

# Faire ses devoirs sur Internet

BENOÎT PASCAL <sup>[1]</sup>

**Donner des devoirs en technologie qui sont ludiques, accessibles par Internet et agréables à faire ? C'est possible, grâce à l'application LearningApps.**

Dans la plupart des collèges, les cours de technologie ont lieu une fois par semaine, durent entre une et deux heures, en fonction des niveaux. Pour des raisons de simplification d'emploi du temps, le collège Eugène-Chevreur a choisi le système d'alternance une heure pendant une semaine, puis deux heures la semaine suivante, pour satisfaire l'heure et demie d'enseignement par élève en classe de 5<sup>e</sup> et de 4<sup>e</sup>.

La démarche d'investigation est chronophage, car elle laisse les collégiens construire leur connaissance en cherchant par eux-mêmes. De plus, lors de manipulations, le temps d'installation, de nettoyage et de compte rendu d'activité oblige les professeurs à optimiser leur temps de cours. C'est dans ce contexte, et pour asseoir les connaissances vues en classe, que les devoirs à la maison doivent être donnés. Mais qui dit devoirs, dit corrections en classe, dit temps supplémentaire. Il est aussi possible de donner des devoirs si l'on possède un livre ou un cahier d'activités, mais ce n'est pas le cas de la plupart des collèges. Voilà pourquoi beaucoup de professeurs ne donnent pas de devoirs à la maison.

Néanmoins, lors de la révision pour un contrôle, les élèves doivent nécessairement travailler chez eux, relire les cours, apprendre les bilans et synthèses. Ils peuvent être interrogés sur des définitions apprises par cœur ou sur un exercice d'application du cours. La difficulté, pour eux, est de refaire ces applications chez eux, sans le matériel. Comment peuvent-ils faire pour s'entraîner ? L'application proposée sur le site [learnin-gapps.org](http://learnin-gapps.org) est une des solutions possibles.

## L'application LearningApps

LearningApps est un projet de recherche et de développement de la Haute École pédagogique de Berne (PHBern), en coopération avec les universités de Mayence et de Zittau/Görlitz. Son objectif : mettre à disposition des enseignants des modules interactifs afin d'agrémenter leurs cours. Aucun module ne dis-

### mots-clés

internet, média

pose de scénario obligeant un enchaînement des activités. La liberté pédagogique de chaque enseignant est ainsi préservée.

Les modules sont disponibles gratuitement et en accès libre ; ils peuvent être utilisés en classe, comme à la maison. Les utilisateurs qui souhaitent concevoir de nouvelles applications doivent créer un compte. Ils peuvent diffuser ou non leur application, les organiser dans leur espace, noter celles des autres, etc. Elles sont toutes hébergées sur les serveurs du site. À noter qu'elles peuvent aussi être téléchargées en cliquant sur « Scorm » et en ouvrant l'index de l'archive.

Pour trouver une application, utiliser l'outil de recherche ou aller dans la rubrique « Parcourir les Applis » depuis la page d'accueil. Elles sont classées suivant 32 thèmes **1**, qui vont de l'activité d'éveil au sport, en passant par l'ingénierie et l'enseignement professionnel.

### Comment créer une application

Le site dispose d'une palette de 34 types d'applications classées en six catégories **2** (sélection, association, séquence, écriture, multijoueurs et outils).

La catégorie « sélection » se compose de cinq sous-catégories. Le principe pédagogique est de sélectionner ou trouver parmi une liste le bon mot correspondant. La sélection peut aussi bien se faire dans un texte que dans une liste de mots croisés ou encore dans un QCM.

**1** La page d'accueil du site

[1] Professeur de technologie au collège Eugène-Chevreur (94).

La catégorie « association » se compose de huit sous-catégories. Il faut associer deux idées entre elles, qui sont soit exprimées par des images soit par des mots. On retrouve le jeu de Memory, le classement par paires ou encore le placement sur image.

La catégorie « séquence » permet de placer des mots, dates, images sur un axe. Notre axe n'est pas forcément temporel, il peut recevoir tout type de données.

La catégorie « écriture » se compose de cinq sous-catégories qui demandent à l'élève d'écrire la réponse aux problèmes. Ici, on retrouve des applications de pendu, de mots croisés, etc.

La catégorie « multijoueurs » regroupe le principe des quatre autres catégories, mais se joue à plusieurs. En cas de besoin, l'ordinateur peut créer un player autonome.

La catégorie « outils » est un ensemble de petits programmes qui aident à la collaboration. On retrouve le mind map, un chat, une écriture collaborative, un espace de vote, vidéo avec insertion, etc.

Lors de la création d'une application (qui est automatisée), un exemple est fourni qui donne un aperçu du rendu final. Le site propose un titre et de modifier la consigne générale. L'utilisation d'images est possible. Le site intègre d'ailleurs un logiciel de retouche, qui permet de redimensionner l'image de manière homothétique, de modifier les couleurs, de rogner la photo, etc. Lorsque vous intégrez une image issue d'Internet avec son hyperlien, le site gère lui-même les droits d'auteur, même si vous l'avez modifiée.

Une fois l'application créée ou sélectionnée, il faut la diffuser aux élèves. Plusieurs choix s'offrent à vous **3** : copier-coller des liens hypertextes ou, plus simplement, la diffuser sur les plateformes d'échanges (comme Facebook, Twitter, Blogger, etc.).

### L'utilisation de l'application

Le site est un excellent moyen de donner des devoirs à la maison. Par contre, il est compliqué de vérifier si le travail a été fait. Je conseille de faire les révisions pour les contrôles avec LearningApps en utilisant les liens hypertexte. Ainsi les élèves apprennent à utiliser un autre moyen pour réviser que de suivre leurs cours copiés en classe. Les exercices que je mets en ligne n'ont pas été abordés en classe, mais les élèves ont le moyen de vérifier s'ils ont bien révisé puisque les applications corrigent les erreurs. Pour les inciter à faire ces exercices, j'annonce qu'une à deux questions du contrôle porteront sur l'exercice en ligne. Néanmoins, pour ne pas pénaliser ceux qui ne les auraient pas faits, un exercice similaire se trouve dans leur cahier.

En fin d'investigation, et avant un bilan, les élèves ont la possibilité de faire l'exercice de préparation au bilan, qui consiste à reprendre les éléments principaux vus lors de l'investigation et de le transposer sur un autre objet. Si les élèves arrivent à le faire sans faute, alors le contrôle de connaissance se déroulera dans les meilleures conditions pour eux. ■

**Jeu de paires**  
de Nico Steinbach  
Pair classique avec images et textes.

Exemples Créer Jeu de paires

Sélection	Association	Séquence	Ecriture	Multi-joueurs	Outils
<ul style="list-style-type: none"> <li>Grille de lettres</li> <li>Jeu du millionnaire</li> <li>OCM (plusieurs bonnes réponses possibles)</li> <li>OCM (une seule bonne réponse)</li> <li>Repérer certains mots d'un texte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Classer par paire</li> <li>Grille d'assignation</li> <li>Grille de correspondance</li> <li><b>Jeu de paires</b></li> <li>Placement sur images</li> <li>Placement sur une carte géographique</li> <li>Puzzle de classement</li> <li>Regroupement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Classement sur un axe</li> <li>Séquence / Ordre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Complètez/empir une grille</li> <li>Mots croisés</li> <li>Pendu</li> <li>Quiz avec saisie de texte pour la réponse</li> <li>Texte à trous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Course de chevaux</li> <li>Estimer</li> <li>Jeu de classification</li> <li>Où'est-ce qui se trouve à quel endroit?</li> <li>Quiz multijoueur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cahier de notes</li> <li>Calendrier</li> <li>Chat</li> <li>Ecriture collaborative</li> <li>Matrice App</li> <li>Mindmap (Cartes mentales)</li> <li>Tableau d'affichage</li> <li>Vidéo avec insertions</li> <li>Vote</li> </ul>

## 2 Les catégories

Créer une appli similaire

Appri privée Appri publique Modifier l'Appri

A propos de cette Appri

Évaluez cette Appri: ☆☆☆☆ (0)

Configuré par: Benoit PASCAL

Catégorie: L'homme et son environnement

Créer un lien vers cette Appri et l'envoyer

Lien hypertexte: <http://learningapps.org/1115839>

Lien vers le plein écran: <http://learningapps.org/view/1115839>

Intégrer: `<iframe src="http://learningapps.org/watch?app=1115839" ...>`

SCORM iBooks Author Developer Source

Facebook Twitter LinkedIn Google+ YouTube Pinterest RSS Email

## 3 Pour diffuser une application

### En ligne

Site :

<http://learningapps.org/>

Explication du site par les créateurs du site :

<https://youtu.be/hNgFXHv6els>



Retrouvez tous les liens sur <http://eduscol.education.fr/stj/revue-technologie>