

« La boîte à outils » des Rendez-vous du nuMériQue en Histoire-Géographie du 11 au 18 Février 2019 #RDVNUMHG19

Chaque jour un outil pour utiliser un outil numérique en classe avec les élèves !

Lundi 11 Février 2019

JOUR 1 : Jouer pour apprendre avec Learning Apps

Pratique, gratuit et facile à utiliser Learning Apps vous permet de réaliser des jeux pour apprendre.

Cet outil peut faciliter la pédagogie différenciée :

- pendant que certains élèves utilisent les activités créées et reçoivent des réponses explicatives ("feed-back") en cas d'erreur, d'autres peuvent être pris en charge par le professeur ;
- le professeur peut voir en différé qui a rencontré des difficultés lors de l'activité ;
- les élèves peuvent eux-mêmes créer des activités, et les soumettre à la validation de leur professeur, ce qui constitue un projet de pédagogie active en groupe.

L'[académie de Poitiers](#) a mis à disposition des tutoriels d'utilisation et de création de l'outil.

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a navigation bar with the following options: "Rechercher des Apps", "Parcourir les applis", "Créer une appli", and "Se connecter". The main content area is a yellow board with several educational resources pinned to it. On the left, there is a "Tweets" section with a tweet from @kgrilles about LearningApps.org. In the center, there is a diagram showing the workflow from "idée" (idea) to "tools from LearningApps.org" to "interactive and multimedia resource". On the right, there are several colorful illustrations, including a portrait of a man, a world map, and a cartoon of a child with a lightbulb. At the bottom left, there is a "Get all this" button.