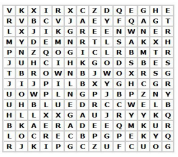



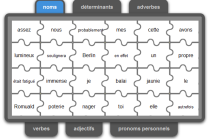
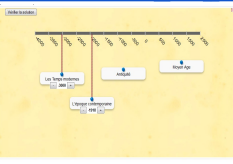






## Quelques usages des Apps de Learning Apps

Apps	Description de l'Apps	Quelques exemples d'utilisation en class
<p><a href="#">Grille de lettres</a></p> 	<p>Mots mêlés : trouver des mots dans des grilles composées de lettres.</p>	<p>Consolidation du champ lexical : exemple en anglais : <a href="#">les couleurs</a> exemple en sciences : <a href="#">la respiration</a></p>
<p><a href="#">Jeu du millionnaire</a></p> 	<p>Répondre à des questions de difficulté croissante.</p>	<p>Pour l'élève qui joue, cette App permet de s'entraîner. Pour l'élève qui crée un jeu du millionnaire, cette App permet de réinvestir un ensemble de connaissances autour d'un sujet donné.</p>
<p><a href="#">QCM plusieurs réponses possibles</a></p> 	<p>Questionnaire QCM avec un contenu multimédia où plusieurs bonnes réponses peuvent être possibles.</p>	<p>Mathématiques : <a href="#">Les grands nombres</a> Grammaire : <a href="#">les fonctions grammaticales</a></p>
<p><i>QCM : une seule bonne réponse possible</i></p>	<p><i>Idem mais ne permet de cocher qu'une réponse possible</i></p>	
<p><a href="#">Repérer certains mots dans un texte</a></p> 	<p>Certains mots d'un texte doivent être colorés d'un clic.</p>	<p>Grammaire : <a href="#">les classes des mots</a>, <a href="#">les fonctions</a> Vocabulaire : <a href="#">les synonymes</a></p>

<p><a href="#">Classer par paires</a></p> 	<p>Des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être associés (par paires).</p>	<p>Exercice intéressant à proposer aux élèves si peu de paires à assembler (sinon difficile à gérer par celui qui doit trouver les paires). Remarque : éviter les associations d'étiquettes texte entre elles.</p>
<p><a href="#">Group classification</a></p> 	<p>App qui permet de créer des boîtes de tri.</p>	<p>Peu d'intérêt pédagogique si l'élève est seul devant l'ordinateur, car il peut réussir le bon tri sans se poser la question des critères de réussite. A utiliser éventuellement en classe entière, en séance de découverte de type "Britt Mari Barth" (si vidéoprojecteur ou TNI).</p>
<p><a href="#">Pair game (image/texte)</a></p> 	<p>Mémory (appariement d'objets : image/texte)</p>	
<p><i>Pair game (image/image)</i></p>	<p><i>Mémory (appariement d'objets : image/image)</i></p>	
<p><a href="#">Placement sur image</a></p> 	<p>Des textes, des images, des sons ou des vidéos permettent de légènder des images.</p>	<p>vocabulaire : <a href="#">le château fort</a> sciences : <a href="#">le système respiratoire</a></p>
<p><a href="#">Placement sur une carte géographique</a></p> 	<p>Des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être associés à des points sur une carte.</p>	<p>aucun exemple intéressant à l'école primaire aujourd'hui. A créer ?</p>

<p><a href="#">Puzzle de classement</a></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>Permet de réaliser tous exercices de classement en français ou mathématiques. Exemples : <a href="#">les classes grammaticales</a> <a href="#">classer des fractions =, &gt; ou &lt; à 1</a></p>
<p><a href="#">Regroupement</a></p> 	<p>Il est possible de créer de 2 à 4 groupes, auxquels des éléments doivent ensuite être associés.</p>	<p>Privilégier le format à 2 ou 3 groupes de classement. Pour 4 groupes : les images cachent les titres des différents groupes et cela peut devenir rapidement confus...</p>
<p><a href="#">Classement sur un axe</a></p> 	<p>Dans ce modèle, des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être classés sur un axe.</p>	<p>Permet de réaliser tous exercices où l'on doit ordonner des données sur un axe : Histoire : Travail de la chronologie avec possibilité de <a href="#">classer des dates et des illustrations</a> : Mathématiques : ranger des nombres sur un axe.</p>
<p><a href="#">Séquence ordre</a></p> 	<p>Dans cette App, des textes, des images, des sons ou des vidéos doivent être classés dans le bon ordre.</p>	<p>Découverte du monde (C2) : <a href="#">travail sur la chronologie</a> Géométrie : ranger des longueurs, Mathématiques : <a href="#">ranger les nombres</a>, Lecture (C2) : remettre des phrases dans l'ordre</p>
<p><a href="#">Mots croisés</a></p> 	<p>Cette App permet de créer des grilles de mots croisés classiques.</p>	<p>Permet de consolider tout travail de vocabulaire, dans toutes les disciplines ou cela est nécessaire.</p>
<p><a href="#">Pendu</a></p> 	<p>Trouvez le mot recherché en cliquant sur les lettres avant de finir complètement pendu.</p>	<p>Révision de l'orthographe lexicale (<a href="#">les mots de la semaine</a> en cycle 2) Travail en vocabulaire dans toutes les disciplines.</p>

<p><a href="#">Quiz avec saisie de texte pour la réponse</a></p> 	<p>Quiz avec saisie de texte pour chaque question. Vous pouvez également proposer plusieurs réponses correctes pour une question.</p>	<p>Révisions de notions en français (<a href="#">pluriel des noms</a>) ou en mathématiques (<a href="#">calculer des compléments</a>).</p>
<p><a href="#">Texte à trous</a></p> 	<p>Textes à trous avec sélection ou écriture de la réponse.</p>	<p>Permet de créer des exercices dans tous les domaines disciplinaires.</p>