

# CRÉER DES RESSOURCES

L'objectif sera de vous présenter 2 logiciels sur lesquels vous pourrez créer des ressources accessibles à distance mais également utilisables en classe.

Pour : créer des applis  
(jeux) accessibles sur tablettes  
/ smart phones / ordinateur

Possibilité de classer les applis  
créées par catégories  
(Français, maths...) et par  
niveau (maternelle,  
élémentaire...)

Les applis peuvent être  
retrouvées (ou envoyées)  
grâce à un QR code ou un  
lien.

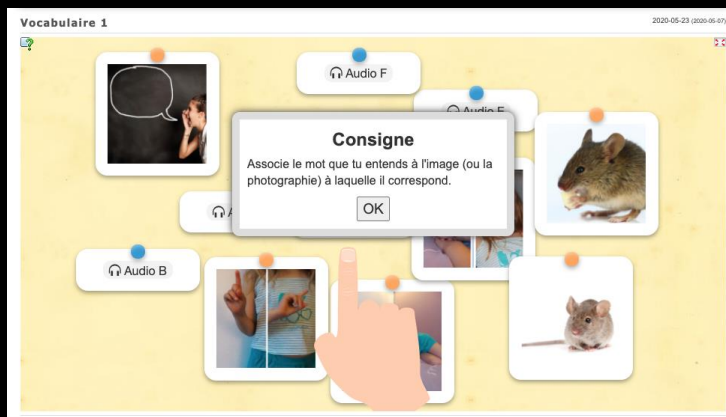
# LEARNING APPS

# TRANS-DISCIPLINARITE :

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Exemple :

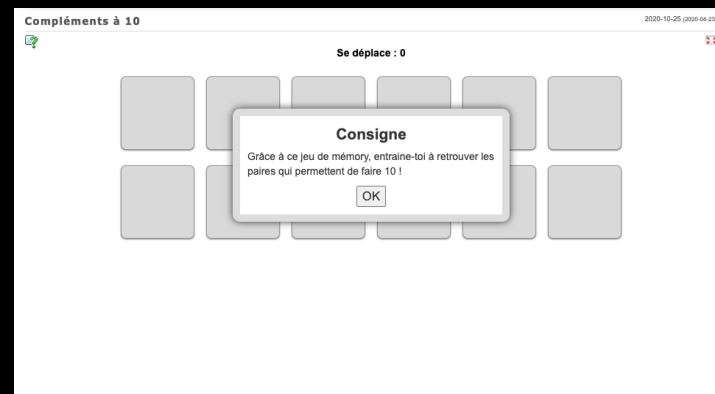
Le vocabulaire du Narramus étudié en classe



Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée

Exemple :

Travailler les compléments à 10



Domaine 5 – Explorer le monde

Exemple :

Les régimes alimentaires des animaux



# LEARNING APPS

The screenshot shows the LearningApps.org website. At the top left is the logo 'LearningApps.org'. Below it is a navigation bar with three buttons: 'Rechercher applis', 'Découvrir des applis', and 'Créer une appli'. The 'Créer une appli' button is circled in red. To the right of the navigation bar are flags for various languages and a 'Se connecter' button. Below the navigation bar are filters for 'Médias: tous' and 'Niveaux: Maternelle' to 'Cours professionnels'. A 'Catégorie' section lists various subjects like 'Français', 'Mathématiques', and 'Physique'. Below this is an 'Exemples' section with ten app thumbnails, each with a title and a small image representing the app's content.

**LearningApps.org**

Rechercher applis   Découvrir des applis   **Créer une appli**   Se connecter

Médias: tous   Niveaux: Maternelle   Cours professionnels

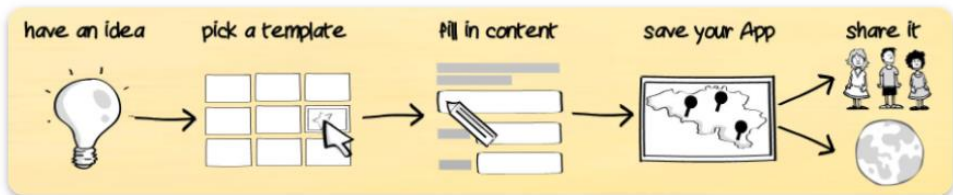
**Catégorie**

- Activités d'éveil
- Allemand
- Anglais
- Art
- Arts plastiques (2)
- Astronomie
- Autres langues
- Biologie
- Chimie
- Education physique et sportive
- Enseignement professionnel
- Espagnol
- Français
- Français langue étrangère (FLE)
- Géographie
- Histoire
- Informatique
- Ingénierie
- Italien
- Latin
- Mathématiques
- Musique
- Outils d'enseignement
- Philosophie
- Physique
- Politique
- Psychologie
- Religion
- Russe
- Sciences de la Vie et de la Terre
- Toutes les catégories
- Économie

**Exemples**

- Conditionnel passé
- Im séquentielles : Dessiner un Château
- Animale
- Générateurs ou Récepteurs ?
- Les monstres d'ULIS (1)
- La Carte de menu du restaurant "À Paris"
- Notions de bases en photographie
- dictée de mots
- Le mélange des couleurs
- les groupe

À propos de LearningApps.org   Mentions légales   Protection des données



 Classer par paire	 Regroupement	 Classement sur un axe	 Ordre simple
 Cartes avec réponses à écrire	 Placement sur images	 QCM	 Texte à trous

--	--	--	--	--

Le logiciel propose des "squelettes" tels que le memory, le classement par paire...

Cliquer sur le type d'appli que vous souhaitez créer.





Classer par paire



Regroupement



Classement sur un axe



Ordre simple

Classer par paire

Exemple 1

Exemple 2

Exemple 3



Créer une nouvelle appli

Obras de arte /2

**Consigne**  
Busca el título de la obra de arte  
OK

Las Meninas

El caballero de la mano en el pecho

Campeño andaluz

En la playa Valencia

Jardín de Quesada

Siurana, el cam

Carnaval de Arlequín

El entierro del Conde de Orgaz

Mujeres y pájaros delante del sol

Paseo a orillas del mar

Cliquer sur :  
Créer une nouvelle  
appli.

**Titre de l'appli** Langue d'affichage ? :

Aucun titre saisi

**Tâche**

Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif

**Paires**

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

Paire 1:      ▼

Paire 1:

**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:      ▼

Donner un titre à l'appli.  
Nommer la tâche (= consigne).

Vous avez la possibilité d'ajouter :

- des images (ou photographies),
- du texte (en CAPITALES ou script – pour la cursive il vous faudra la préparer sur Word puis en faire une copie image et l'insérer comme une image)
- la synthèse vocale : il vous suffit d'écrire le mot et l'ordinateur le lit
- Des fichiers audio
- Des fichiers vidéos

### Les paires disparaissent.

Les paires disparaissent automatiquement. Sans cette option, il faut associer les paires puis cliquer sur le bouton "Vérifier". Les paires correctes ne disparaissent pas, mais apparaissent en vert. Les réponses erronées sont en rouge.

Les paires disparaissent.

### Attach cards

Cards one above the other ▾

### Feedback

Saisissez le texte qui s'affiche lorsque la solution a été trouvée

Super, tu as trouvé la solution!

### Indice

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 champ.

▶ Afficher un aperçu

Feedback : le mot d'encouragement qui apparaît à la réussite de l'appli

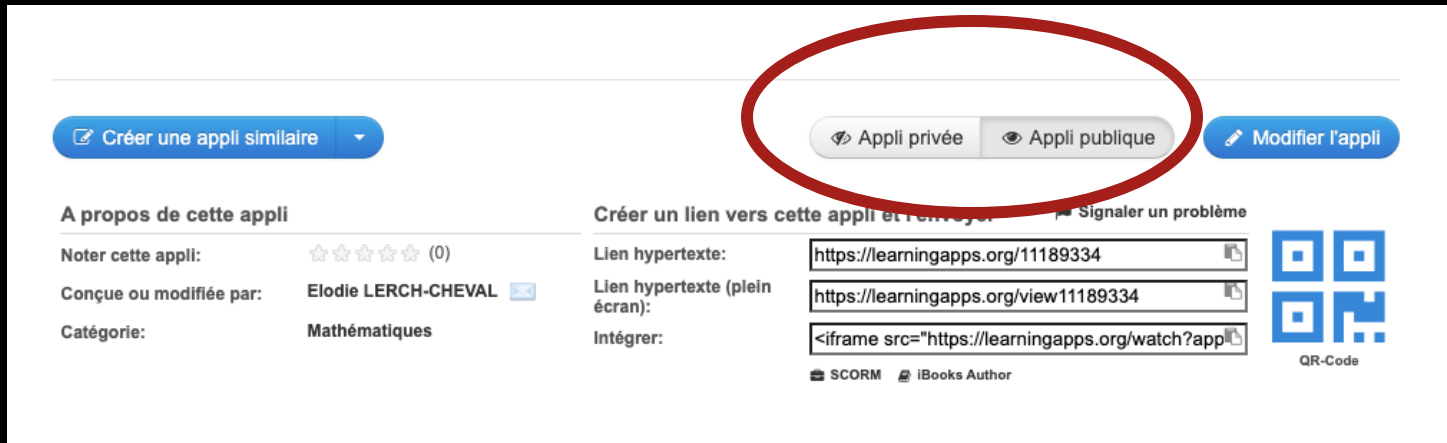
Puis cliquer sur :  
Afficher un aperçu

Vous pouvez ainsi "tester" votre appli avant de la sauvegarder.

Enfin cliquer sur "Enregistrer l'appli".



L'appli est publique ou privée. Pour la rendre publique et permettre à tous de l'utiliser, il vous faudra remplir ce questionnaire afin de catégoriser l'appli et de la retrouver plus facilement.



Créer une appli similaire

Appli privée Appli publique Modifier l'appli

**A propos de cette appli**

Noter cette appli: ☆☆☆☆☆ (0)

Conçue ou modifiée par: Elodie LERCH-CHEVAL

Catégorie: Mathématiques

**Créer un lien vers cette appli et l'intégrer** Signaler un problème

Lien hypertexte: <https://learningapps.org/11189334>

Lien hypertexte (plein écran): <https://learningapps.org/view11189334>

Intégrer: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?app" >`

SCORM iBooks Author

QR-Code

### Modifier la description de l'appli publiée

Saisissez un titre pour votre appli. Le titre ne doit pas être trop long.

Titre: Compléments à 10

Sélectionnez le domaine le plus adapté à votre appli

Sélectionner un domaine: Mathématiques

Sous-catégorie: aucun

Saisissez quelques mots clés (tags) séparés par des espaces. Ils permettent de retrouver votre appli lors de recherches.

Mots clés: Numération décomposition compléments nombre

Sélectionnez les niveaux scolaires pour lesquels votre appli est adaptée. Cela aidera les autres utilisateurs dans leur recherche.

Sélectionner le(s) niveau(x) scolaire(s):

- Maternelle
- Élémentaire
- Collège
- Lycée
- Cours professionnels
- Appli pour examen

En envoyant le formulaire, vous certifiez avoir lu et approuvé les **conditions d'utilisation de LearningApps.org**.

Annuler la publication Annuler Envoyer le formulaire

LearningApps.org

Paramètres du compte: Elodie LERCH-CHEVAL

Rechercher applis

Découvrir des applis

Créer une appli

Mes classes

Mes applis

Partager votre appli avec d'autres: <https://learningapps.org/user/elodie>

+

La chasse au caribou (5)

La sieste de Moussa (9)

Le Machin (11)

Les graphies (5)

Nombre de syllabes (2)

Numération (4)

Rimes (4)

Syllabes d'attaque (5)

TOUR DU MONDE (26)

Vous n'avez enregistré aucune appli

Corbeille à papiers

Vous pourrez ensuite créer des dossiers dans "Mes applis" afin de classer vos applis par thème ou compétence par exemple.

Pour : créer des livres  
accessibles sur tablettes /  
smart phones / ordinateur

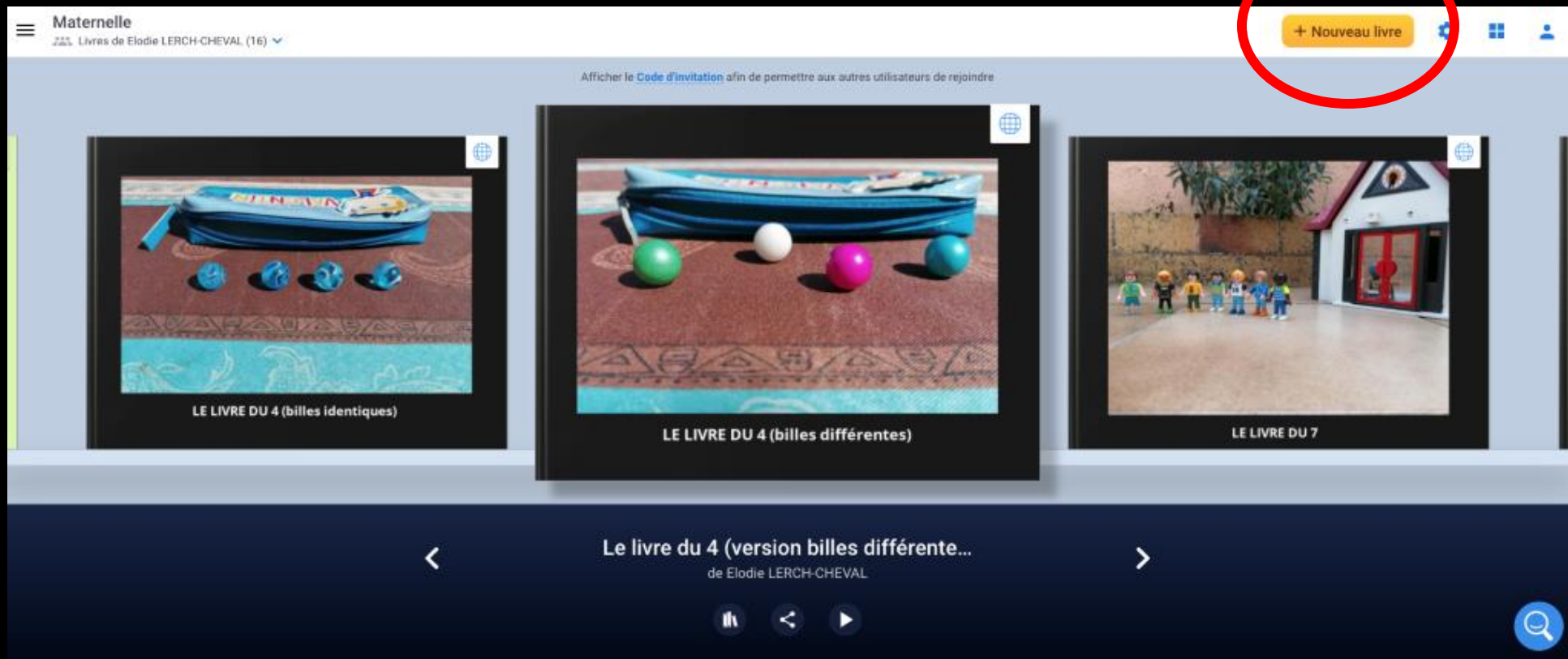
Possibilité de partager ses  
livres ou de les imprimer pour  
la bibliothèque de la classe  
par exemple

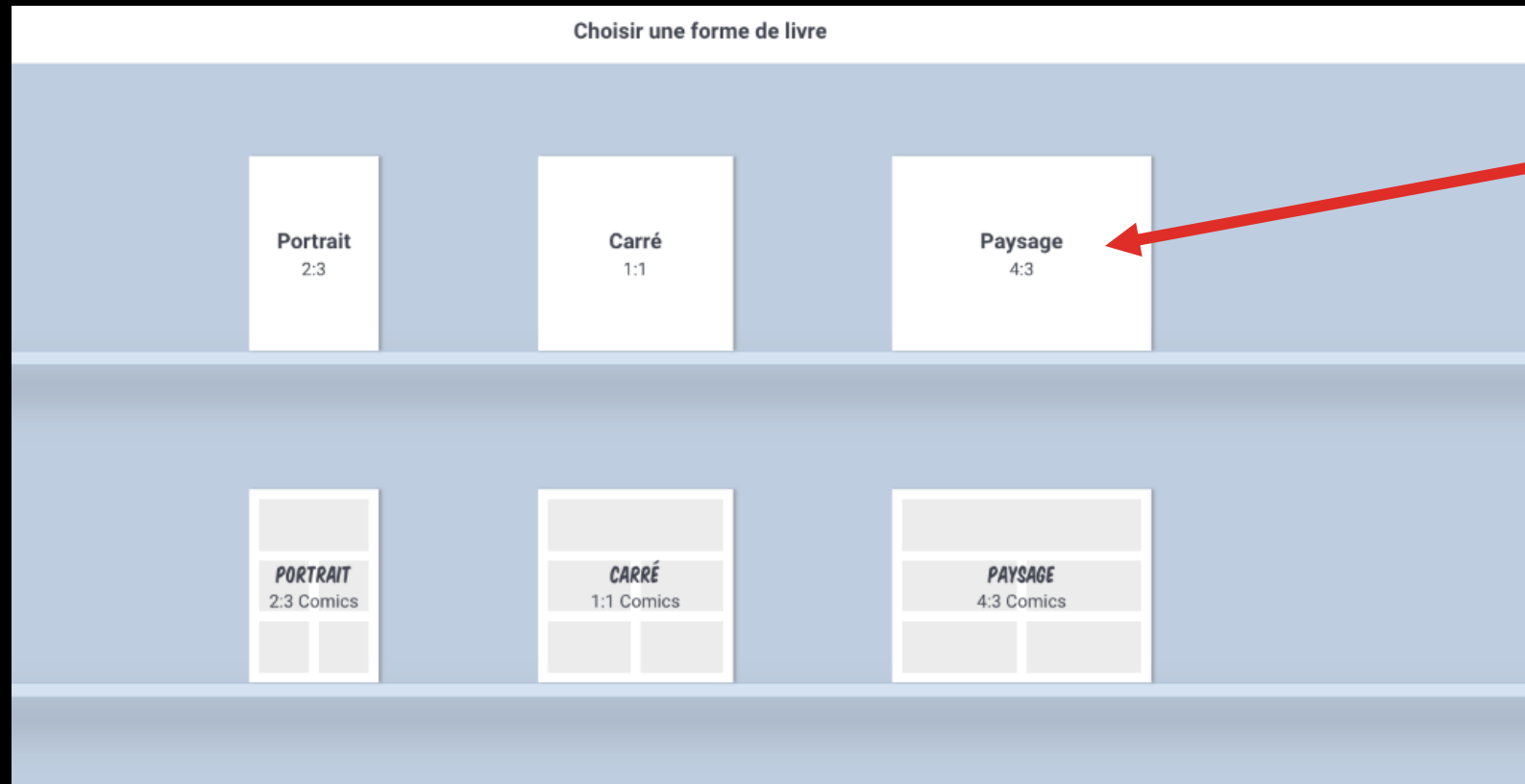
Possibilité d'enregistrer sa voix

# BOOK CREATOR

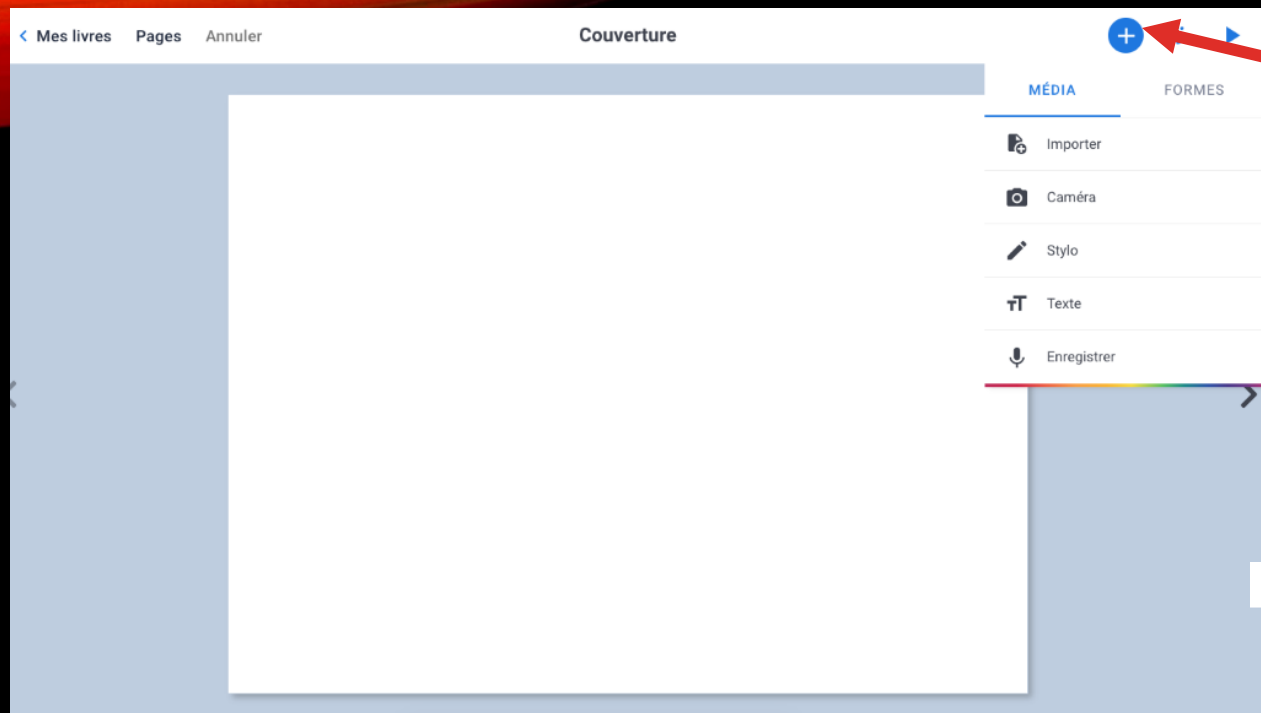
Après la création de votre compte, vous ouvrez une bibliothèque qui vous permettra de stocker jusqu'à 40 livres.

Cliquer sur nouveau livre.



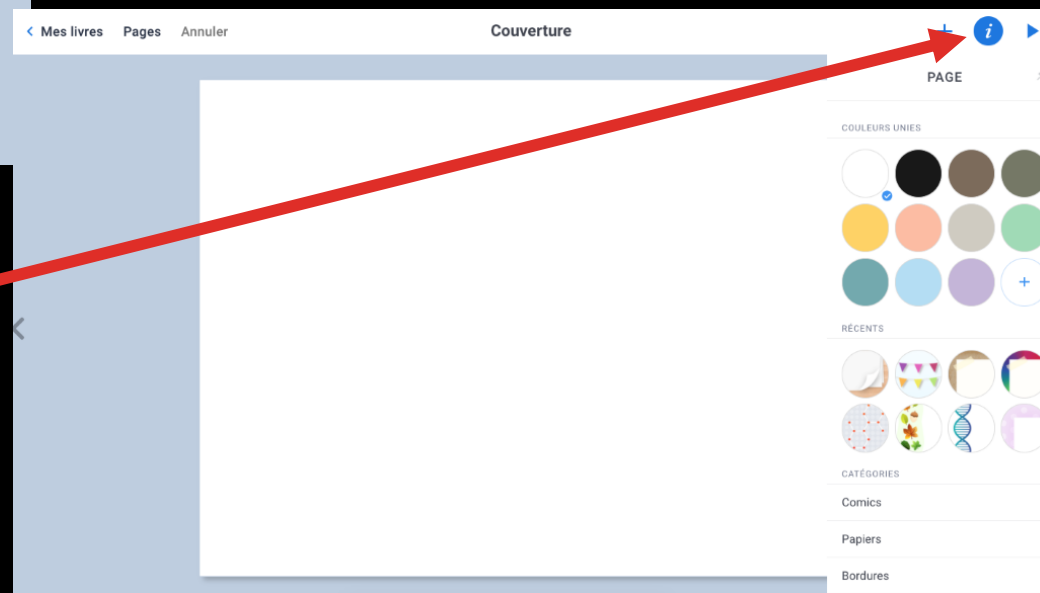


Choisir le format de livre souhaité et cliquer.

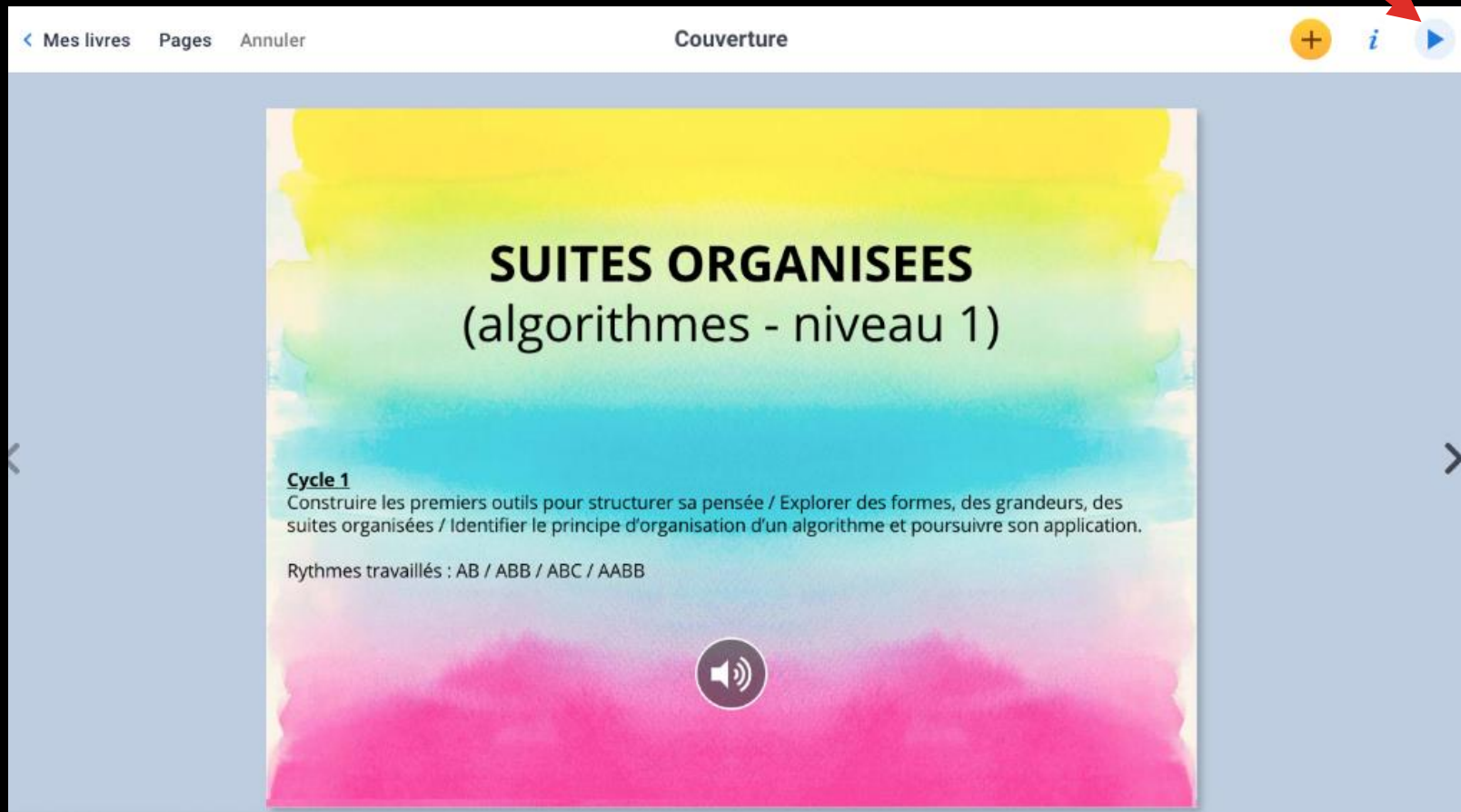


En cliquant sur le +, vous ajoutez quelque chose : une image, du texte, votre voix ou encore des formes.

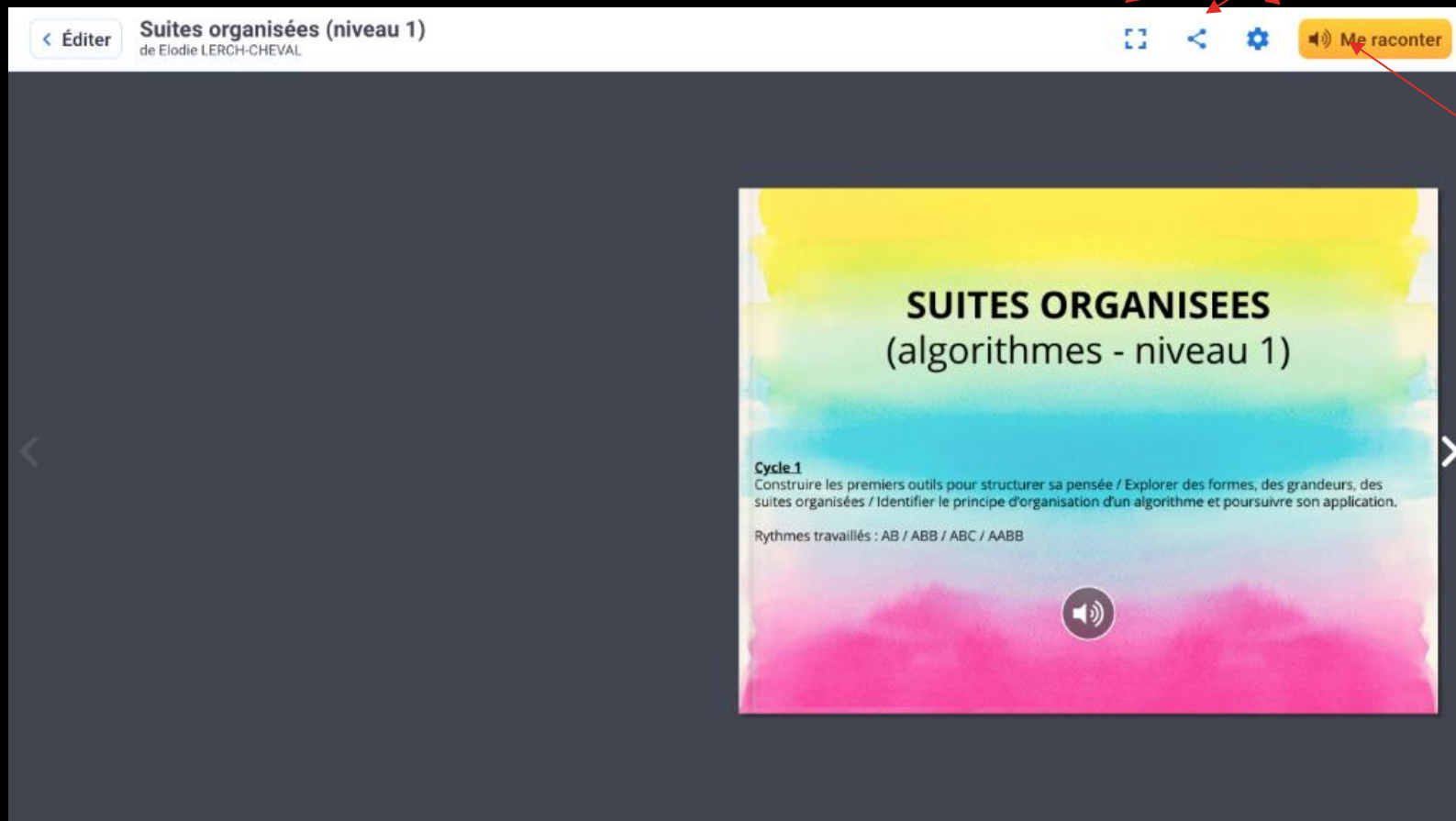
En cliquant sur le "i" (inspecteur), vous modifiez les fonds, les cadres...



Quand votre livre est terminé, cliquer sur la flèche "Lire le livre"



La fenêtre se présente alors ainsi :



Plein écran

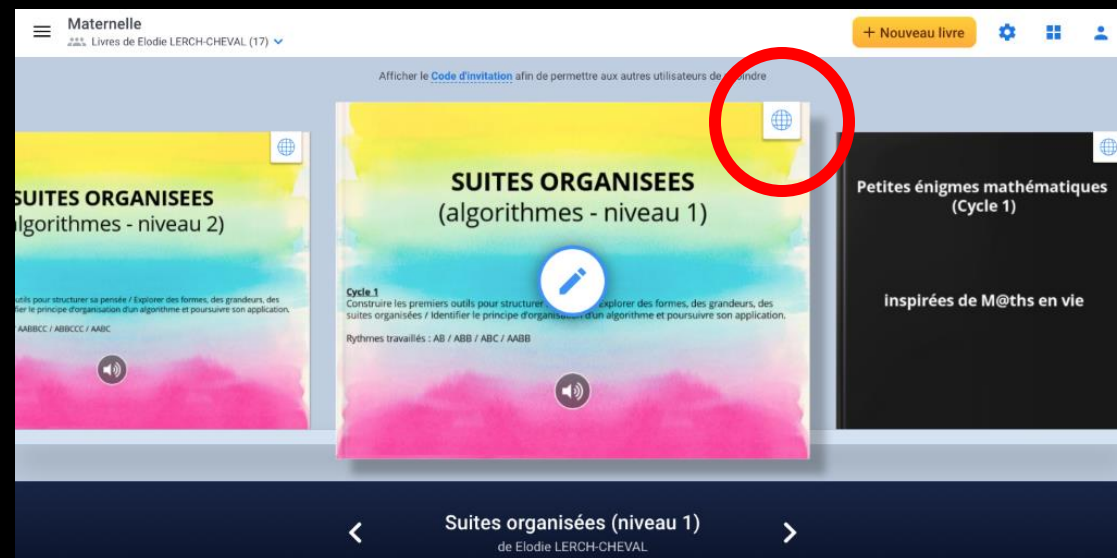
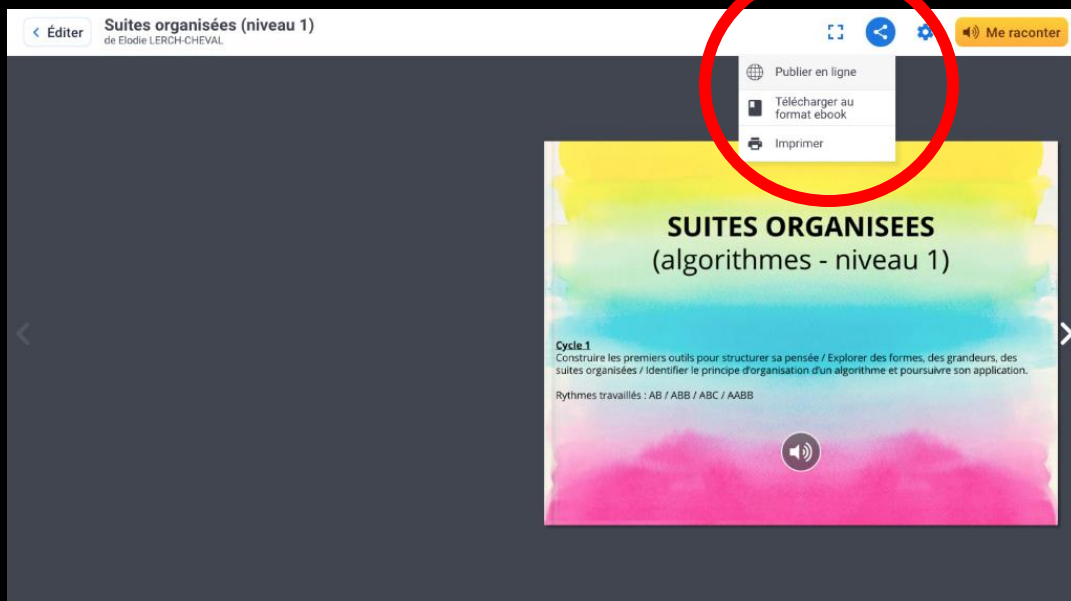
Partager

Apporter des modifications sur la mise en page

Faire lire le livre par l'application



Votre livre est prêt. Cliquer sur "Partager" puis "Publier en ligne". Vous obtenez alors le lien à partager. Dans votre bibliothèque, le globe quadrillé apparaît alors en haut de votre livre, vous indiquant qu'il est publié.





Bonnes créations...