

Publier sur le blog des exercices learningapps fait par et pour les élèves en élémentaire (anglais)

Ecole de l'Arbre Enchanté de Drefféac / Nathalie Guillemet

Niveau :	Objectifs :	
CE2	<ul style="list-style-type: none">✓ Réaliser des exercices interactifs avec learningapps utilisant des enregistrements audio des élèves✓ Publier ces exercices	
Domaines travaillés :	Cadre de référence des compétences numériques :	
<ul style="list-style-type: none">→ Langue vivante<ul style="list-style-type: none">✓ Lire en comprendre✓ Écouter et comprendre→ Sciences et technologies<ul style="list-style-type: none">✓ Mobiliser des outils numériques	Domaine 3 : Création de contenus <ul style="list-style-type: none">✓ 3.2 Développer des documents visuels et sonores	
	Référence au socle commun :	
	→ Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus (Domaine 2)	
Préalable technique		
Mise à jour de FlashPlayer Création d'un favori dans le navigateur Firefox pour le site Learningapps.org		
Préalable pédagogique		
Depuis deux semaines, des applications learningapps sont mis à la disposition des élèves sur le blog de l'école. Un travail quotidien est fait sur les structures langagières. Une séance préalable est réservée à la présentation du projet et au choix, par chaque groupe d'élèves, d'un type d'exercices (matrice) à partir de la page d'accueil du site learningapps.org. Ce qui sera présent dans les applications est écrit sur le cahier de brouillon (image de... enregistrement de... mots écrits). Une application est décortiquée pour permettre aux élèves de comprendre le fonctionnement (certains types d'application sont très simples d'utilisation)		
)Séance en classe :	Durée : 1h30 à 2h00	Organisation : classe entière
Outils numériques utilisés :	8 ordinateurs, site learningapps, 8 micro-casques	
Les élèves sont par groupe de 3 et créent les applications interactives à partir du travail préalable (éventuellement, une partie des groupes est en autonomie pour terminer sa production papier).		
L'enseignant connecte chaque ordinateur au compte de la classe sur Learningapps. Chaque binôme sélectionne parmi les matrices préenregistrées celle qu'il a choisie. A partir de sa préparation papier, le trinôme ajoute le contenu à la matrice puis enregistre.		
La possibilité d'enregistrer permet aux élèves de cycle 2 de pouvoir s'écouter et recommencer si besoin.		
Les élèves qui ont terminé leur application la font tester par d'autres élèves de la classe pour validation.		

Type d'applications créées par les élèves :

- QCM
- Classer par paire
- Classement sur un axe

Prolongements :

Réalisation d'application tout au long de l'année par des trinômes à chaque fois qu'une nouvelle structure langagière ou un thème de lexique est vu (travail en autonomie). Mise à disposition des applications créées sur le blog de l'école.