



LEGENDS OF LEARNING

<https://www.legendsoflearning.com/>

 **CATÉGORIE** : Action et jeux de simulation

 **CLASSE ET MATIÈRE** : Pour les classes du primaire ou du collège pour l'enseignement des mathématiques, des sciences de la vie, des sciences de la terre et de l'espace et des sciences physiques.

 **BRÈVE DESCRIPTION** : Legends of Learning est une plateforme d'apprentissage par le jeu en ligne qui propose plus de 2 000 jeux et simulations mathématiques et scientifiques amusantes pour l'école primaire et le collège.

TEMPS DE LECTURE : 5 minutes
.....

 **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE** : Il n'est pas facile pour les enseignants d'attirer et de maintenir l'attention des élèves, en particulier des plus jeunes, lorsqu'ils expliquent des sujets qui peuvent être difficiles à maîtriser, comme les mathématiques et les sciences. De plus, il peut être fatiguant de trouver de nouvelles méthodes et solutions pour adapter le contenu des cours aux besoins et aux caractéristiques des élèves. Les jeux interactifs et dynamiques ont le potentiel d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage, en maintenant les élèves concentrés et engagés pendant l'apprentissage. En outre, les jeux aident les enseignants à établir un lien avec et pour les élèves en préparant des leçons et des activités éducatives plus attrayantes.

 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE** : Legends of Learning peuvent aider les enseignants à introduire des activités et de nouveaux sujets, à revoir le matériel et à renforcer les leçons. Il peut également aider les élèves à mémoriser des informations, à maîtriser les sujets les plus délicats et à réviser les concepts avant les tests ou les interrogations.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE** : Facile, 6+



 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** Les enseignants peuvent utiliser Legends of Learning pour créer des devoirs basés sur des jeux pour leur classe et introduire de nouveaux concepts mathématiques et scientifiques permettant aux élèves de les visualiser dans un environnement amusant et interactif avant d'écouter un cours ou d'ouvrir un manuel. Il s'agit d'un outil utile pour renforcer et revoir les concepts fondamentaux enseignés avant les tests et les interrogations et pour aider les élèves à les mémoriser mieux et plus longtemps. Legends of Learning permet également aux enseignants de revoir le travail et d'évaluer les connaissances et les progrès des élèves par le biais des jeux et de voir en temps réel si les élèves assimilent les leçons. Les enseignants peuvent créer des listes de lecture individualisées de jeux et d'activités pour leurs élèves. Les élèves peuvent jouer à des jeux d'apprentissage légendaires, tandis que les parents peuvent suivre tous leurs progrès.

 **DESCRIPTION DE L'OUTIL :** Legends of Learning contient plus de 2 000 jeux amusants pour les classes de mathématiques et de sciences. Pour chaque sujet, la plateforme propose de nombreux jeux que les enseignants peuvent sélectionner en fonction de leurs objectifs d'apprentissage et ajouter à une liste de lecture créée pour la classe. En général, les jeux de Legends of Learning ne visent pas à enseigner de nouveaux contenus, mais à s'intégrer aux leçons ; certains jeux introduisent des contenus, mais souvent uniquement par le biais de textes courts. La plateforme permet également de suivre en temps réel les performances des élèves. Un ajout récent à Legends of Learning est le jeu Awakening, un jeu de rôle conçu pour être joué à la maison : les élèves reçoivent des cartes qui leur permettent d'accomplir certaines actions après avoir répondu correctement à une question.

 **PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL :** Pour commencer à utiliser Legends of Learning, il est nécessaire de choisir entre un profil d'enseignant, d'élève ou de parent et de créer un compte. Les enseignants peuvent choisir et sélectionner des jeux en fonction du sujet à traiter et créer une liste de lecture pour la classe. Ils peuvent créer plusieurs listes de lecture pour différents groupes dans une même classe : les listes fonctionnent simultanément, ce qui permet de personnaliser l'apprentissage. Les jeux ne sont pas modifiables, les enseignants ne peuvent donc pas ajouter leurs propres questions. Certains jeux se caractérisent par des graphismes et des personnages excentriques, tandis que d'autres comportent de la musique ou des voix off robotisées. La plupart des jeux présentent une série de questions à choix multiples qui apparaissent pour réviser le contenu avant de poursuivre le jeu ; d'autres ont des questions à remplir, des jeux de mémoire, etc. Lorsque les élèves commencent à jouer, ils créent un avatar personnalisé et ils gagnent des points et des niveaux s'ils accomplissent certaines actions après avoir répondu correctement aux questions.

 **EXEMPLE :** Vous trouverez ici de nombreux exemples de jeux disponibles dans Legends of Learning <https://www.legendsoflearning.com/teachers/>

 **RESSOURCES REQUISES :** Ordinateur/Carnet de note/téléphone portable - Adresse mail- Tableau interactif - Connexion Internet



 **RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

- Legends of Learning: a brief explanation <https://youtu.be/3Zjfc9N-Nmc>
- How to Create and Launch a Legends of Learning Playlist <https://youtu.be/2JNzIrygTqo>
- Legends of Learning: Creating an Assignment with Games and Assessments <https://youtu.be/KydiG--SnYk>

 **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL :**

POUR Ludification ; interactivité ; vaste choix de jeux ; résultats en temps réel et suivi des progrès.

CONTRE Une connexion Internet est requise ; le gameplay est souvent trop simpliste et n'est pas lié au contenu ; quelques mots mal orthographiés ou erreurs dans les jeux ; un format très répétitif ; aucun feedback des réponses incorrectes.

 **TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) : 3/5**