

# ABC-Applications

## Des applications pour la classe



Le projet **ABC-Applications** est né en 2010, avec l'iPad. Un mois après la sortie de celui-ci, j'ai créé ma première application: Lost-Rabbit, jeu éducatif qui a rencontré un bon succès. Et depuis ? combien d'applications ? Plus de cent sont actuellement disponibles sur l'AppStore.

Dès les premières applications, l'accent est mis sur l'éducation, que ce soit pour aider le travail de l'enseignant, pour animer la classe, pour faire des exercices ou des jeux.

Ce document vous présente les applications utiles en classe, mais sans but pédagogique établi. Ce sont des applications ouvertes, dont le ou les buts doivent être donnés par l'enseignant.

Emmanuel CROMBEZ



# ABC-QR



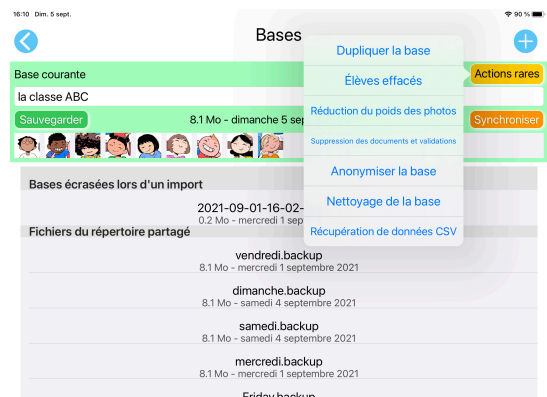
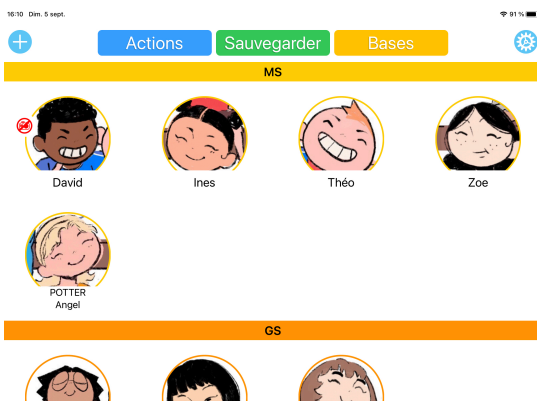
## Des QR-Codes sans WIFI

<https://apple.co/3weNhP7>

ABC-QR vous permet de créer et d'exploiter des QR-codes à partir du contenu de votre iPad : aucune connexion à Internet n'est nécessaire. Cette application est idéale pour utiliser les QR-Codes dans une classe sans wifi.

ABC-QR a été conçu pour les enseignants de tous niveaux. Avec cette application, vous pourrez :

- Créer des QR-codes à partir des images et des vidéos stockées sur votre iPad.
- Imprimer ces QR-codes directement depuis l'appareil, en différents formats, ou bien les exporter pour pouvoir les ouvrir avec les applications compatibles de votre choix.
- Créer un QR-code à partir d'un texte, et afficher ce texte à la lecture du QR-code.
- Ouvrir ces images, vidéos ou texte simplement en les scannant à partir de l'application elle-même.





# Mémo-cartes

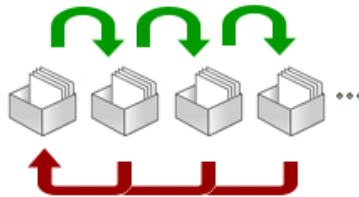


## Cartes d'aide à la mémorisation

<https://apple.co/3P8uDkr>

Un jeu de **cartes mémoire** est un dispositif d'apprentissage fondé sur la technique de la répétition espacée.

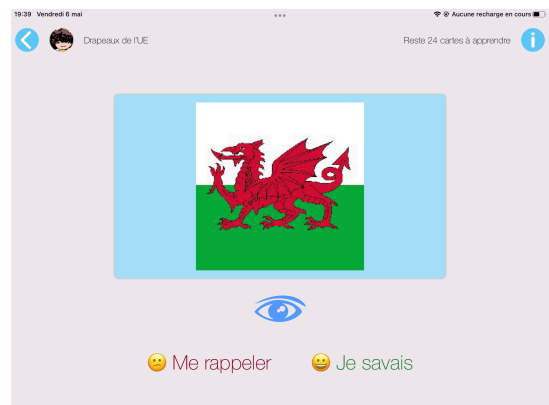
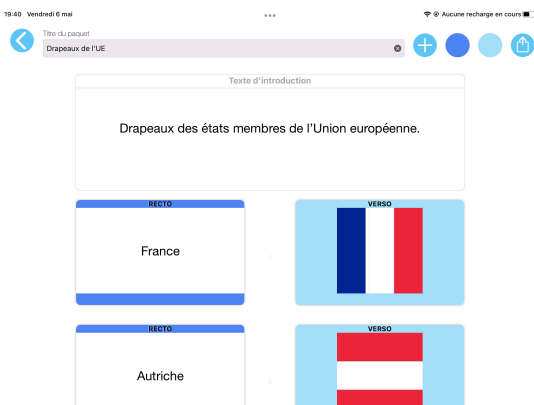
Une carte mémoire étant une fiche cartonnée comportant une question et la réponse au dos, l'exercice consiste à tirer les cartes, et donc les questions, une à une, à essayer d'y répondre, puis à les répartir en fonction de la qualité de la réponse, appréciée par l'apprenant ; une autre succession de tirages intervenant quelque temps après, etc., jusqu'à ce que l'ensemble des réponses soient données sans erreur.



L'application Mémo-cartes permet de créer des piles de cartes recto-verso, avec au recto la question et au verso la réponse. Vous pouvez mettre au recto des noms de pays et au verso leurs capitales, ou leurs drapeaux, ou leurs PIB, tout ce dont vous souhaitez vous rappeler.

Avec des personnes âgées, ayant des problème de mémoire, on pourrait utiliser ce dispositif avec au verso les photos des membre de la famille et au dos leur nom et date d'anniversaire. Ou un enseignant, en début d'année, pour apprendre les noms de ses élèves.

Que ce soit pour de l'histoire, de la géographie, des règles de français, du vocabulaire, des œuvres d'arts, ou n'importe quoi d'autre, cette application est faite pour vous.





# LOGO



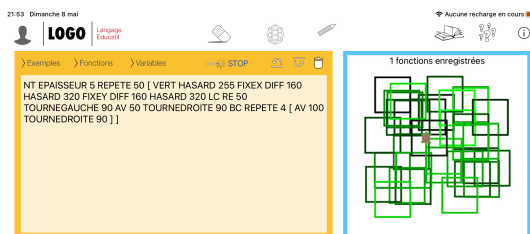
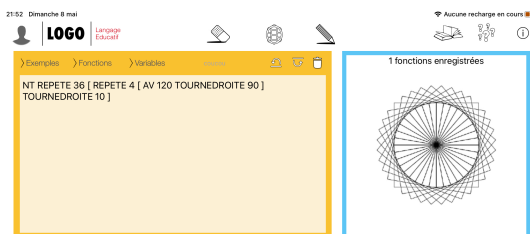
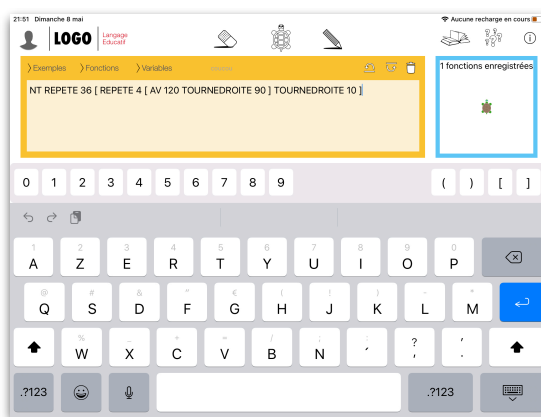
## Débuter en programmation

<https://apple.co/3ykrxn>

LOGO est un langage informatique créé par Seymour PAPERT et inspiré des travaux de Jean PIAGET, psychologue prônant l'enfant en tant que principal acteur de son apprentissage.

A visée pédagogique, LOGO permet à l'enfant de concevoir une production graphique en abordant des notions de logique, géométrie et programmation.

Ludique et accessible, LOGO procure une grande satisfaction à l'apprenant qui peut voir ses progrès. C'est un outil irremplaçable dans l'apprentissage de l'informatique.





GRATUIT

## Des QR-Codes sans WIFI

<https://apple.co/3KVeBaj>

Cette application vous permet de faire des recherches parmi les lemmes de la base de données Lexique3, Manulex ou Dubois-Buyse.

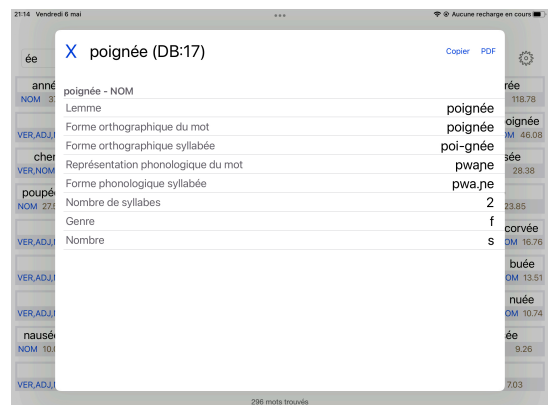
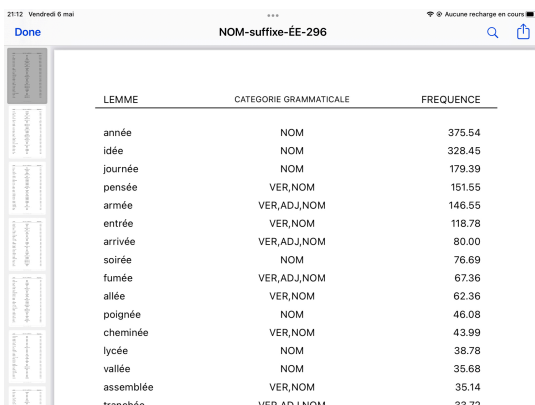
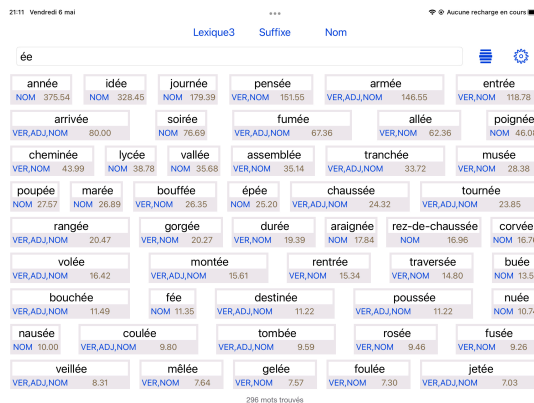
Les recherches peuvent s'effectuer avec le début du lemme, le milieu, la fin et par catégorie grammaticale.

Le résultat des recherches peut être exporté en CSV pour un import dans un tableur ou en PDF pour une impression propre.

N'ayant pas eu de réponse des développeurs des bases de données que j'ai essayé de contacter, j'ai choisi de sortir tout de même l'application gratuitement.

J'ai réalisé cette application pour mon ami Jean-Pierre RAMOGNINO, avec qui j'ai fait de nombreuses applications. L'idée est de pouvoir rechercher des mots commençant, contenant ou finissant par les même lettres, afin de construire des exercices adaptés à l'âge des enfants.

Par exemple, je souhaite travailler les noms féminins finissant par « ée » comme poupée... triés par échelon orthographique ou par fréquence d'utilisation :



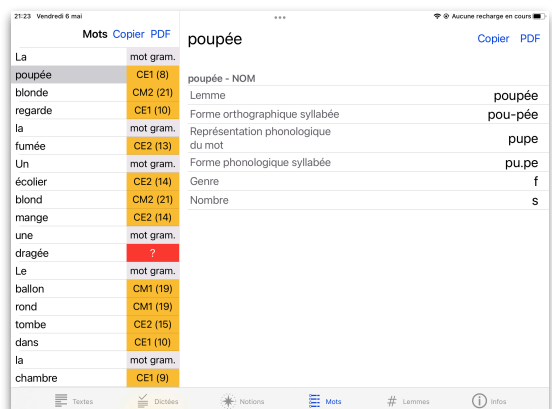
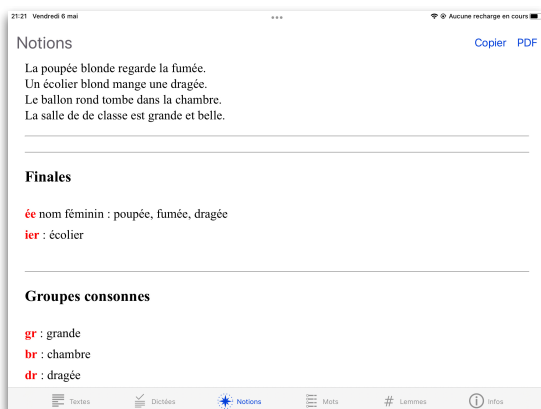
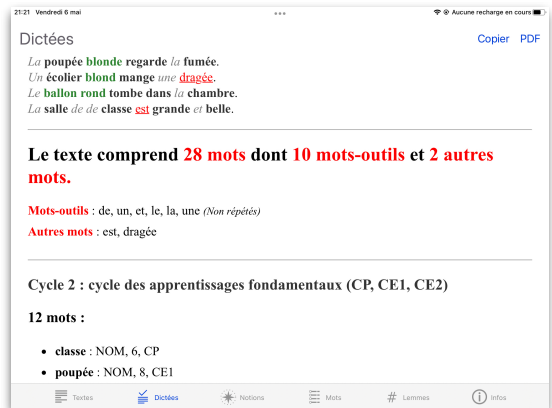
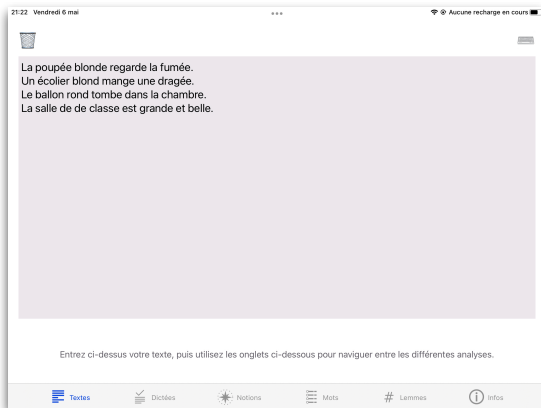


## Analyse de texte pour la classe

Anatext est un outil qui va extraire les différents mots d'un texte, trouver les lemmes correspondants et le niveau orthographique de chaque lemme.

A partir de cette analyse, vous pourrez définir si le niveau d'un texte vous convient et décider quels sont les mots à travailler avec votre classe avant d'en faire une dictée éventuelle.

Vous pourriez utiliser cette application conjointement avec l'application DicoPéda, qui vous permettra de trouver des mots qui répondent à vos critères et au niveau de vos élèves.





# Tapytha



## Construire des tables mathématiques

<https://apple.co/3yp2fEL>

TaPytha permet de créer des exercices basés sur une table de Pythagore, une table d'additions ou une table de nombres.

Les tables permettent d'aborder les nombres, la multiplication et l'addition avec une pédagogie originale.

L'idée est de fournir une table de pythagore (d'addition ou de nombre) dont certaines cases doivent être coloriées avec la bonne couleur selon une consigne que vous définissez.

12:30 PM - Mer 22

Ajouter 5 à toutes les cases jaunes et coloriez les cases correspondantes en orange.  
 Plus ajoutez 5 à toutes les cases jaunes et coloriez les cases correspondantes en vert.  
 Enfin ajoutez 15 à toutes les cases jaunes et coloriez les cases correspondantes en bleu.

12:59 AM - Thu Mar 28

Toutes les sommes qui sont aussi multiples de trois en orange.

12:58 AM - Thu Mar 28

Tous les nombres premiers en vert.

21:42 - Vendredi 6 mai

Done tapytha

3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

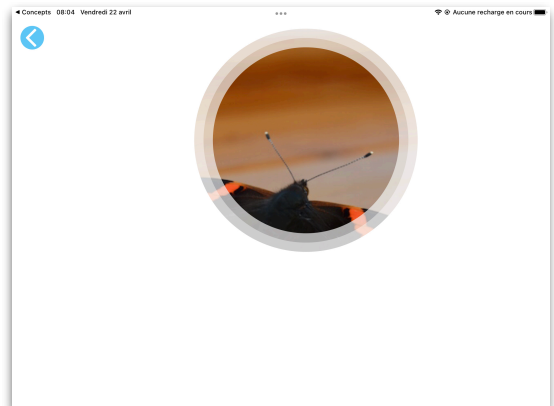
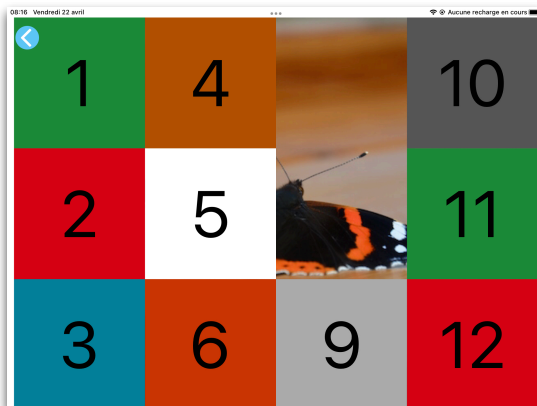
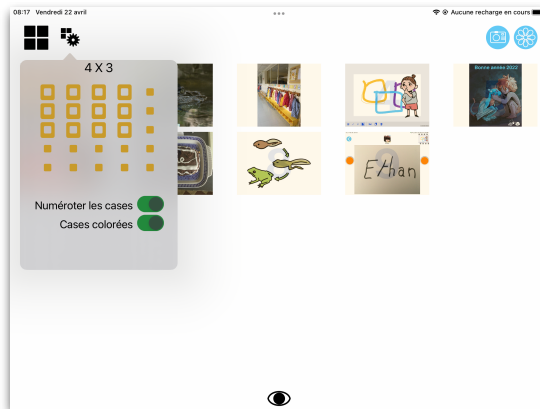
Ajoutez 2 aux cases jaunes et coloriez les cases correspondantes en orange.  
 Multipliez par deux les cases oranges et coloriez les cases correspondantes en vert.



Cette application, demandée par des enseignants de maternelle, permet de "dévoiler une image" petit à petit, pour des séances de langage par exemple.

L'idée est d'importer depuis la photothèque une image, de choisir un mode de "dévoilement" de la photo (quadrillage avec plus ou moins de cases, torche).

Au fur et à mesure des demandes et des mises à jour, de nouveaux modes de dévoilement voient le jour.





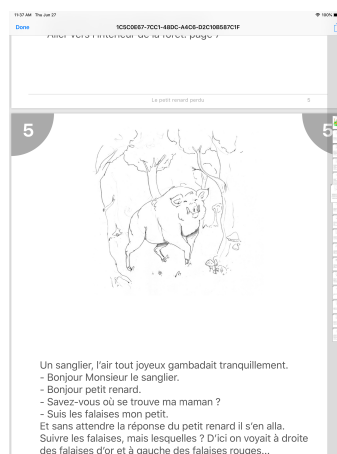
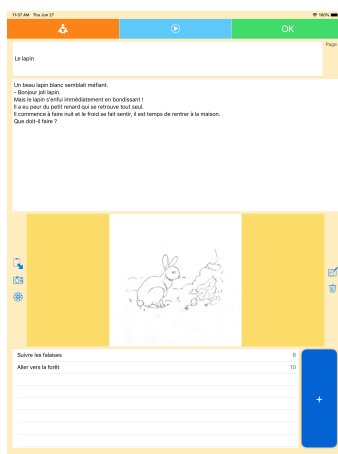
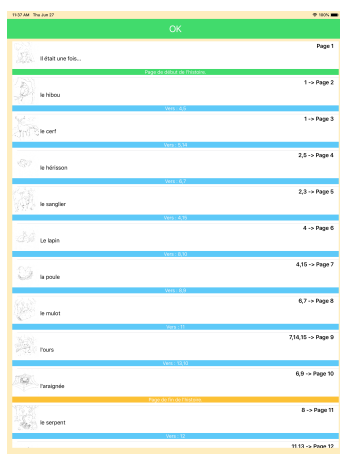


A la base de beaucoup de jeu, il y a un scénario à choix multiples. Une suite de situations où le héros doit faire un choix qui l'emmène à la situation suivante.

Cette application permet de créer ce type d'histoire. Chaque situation/page peut-être accompagnée par une image ou une photo, et chaque scénario peut-être joué. Pour des histoires enfantines, on peut aussi enregistrer une lecture du texte.

L'application permet enfin, lorsque le scénario est fini de l'exporter sous la forme d'un document PDF, ou simplement de jouer dans l'application.

A l'école, cette application permet de faire des projets multidisciplinaires à plusieurs élèves. Des élèves peuvent être écrivains, illustrateurs, scénaristes, testeurs, acteurs/lecteurs, etc.





Créez vos propres jeux d'associations incluant des éléments textuels, des éléments dessinés, des photos et des enregistrements sonores.

L'application permet d'exporter les listes créées et de jouer avec celles-ci, sous forme de jeu de cartes à découvrir, ou sous forme de quiz.

