importe où et facilement pour les personnes équipées.
- ▶ La réalisation des modules est simple et vraiment amusante.
- ▶ Concevoir permet d'apprendre.
- ▶ Fierté de créer un module utilisable par tout le monde sur Internet.
- ▶ On peut se servir d'un module existant pour en créer un nouveau.



- ▶ Plus besoin d'emmener le manuel scolaire partout pour réviser.
- ▶ On peut mesurer nos connaissances, « copain contre copain ».

### o Ce qui ne fonctionne pas

Sans internet, ces modules perdent leur sens.

L'utilisation des modules est plus simple sur ordinateur et sur tablette. Certains types de modules utilisant notamment des cartes ne sont pas jouables sur un smartphone.

### o Ce qui serait à modifier

Ces modules facilement configurables présentent l'avantage de pouvoir être utilisés par l'ensemble des disciplines quelque soit le thème d'étude. Ils permettent de réviser des savoirs simples.

## Un autre exemple de réalisation de modules sur learningApps : la Seconde Guerre mondiale



**Créer des modules de révision en ligne pour apprendre et réviser avec LearningApps.org (durée 03:09)** (MPEG4 de 4.8 Mo)

