

# Créer un jeu « Qui est-ce ? » dans LearningApps

Je vous propose de découvrir un jeu imaginé avec une enseignante de troisième maternelle. Ce jeu est dans la continuité d'activités préalables réalisées en classe autour des prénoms des élèves.

Dans ce jeu, les élèves devront associer la photo d'un élève avec son prénom en écriture cursive ou imprimée.

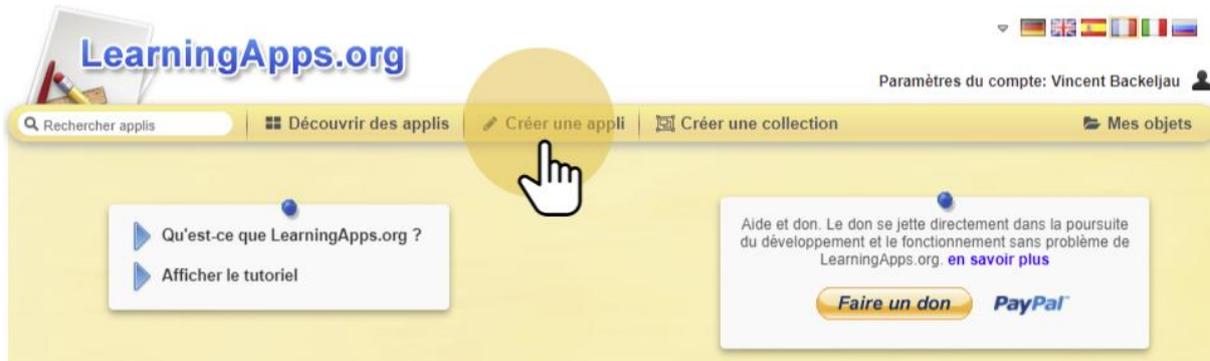
Les élèves peuvent participer à la réalisation de ce jeu : en effet, ils peuvent prendre les photos avec une tablette. Ces photos seront ensuite utilisées par l'enseignant pour créer l'appli.

Comme toujours avec LearningApps, le jeu peut être ensuite partagé via un lien ou intégré sur une page web.



1.

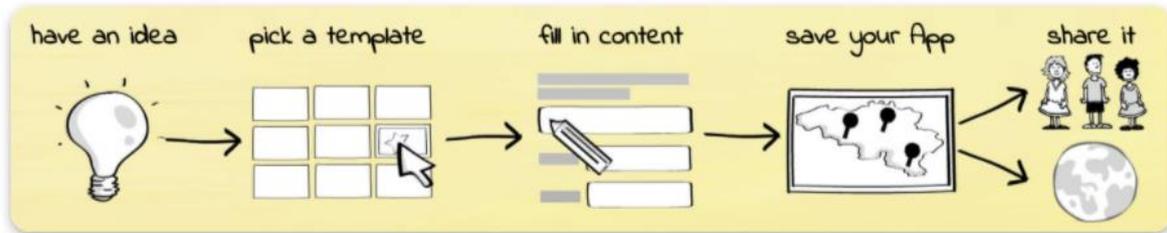
Commencez par créer une nouvelle appli.





2.

Choisissez l'appli « Placement sur images ».





3.

Nous allons créer une nouvelle appli.

The screenshot shows the LearningApps interface with four app type options: 'Cartes avec réponses à écrire', 'Placement sur images', 'QCM', and 'Texte à trous'. The 'Placement sur images' option is selected and highlighted with a blue border. Below this, a yellow panel titled 'Placement sur images' contains three example buttons ('Exemple 1', 'Exemple 2', 'Exemple 3') and a 'Créer une nouvelle appli' button. A hand cursor is pointing at the 'Créer une nouvelle appli' button. At the bottom of the panel, the text 'JAZZ ET ORIENT : reconnaissance des thèmes musicaux' is visible.



4.

En premier lieu, entrez le titre de votre appli.

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top left is the logo 'LearningApps.org'. To the right are language selection flags and the user account 'Paramètres du compte: Vincent Backeljau'. Below this is a navigation bar with buttons: 'Rechercher applis', 'Découvrir des applis', 'Créer une appli', 'Créer une collection', and 'Mes objets'. The main form area is titled 'Titre de l'appli' and contains a text input field with the placeholder text 'Aucun titre sais|'. A hand cursor is pointing at this field. To the right of the field is a language selection dropdown labeled 'Langue d'affichage'. Below the title field is the 'Tâche' section, which includes the instruction: 'Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif'.



5.

La tâche représente en fait la consigne qui sera donnée aux élèves. Cette option est facultative.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a navigation bar with the LearningApps.org logo, a search bar, and several menu items: 'Rechercher applis', 'Découvrir des applis', 'Créer une appli', 'Créer une collection', and 'Mes objets'. The user's account name 'Paramètres du compte: Vincent Backeljau' is visible. Below the navigation bar, there is a 'Titre de l'appli' (App title) field with the text 'Retrouve tes amis !' and a language selection dropdown. The 'Tâche' (Task) field is highlighted with a yellow circle and a hand cursor. The text next to it says 'Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif'.

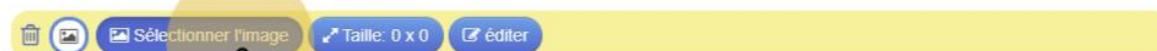


## 6.

Tout d'abord, vous allez charger la photographie de départ.

### Image d'arrière-plan

Indiquez ici l'image d'arrière-plan qui doit être complétée.



### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image:

Élément à associer:



7.

Il faudra choisir la troisième option qui vous permettra de sélectionner votre fichier sur l'ordinateur.

### Image d'arrière-plan

Indiquez ici l'image d'arrière-plan qui doit être complétée.

🗑️ 🖼️ Sélectionner l'image Taille: 0 x 0 ✎ Éditer

#### Choisir le fichier image...

Utilisez les archives complètes de Wikipédia

Chercher un Image

URL

Copier ici l'adresse Internet d'une image.

Utiliser un Image

Glissez et déposez l'image ici ou cliquez ici

Dernière utilisation:

MELIH	Melih	SOUFIANE	Soufiam
-------	-------	----------	---------



## 8.

Une fois que l'image a été chargée, il vous faudra placer une première épingle : à l'endroit qui désigne un des élèves.

### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image:

Insérer un signet ...

Élément à associer:

A Text

Synthèse vocale

Audio

Vidéo

+ ajouter un élément



9.

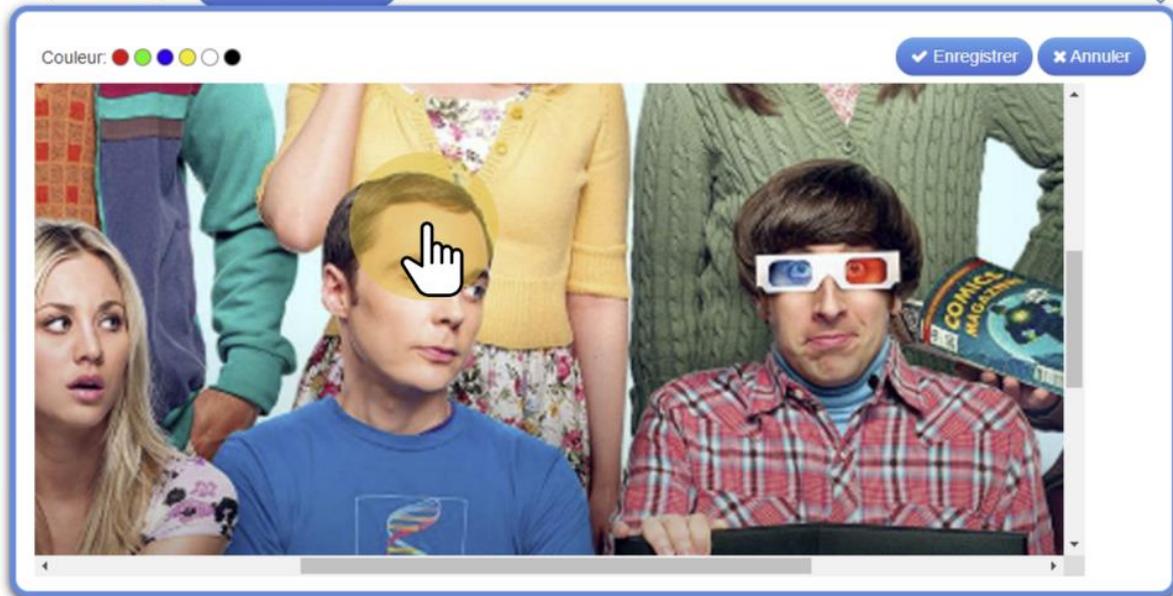
Pour placer l'épingle, il suffit de cliquer à l'endroit souhaité.

#### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image:

Insérer un signalé ...



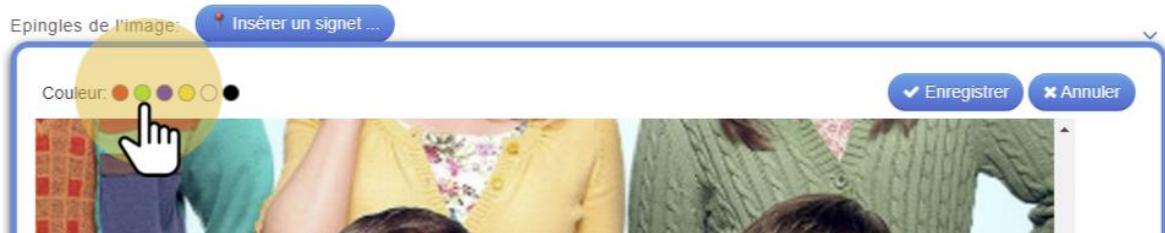


## 10.

Une option vous permet de modifier la couleur de l'épingle. Vous pouvez imaginer utiliser des couleurs différentes pour chaque personne ou choisir une couleur qui se voit mieux sur la photo.

### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.





# 11.

Une fois terminé, enregistrez le placement de l'épingle.

## Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.





## 12.

Vous allez pouvoir maintenant associer un élément à cette épingle. Dans notre cas, deux solutions : du texte ou une image. Pour mettre du texte, cliquez sur le bouton « texte ». Vous pourrez alors écrire le prénom de l'élève.

### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image: [Éditer le signet](#)

Élément à associer:  Indice:

[+ ajouter un élément](#)



## 13.

Vous pouvez ajouter autant d'épingles que nécessaire. Il suffit de cliquer sur « ajouter un élément ».

### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image:   [Éditer le signet](#) ▼

Élément à associer:    Indice:



### Options des épingles

Si vous utilisez des épingles de différentes couleurs, vous pouvez choisir de limiter les réponses proposées à celles-ci. Par exemple, toutes les réponses associées à des épingles rouges seront proposées dès que vous cliquerez sur une épingle de la même couleur; idem pour les autres couleurs.



## 14.

Vous devrez, bien sûr, ajouter une nouvelle épingle à un autre endroit sur la photo.

### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image: [Éditer le signet](#) ▼

Élément à associer:  Indice:  ▼

---

Épingles de l'image: [Insérer un signet ...](#) ▲ ▼

Élément à associer: [Texte](#) [Image](#) [Synthèse vocale](#) [Audio](#) [Vidéo](#)



## 15.

Cette fois, nous allons ajouter une image. Ici, l'idée est de réaliser des captures d'écran des prénoms en cursif. De manière à varier les écritures.

### Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image: Éditer le signet ▼

Élément à associer: Sheldon Indice:

---

Épingles de l'image: Éditer le signet ^  
▼

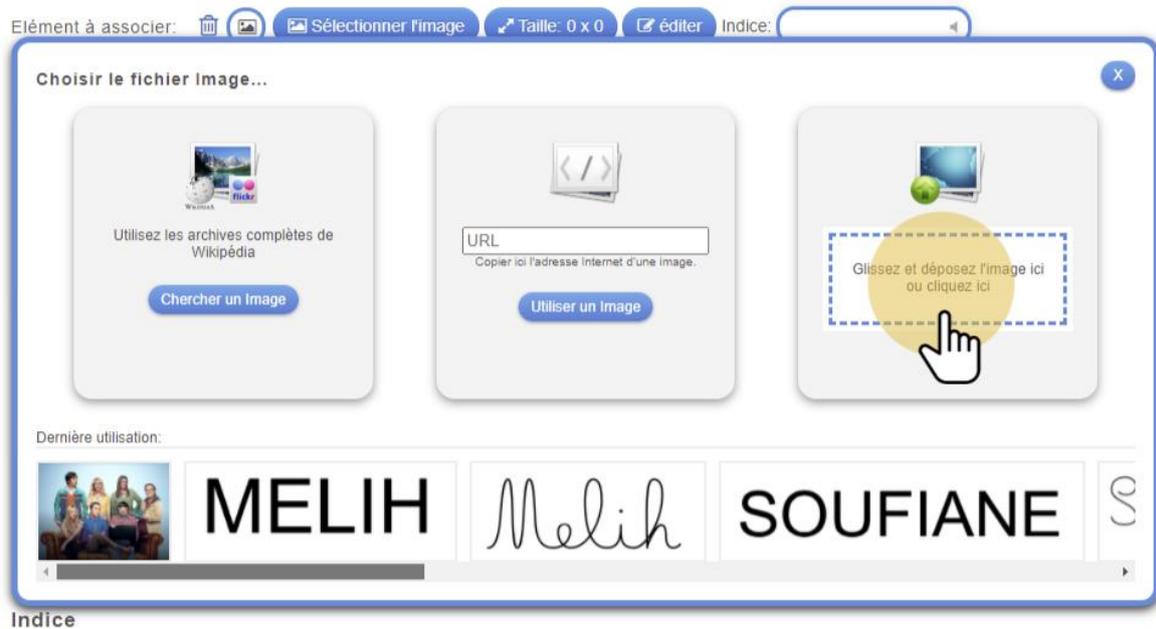
Élément à associer: Texte Image Synthèse vocale Audio Vidéo

[+ ajouter un élément](#)



## 16.

Pour charger votre fichier image, cliquer sur la troisième option proposée.





## 17.

Une fois vos épingles paramétrées, vous pourrez finaliser l'appli en modifiant les dernières options. Ici, vous avez le choix de présenter à chaque fois l'ensemble des réponses ou de griser les réponses déjà choisies par l'élève.

### Options des épingles

Si vous utilisez des épingles de différentes couleurs, vous pouvez choisir de limiter les réponses proposées à celles-ci. Par exemple, toutes les réponses associées à des épingles rouges seront proposées dès que vous cliquerez sur une épingle de la même couleur; idem pour les autres couleurs.

Toujours afficher toutes les réponses ▾

Toujours afficher toutes les réponses

Ne montrer que les réponses associées à une couleur

Saisissez le texte qui s'affiche lorsque la solution aura été trouvée.

Super, tu as trouvé la solution!



18.

Il ne vous reste plus qu'à afficher votre appli pour la tester.

**Indice**

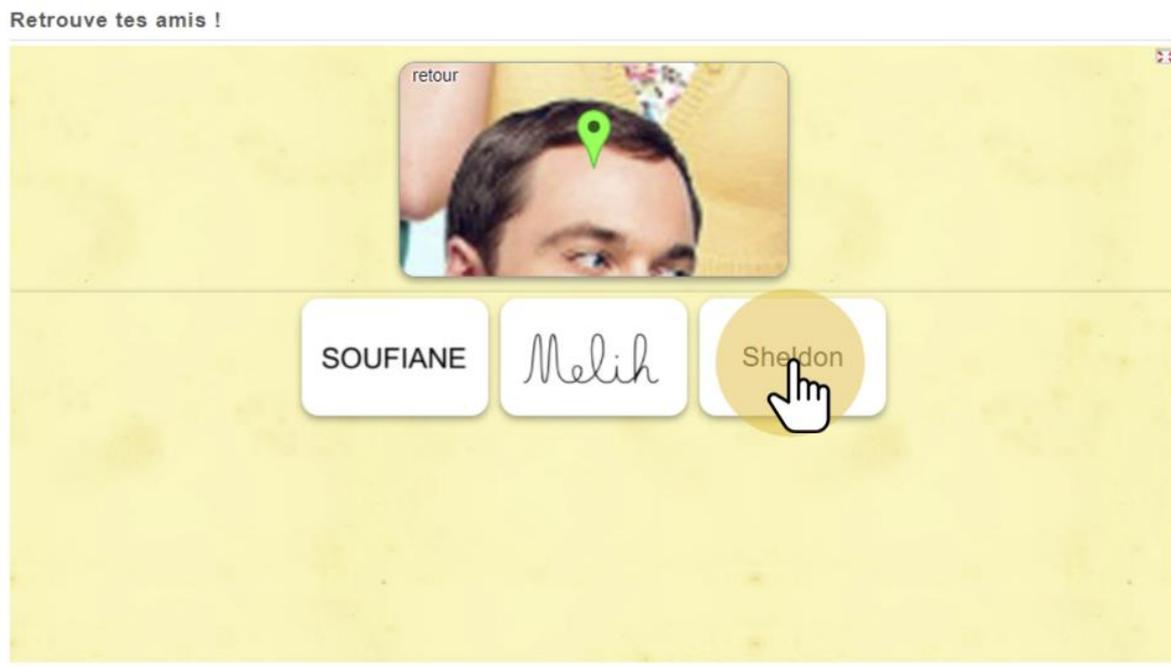
Vous pouvez ajouter des indices à la solution, accessibles par une petite icône en haut à gauche de l'écran. Si cela n'est pas nécessaire, n'inscrivez rien dans ce champ.





19.

Voici le rendu final.





## 20.

Pour partager votre jeu, utilisez le premier lien qui est affiché. C'est le lien qui n'affichera que le jeu et pas toutes les autres options. Idéal pour les élèves. Veillez à ce que l'appli reste bien privée pour protéger l'anonymat des élèves.

