

Projet Double Ou PresqueDouble

Objectif : Réaliser une application facilitant l'apprentissage des doubles et presque Double par des enfants de CP.

Les doubles sont des calculs qu'il est important de mémoriser. Ils servent de point d'appui pour en déduire d'autres calculs comme ceux de la table d'addition tels que $7+8$, $6+5$, $9+8$, appelés les presque-doubles.

Un enseignant crée une liste de couple de 2 chiffres que l'enfant doit s'entraîner à reconnaître. L'application présente ensuite à l'enfant les 2 chiffres et lui demande si ce sont des doubles, des presque doubles ou aucun et lui demande éventuellement la valeur du calcul.

L'application lui indique si c'est bon ou faux, puis lui propose la correction.

BackEnd :

Un enseignant peut créer une liste de couples. La liste porte un nom permettant de l'identifier ainsi qu'un niveau.

L'enseignant utilise l'application pour créer ses listes, les modifier. Les listes peuvent être importées ou exportées en format txt, elle contiendra donc un fichier texte avec les couples de chiffres et indiquera si il faut donner le résultat du calcul.

Un enseignant a la possibilité de publier ses listes sur internet directement sur le site de l'école en indiquant un lien de type : `doubleoupresque.nomecole.fr/liste.php?id=123` , cela permet aux élèves d'accéder au test via un lien hypertexte pour le faire de chez eux en ligne.

Un admin doit pouvoir créer et gérer les comptes des enseignants. (*)

FrontEnd :

Les élèves peuvent s'entraîner sur ces listes en mode test dans la classe ou chez eux en cliquant sur le lien permettant de faire le test. L'application leur présente le couple, l'élève doit cliquer sur double ou presque double et éventuellement renseigné le résultat.

L'application lui indique si c'est bon ou faux, puis lui propose la correction. Les couples de la liste sont présentés en ordre aléatoire.

Ce projet nécessite une interaction avec du JS (coté ludique – par exemple avec un tirage de dés...affichage d'images, ...) donc un graphisme attrayant. Le reste sera fait en PHP avec ou sans BDD MySQL.

* Cas des trinômes : les comptes enseignants seront récupérés depuis une plateforme Moodle en tapant directement dans la BDD. On doit pouvoir récupérer une liste via une API REST

Projet LearnEnglish

LearnEnglish est une application qui permet de réviser l'anglais pour les enfants

Développer une application simple et intuitive afin de permettre à des enfants de réviser l'anglais.

Les enfants ont accès à des leçons de vocabulaire par thème : Halloween, Noël

Une leçon propose plusieurs types d'exercices.

- Les glisser déposer : on voit un ensemble d'images (max 4) et un ensemble de mots dans le désordre. L'enfant doit déplacer les mots vers les images correspondantes.
- Les Ecoute et choisiImage : on voit un ensemble d'images (max 4) et 4 sons, l'enfant doit choisir quel son va avec quelle image
- Les Ecoute et choisiTexte : on voit un ensemble de textes (max 4) et 4 sons, l'enfant doit choisir quel son va avec quelle image

BackEnd :

Un enseignant peut créer des leçons, modifier, supprimer des leçons avec les exercices correspondants.

Les leçons peuvent être importées ou exportées en format zip.

Un enseignant a la possibilité de publier ses leçons sur internet directement sur le site de l'école en indiquant un lien de type : learnenglish.nomecole.fr/lecon.php?id=123 , cela permet aux élèves d'accéder au leçon via un lien hypertexte pour le faire de chez eux en ligne.

Un admin doit pouvoir créer et gérer les comptes des enseignants. (*)

FrontEnd :

Les élèves peuvent s'entraîner chez eux en cliquant sur le lien

Ce projet nécessite une interaction avec du JS (coté ludique) donc un graphisme attrayant. Le reste sera fait en PHP avec ou sans BDD MySQL.

* Cas des trinômes : les comptes enseignants seront récupérés depuis une plateforme Moodle en tapant directement dans la BDD. On doit pouvoir recuperer une leçon via une API REST