

Publier sur le blog des exercices learningapps fait par et pour les élèves (conjugaison)

Ecole Aimé Césaire de Donges / Cindy Cardinaud

Niveau :	Objectifs :		
CM2	<ul style="list-style-type: none">✓ Réaliser des exercices interactifs avec learningapps✓ Publier ces exercices		
Domaines travaillés :	Cadre de référence des compétences numériques :		
<ul style="list-style-type: none">→ Français :✓ Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe.✓ Écrire avec un clavier✓ Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre	Domaine 3 : Création de contenus		
	<ul style="list-style-type: none">✓ 3.1 Développer des documents majoritairement textuels		
	Référence au socle commun :		
	<ul style="list-style-type: none">→ Utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour produire soi-même des contenus (Domaine 2)→ Coopérer pour réaliser des projets (domaine 2)		
Préalable :			
Les élèves ont travaillé sur le présent et ont réalisé des exercices sur cette notion.			
Séance en classe :	Durée :	3 séances de 45' à 1h	Organisation : classe entière (22 élèves)
Outils numériques utilisés :	5 à 11 tablettes		
Les élèves sont en binômes.			
<u>Séance 1 : Prise en main et s'entraîner aux exercices de learningapps.org</u>			
Les élèves utilisent les ipads pour la première fois cette année. Pour cette séance, il s'agit surtout de voir comment fonctionnent les applications de learningapps en vue d'en réaliser en conjugaison. Toute la classe prend connaissance des applications qui ont été mises à disposition sur le blog.			
Une fois les applications testées, un temps commun permet d'en décortiquer une en lien avec la feuille de route associée. Une discussion s'engage pour déterminer ce que le créateur de l'application a écrit dans les différents champs (Suivant le type d'application, des difficultés peuvent survenir ou non : l'application Puzzle a posé plus de difficultés que l'application Millionnaire).			
<u>Séance 2 : Réflexion à partir de la feuille de route</u>			
Chaque binôme choisit le type d'applications qu'il souhaite créer et commence à remplir sa feuille de route. Pour les aider, ils ont à leur disposition une feuille de route, leurs cahiers de leçon et d'exercices « papier ». La feuille de route servira lors de la séance suivante pour écrire les éléments nécessaires à la création de l'application.			
<u>Séance 2 : Création des applications sur le site learningapps.org</u>			
La classe est partagée en 2 : une partie est en autonomie pendant que l'autre est en phase de création d'applications. Un roulement est fait à la moitié du temps.			

L'enseignante connecte chaque ipads 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 (à l'aide de la feuille de route), le binôme ajoute le contenu à la matrice puis enregistre.

Les élèves qui ont terminé leur application la font tester par d'autres élèves du groupe pour validation.

Types d'applications créées par les élèves :

- Classer par Paire
- Jeu du millionnaire
- Puzzle
- QCM
- Placement sur images

Prolongements :

Réalisation d'application tout au long de l'année par des binômes lorsqu'une nouvelle notion est en cours d'apprentissage.