Documentation de prise en main de l’application



AppLinou

La star des maternelles

Copyright LearnEnjoy© 2024

SOMMAIRE

1. La connexion
2. La sélection d’un profil élève
3. Les activités
4. Les séquences
5. L’accès aux résultats de l’élève
6. Les paramètres : connecté (wifi) ou déconnecté (sans wifi)
7. Les intérêts pédagogiques
8. Les exemples d’usage
9. Aller plus loin avec LearnEnjoy

Copyright LearnEnjoy© 2024

1. La Connexion

Copyright LearnEnjoy© 2024

1. SE CONNECTER

L’abonnement à AppLinou est désormais disponible gratuitement pour les TNE

Des contenus gratuits

Des sessions de formations et des ressources d’éditeurs spécialisées dans le domaine de l’éducation, entièrement gratuites et réservées aux départements concernés par l'expérimentation TNE.

Une formation à votre rythme

Des formations en ligne ou en présentiel, des ressources d’autoformations (vidéos, audios, etc.), actualisées et à consulter en toute liberté.

Des outils numériques innovants

Des séquences d’enseignement attractives développées avec des outils numériques innovants et auxquels nos médiateurs peuvent vous former.



ACTUALITÉS

PreSchool et School : de nouvelles solutions numériques éducatives en ligne !



Connaissez-vous PreSchool et School ? Ces applications, conçues par LearnEnjoy, favorisent le développement cognitif, social et scolaire des élèves de cycles 1 et 2 ainsi que leurs savoirs fondamentaux. Pour activer vos licences d'utilisation, il vous suffit de suivre un module de formation. Vous accèderez à l'outil depuis votre ENT ou Edugar.
Retrouvez également les dernières solutions numériques éducatives mises en ligne : Poplab, #Cabri STEAM Lycée, Pearltrees, Wooflash, Lalilo et Plume. Bonne découverte !

Je découvre PreSchool et School →

Copyright LearnEnjoy© 2024

1. SE CONNECTER

① La connexion se fait via le compte de l'enseignant/du parent, en renseignant l'adresse mail rattachée au compte ainsi que le mot de passe.

② L'application permet aussi une connexion via l'ENT pour les enseignants TNE. L'enseignant est renvoyé sur une page lui permettant de rechercher son établissement.





Pour les enseignants disposant déjà d'un compte AppLinou, la connexion peut également se faire directement depuis le site de l'ENT

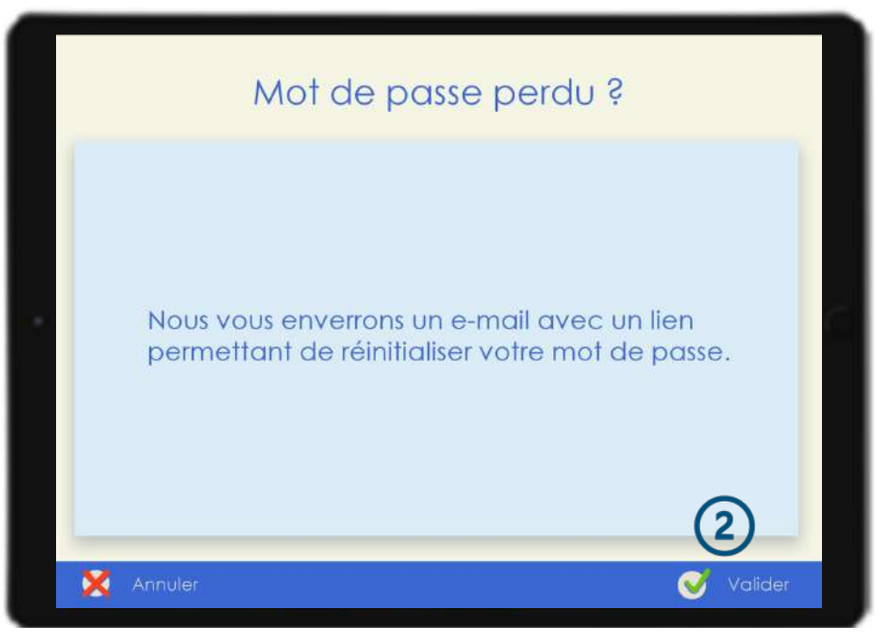
Copyright LearnEnjoy© 2024

1. SE CONNECTER

① **Mot de passe oublié ?**
Si votre mot de passe est invalide, vous pouvez paramétrer un nouveau mot de passe en quelques clics.

② **Si vous validez la demande de réinitialisation de mot de passe, un email sera envoyé à l'adresse rattachée à votre compte, vous permettant d'indiquer le nouveau mot de passe souhaité.**





Copyright LearnEnjoy© 2024



2. LA SÉLECTION D'UN PROFIL ÉLÈVE

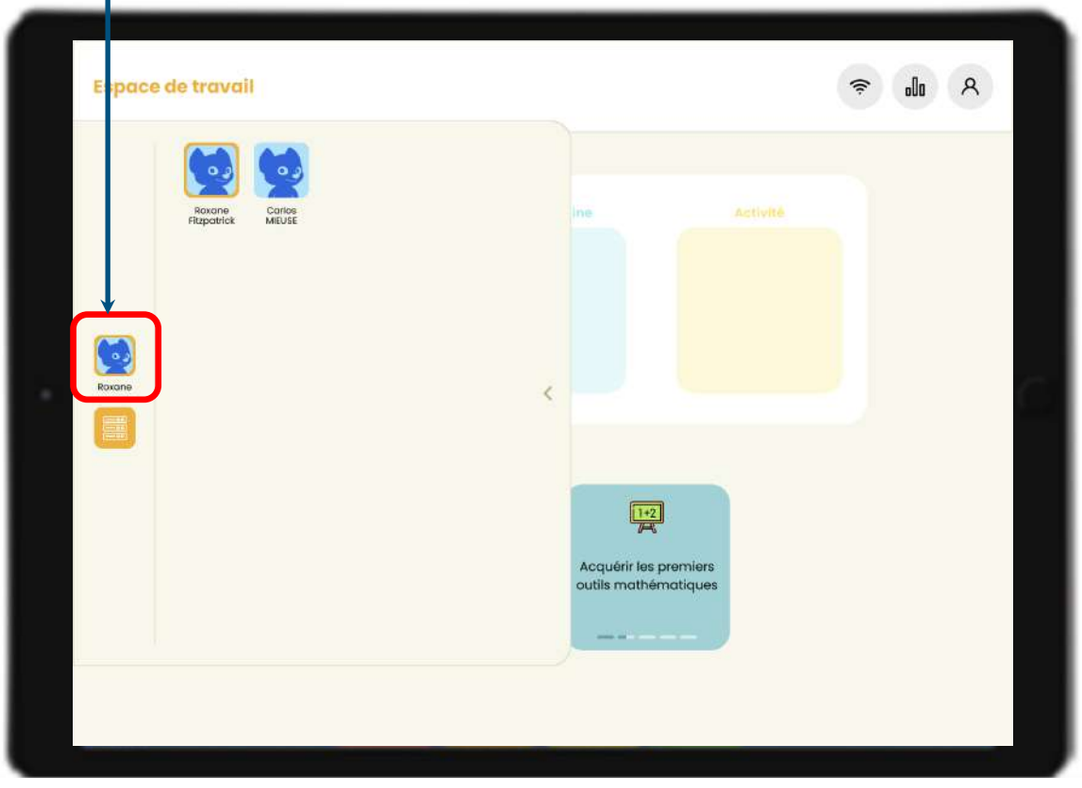
Copyright LearnEnjoy© 2024

2. LA SÉLECTION D'UN PROFIL ÉLÈVE

① **Tout de suite après la connexion, sélectionnez le profil de l'élève avec lequel vous souhaitez travailler.**



② **Lorsque vous êtes connecté, cliquez sur la languette pour faire apparaître les profils des élèves disponibles et choisissez celui avec lequel vous souhaitez travailler.**



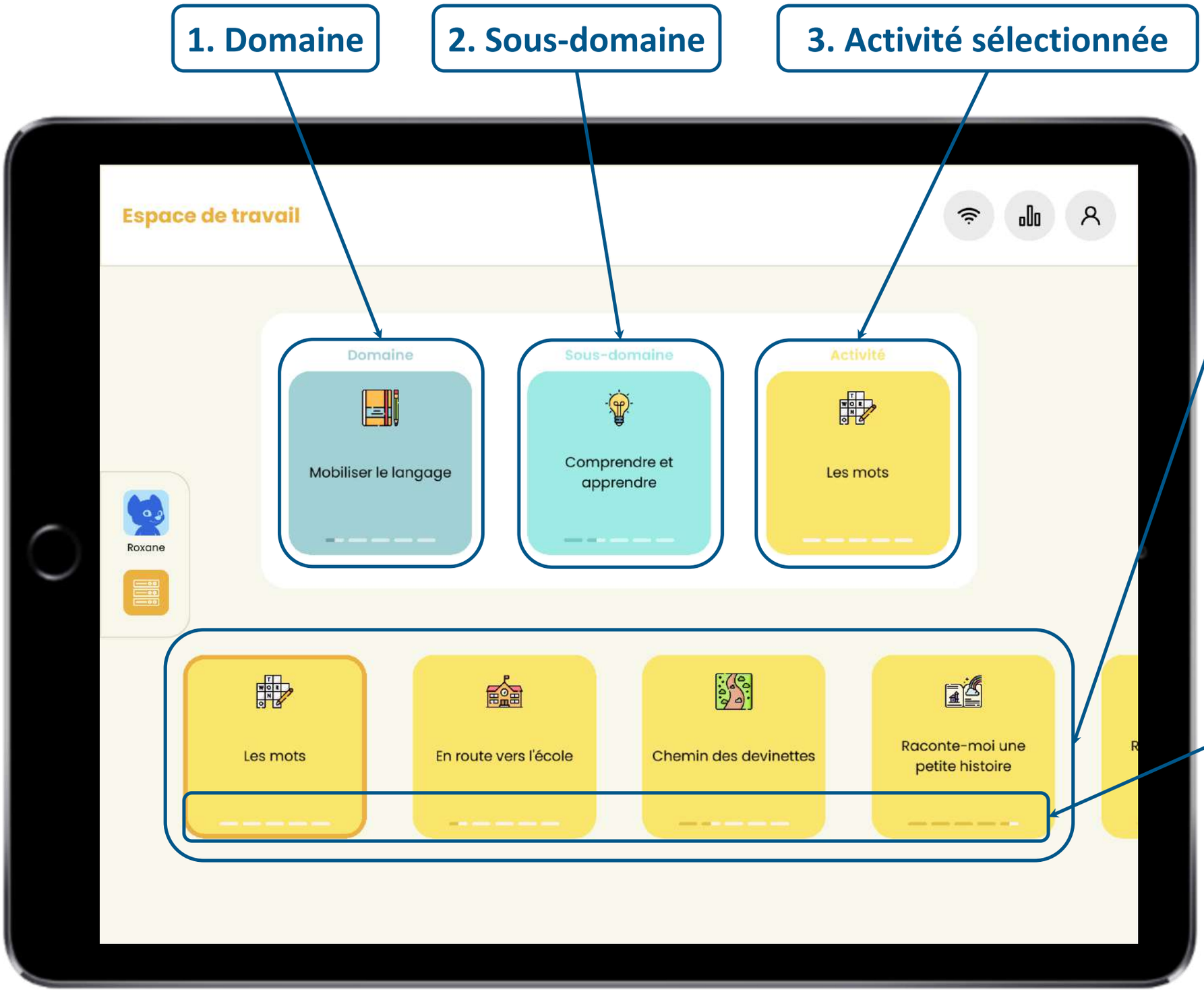
Copyright LearnEnjoy© 2024



3. Les Activités

Copyright LearnEnjoy© 2024

3. Les activités



Copyright LearnEnjoy© 2024

3. LES ACTIVITÉS



Consigne

Chaque activité est précédée d'une consigne vocale et d'une animation qui explique l'activité

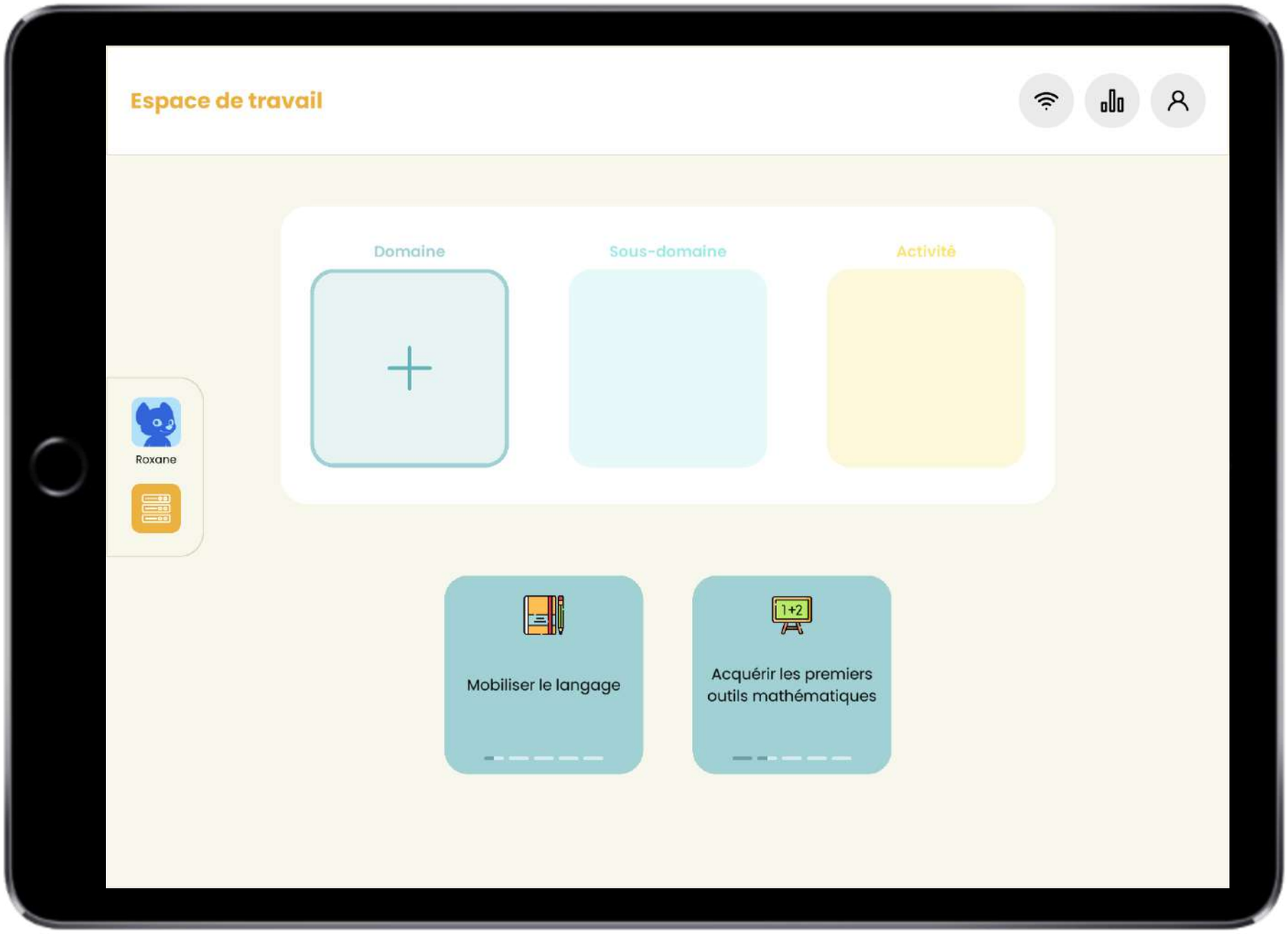


Guidance

Linou guide progressivement l'élève vers la bonne réponse, avec deux niveaux de feedback en cas d'erreur répétée

Copyright LearnEnjoy© 2024

3. Les activités - Deux Domaines d'apprentissage



Mobiliser le langage

10 activités pour développer les compétences en littératie émergente

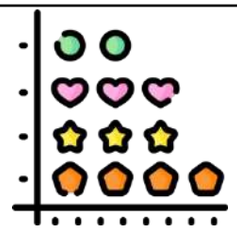
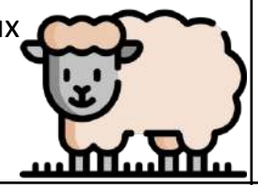
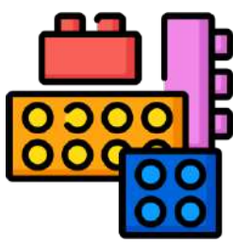
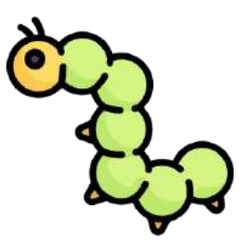
Les outils pour structurer sa pensée

10 activités pour développer la numératie émergente

Copyright LearnEnjoy© 2024

3. Les activités - Numératie

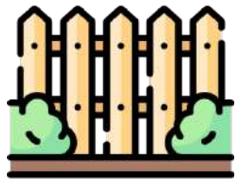
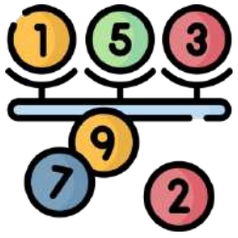
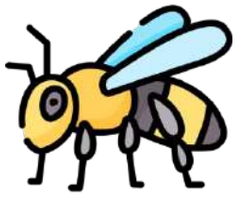


Sous-domaine	Activité	Programme
Construire le Nombre pour exprimer des quantités 	L'enclos des animaux 	**- Quantifier les collections jusqu'à 10** - Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts - Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10
	Le château 	- Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts - Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10 **- Dénombrer une collection** **- Dénombrer le cardinal d'une collection**
	Construis ton château 	- Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts - Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10 - Dénombrer une collection **- Constituer une collection d'une taille donnée avec ou sans collection témoin : appariement terme à terme, dénombrement**
	La balade en voiture 	- Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts - Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10 - Comparer des collections représentées par des symboles analogiques écrits, conventionnels ou non conventionnels
Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur 	La chenille 	- Quantifier les collections jusqu'à 10 - Reconnaître les symboles analogiques : constellations de tailles identiques ou différentes - Lire les nombres écrits en chiffre au-delà de 10 **- Compléter une suite logique : plus un ou moins un**

Copyright LearnEnjoy© 2024

3. Les activités - Numératie

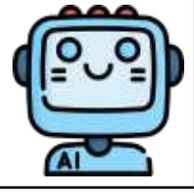
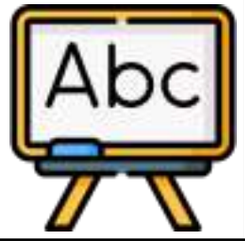


Sous-domaine	Activité	Programme
Stabiliser la connaissance des petits nombres 	Retour vers l'enclos 	- Quantifier les collections jusqu'à 10 - Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts - Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10 **- Constituer une collection d'une taille donnée : appariement terme à terme, dénombrement** **- Composer et décomposer des collections par manipulations effectives**
	Remplis le bus 	- Quantifier les collections jusqu'à 10 - Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts **- Constituer une collection d'une taille donnée : appariement terme à terme, dénombrement** **- Composer et décomposer des collections par manipulation effective** - Mettre en mémoire les quantités pour les composer et les décomposer
	L'arrêt de bus 	- Quantifier les collections jusqu'à 4 ; 5 ; 6 ; 8 et 10 - Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts - Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10 **- Constituer une collection d'une taille donnée : appariement terme à terme, dénombrement** **- Composer et décomposer des collections par manipulation effective** - Mettre en mémoire les quantités pour les composer et les décomposer
	Le bus en folie 	- Quantifier les collections jusqu'à 10 - Exprimer le rang (ex: troisième) pour exprimer la position d'un élément - Repérer et placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours - Reconnaître les symboles analogiques : constellations, doigts - Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10 **- Composer et décomposer des collections par manipulation mentale en mémorisant les quantités**
Utiliser le nombre pour désigner le rang, une position 	L'abeille butine 	

Copyright LearnEnjoy© 2024

3. Les activités - Littératie



Sous-domaine	Activité	Programme
Acquérir une conscience phonologique 	Le tambour des syllabes 	- Scander des syllabes orales - Identifier un mot avec un nombre de syllabes frappé
	La cueillette des syllabes 	- Trier les mots en fonction du nombre de syllabes orales
	La maison des rimes 	- Identifier des unités sonores, repérer des ressemblances : les rimes
	Syllaborobot 	- Reconnaître et manipuler des syllabes orales de mots - Reconnaître des mots transformés : - syllabe finale doublée ; - syllabe de début retirée ; - syllabe de fin retirée ; - syllabe inversée
Découvrir le principe alphabétique 	Lettres en folie 	- Reconnaitre les lettres de l'alphabet - Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : capitales d'imprimerie, script, cursive - Ecrire seul un mot en utilisant des lettres

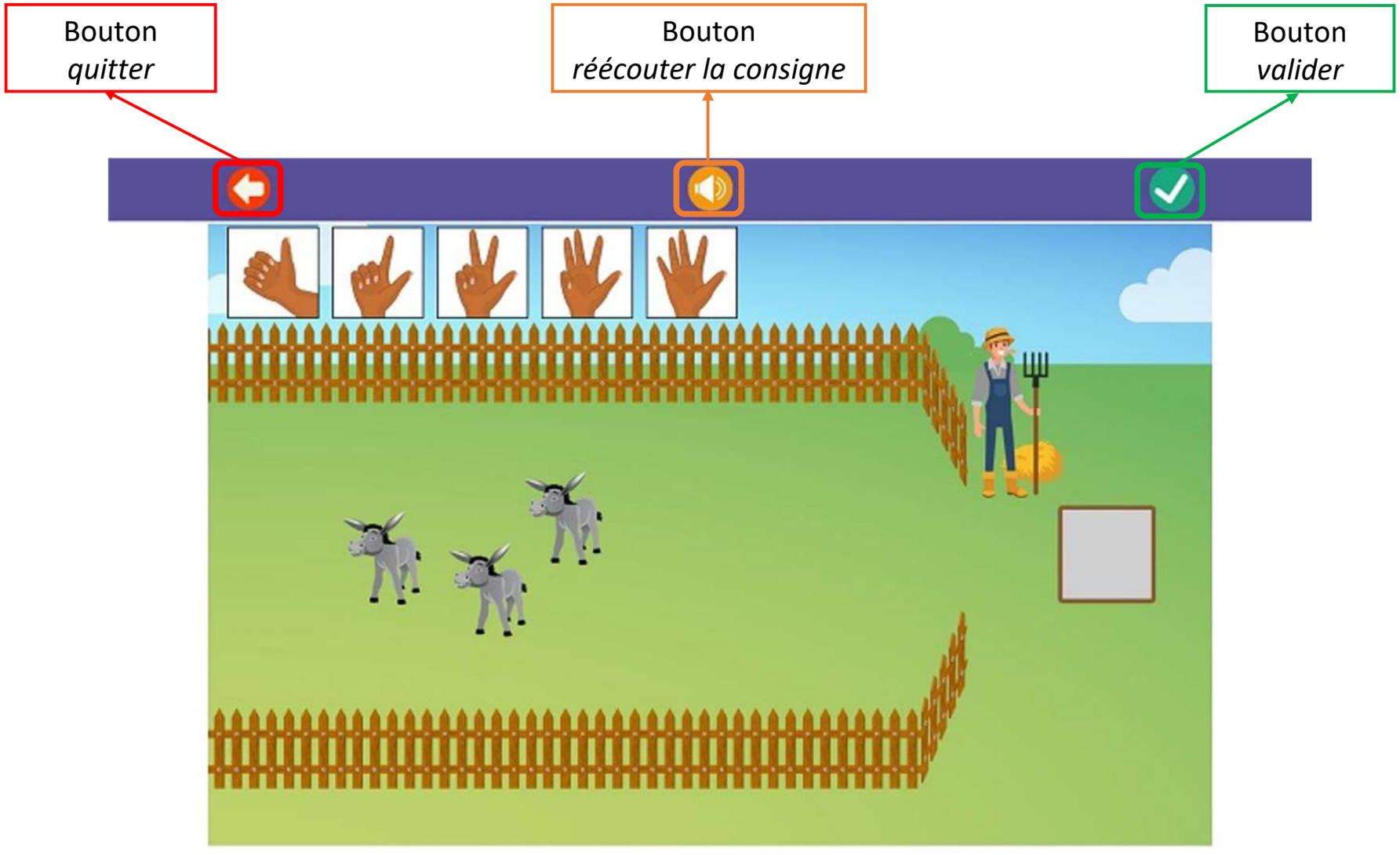
Copyright LearnEnjoy© 2024

3. Les activités - Littératie 

Sous-domaine	Activité	Programme
Comprendre et apprendre 	Les mots 	- Construire et employer un vocabulaire de base, de plus en plus précis, en réception
	En route vers l'école 	- Construire et employer un vocabulaire de base, de plus en plus précis, en réception - Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente **- Reconnaître les actions, les objets et leurs propriétés dans des représentations symboliques**
	Chemin des devinettes 	- Reconnaître un vocabulaire de base, de plus en plus précis, en réception - Comprendre une définition et lui associer une représentation symbolique
	Raconte-moi une petite histoire 	- Identifier des personnages, des actions et des lieux - Situer, dans l'espace, des personnages, des objets et des actions - Identifier les états mentaux et les motivations des personnages pour construire la logique du récit - Identifier et reconnaître les caractéristiques des personnages archétypaux (ex: loup, sorcière) - Repérer des éléments et leur chronologie, construire des relations de causalité
	Raconte-moi une petite histoire 	

Copyright LearnEnjoy© 2024

3. EXEMPLE D'ACTIVITÉ – L'ENCLOS DES ANIMAUX



Copyright LearnEnjoy© 2024

4. Les Séquences

Copyright LearnEnjoy© 2024

4. LES SÉQUENCES

Les séquences représentent des sessions de travail spécifiquement prévues pour l'élève.

Elles sont constituées d'un ensemble d'activités, sélectionnées par l'enseignant. Une séquence peut être attribuée à un ou plusieurs élève(s).

Les séquences disponibles pour un élève donné sont accessibles via ce bouton.

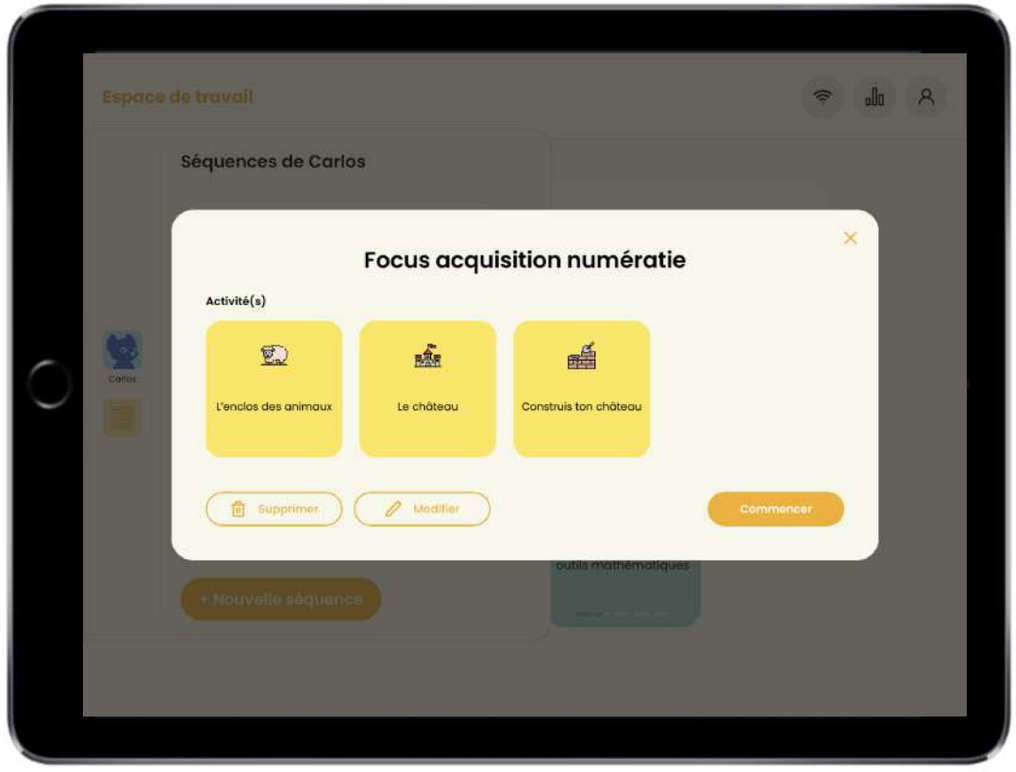


Copyright LearnEnjoy© 2024

4. LES SÉQUENCES

Le clic sur une séquence permet de visualiser la liste des activités qui lui est associée, ainsi que d'afficher sa description, si elle a été renseignée.





Le clic sur une séquence permet non seulement de visualiser la liste des activités rattachée mais également de modifier, supprimer ou lancer la séquence pour l'élève actif.

Attention : la suppression et la modification de séquence ne sont disponibles qu'en mode connecté.

Copyright LearnEnjoy© 2024

4. LES SÉQUENCES

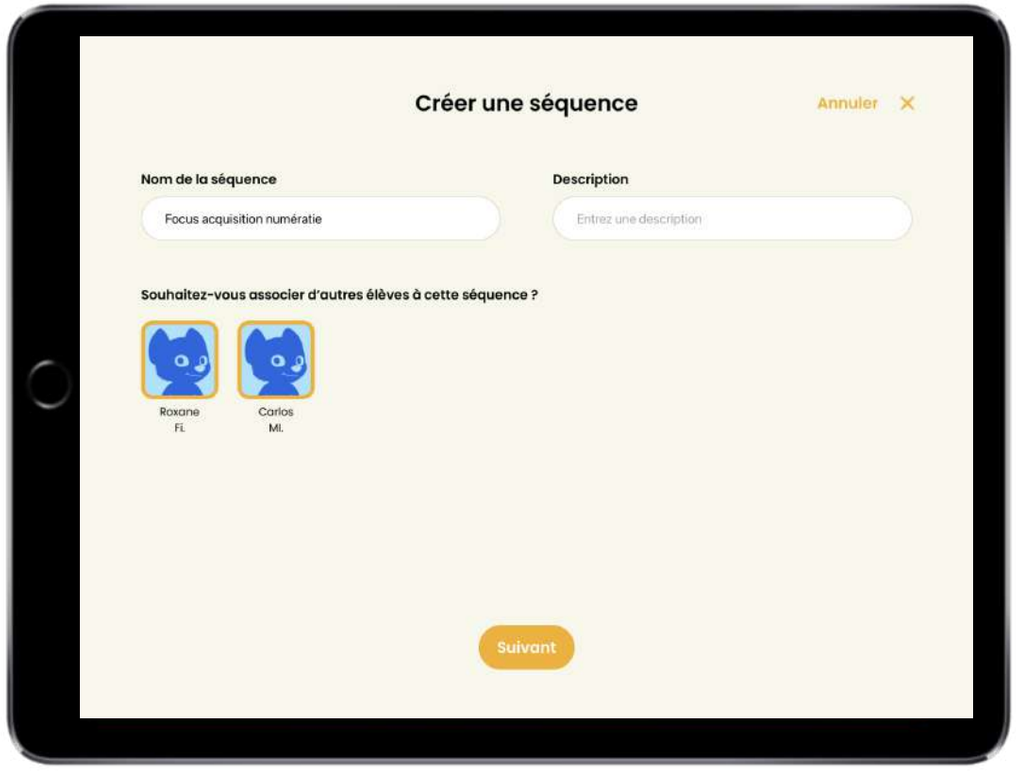
À tout moment, il est possible de créer une nouvelle séquence pour un élève.

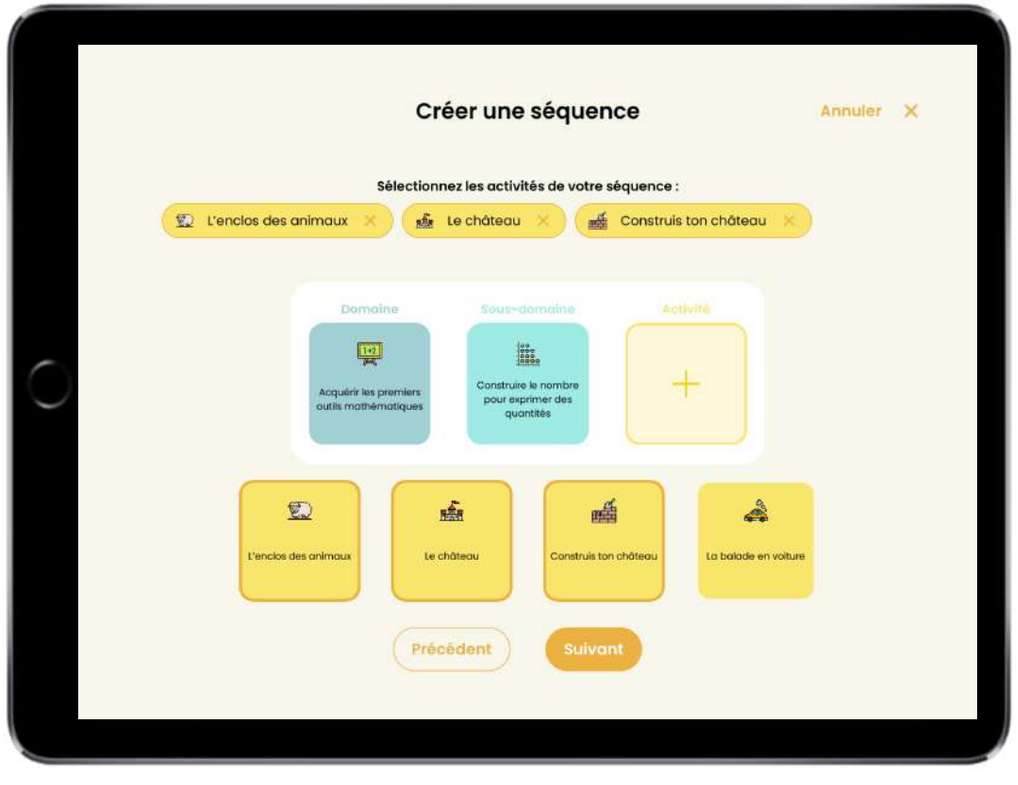


Copyright LearnEnjoy© 2024

4. LES SÉQUENCES

La séquence à créer doit être nommée et une description peut lui être associée (facultatif). Il est ensuite possible de sélectionner les élèves que l'on souhaite rattacher, parmi la liste proposée.





La liste des activités sélectionnées pour la séquence en cours de création s'affiche en partie haute de l'écran, et les activités déjà sélectionnées sont encadrées en orange.

Copyright LearnEnjoy© 2024

4. LES SÉQUENCES



Un récapitulatif de la séquence en cours de création s'affiche avant validation. Il est possible de revenir aux étapes précédentes si le paramétrage doit être modifié.

Attention : les séquences créées en mode hors connexion ne seront rendues disponibles sur les autres appareils, que lors du prochain passage en mode connecté. En mode hors connexion, la séquence créée n'est disponible que sur l'appareil utilisé pour créer la séquence.

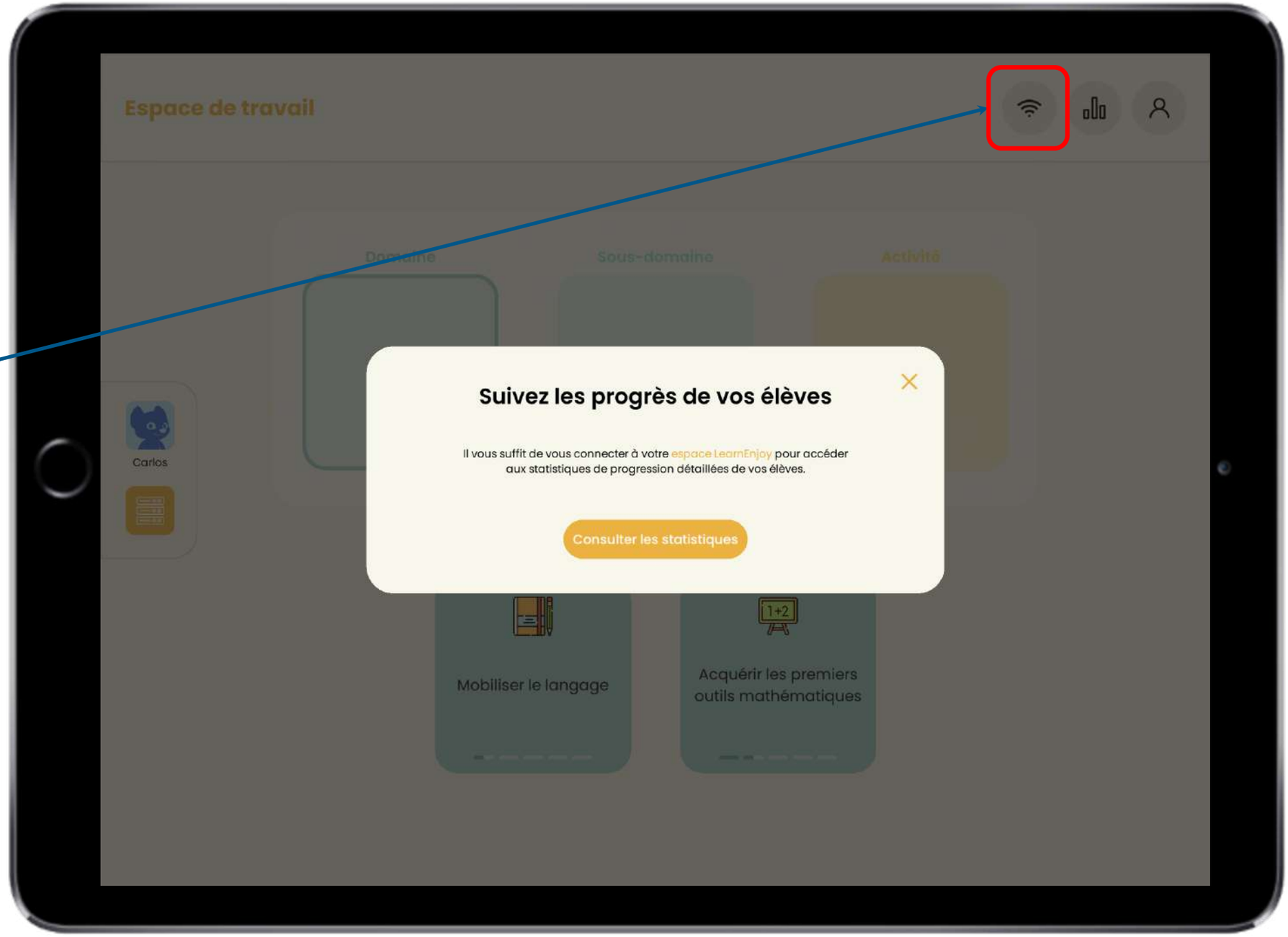
Copyright LearnEnjoy© 2024

5. L'ACCÈS AUX RÉSULTATS DE L'ÉLÈVE

Copyright LearnEnjoy© 2024

5. L'ACCÈS AUX RÉSULTATS DE L'ÉLÈVE

Le clic sur l'icône « statistiques » permet à l'utilisateur d'être renvoyé sur une page web affichant son tableau de bord. C'est via cet espace qu'il pourra consulter les résultats et statistiques de progression de chaque élève suivi.

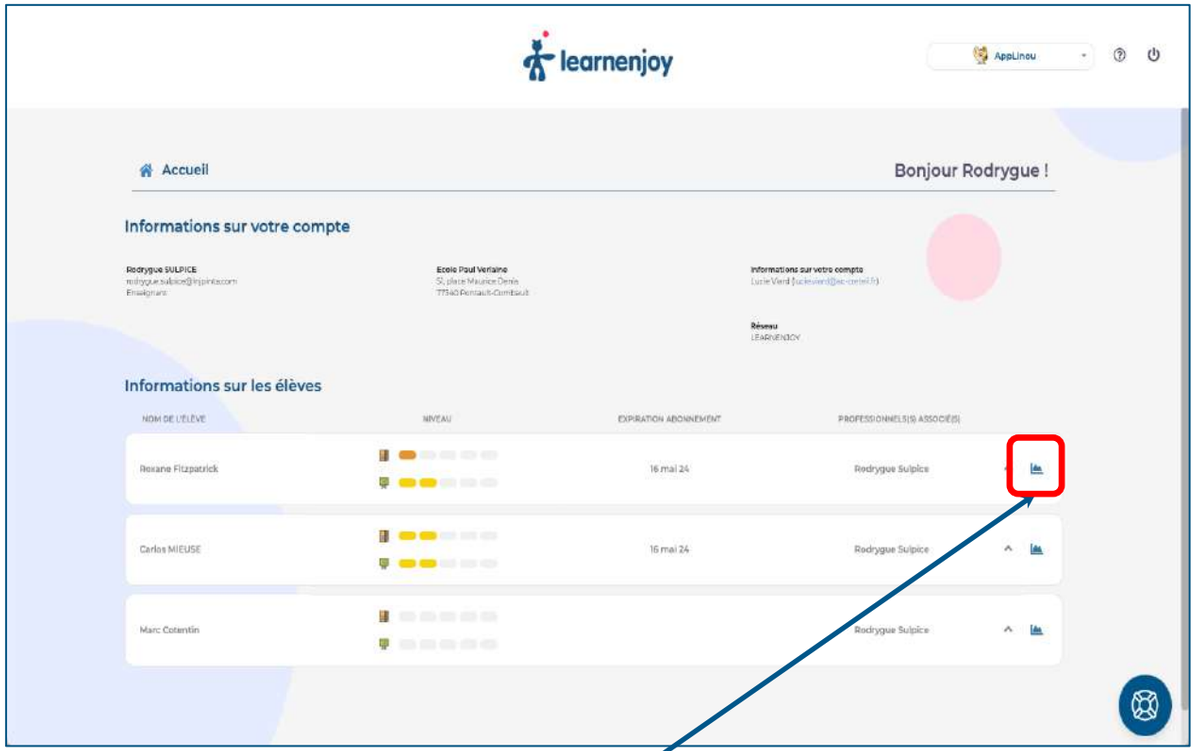


Copyright LearnEnjoy© 2024

5. L'ACCÈS AUX RÉSULTATS DE L'ÉLÈVE

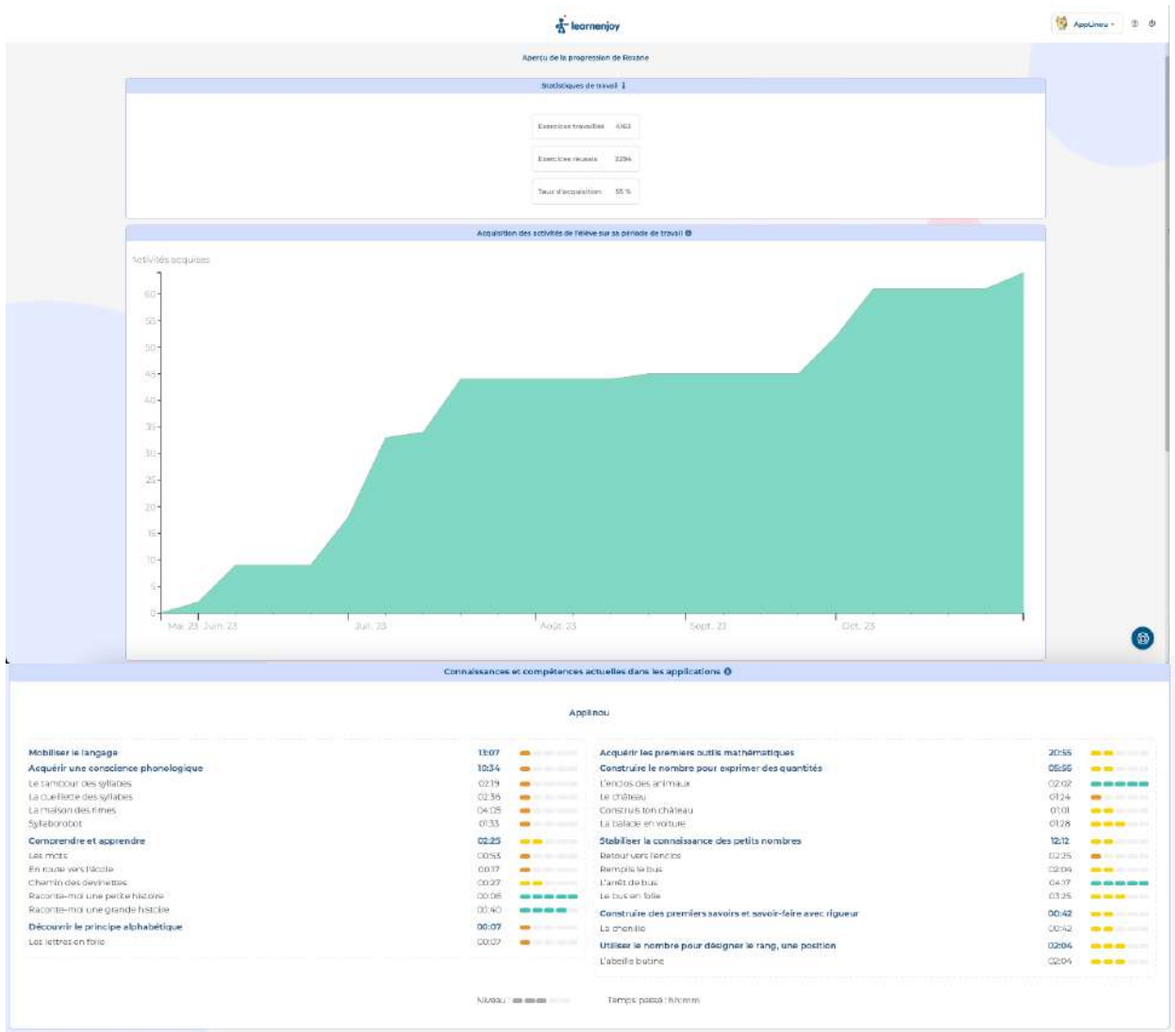
Tableau de bord enseignant

Accès à un espace personnel pour organiser son travail avec AppLinou



Statistiques de progression

Suivre l'évolution de l'apprentissage par activité et par compétence



Les statistiques de progression de chaque élève sont accessibles ici. Ils présentent le taux d'acquisition global, soit le nombre d'activités réussies sur le nombre d'activités jouées, l'évolution du nombre d'activités acquises dans le temps, et la progression ainsi que le temps passé sur chaque domaine/sous-domaine/activité.

Copyright LearnEnjoy© 2024

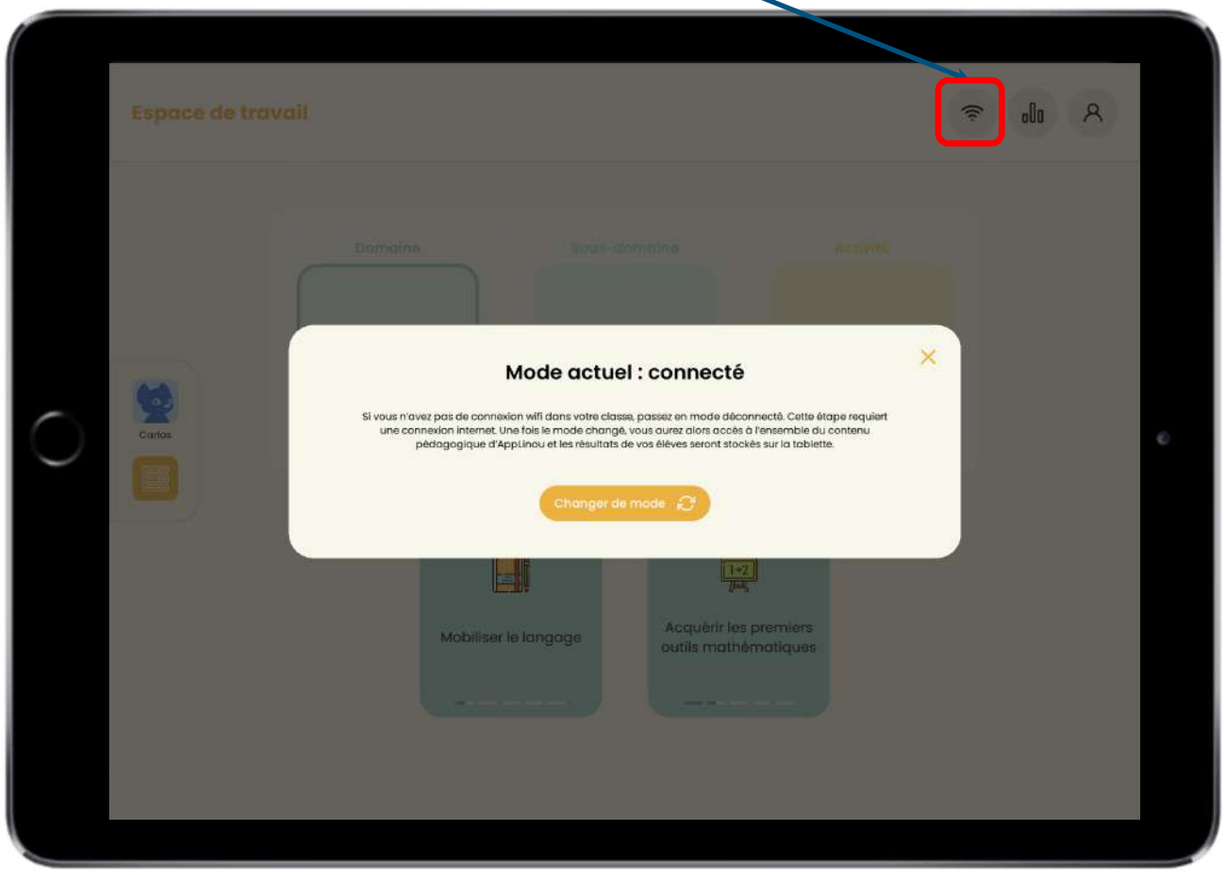


6. LES PARAMÈTRES

Copyright LearnEnjoy© 2024

6. Les paramètres : connecté (wifi) ou déconnecté (sans wifi)

Le clic sur le bouton « wifi », permet de changer de mode



Attention : Le premier passage au mode déconnecté sur une nouvelle tablette peut prendre plusieurs minutes (le temps que les contenus se téléchargent). Les prochains changements de mode seront plus rapides.

Déconnecté

Pour utiliser les tablettes en classe sans avoir besoin de réseau Wi-Fi.

Connecté

Pour télécharger les activités et envoyer les données élèves sur les serveurs sécurisés

Changer de mode

Passer en mode « Déconnecté » pour réaliser les activités en classe sans Wi-Fi

Wi-Fi nécessaire pour le changement

Copyright LearnEnjoy© 2024



7. Les Intérêts Pédagogiques

Copyright LearnEnjoy© 2024

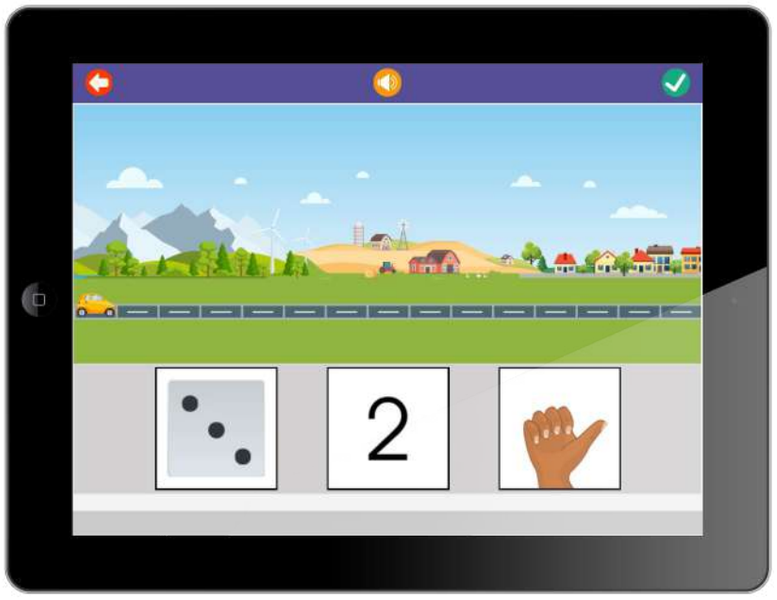
7. LES INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES

Adaptation aux programmes

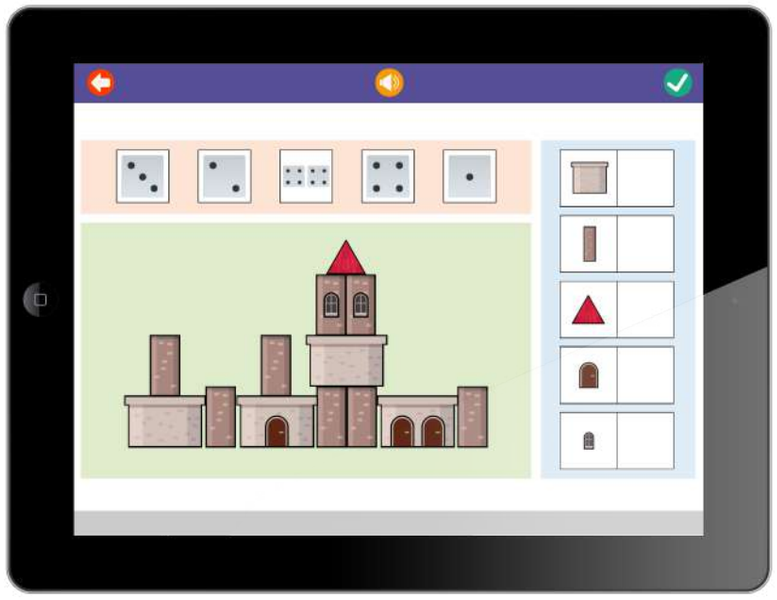
Développement et généralisation des compétences

Principe de liberté pédagogique

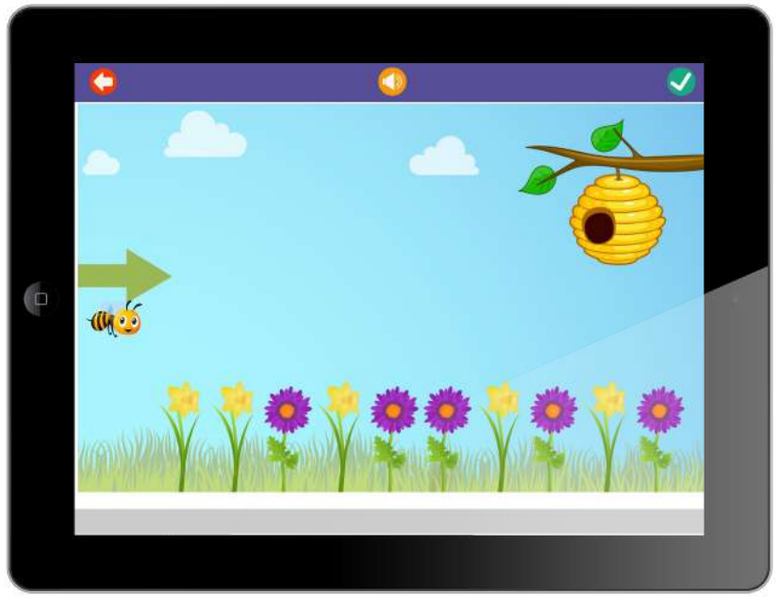
Numérique au service des choix de l'enseignant



Mettre en exergue ce qui est important, limiter l'écrit, utiliser l'oral, consignes simples



Intégrer spatialement et temporellement ce qui est lié



Apprendre en jouant : graphisme attrayant mais lisible, mascotte, diversité d'univers

Copyright LearnEnjoy© 2024

7. LES INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES

Engagement

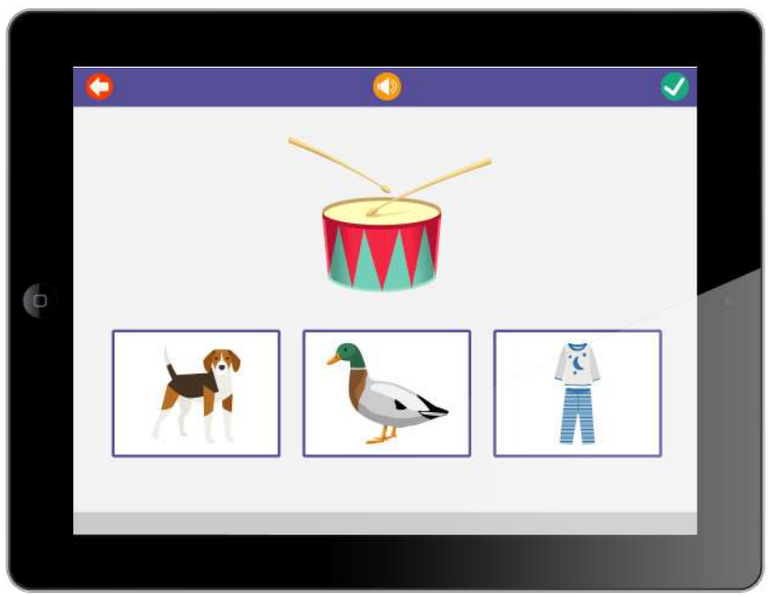
Des apprentissages ambitieux
mais atteignables

Consolidation

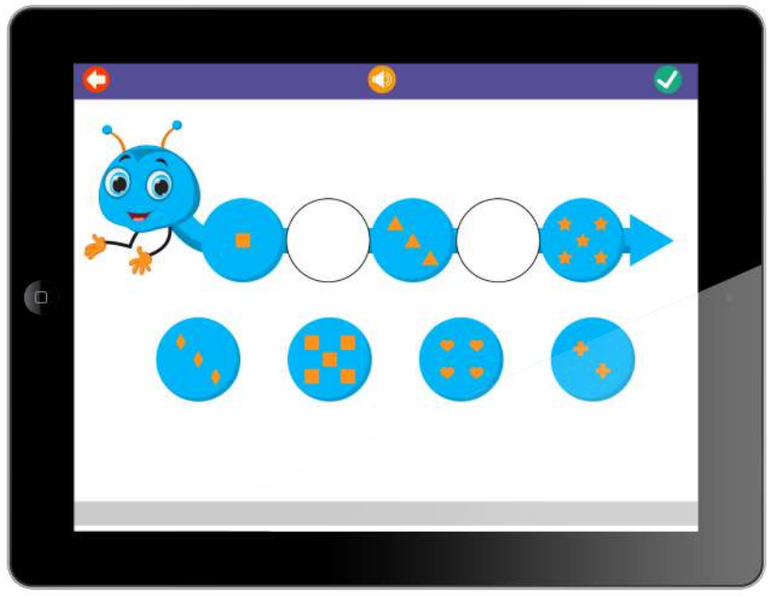
Routinisation, autant de
répétitions que nécessaire



Diversité des activités
et des stratégies



Éliminer ce qui est inutile,
décoratif, redondant



Ergonomie adaptée aux enfants
et favorisant l'autonomie

Copyright LearnEnjoy© 2024

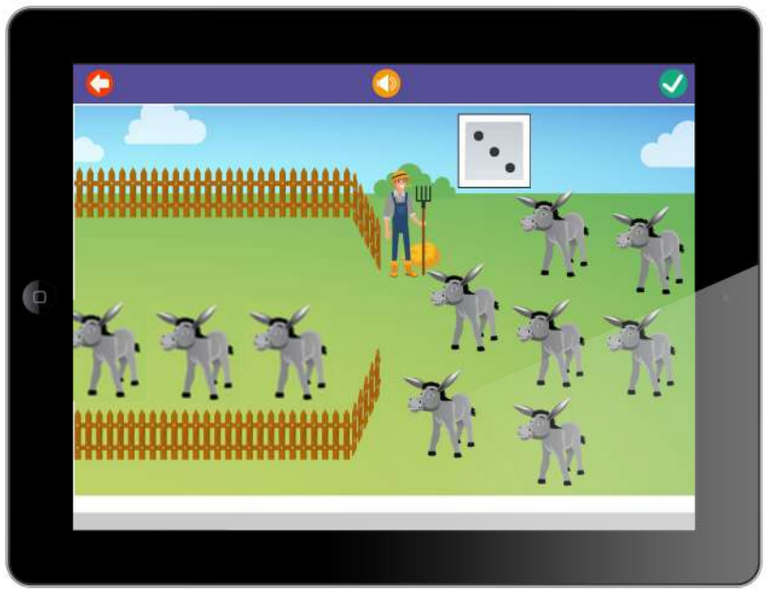
7. LES INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES

Pédagogie explicite et systématique

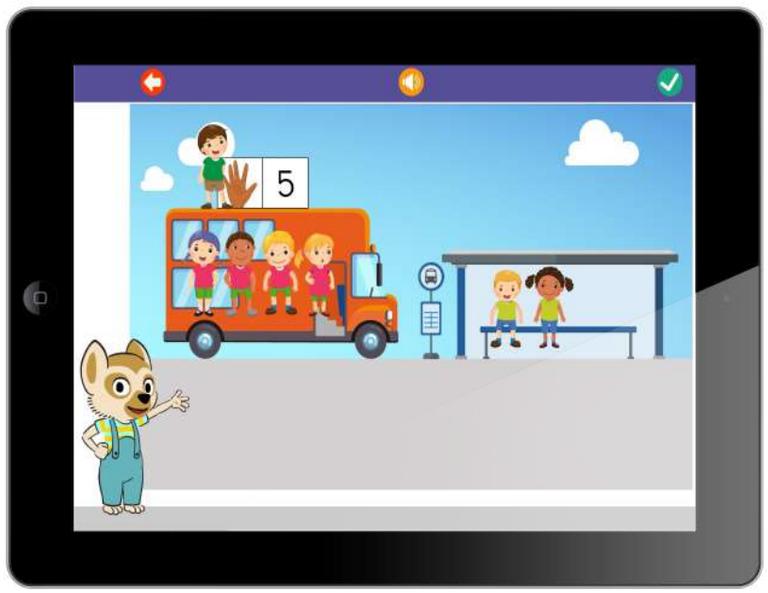
Viser l’autonomie, mobiliser l’attention

Gratification

Allier motivation et plaisir : courtes séquences mettant en scène Linou



Procédure automatique de correction, évaluation autonome



Proposer systématiquement un retour d’information : évaluation précise et bienveillante



Feedback correctif : montrer les erreurs, les points sur lesquels porter attention

Copyright LearnEnjoy© 2024

7. Les intérêts pédagogiques – L'adaptive Learning

L'adaptive learning ajuste le contenu éducatif selon les réponses des élèves, offrant un apprentissage sur mesure et efficace.

Fonctionnement Clé

- **Suivi des Performances :** Les réponses des élèves sont analysées pour adapter le niveau des activités.
- **Adaptation Personnalisée :** Le système évolue avec les performances de l'élève, proposant des exercices plus avancés ou revenant aux bases selon les besoins.

Avantages Principaux

- **Apprentissage Individualisé :** Chaque élève progresse selon un parcours adapté à ses capacités.
- **Soutien aux Enseignants :** L'application aide les enseignants à suivre et à soutenir le développement de chaque élève.
- **Engagement et Renforcement :** Les activités adaptées maintiennent l'intérêt des élèves et renforcent leur compréhension.

Copyright LearnEnjoy© 2024

8. Les Exemples d'Usage

Copyright LearnEnjoy© 2024

8. Les exemples d'usage



2 séances par semaine

- Durée de 20'
- Une en littératie, l'autre en numératie
- Deux activités par séance

3 séances par semaine

Pour les élèves le plus en difficulté

- Durée de 20'
- 1 séance en littératie
- 1 séance en numératie
- 1 séance portant sur des activités ciblées sous la guidance de l'enseignant

Copyright LearnEnjoy© 2024

9. ALLER PLUS LOIN

Copyright LearnEnjoy© 2024

9. Aller plus loin - Présentation de LearnEnjoy

- Une initiative citoyenne créée par un parent concerné par l'échec scolaire et le handicap, entouré de pédagogues et de professionnels du développement de l'enfant
- Partenaire des collectivités territoriales, sous convention avec le Ministère de l'Éducation nationale (Edu-Up 2023), des Académies et des Agences Régionales de Santé, et de nombreuses associations



Solutions numériques
- 20 000 utilisateurs
- Lauréat des TNE
- 3 gammes de produits abouties

Recherches scientifiques
- Réalisateur du meilleur PIA e-Fran : Linumen
- Lauréat de consortium européens e-Santé
- Projet de mesure d'impact

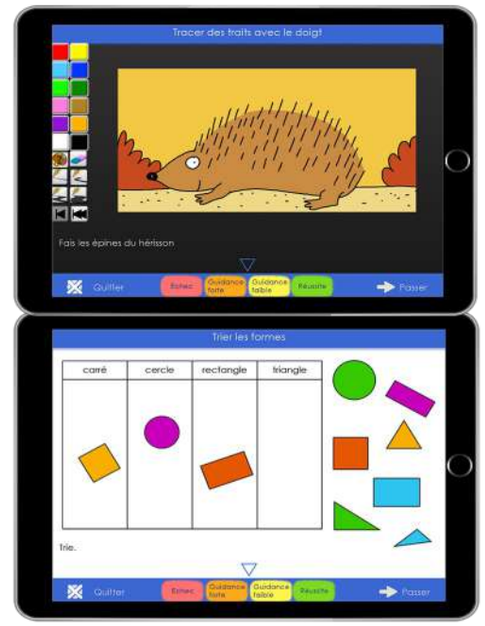
Formations et supervisions
- +6000 enseignants formés / an
- Référencé nationalement Caliopi
- Partenaires d'OPCO

Un service et des produits complémentaires pour permettre à tous les élèves d'accéder aux apprentissages fondamentaux

Copyright LearnEnjoy© 2024

9. Aller plus loin – Présentation des autres applications

- **PreSchool (Cycle 1) et School (CP)** sont des applications d'enseignement et d'évaluation intégrées qui soutiennent l'accès aux apprentissages fondamentaux pour tous. Ce sont les progiciels des enseignants, des AESH, des éducateurs et des partenaires paramédicaux en lien avec les familles. Elles offrent plus de 20.000 fiches de travail et de jeux et la possibilité de créer des parcours personnalisés dédiés à chaque élève afin de préparer la séance en classe.



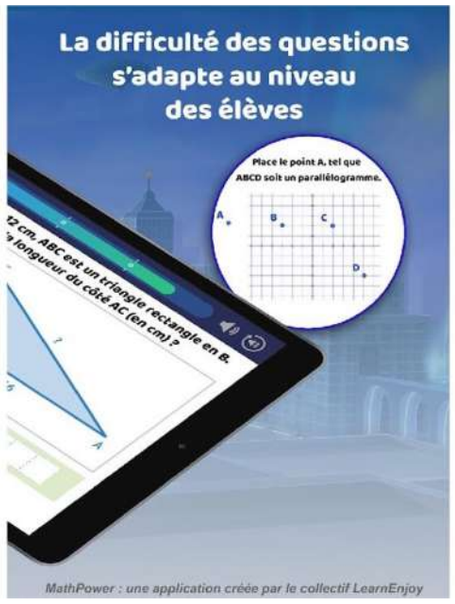
Cliquez ici pour découvrir les applications LearnEnjoy

- **MathPower, l'évaluation numérique du CP à la 3ème.** L'application vous permet de composer une évaluation bienveillante, adaptative et ludique. En début d'année à des fins diagnostiques, à tout moment sur une notion du programme, ou encore en fin de période sur un ou deux chapitres, l'application génère une suite d'exercices et vous aurez les résultats de vos élèves sans besoin de correction.











Copyright LearnEnjoy© 2024

QUELQUES VIDÉOS

Rev'Tascol : Projet d'inclusion scolaire de 150 élèves porteurs de TSA

« Positifs et engagés » sur TF1

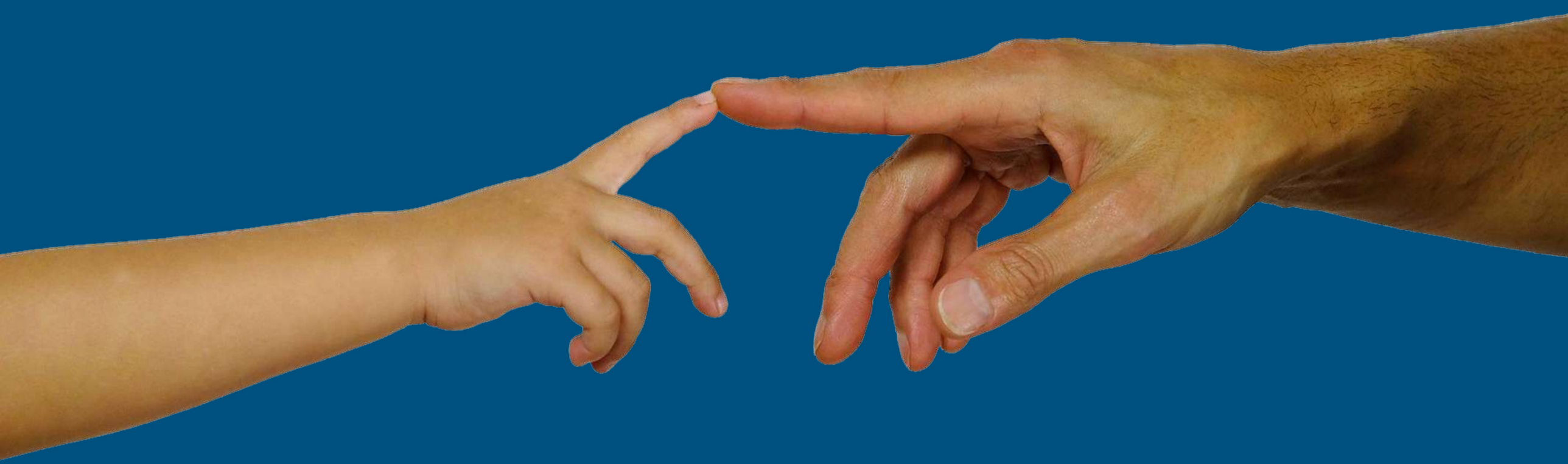
Vidéo LINUMEN

Copyright LearnEnjoy© 2024

learnenjoy

learnenjoy

Aimer. Apprendre.
Réussir.



Copyright LearnEnjoy© 2024