



Learning Apps



BASES

Un outil en ligne gratuit qui permet aux utilisateurs de créer des activités interactives, telles que des jeux d'association, des exercices de mise en ordre, des quiz à choix multiples et des questions à réponse courte, qui peuvent facilement être adaptées pour servir de casse-têtes dans des escape rooms numériques.

URL / Accès : <https://learningapps.org/>



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : Disponible dans de nombreuses langues, notamment en anglais, allemand, français, espagnol, italien, portugais, néerlandais, polonais, grec et bien d'autres encore

Prérequis technique : Fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Connexion Internet requise. S'utilise dans un navigateur Web (aucune installation nécessaire)

Adaptations pour les utilisateurs DYS : LearningApps accompagne les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage en proposant des tâches courtes et ciblées, accompagnées d'instructions claires, d'un support visuel et d'un retour immédiat, ce qui permet de réduire la surcharge cognitive.

Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte ou inscription requise?** Non (pour jouer) ; Oui (recommandé pour créer et enregistrer des activités)



COMMENT L'UTILISER

1 ÉTAPE 1 : Ouvrez LearningApps et choisissez un type d'activité

Rendez-vous sur learningapps.org et cliquez sur « Créer une application ». Parcourez la liste des modèles (par exemple : regroupement, classement sur un axe, texte à trous, choix multiple) et sélectionnez celui qui correspond à votre idée d'énigme pour une escape room.
(Exemple : « Regroupement » pour des fragments de code ou des indices.)

2 ÉTAPE 2 : Saisissez le contenu de votre énigme

Saisissez le texte, les images, les chiffres ou les fichiers audio nécessaires à l'activité. Pour les escape rooms, concevez l'activité de manière à ce que la solution finale révèle un code, un mot ou un indice pour l'étape suivante.

3 ÉTAPE 3 : Ajustez les commentaires et le comportement

Configurez les paramètres tels que la correction automatique, les tentatives supplémentaires ou les messages de retour. Utilisez des messages de réussite pour indiquer que le « verrou » a été ouvert.

4 ÉTAPE 4 : Prévisualisez et testez l'activité



Utilisez le mode de prévisualisation pour jouer à l'activité en tant qu'apprenant. Vérifiez que les instructions sont claires et que la solution fonctionne comme prévu.

5 ÉTAPE 5 : Enregistrez et partagez

Enregistrez l'activité et copiez le lien ou le code d'intégration. Utilisez-la sur une autre plateforme (Genially, Google Slides, LMS, site web) comme une énigme dans une séquence d'escape room plus large.



EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>Exemple : jeu de paires</p> <p>Utilisation possible : les joueurs associent des symboles à des chiffres ; les paires correctes révèlent un code caché nécessaire pour débloquer le défi suivant. »</p>
	<p>Exemple : Quiz à choix multiples verrouillé</p> <p>Utilisation possible : un petit quiz où seules toutes les bonnes réponses permettent d'afficher un message de réussite contenant l'indice suivant. »</p>