

LearningApps

LearningApps (<https://learningapps.org/>) est un site gratuit Suisse qui permet la création de différents jeux et pages interactives appelés **appli**.

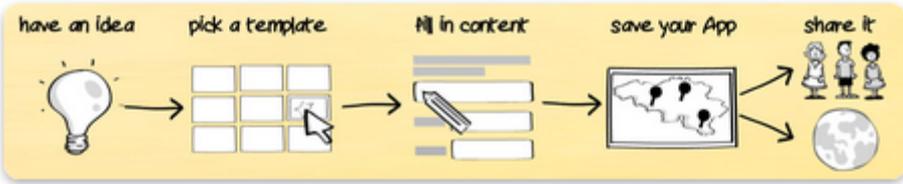
Pour enregistrer vos applis, vous devez cliquer sur **Se connecter** et créer un compte. Votre identifiant et votre mot de passe seront ensuite demandés à chaque connexion pour retrouver ou modifier vos applis.

Une fois connecté, les jeux que vous créez s'enregistreront dans **Mes applis** 

Vous avez la possibilité de créer des dossiers  pour y ranger vos applis, par exemple si vous utilisez un même compte pour une seule école et créer des dossiers pour chaque classe. Passez sur l'icône , tapez un nom et cliquez sur **Créer un dossier**. Par simple glisser/coller, vous pouvez y transférer vos applis.

Créer une appli :

Cliquer sur **Créer une appli** . L'ensemble des applis possibles apparaissent.



have an idea pick a template fill in content save your App share it

Chercher par paire Regroupement Classement sur un axe Ordre simple

Cartes avec réponses à écrire Placement sur image QCM (une seule réponse possible) Texte à trous

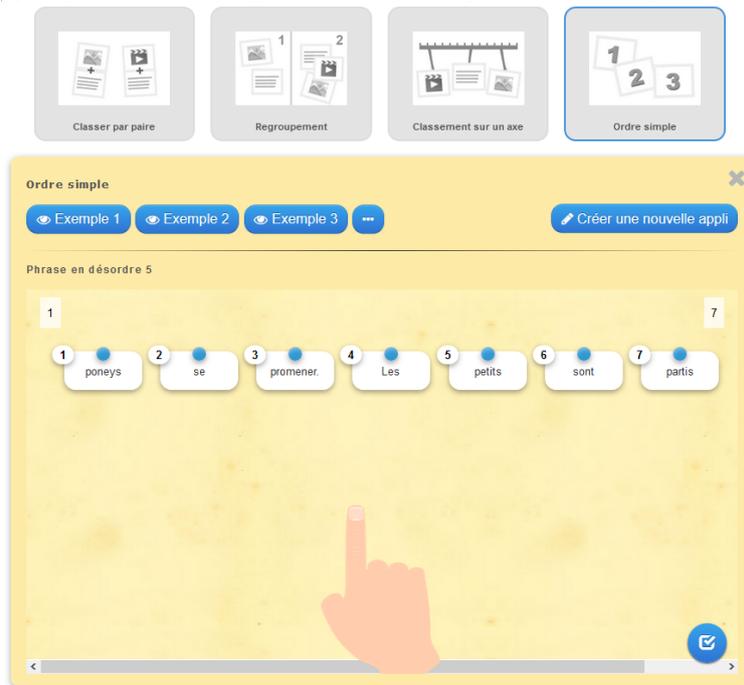
Matrice d'applis Vidéo avec insertions Jeu du millionnaire Puzzle de classement Mots croisés

Placement sur une carte géographique Grille de lettres Où se trouve le territoire à quel endroit? Pendu Course de chevaux

Jeu de paires (memory) Quiz

Vote Chat Calendrier Cahier de notes Tableau d'affichage

En cliquant sur une des applis (ici ordre simple), on vous montre plusieurs exemples que vous pouvez manipuler.



Si cette appli correspond à votre objectif, cliquez sur **Créer une nouvelle appli**. La fenêtre de création apparaît :

1) Saisissez un titre pour votre appli.

Titre de l'appli

Langue d'affichage ? :

Aucun titre saisi

2) Saisissez la consigne : elle s'affichera au démarrage du jeu.

Consigne

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

3) Créez les éléments de votre appli : selon l'appli, les éléments diffèrent. Suivez les consignes pour insérer les éléments. Ici, pour ordre simple, il faut insérer des cartes sous forme d'un texte, d'une image (voir ci-dessous pour l'insertion d'images), d'une synthèse vocale (le mot tapé sera transformé en mot prononcé), d'un son enregistré ou d'une vidéo.

Cartes

C'est ici que vous définissez les éléments à ordonner. L'ordre donné ici est considéré comme étant correct.

Carte 1: Texte Image Synthèse vocale Audio Vidéo

Pour ajouter un nouvel élément, cliquez sur [+ ajouter un élément](#)

4) Paramétrez la manière dont les éléments seront organisés : selon les applis, il est possible de choisir comment seront agencés les éléments.

Display elements

Sélectionnez la manière dont les éléments sont affichés.

- Cards free placed (order from upper left to lower right corner) ▼
- Cards free placed (order from upper left to lower right corner)
- Fe Cards fixed placed vertical (order top down)
- Sa Cards fixed placed horizontal (order left right)

Par exemple, pour ordre simple, les cartes peuvent être mélangées sur l'écran et à ranger du haut à gauche au bas à droite, mélangées et à ranger verticalement ou mélangées et à ranger horizontalement.

5) Personnalisez le message de réussite :

Feedback

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

Bravo, tu as trouvé la bonne solution !

6) Vous pouvez rajouter des indices pour aider à la résolution du jeu : selon les applis, l'indice est globale, mais il peut aussi être lié à chaque élément (exemple : le jeu du pendu)

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 champ

7) Visualisez votre appli : cliquez sur [Afficher un aperçu](#) et l'appli apparaît.



Vous pouvez tester votre appli. Si elle vous convient, cliquez sur **Enregistrer l'appli**, sinon, vous pouvez la modifier.

Remarque : même après avoir été enregistrée, une appli est modifiable.

Insérer une image dans une appli LearningApps :

Cliquez sur le bouton  Image

L'écran ci-dessous apparaît :

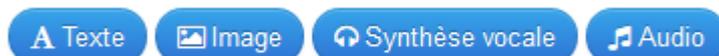
Choisir le Image...



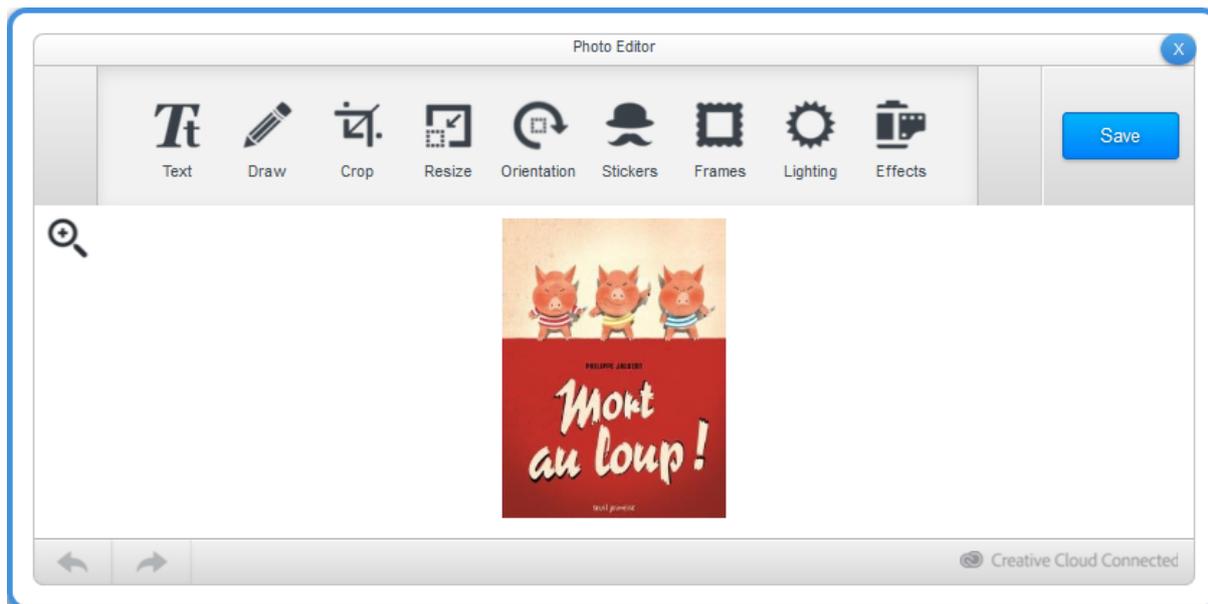
Après avoir importé une image dans votre appli, les boutons suivants apparaissent :



- La poubelle supprime l'image et revient à l'écran de choix :



- Vous pouvez personnaliser la taille de votre image.
- En cliquant sur **éditer**, vous pouvez modifier l'image, l'encadrer, ajouter du texte, etc...



Remarque concernant certaines applis :

Le jeu du **pendu** demande le clavier que vous voulez utiliser. Sélectionner **FR**.

Quel clavier voulez-vous utiliser ?



L'appli **Matrice d'applis** permet d'intégrer plusieurs jeux déjà réalisés sur un même thème et de proposer un écran ou ils sont tous regroupés.

Exemple : [matrice d'applis « Mieux connaître le CDI »](#) intégrée sur les site e-sidoc des collèges de Haute-Corrèze

Créer et gérer des classes :

Avec LearningApps, vous pouvez créer des classes et, dans chaque classe, enregistrer la liste des élèves pour leur créer un compte limité où ils n'auront accès qu'aux applis glissées dans le groupe classe. Vous pouvez ensuite gérer la classe en consultant quelles applis ont été réussies par chaque élève.

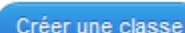
ATTENTION : LearningApps étant un site suisse qui ne dispose pas de l'agrément RGPD, il est conseillé de ne pas utiliser les noms des élèves, mais des pseudos ou leurs initiales.

Créer une classe

Après vous être connecté avec votre compte, cliquez sur : 

Un cadre apparaît pour nommer la nouvelle classe :

Mes classes

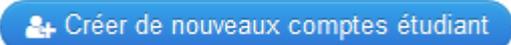
Créer une nouvelle classe: 

Choisissez un nom et cliquez sur **Créer une classe**, par exemple 6ème A. La barre de gestion ci-dessous apparaît :

6ème A       

Créer la liste des élèves

Cliquez sur **Comptes étudiants**, puis sur **Créer de nouveaux comptes étudiants**. Si un élève a déjà un compte sur LearningApps, vous pouvez l'inviter à rejoindre la classe.

Le tableau de création des élèves apparaît. Vous pouvez le compléter manuellement, mais **uniquement le prénom et le nom**, le nom d'utilisateur et le mot de passe seront générés automatiquement.

Comptes étudiant:

Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>





Si vous avez la liste de vos élèves sur traitement de texte ou tableur, vous pouvez cliquer sur **Importer les noms** et faire un copier/coller dans le cadre. Il ne reste plus qu'à cliquer sur **Importer les noms**.

Importer les noms

Copiez la liste des noms des étudiant,e,s dans le champ texte. Assurez-vous d'avoir un,e étudiant,e par ligne (prénom et nom) et ensuite, cliquez sur "Importer" pour ajouter ces noms dans le tableau ci-dessus. Utilisez cette fonction pour copier/coller une liste depuis une feuille Excel.

```
Luc ARNE  
Laurent BARRE  
Jean BONNEAU  
Abel DENT  
Lucie FER  
Gérard MENVUSSA  
Cécile OIN
```





La liste est créée, **le nom d'utilisateur est généré automatiquement** sous la forme des 3 premières lettres du prénom suivies des 3 premières lettres du nom et de deux chiffres. Le mot de passe est également généré automatiquement.

Comptes étudiant:

Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe
Luc	ARNE	lucarn89	winter84
Laurent	BARRE	laubar51	blatt59
Jean	BONNEAU	jeabon54	mond28
Abel	DENT	abeden38	auto68
Lucie	FER	lucfer28	auto26
Gérard	MENVUSSA	gérmen23	winter26
Cécile	OIN	cécoin54	winter97

 Importer les noms

 Enregistrer

Tant que vous n'avez pas enregistré, vous pouvez modifier le nom d'utilisateur et le mot de passe. Pour plus de commodité, vous pouvez donner **le même mot de passe** à tous les élèves par simple copier/coller. Vous pouvez supprimer les deux chiffres du nom d'utilisateur, mais si cet identifiant existe déjà parmi les comptes LearningApps, il sera automatiquement suivi d'un chiffre.

Comptes étudiant:

Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe
Luc	ARNE	lucarn	voltaire19200
Laurent	BARRE	laubar	voltaire19200
Jean	BONNEAU	jeabon	voltaire19200
Abel	DENT	abeden	voltaire19200
Lucie	FER	lucfer	voltaire19200
Gérard	MENVUSSA	gérmen	voltaire19200
Cécile	OIN	cécoin	voltaire19200

 Importer les noms

 Enregistrer

Pour finir, cliquer sur **Enregistrer**. Votre classe apparaît sous la forme du tableau suivant :

Mes classes » 6ème A

 Statistiques

 Activités

 Dossier de classes

Prénom ▾	Nom	Nom d'utilisateur	Mot de passe		
Luc	ARNE	lucarn0	*****		   
Laurent	BARRE	laubar0	*****		   
Jean	BONNEAU	jeabon	*****		   
Abel	DENT	abeden	*****		   
Lucie	FER	lucfer	*****		   
Gérard	MENVUSSA	gérmen	*****		   
Cécile	OIN	cécoin	*****		   

 Créer de nouveaux comptes étudiant

 Inviter un.e élève/étudiant.e

 Imprimer la liste des comptes étudiant

Les noms d'utilisateurs ne peuvent pas être modifiés. On voit que les deux premiers sont suivis d'un chiffre par rapport aux modifications précédentes.

 Modification du mot de passe. Chaque élève, en se connectant, peut personnaliser son mot de passe, mais vous pouvez aussi le faire (très pratique quand un élève a oublié son mot de passe, il suffit de lui modifier).

 Visualiser les applications réussies par l'élève.

 Déplacer l'élève vers une autre classe.

 Supprimer l'élève.

Vous pouvez rajouter des élèves en cliquant sur Créer de nouveaux comptes étudiants. Si un élève a déjà un compte sur LearningApps, vous pouvez l'inviter à rejoindre la classe.

Ajouter des applis pour la classe

Cliquez sur **Mes classes** et, pour la classe à laquelle vous voulez ajouter des applis, cliquez sur **Dossier de classes**.



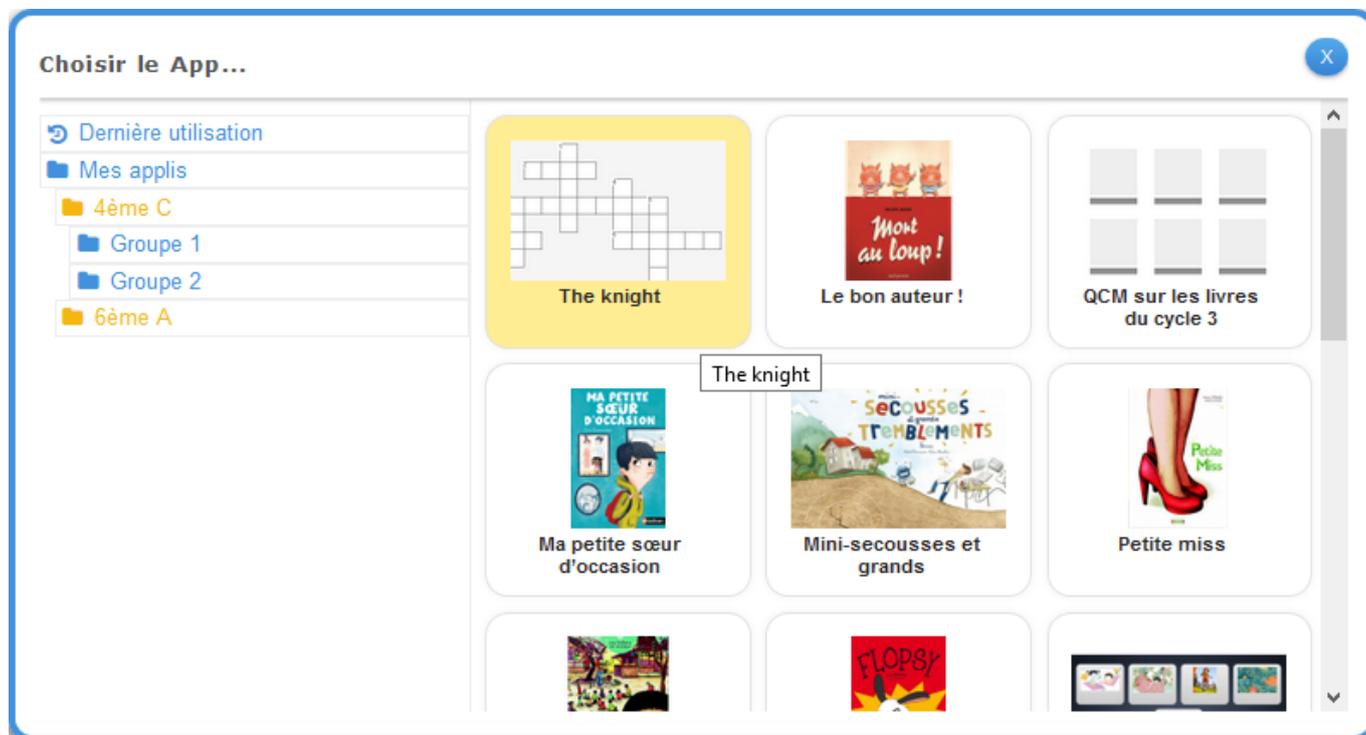
Le dossier de la classe s'ouvre. En cliquant sur la valise **Créer un dossier**, vous pouvez créer des sous-dossiers pour du travail différencié par exemple.

Mes applis » 6ème A



Cliquer sur **Ajouter une appli**. A gauche se déploie les différents dossiers avec les applis que vous avez créés, les classes, les éventuels sous-dossiers par classe.

Cliquez sur **Mes applis** pour afficher les applications que vous avez créées. Cliquez sur une appli pour la copier dans le dossier de la classe (ici, « The knight » en jaune).



Dans votre classe apparaissent les applis sélectionnées. Par simple glisser/coller, vous pouvez les transférer dans un dossier (par exemple Groupe 1).

Mes applis » 4ème C

Classe Statistiques Ajouter une appli

The screenshot shows the 'Mes applis' page for a class named '4ème C'. At the top right, there are buttons for 'Classe', 'Statistiques', and 'Ajouter une appli'. Below, there are three folder icons: one with a plus sign, and two labeled 'Groupe 1 (0)' and 'Groupe 2 (0)'. In the next row, there are two application cards: 'Halloween' (with a drawing of a pumpkin) and 'The knight' (with a crossword puzzle grid). Both cards have a small eye icon in the bottom right corner, indicating they are visible to students.

Utilisation par les élèves :

Maintenant que vous avez créé des classes et des comptes pour vos élèves, ils peuvent aller sur le site LearningApps et **se connecter**. Ils doivent ensuite cliquer sur **Ma classe** pour accéder aux applis que vous avez déposées et cliquer sur les exercices pour les faire (*par exemple, ici, Lucie Fer s'est connectée et a deux applications dans sa classe*).

This screenshot shows the LearningApps.org interface from a student's perspective. The user is logged in as 'lucfer'. The navigation bar includes 'Rechercher des applis', 'Parcourir les applis', 'Créer une appli', 'Ma classe', and 'Mes applis'. The main content area shows the class '6ème A (Thierry Labregère)'. Below the class name, there are two application cards: 'Halloween' and 'The knight'. Both cards have a small eye icon in the bottom right corner, indicating they are visible to students.

Quand une application a été faite et réussie, elle apparaît **cochée en vert**.

This screenshot shows the LearningApps.org interface from a student's perspective, similar to the previous one. The user is logged in as 'lucfer'. The navigation bar is the same. The main content area shows the class '6ème A (Thierry Labregère)'. Below the class name, there are two application cards: 'Halloween' and 'The knight'. The 'Halloween' card is now marked as completed, indicated by a green checkmark in the top right corner of the card's border. The 'The knight' card still has a small eye icon in the bottom right corner.

En cliquant sur **Paramètres du compte**, l'élève peut modifier son profil, son mot de passe, ajouter une adresse e-mail. Seul l'identifiant ne peut être modifié.

LearningApps.org

Paramètres du compte: lucfer

Rechercher des applis | Parcourir les applis | Créer une appli | Ma classe | Mes applis

lucfer (Enseignant.e: **Thierry Labregère**)
<https://learningapps.org/user/lucfer>

Nom d'utilisateur: lucfer
 Prénom: Lucie
 Nom: FER
 École/Établissement: Ecole de Neuvic (19160)
 Site Web: http://
 Adresse e-mail: (ne sera pas affiché)
 Notification: Vous ne serez pas informé par un nouveau message
 communication: Vous ne pouvez pas recevoir de messages d'autres utilisateurs.trices.

Modifier le profil | Modifier le mot de passe | Modifier l'adresse e-mail | Se déconnecter

Voir les résultats des élèves :

Connectez-vous à votre compte, cliquez sur **Mes classes**, choisissez l'une des classes et cliquez sur **Statistiques** : les applications réussies par chaque élève apparaissent.

Mes classes

4ème C | Comptes étudiant (0) | Dossier de classes | Statistiques | Activités | [icônes]

6ème A | Comptes étudiant (7) | Dossier de classes | Statistiques | Activités | [icônes]

Statistiques: 6ème A

Prénom	Nom	[icônes]
Abel	DENT	[grille]
Cécile	OIN	[grille]
Gérard	MENVUSSA	[grille]
Jean	BONNEAU	[grille]
Laurent	BARRE	[grille]
Luc	ARNE	[grille]
Lucie	FER	[grille]

En cliquant sur **Activités**, vous pouvez savoir quand une application a été ouverte et quand elle a été résolue par chaque élève.

Activités: 6ème A

Lucie FER	[icône]	The knight	ouvert le	16.12.18 20:50:12
Lucie FER	[icône]	Halloween	résolu le	16.12.18 20:50:04
Lucie FER	[icône]	Halloween	ouvert le	16.12.18 20:47:50

Publier l'appli sur un site internet :

En enregistrant l'appli ou en ouvrant une appli déjà créée, ces fenêtres apparaissent :

Créer un lien vers cette Appli et l'envoyer		🚩 Signaler un problème
Lien hypertexte:	<input type="text" value="http://LearningApps.org/display?v=p8v3vx68201"/>	
Lien vers le plein écran:	<input type="text" value="http://LearningApps.org/watch?v=p8v3vx68201"/>	
Intégrer:	<input learningapps.org="" style="border:0px;width:100%;height:500px" type="text" value="<iframe src=" watch?v='p8v3vx68201"' webkit"=""/>	
<small> SCORM  iBooks Author  Developer Source</small>		

Le **lien hypertexte** renvoie vers la page LearningApps avec l'appli dans une fenêtre réduite.

Le **lien vers le plein écran** renvoie vers l'appli LearningApps en plein écran.

Intégrer permet d'insérer l'appli dans la page même de votre site.

Insérer un lien :

Selon les sites ou les blogs, la procédure d'insertion d'un lien est différente. Mais dans tous les cas :

- Copiez l'un des deux liens
- Sélectionner le texte ou l'image sur lequel sera appliqué le lien. Vous par exemple tapez le titre de l'appli.
- Collez le lien dans **Adresse web** ou dans **URL**.
- Si vous en avez la possibilité, sélectionnez l'option **Ouvrir le lien dans un nouvel onglet** ou **_blank** selon les éditeurs de pages web. De cette manière, l'appli ne remplace pas la page, et, quand l'élève a terminé, il ferme l'appli et retourne sur le site.

Intégrer l'activité sur une page de votre site :

Tous les sites ne permettent pas l'intégration. Par exemple, sur **Blogs en classe**, ce n'est pas possible.

Si vous utilisez un **éditeur de pages web**, le lien d'intégration sera à **coller dans le code source** ou en tant que **script**.

Avec **Canoprof** :

- Avec un clic droit, choisir **Créer un item**.
- Dans **Médias distants**, choisir **Ressource web distante** et **Créer**.
- Compléter le titre et les métadonnées.
- Dans **Fragment HTML**, cliquer sur **Coller**. Votre appli doit apparaître.
- Enregistrer.
- Dans votre activité, faire glisser votre **Ressource web distante** dans un cadre **Texte multimédia** et choisir l'option **Illustration seule**.