

Learning Apps

Présentation :

Le site Learning Apps, projet de recherche partagé entre la Haute école pédagogique de Berne et deux universités allemandes, est un site proposant des applications permettant de réaliser des exercices et jeux de révision interactifs.

Création d'un compte et utilisation :

Pour utiliser le site, créer des applications ou se servir de celles déjà fabriquées, il faut tout d'abord créer un compte puis se connecter, la procédure est gratuite.

Les créations se font en ligne et sont hébergées sur le site, elles ne sont pas téléchargeables ce qui pose le souci d'une possible fermeture du site. Cependant elles sont intégrables sur un site web de son choix et un lien est créé pour chaque application avec une adresse et un QR Code.

Les applications créées par d'autres utilisateurs sont enregistrables dans « mes applis » au même titre que celles produites par vous-même. Vous pouvez aussi créer des classes dans « Mes classes » et ranger les applis pour mieux les retrouver.

La création d'applications peut se faire à partir d'un modèle vierge grâce à l'onglet « Créer une appli » mais aussi à partir de l'ouverture d'une application déjà fabriquée, à travers l'onglet « Créer une appli similaire », il est alors possible de s'inspirer d'une application existante voire de la modifier à votre convenance.

Intérêts et types de mises en œuvre possibles :

Le site propose une banque d'applications accessible depuis l'onglet « parcourir les applis », elles sont classées par matière et par niveau, de l'école maternelle au perfectionnement professionnel.

- Celles-ci sont donc utilisables en ligne. Elles peuvent donc être intégrées dans différentes mises en œuvres pédagogiques :

-durant le cours, construites en amont par l'enseignant, comme support d'apprentissage ou exercice de vérification des connaissances

-durant le cours, en création par les élèves eux-mêmes : mise en activité dans un travail individuel ou de groupe

-en travail hors-la-classe : en guise de révision, de réappropriation des connaissances, ou dans le cadre d'une pédagogie de classe inversée

- Ce site permet donc de travailler plusieurs compétences liées à l'histoire-géographie : se repérer dans le temps, se repérer dans l'espace, s'informer dans le monde du numérique (trier et classer des informations, lire une vidéo), coopérer et mutualiser.
- Les compétences du socle principalement travaillées : les méthodes ou outils pour apprendre- les représentations du monde et de l'activité humaine.

Plus-value numérique :

-La création d'exercice est aisée et rapide, y compris pour des élèves.

-Les révisions d'étape durant le cours, pour une entrée en mémorisation à long terme, sont facilitées par le genre d'exercices proposés qui prennent quelques minutes tout au plus. Les recherches en sciences cognitives insistent sur la pratique d'exercices de mémorisation active associés à une réponse rapide (feedback proche) pour favoriser la mémorisation sur le long terme.

-La différenciation : permet en un temps très bref de générer divers modes d'apprentissages et de créer la même activité sur des supports variés pour s'adapter aux besoins des élèves.

-Intérêt par la ludification aussi : motivation, stimulation par le jeu sérieux.

Exemples de mises en œuvre

Le site propose une vingtaine de types d'applications permettant des variations intéressantes.

- L'application « classer par paires » permet de faire associer deux éléments, par exemple une date et un événement comme dans cet [exemple](#) sur la Guerre de cent ans.
- Avec l'application « regroupement » il est possible de travailler le classement d'informations comme [ici](#). Exemple sur la France entre collaboration et résistance.
- Les applications « Placement sur image » ([voir](#)) -Exemple sur les régions françaises- et « Classement sur un axe » ([voir](#))-Exemple sur la Guerre de cent ans- permettent de travailler les compétences se repérer dans le temps, se repérer dans l'espace
- Le pendu permet de retrouver des mots à partir d'un indice comme dans cet [exemple](#) sur la V^e république et la « Course de chevaux » ressemble à un quizz amélioré ([voir](#)) Exemple sur 1944-1947 : refonder la République, redéfinir la démocratie.
- L'application « Puzzle de classement » permet de reconstituer une image à partir du classement de propositions par catégories » comme [ici](#) sur les guerres du XX^e siècle.
- Grâce aux « Vidéo avec insertion », il est possible de faire travailler les élèves sur le modèle des capsules vidéo en classe inversée, donc à la maison, en intégrant des questions à certains passages ([voir](#)) Exemple sur le génocide arménien.
- Les QCM, textes à trou ou encore jeu du millionnaire complètent encore la liste des exercices possibles.