

EXPLOITER DES TECHNOLOGIES LINGUISTIQUES : CONCEPTIONS DES ACTIVITÉS LUDIQUES À PARTIR DE CES OUTILS

Nadia Karima

Institut Français d'Indonésie
nkarima02@yahoo.com

Résumé

Un professeur de langue est demandé de ne pas seulement enseigner à la façon plutôt créative, mais aussi de préparer les matériaux qui sont assez intéressants à attirer l'attention de ses élèves. Cette intervention a pour but de présenter aux enseignants de langue l'une des façons d'exploiter les technologies linguistiques dans la classe pour produire, traiter, enseigner les éléments très utiles dans la classe de langue en utilisant cet outil.

Mots clés : *technologies linguistique, apprentissage, professeur du FLE, activité ludique, TICE*

INTRODUCTION

Cette communication propose d'exploiter des technologies pour enseigner et aussi apprendre des langues. Il s'agirait d'expliquer aux enseignants de langue comment créer des modules consistants des activités interactives en utilisant cet outil qu'ils pourraient utiliser dans leur classe. Cet outil permettra aux enseignants de langue de produire eux-mêmes des modules pour présenter, réviser ou même évaluer leurs élèves.

Enseigner une langue nous demande de ne pas seulement être le savant, mais aussi un professeur qui est dynamique et aussi créatif quand il intervient dans la classe. Un professeur de langue est demandé de ne pas seulement enseigner à la façon plutôt créative, mais aussi de préparer les matériaux qui sont assez intéressants à attirer l'attention de ses élèves. En plus, le travail d'un professeur est non seulement d'enseigner et attirer l'attention de ses élèves au sujet qu'il prépare, mais aussi de les évaluer.

Trouver un exercice qui harmonise au sujet et aussi au niveau d'élève est déjà difficile à faire. Souvent l'exercice que l'on trouve sur internet ne correspond pas au sujet ou bien au niveau d'élève, alors, les professeurs doivent finalement les modifier pour qu'ils soient reliés au besoin. Trouver un outil pour évaluer les élèves est aussi le même cas. Ce n'est pas si facile d'en trouver un qui est vraiment correspond au niveau d'élève. C'est pour ça que fabriquer soi-même est la meilleure façon car seul le professeur soi-même qui connaît bien le niveau de ses élèves.

Cette intervention a pour but d'aider les professeurs de langue à exploiter une des technologies linguistiques qu'ils pourraient utiliser pour produire eux-mêmes des activités intéressantes à faire dans la classe. L'utilisation de la technologie linguistique, ou ce que l'on connaît comme TICE « technologie de l'information et de la communication pour l'enseignement » par les professeurs dans la classe est sûrement une très bonne idée car cela peut rendre leur intervention plus intéressante et aussi interactive. Nous savons que l'ambiance est un élément très importante dans l'apprentissage.

Learningapps est une application en ligne visant à soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen de petits modules interactifs. Cette application permet les enseignants à trouver des modules interactifs qui peuvent être directement reliés au contenu des leçons, mais ils peuvent également les modifier ou en créer de nouveaux. L'objectif est de rassembler des modules réutilisables et de les mettre à la disposition de tous.

Les modules trouvés sur Learningapps (appelés applis ou apps) ne comportent pas de scénario d'apprentissage concret et ils se limitent exclusivement à la partie interactive. Ces modules existant ne présentent aucune unité d'apprentissage et ils doivent être intégrés à une activité ou séquence d'apprentissage. Après, c'est à nous, les enseignants de les modifier ou en créer de nouveaux pour qu'ils puissent être reliés à la leçon appris dans la classe.

1. Créer un Compte

Pour commencer à utiliser Learningapps, les utilisateurs doivent d'abord créer un compte et puis se connecter pour entrer dans son compte. Sans créer un compte, on peut encore chercher les modules y existant, mais ne peut pas les modifier ou en créer de nouveaux. Ce n'est pas vraiment difficile pour créer un compte, il nous faut seulement compléter notre identité et enregistrer notre courriel.

En ayant un compte sur Learningapps, nous avons le droit d'y parcourir les modules interactifs qui se relie au leçon appris dans la classe. Sinon, on peut les modifier ou en créer de nouveaux et les trouver sur « Mes Applis » pour pouvoir les réutiliser.

Ce compte nous permet aussi d'organiser « une classe » en ligne où on peut inviter les élèves à s'entraîner avec les modules que l'on a déjà préparés. Learningapps est une application en ligne, donc il nous faut connecter à l'internet au moment de l'utilisation. On ne peut pas malheureusement télécharger les modules, mais peut sûrement copier le lien de ces modules.

2. Créer un Module

Learningapps nous permet à parcourir les modules que l'on peut utiliser dans la classe. Sinon cette application nous permet aussi de créer nous-même un ou plusieurs modules que l'on appelle appli sur cette application. Souvent on trouve que c'est difficile de trouver une activité qui correspond à la leçon apprise et aussi au niveau des élèves, alors à travers cette application les enseignants peuvent désormais créer eux-mêmes celle qui répond au besoin.

Learningapps nous sert plusieurs applis interactives que l'on peut choisir puis intégrer à l'activité ou à la séquence dans la classe. Il nous faut seulement cliquer sur « Créer une Appli » pour pouvoir créer une appli. Avant de créer une appli, nous pouvons aussi voir l'exemple des modules créés par cette appli afin de savoir si cette appli est appropriée à l'activité que l'on souhaite créer, et aussi de nous aider à créer une appli similaire. Voici la liste des applis existant sur Learningapps :

a. Classer Par Paire

Cette appli nous autorise de produire des modules ou des activités qui demandent aux élèves d'associer les choses. Nous pouvons utiliser cette appli par exemple pour faire connaître le vocabulaire, les retenir, et toutes activités d'association.

Pour commencer à créer un module en utilisant cette appli, nous pouvons voir les exemples de cette appli et toucher sur « Enregistrer dans mes Applis » si jamais on trouvait des modules qui répondent à nos besoins. Sinon, nous pouvons toucher sur « Créer une Appli » pour créer nous-même un nouveau module.

Après avoir touché sur « Créer une Appli », nous devons compléter le titre du module ou de l'appli et puis créer une consigne pour cette appli afin de guider les élèves ce qu'ils doivent faire avec cette appli. Après cela, nous pouvons commencer à créer une appli en complétant les matériaux de chaque paire.

Pour chaque paire, nous pouvons choisir de produire une activité avec plusieurs éléments comme « des textes », « des images », « des synthèses vocales », « des audios », et aussi « des vidéos ». Sinon, nous pouvons aussi créer une appli qui mélange tous ces éléments. Par exemple, nous pouvons créer une paire consistant un texte et une image. Un élément contenant une image de « Pomme » qui doit être associé à un texte écrivant « Une Pomme ». Pour cette appli, nous pouvons créer jusqu'à 10 éléments ou paires.

Après avoir complété tous les éléments, nous devons aussi écrire une petite phrase qui va s'afficher lorsque la solution a été trouvée. Ce texte a pour but de féliciter et aussi d'encourager les élèves à faire d'autres exercices.

b. Regroupement

Cette appli nous permet de créer un module consistant une activité de regroupement. Nous pouvons utiliser cette appli par exemple pour réviser un leçon, différencier des choses, et bien sûr pour toutes activités de classement.

Pour commencer à utiliser cette appli, nous pouvons toute de suite toucher « créer une appli », et puis choisissez « regroupement ». Avant de créer nous-même une appli, nous pouvons d'abord voir les exemples pour analyser si cette appli est vraiment celle qui correspond à notre besoin. Sinon, nous pouvons toute de suite créer notre propre appli en cliquant « créer une nouvelle appli ».

Après l'avoir touché, nous devons remplir le contenu de cette appli. Pour l'activité de regroupement, nous avons le droit de créer jusqu'à 8 groupes dont chacun consiste 10 éléments. Alors nous pouvons par exemple, créer 8 groupes du temps « Présent, Passé Composé, Futur Proche, Futur Simple, Plus-que-Parfait, Impératif, Imparfait, et Conditionnel Présent » et aussi 10 phrases de chaque temps, puis demander aux élèves de regrouper toutes les phrases.

c. Classement sur un Axe

Cette appli nous donne le droit de produire une activité d'association avec une valeur particulière. Cette appli peut créer un module d'association qui demande aux élèves de glisser chaque paire à sa propre valeur. Par exemple un événement avec son année ou bien des étapes de cuisine.

Avant de créer une appli, nous pouvons voir les exemples existant pour voir si jamais quelques modules nous intéressent. Sinon, nous pouvons toute de suite créer une nouvelle appli que nous souhaitons.

Pour créer un module en utilisant cette appli, nous devons premièrement remplir la valeur minimum et aussi maximum de l'axe en utilisant les chiffres. Et après, il nous faut compléter les paires en indiquant la valeur de chaque paire.

d. Ordre Simple

Cette appli nous propose de produire un module qui demande de mettre quelque chose un ordre. Cette appli nous aide à créer un module pour réviser une leçon, mettre un ordre, parler des étapes, etc.

Nous pouvons sûrement voir les exemples des modules faits par cette appli. Sinon, nous pouvons produire nous-même un module qui correspond à notre besoin en cliquant « créer une nouvelle appli ».

Pour créer un module avec cette appli, nous devons compléter le contenu. Premièrement nous devons compléter les cartes à mettre en

ordre, nous pouvons produire jusqu'à 20 éléments de carte. Après cela, nous devons aussi sélectionner la manière dont les éléments sont affichés. Nous pouvons choisir d'arranger les cartes de haut en bas, ou de gauche à droite.

e. Carte avec Réponse à Ecrire

Cette appli nous permet de créer un module de question réponse. A la forme d'une carte, nous pouvons y créer des questions et demander les réponses. Cette appli répond très bien au besoin d'une activité de question-réponse, du texte à trous, de compléter une phrase, etc.

Nous pouvons cliquer « créer une appli » pour produire un module avec cette appli et aussi de voir les exemples existant. Pour créer une nouvelle appli, nous pouvons cliquer « créer une nouvelle appli », puis compléter le contenu.

Cette appli nous donne le droit de créer jusqu'à 20 cartes contenant des questions et leur réponses. Et après, nous pouvons aussi écrire une phrase qui va apparaître à la fin du questionnaire pour féliciter les élèves.

f. Placement sur Image

Cette appli nous aide à créer un module consistant une activité de nommer un objet. En utilisant cette appli, nous pouvons demander aux élèves de nommer les objets indiqués par des épingles. Cette appli nous facilite à faire des activités pour nommer des objets, retenir le nom des objets, présenter ou réviser des vocabulaires, etc.

Non seulement voir les exemples, nous pouvons aussi créer notre propre module en utilisant cette appli. Nous devons seulement cliquer « créer une nouvelle appli », puis la compléter avec le contenu souhaité.

Pour créer une appli, nous devons aussi indiquer l'image d'arrière-plan qui doit être complétée. Après cela, il nous faut aussi épingler les images, puis compléter les réponses attendues. Nous avons le droit de créer jusqu'à plusieurs épingles. Et à la fin, nous devons aussi choisir les options d'affichage des réponses.

g. Question aux Choix Multiple

Cette appli nous facilite de créer un module contenant des questions aux choix multiple. C'est normal pour les élèves de trouver des exercices en cette forme imprimés sur un papier, mais en utilisant cette appli, ce module sera plus intéressant. A travers cette appli, nous pouvons produire jusqu'à 20 questions avec 8 choix de réponse.

Ce n'est pas vraiment difficile de créer un module en utilisant cette appli. Il nous faut seulement compléter es questions ainsi que les choix de réponse après avoir fait une consigne. A la fin, nous pouvons aussi

choisir l'option de trier les questions. Nous pouvons les mettre dans le même ordre ou en ordre aléatoire.

h. Textes à Trous

Les textes à trous est un type d'exercice qui est souvent utilisé par les enseignants de la langue, mais cette appli nous permet de créer ce type d'exercice à la forme beaucoup plus intéressante. Sur l'en-tête de ce module, nous pouvons ajouter un texte, une image, une piste audio, ou bien une vidéo comme l'élément déclencheur.

Pour créer un module en utilisant cette appli, nous devons seulement taper les textes, puis remplir les choix des réponses de chaque trou. Mais avant de taper les textes, nous pouvons aussi choisir le type de tâche que nous souhaitons pour les élèves ; choisir le mot dans une liste ou compléter en tapant sur le trou.

i. Matrice d'Applis

Cette appli est un appli bien musclée où nous sommes permis de créer un module en mélangeant plusieurs applis. Choisir cette appli est effectivement une façon très efficace pour enseigner une leçon dans une classe de langue car nous avons le droit de mélanger jusqu'à plus de 50 en une appli. Nous pouvons par exemple mélanger Classifier par Paire, Carte avec réponse à Ecrire, et Textes à Trous pour apprendre la conjugaison des verbes.

Ce n'est pas vraiment difficile de produire un module mélangeant des applis différentes avec cette appli, mais il nous faut d'abord avoir des divers d'appli à mélanger. Après avoir cliqué « créer une nouvelle appli », nous pouvons toute de suite choisir les applis que nous souhaitons mélanger. Ensuite, nous devons seulement créer le titre de chaque appli, puis toucher le bouton bleu « enregistrer l'appli ».

j. Vidéo avec Insertions

En regardant le titre, nous pouvons toute de suite définir que cette appli nous propose de créer un module consistant une activité avec une vidéo. Cette appli nous propose une activité très intéressante qui demande aux élèves de ne pas seulement être attentifs à la vidéo montrée, mais aussi de savoir répondre aux questions affichées à la fin de chaque séquence de vidéo.

Pour créer un module en utilisant cette appli, nous devons d'abord choisir une vidéo à y mettre. Après cela, nous pouvons couper la vidéo et insérer une question pour chaque séquence de vidéo. Pour chaque question, nous avons le droit d'utiliser d'autres applis pour montrer les questions. Cette appli nous permet de créer jusqu'à 30 questions.

k. Jeu du Millionnaire

Cette appli est une appli préférée des élèves. Le module créé par cette appli consiste une activité super intéressante qui imite un jeu télévisé très connu « Jeu de millionnaire ». En fait, cette appli crée un module qui est un peu pareil avec celui de « Questions aux Choix Multiple » mais à la forme plus intéressante.

Cette appli partage les questions en 6 groupes, ce sont les questions « très facile », « facile », « peu difficile », « plutôt difficile », « difficile », « très difficile ». Cette appli nous permet aussi de produire jusqu'à 10 questions sur chaque groupe.

Pour commencer cette appli, nous devons la remplir avec des questions et aussi des choix de réponse. Nous pouvons remplir 4 options de réponse puis indiquer une qui est correcte.

l. Puzzle de Classement

Puzzle de Classement est une appli que l'on peut utiliser pour fabriquer un module consistant une activité de classement. C'est un peu pareil avec l'appli de Regroupement, la différence se trouve sur sa forme de présentation.

Le module de cette appli se partage en quelque groupe. Nous pouvons créer jusqu'à 6 groupes avec 20 éléments pour chaque groupe. Pour produire un module, nous devons d'abord décider combien de groupe nous souhaitons créer. Après cela, nous continuons à remplir les éléments reliés à chaque groupe. Par exemple un groupe de « Imparfait » avec les éléments « j'aimais jouer au foot », « elle adorait manger en famille », etc.

m. Mots Croiser

Mots Croiser est aussi une activité très connue chez les apprenants de la langue. Cette activité marche très bien pour réviser les vocabulaires, et aussi la conjugaison. Alors cette appli nous facilite d'en créer une à la façon très efficace.

Le module proposé par cette appli nous permet d'ajouter jusqu'à 20 mots. Nous n'avons pas besoin de dessiner les casses mais nous devons toujours remplir les questions qui permettent les apprenants à deviner les mots. Pour chaque question, nous pouvons choisir plusieurs type d'élément, comme par exemple « texte », « image », « synthèse vocale », « audio » ; et aussi « vidéo ».

n. Placement sur une Carte Géographique

Cette appli nous propose un module consistant une activité avec une carte géographique. Cela marche très bien pour enseigner la géographie, mais nous pouvons aussi utiliser cette appli dans la classe de langue. Nous pouvons l'utiliser pour connaître mieux la France; la culture, les produits typiques, les villes, les régions, et aussi les pays francophones.

Pour faire un module avec cette appli, nous devons premièrement penser aux lieux que nous voudrions citer. Si nous voulions citer la France, alors nous pourrions remplir « Paris » comme le Centre de la Carte. Après, nous devons compléter les « Points » avec les lieux et les éléments à ordonner. Si par exemple nous voulions travailler sur « Les Monuments Historique à Paris », alors nous pourrions compléter le lieu avec le nom de quartier, et le nom de monument comme l'élément à ordonner.

o. Grille de Lettres

Grille des Lettres est une activité qui est souvent utilisée par les enseignants de la langue. Cette activité marche très bien pour retenir les vocabulaires, mais ce n'est pas très efficace de la faire soi-même. Alors cette appli nous facilite de la créer à la façon très efficace.

Pour créer une activité de grille des lettres en utilisant cette appli, nous avons besoin de compléter les mots à rechercher. Nous pouvons écrire jusqu'à 20 mots à rechercher. Après cela, nous pouvons opter d'afficher les mots recherchés si nous le souhaitons.

p. Qu'est-ce qui Se Trouve à Quel Endroit ?

Cette appli propose un module qui est presque pareil avec celui proposé par Placement sur une Carte Géographique. La différence c'est que cette appli donne la possibilité de travailler avec plusieurs types d'image.

En utilisant cette appli, on peut créer jusqu'à 50 questions et placer 50 signets sur l'image. L'option de l'affichage des signets nous permet d'afficher ou ne pas afficher les signets en même temps. Nous avons aussi le droit de trier les questions; soit en ordre aléatoire ou comme ci-dessus.

q. Pendu

Pendu est un jeu très bien connu par les élèves, l'utiliser dans la classe de langue sera une façon très efficace pour enseigner les vocabulaires. Cette appli aide les enseignants à créer un module très intéressant à utiliser dans la classe, le Jeu Pendu.

Le Pendu peut être utilisé pour apprendre des vocabulaires, et aussi pour réviser les vocabulaires appris. Cette appli peut montrer jusqu'à 25 mots rechercher. L'indice de chaque mots recherché peut être présenté au plusieurs formes comme texte, image, synthèse vocale, ou bien audio.

r. Course de Chevaux

Cours de Chevaux nous aide à créer un module interactif que l'on peut utiliser dans la classe. Le module créé par cette appli a un caractère un peu pareil avec celui de Question aux Choix Multiples, la différence c'est que l'appli permet à ce module de présenter un affichage beaucoup plus intéressant.

Ce module consiste en 15 questions et 4 choix de réponse. Ce module est plus interactif aux autres parce que nous pouvons l'utiliser avec deux personnes en même temps. Pour jouer avec deux personnes, nous pouvons choisir le bouton « jouer avec deux personne », sinon, nous pouvons choisir l'ordinateur comme notre ennemi dans ce jeu.

s. Jeu de Paires (Mémorisation)

Jeu de Paire est un module favori des enfants, surtout ceux dans la classe de précoce. Cette appli nous facilite à faire des modules que l'on peut utiliser pour faire une activité de mémorisation. Nous pouvons l'utiliser par exemple pour faire un module consistant une activité d'associer une image d'un objet et son nom.

Le module créé par cette appli peut consister jusqu'à 15 paires de texte, image, synthèse vocale, audio, ou même le mélange d'eux. Nous pouvons ajouter les éléments pour aider les élèves qui vont être affichés en haut sur le gauche de l'écran.

t. Estimer

Cette appli peut créer un module consistant une activité de question réponse. Mais le module propose plutôt une activité de question avec des réponse en chiffre. Ici, nous allons demander aux élèves d'estimer la réponse, ceux dont la réponse est plus proche à la bonne réponse gagne le jeu.

Pour créer un module de cette appli, nous avons seulement besoin d'écrire jusqu'au maximum 30 questions avec leurs solutions en chiffre.

3. Créer des Classes

Learningapps nous facilite aussi à créer des classes . Les classes que l'on peut créer sur Learningapps sont plutôt des classes virtuelles et en ligne. Les

professeurs peuvent créer plusieurs classes puis inviter leurs élèves à participer dans leurs classes. À travers ces classes, les professeurs peuvent envoyer des exercices à faire aux étudiants. Ils peuvent aussi surveiller et voir les statistiques des élèves qui font ces activités. Comme ça, le devoir maison pourrait être plus intéressant pour les élèves.

Pour créer une classe, on peut toucher sur « Mes Classes » puis remplir le nom de classe et cliquer sur « Créer une Classe ». Les professeurs peuvent différencier les classes basées sur le niveau d'élèves ou peut-être sur leur propre classe à l'école. Après avoir créé la classe, on peut tout de suite compléter les classes avec les exercices que l'on a déjà fait. Puis le dernier travail c'est d'inviter les élèves à participer dans la classe.

CONCLUSION

Learningapps est un outil que les enseignants, surtout les enseignants de langue, peuvent utiliser pour créer les modules qui peuvent les faciliter pour enseigner une langue dans la classe. L'utilisation de cet outil facilite les enseignants de créer les exercices et les activités ludiques eux-mêmes, car souvent c'est difficile de trouver les exercices et les activités qui se relient avec le sujet parlé et le niveau des élèves.