

LearningApps (<https://learningapps.org/>) permet de :

- trouver des exercices interactifs et auto-correctifs
- modifier simplement ces exercices
- créer ses propres exercices à partir de modèles
- avoir un suivi des activités réalisées par les élèves dans les collections

1) Découvrir les applis

 Découvrir des applis

Afin de vous faire une idée des exercices que vous pourrez trouver, la première chose à faire est de cliquer sur "découvrir les applis". Vous pouvez choisir un niveau et une discipline.

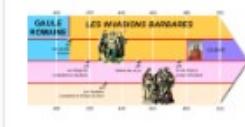
**Il n'est pas nécessaire d'avoir un compte pour réaliser ces exercices et les proposer à ses élèves en leur transmettant le lien, par exemple.
(mais vous ne pourrez pas les modifier)**

Catégorie: Histoire 

▪ 19ème siècle	▪ Culture	▪ La guerre froide	▪ Mythologie	▪ Renaissance	▪ Seconde guerre mondiale
▪ Antiquité	▪ Histoire de France	▪ Les Romains	▪ Première guerre mondiale	▪ Repères Brevet	▪ Temps Modernes
▪ Canada	▪ Industrialisation	▪ Moyen-Age	▪ Préhistoire	▪ Révolution française	▪ Époque contemporaine

Media: all  Niveaux: 


[Les grandes dates de l'histoire - DDM CE2](#)


[Les Barbares : courte ligne du temps](#)


[Un début d'histoire de l'art](#)


[Saint Louis](#)


[Les gaulois](#)


[Asterix et Obélix](#)


[Le théâtre antique](#)


[L'Antiquité grecque et romaine](#)


[La vie de sainte Thérèse](#)


[Les Gaulois](#)

2) Modifier une appli

Pour ce faire, vous devrez, dans un premier temps, créer un compte gratuitement chez learning apps, à partir d'une adresse mail valide.

Cliquez sur  [Se connecter](#) puis sur [Créer un compte](#)

Complétez le formulaire (notez vos nom d'utilisateur et mot de passe) puis cliquez sur

Créer un compte

Modifier une appli (suite)

Il est possible, à ce stade, de cliquer directement sur **Créer une appli** mais vous devrez, dans ce cas, créer l'exercice depuis une page vierge. (à privilégier lorsque vous savez le type d'appli que vous voulez utiliser mais que vous ne trouvez rien qui vous "convient" dans les applis déjà existantes)

Il conviendra davantage de partir d'une application existante et de la modifier dans un second temps.

Ainsi, commencez par choisir une application, puis cliquez sur **Créer une appli similaire**

Le formulaire de l'application s'ouvre et il est possible de modifier les champs de saisie texte, les images, les vidéos et les sons. Ceux-ci peuvent provenir directement de votre ordinateur ou d'un lien URL.

A Texte Image Synthèse vocale Audio Vidéo

Titre de l'appli Langue d'affichage ? :

Ligne du temps des grandes inventions de l'Histoire.

Tâche
Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif
Replace les images et les textes à la bonne date sur la ligne du temps.

Axe
Indiquez une valeur minimale et une valeur maximale pour l'axe (chiffres entiers).
Minimum: 1400
Maximum: 2050

Paires
Saisissez un texte ou sélectionnez une image, un son ou une vidéo. Accordez-lui ensuite une valeur correspondante (chiffre) ou indiquer des intervalles, par exemple 1914-1918.
Elément: Sélectionner l'image Taille: 0 x 0 éditer Indice: Invention de l'imprimerie.
Valeur: 1450

[Créer un lien vers cette appli et l'envoyer](#) [Signaler un problème](#)

Lien hypertexte:
Lien hypertexte (plein écran):
Intégrer:

<https://learningapps.org/2997310> 
<https://learningapps.org/view2997310> 
<iframe src="https://learningapps.org/watch?app=2997310" data-bbox="688 98 698 108"/>

 SCORM  iBooks Author



QR-Code

Cette appli ainsi créée, vous pouvez, à présent, l'intégrer sur un site ou la partager sur un ENT, par exemple, en copiant/collant son adresse URL.

3) Pour aller plus loin

 [Créer une collection](#)

Il est possible de suivre l'activité des élèves de votre classe en créant des collections d'applications que vous avez enregistrées dans "Mes objets".

Chaque élève pourra alors réaliser ces exercices en s'identifiant avec son prénom ou un pseudo.

Pour en savoir plus : Cf tuto "Suivre le travail des élèves sur Learning Apps"

TYPES D'EXERCICES



The grid displays 24 different exercise types, each represented by a small icon and a label:

- Classer par paire
- Regroupement
- Classement sur un axe
- Ordre simple
- Cartes avec réponses à écrire
- Placement sur images
- QCM
- Texte à trous
- Vidéo avec insertions
- Jeu du millionnaire
- Puzzle de classement
- Mots croisés
- Grille de lettres
- Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit?
- Pendu
- Course de chevaux
- Jeu de paires (memory)
- Estimer
- Grille de correspondance
- Compléter/remplir un tableau
- Quiz avec saisie de texte pour la réponse