

Présentation des PragmActivités et des PragmaProdus

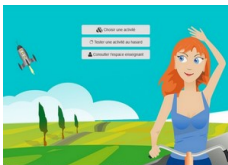
<https://pragmatice.net/lesite/spip.php?rubrique10>

Chaque application intègre sa propre documentation.



Cities Cartoon 3

Lire une bande dessinée en anglais pour rechercher un objet disparu, tout en découvrant 10 monuments célèbres de pays anglophones..



EALOR 1 2

Générer des activités multimédias favorisant l'acquisition du lexique (écrit et oral) français ou anglais, destinées à tout public : lecteurs, non lecteurs ou élèves allophones.



Frimou 1 2 3

Modifier des éléments du visage pour simuler des émotions.



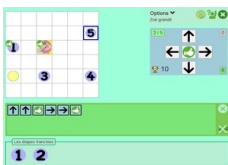
Je me présente 2 3

S'entraîner, dans plusieurs langues, à poser 9 questions qui peuvent caractériser un personnage, et à y répondre.



La Bonne Catégorie 2 3

Associer ou classer des mots, expressions ou nombres selon deux modalités de jeu : fixe ou animée.



Le Codage Enchanté 1 2

Coder ou décoder des déplacements sur quadrillage, afin de construire une histoire, de dessiner ou de s'initier à la programmation.



Le Texte Mystère 2 3

Reconstituer un texte en devinant ses mots cachés, pour développer des compétences en compréhension de lecture et orthographe.



LectOrBus 2 3

Générer automatiquement des activités interactives d'entraînement à la lecture et à l'orthographe (du cycle 1 au cycle 3), à partir de mots, phrases ou textes.



OrthoDéfi 2 3

S'entraîner à mémoriser et à analyser des mots pour bien les orthographier.



PragmaLexique 1 2

Via l'apprentissage ritualisé d'un ou deux mots par jour (cf Apprentilangue), découvrir et réinvestir du vocabulaire et sensibiliser les élèves à la lecture-écriture.



PragmaMp3 1 2 3

Enregistrer des sons mp3, et pouvoir les concaténer en un seul fichier.



PragmaQuiz 2 3

Générer plusieurs activités à partir d'un même quiz, les questions pouvant s'adapter en fonction des réponses de l'apprenant.