

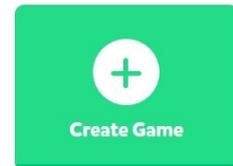


Tiny Tap existait depuis longtemps sur tablettes mais on peut maintenant créer des jeux et des activités sur ordinateur via un navigateur.

Il faut tout d'abord se créer un compte (gratuit pour les enseignants).

Prenez d'abord du temps pour explorer ce qui existe sur le site car Tiny Tap est aussi une communauté d'enseignants qui partage son travail.

Puis cliquez sur  Créer + dans le menu du haut du site. Ensuite sur



Vous arrivez sur la première page de votre activité.

Ecrire le titre de votre activité

Accéder aux ressources Tiny Tap :
fonds de page, images...

Recherche sur internet : images,
animations...

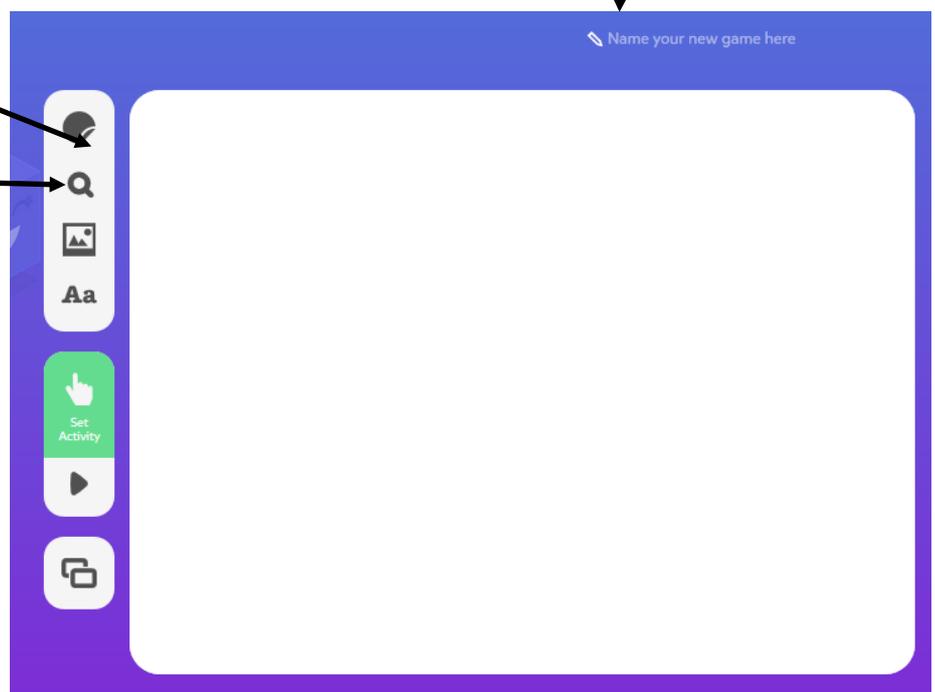
Télécharger vos images

Ajouter du texte

Choisir le type d'activité

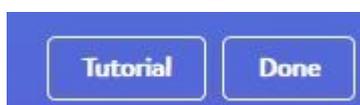
Tester l'activité

Ajouter une page, ouvrir le menu page
pour dupliquer, supprimer...



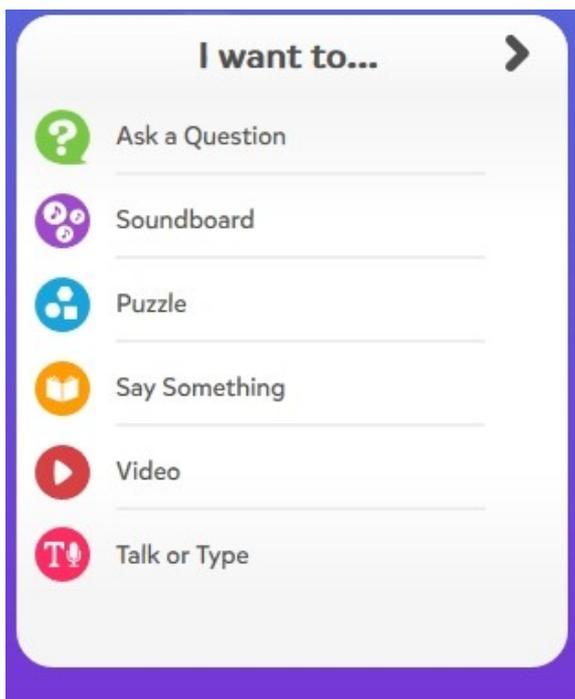
Il faut configurer la première page en ajoutant le contenu pour pouvoir choisir le type d'activité.

Vous avez accès à des tutoriels (en anglais) dans le menu du haut de page.



Le bouton Done, vous permet de valider votre jeu, que vous pourrez enregistrer en brouillon, et modifier plus tard.

Activités possibles



- **Ask a question** permet de créer des jeux avec des questions : l'élève doit cliquer sur une zone pour répondre
- **Create a soundboard** permet de faire un imagier sonore, une leçon avec des explications, des renvois sur une autre page plus détaillée...
- **Cut a shape puzzle** permet de créer une activité avec des zones déplaçables : étiquettes, images...
- **Say something** permet de faire un livre audio, une leçon à écouter, un tutoriel...
- **Play a video** permet d'intégrer une vidéo (You Tube) dans une activité. On peut la combiner avec d'autres activités comme des questions de compréhension.
- **Talk or type** permet de créer des activités où l'élève doit écrire ou parler pour répondre à des questions.

Ces activités peuvent être combinées dans un même exercice.

Voir un exemple simplifié de toutes ces activités : [test activités Tiny tap](#)

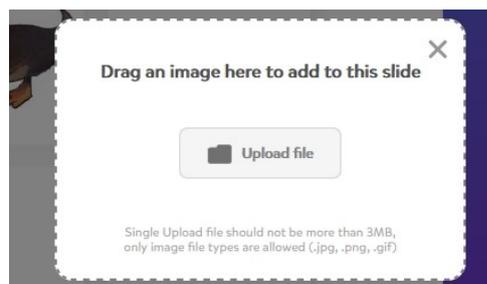
Ask a question

Exemple créé par Véronique Favre : [numération PS](#)

Vous devez, pour toute activité, déposer une ou plusieurs images sur votre page (sauf vidéo). Il faut donc cliquer sur et aller chercher votre image avec cette fenêtre (upload file)



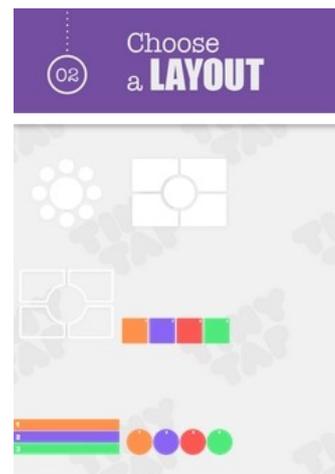
déposer une ou plusieurs images sur votre page (sauf vidéo). Il faut donc cliquer sur et aller chercher votre image avec cette fenêtre (upload file)



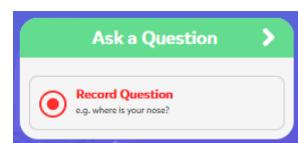
Vous pourrez alors la déplacer, la redimensionner, la pivoter. Avec les 3 petits points au dessus de l'image, on peut :

	Duplicate	dupliquer
	Stick	verrouiller (attention irréversible)
	Send to back	envoyer derrière
	Background	mettre en fond (attention irréversible)
	Remove white	dupliquer
	Flip horizontal	retourner horizontalement
	Flip vertical	retourner verticalement
	Delete	supprimer

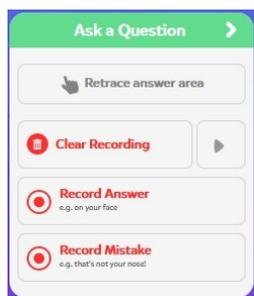
Vous pouvez ajouter des fonds (voir l'onglet Layouts), un texte ou d'autres images.



Cliquez sur Set activity puis sur ASK A QUESTION, vous pourrez alors enregistrer la question en appuyant sur Record.



Dès que le son est enregistré, on vous demande de tracer la zone à cliquer pour la réponse. Vous pouvez ensuite sélectionner la forme de la zone cliquable.



En re cliquant sur Ask a question, vous pouvez modifier votre enregistrement ou votre zone, mais surtout compléter la question par un enregistrement qui se déclenche si la réponse de l'élève est juste, et celui qui se déclenche si la réponse est fausse. C'est important car on peut non seulement y mettre un message d'encouragement, mais des indices ou des compléments de réponse.

Exemple : dans mon jeu, j'ai demandé de montrer le chien. Si l'élève se trompe, je peux enregistrer « Non, ce n'est pas le chien. Le chien a les oreilles pointues, il a des grandes dents et un collier »

Vous pouvez à tout instant tester votre jeu en appuyant sur la touche lecture

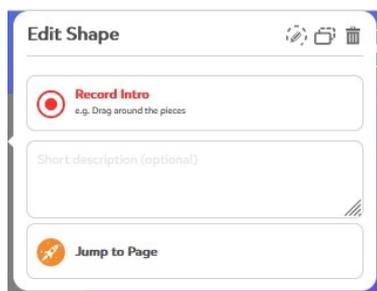


En re cliquant sur Ask a question, vous pouvez ajouter de nouvelles questions à votre jeu.

Soundboard

[Exemple créé par Marie S : les formes géométriques simples](#)

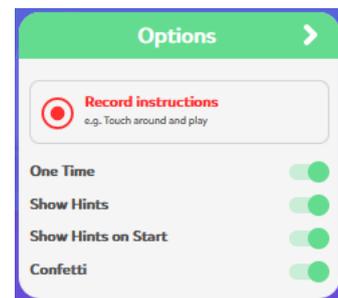
La procédure de départ est la même que pour Ask a question. Il faut mettre des images que vous voulez faire explorer aux élèves. On vous proposera de tracer la zone qui correspond à chaque image (il peut y avoir plusieurs images sur la même page) puis d'enregistrer le nom ou la légende de l'image.



Vous pouvez ajouter un texte dans la zone de description, ainsi qu'un lien vers la page suivante.

Si vous n'avez pas créé cette nouvelle page, vous pourrez y revenir plus tard en cliquant sur le petit crayon en haut de la zone sélectionnée.

Vous avez également la possibilité de mettre la consigne orale et d'autres réglages en cliquant sur la roue crantée.



Puzzle

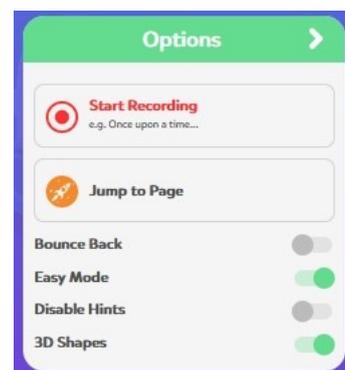
[Exemple créé par Hady Oina : Le tri des couleurs](#)

La procédure de départ est la même que pour Ask a question. Il faut mettre des images qui vont être à déplacer et celles qui servent de référence (ou des textes), cliquer sur Set activity et choisir Puzzle.

Attention ! Les images à déplacer doivent être mises dans le désordre avant de tracer la zone.

Vous tracez les zones des objets à déplacer. Il n'est pas facile de tracer des zones de la même taille pour que les élèves ne se servent pas de la taille de la forme pour répondre. Pour chaque zone, en cliquant sur le petit crayon, vous pouvez ajouter un son (indice, nom de l'image...)

La roue crantée propose des options et une zone pour enregistrer la consigne.



Say something

Exemple créé par Cicie Lampe : 5 petits singes

La procédure de départ est la même que pour Ask a question. Il faut mettre une image (par exemple une page d'album / attention aux droits d'auteur), cliquer sur Set activity et choisir Say something.

On vous proposera de tracer la zone qui correspond au récit (il peut y avoir plusieurs images sur la même page) puis d'enregistrer le récit.

Vous pouvez ajouter un texte dans la zone de description, ainsi qu'un lien vers la page suivante.

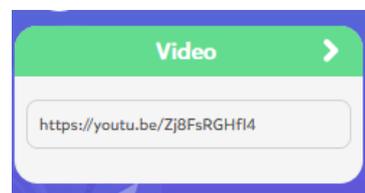
Si vous n'avez pas créé cette nouvelle page, vous pourrez y revenir plus tard en cliquant sur le petit crayon en haut de la zone sélectionnée.

Vidéo

Exemple créé par Nathalie Guey : Roule Galette

Il s'agit ici d'insérer dans une activité Tiny tap une vidéo YouTube. Attention, un lien vers YouTube existe toujours et il faudra être prudent car l'élève peut cliquer et se retrouver dans YouTube.

Vous laissez votre page vide (sauf si vous voulez ajouter un fond) et vous cliquez sur Set activity et choisissez Vidéo. Il faudra coller l'adresse de la vidéo dans la fenêtre. Vous ne verrez pas forcément la vidéo s'afficher tout de suite, mais elle sera visible en mode de jeu.



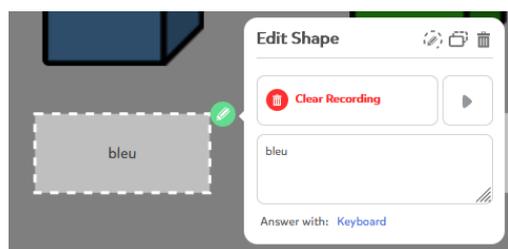
Talk and Type

Il semble que la possibilité de répondre en parlant n'existe pas sur la version web (elle existe dans les applications tablettes).

Il faut donc créer une activité où l'enfant répondra en écrivant un mot au clavier. En maternelle, prévoyez des étiquettes modèles.

Vous mettez les images des questions : par exemple, une quantité à compter, un indice à chercher.

Puis vous cliquez sur Set Activity et choisissez Talk and Type. Tracez la zone de réponse (pas sur l'image) puis, en cliquant sur le crayon, enregistrez le mot à taper, une question ou un indice.



Ecrivez la réponse dans le pavé blanc sous l'enregistreur.

Vous pouvez expliquer l'activité dans les paramètres (roue crantée)

Dans un même jeu, ces différentes activités peuvent être combinées. Par exemple, vous pouvez raconter une histoire, puis travailler le lexique à travers des jeux de questions réponses.

Quand vous cliquez sur Done après avoir fini de construire votre jeu, on vous propose de le publier. Si vous voulez qu'il ne soit pas tout de suite en ligne pour le modifier, cliquez sur SAVE AS A DRAFT. Si vous publiez, n'oubliez pas de définir le public, pour que d'autres puissent jouer à votre jeu.



Attention, un jeu créé sur la version web n'est jouable que sur ordinateur (pas sur les tablettes).