

## La classe de mer - créer un jeu par et pour les élèves (avec learningapps.org)

Ecole Saint-Exupéry de Vigneux-de-Bretagne / Muriel BURBAN et Carole BILLO

<b>Niveau :</b>	<b>Objectifs :</b>
MS/GS	✓ Créer des exercices interactifs
<b>Domaines travaillés :</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>→ Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions<ul style="list-style-type: none"><li>✓ S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre</li><li>✓ Découvrir la fonction de l'écrit</li></ul></li><li>→ Explorer le monde<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Utiliser des objets numériques : tablette.</li></ul></li></ul>	
<b>Préalable technique :</b>	
Créer un compte learningapps pour la classe (enseignante)	
<b>Préalable pédagogique :</b>	
Les élèves ont travaillé sur le thème choisi pour la création des applications : les animaux marins	

**Séance en classe :** **Durée :** 30' par atelier **Organisation :** Travail en atelier par niveau

**Outils numériques utilisés :** 1 ordinateur portable ou fixe et un casque-micro

En début d'atelier, l'enseignante connecte l'ordinateur au compte learningapps de la classe.

Un exercice est créé lors de chaque atelier ou celui de l'atelier précédent est continué.

Déroulement :

- Rappel du projet
- Contextualisation (la classe découverte) et découverte d'une application interactive du même type (parmi les exemples proposés ou à partir d'une application repérée par l'enseignant au préalable)
- Choix du type d'exercice
- Choix des images et enregistrements de l'audio approprié (si nécessaire) directement à partir de l'application. Il est possible de réécouter l'enregistrement. Cela permettra de centrer l'attention sur la syntaxe, la prononciation et l'articulation pour discuter de la qualité de l'audio enregistré.
- Visualisation de l'aperçu avant enregistrement et test de l'application avec les élèves.
- Présentation à toute la classe (fin de semaine)

La manipulation de la souris sera facilitée en plaçant une gommette sur le clic gauche (seule ce clic est utilisé pour la création et le test de l'application). Avec une souris sans fil, il n'y a plus de problème de fil. Prévoir une large zone pour le déplacement de la souris et penser à la remettre régulièrement au centre de cette zone.

Pour tester et jouer avec l'application, il peut être nécessaire pour certaines de devoir maintenir le clic tout en déplaçant la souris ; pour les jeunes élèves, cela peut créer une difficulté supplémentaire. Il est possible d'activer le verrouillage du clic de la souris (dans paramètres supplémentaires de la souris). Dans ce cas, un clic long sélectionne l'objet à déplacer, le déplacement se fait seulement avec la souris puis un simple clic relâche l'objet.

Types d'applications créées par les élèves :

- Regroupement (phonologie)
- Classer par paire (son et image ou image et mot)
- Memory (image et mot)
- Cartes avec réponses à écrire

**Prolongements :**

Mise à disposition sur le blog des applications créées