

Université Numérique de la Nièvre



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



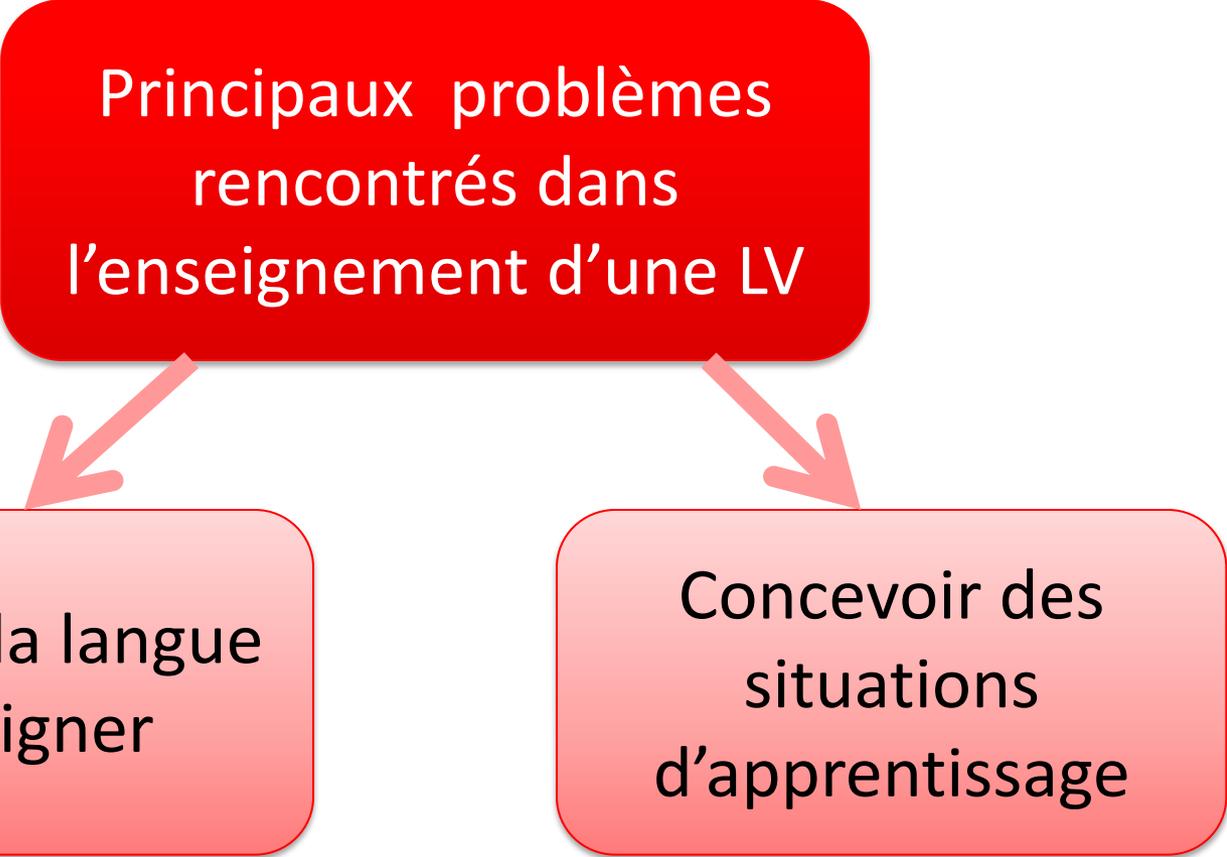
Atelier de présentation d'usages *LVE et numérique* *évaluer avec Plickers*

Mercredi 15 mars 2017

Collège Bibracte Château-Chinon

www.ac-dijon.fr

Principaux problèmes
rencontrés dans
l'enseignement d'une LV



```
graph TD; A[Principaux problèmes rencontrés dans l'enseignement d'une LV] --> B[Maîtriser la langue à enseigner]; A --> C[Concevoir des situations d'apprentissage];
```

Maîtriser la langue
à enseigner

Concevoir des
situations
d'apprentissage

Le numérique au service de
l'enseignement d'une LV

Proposer aux
élèves des
documents
authentiques

Proposer des
outils pour aider à
la mise en place de
situations
d'apprentissage

Les nouveaux programmes



Priorité à la langue orale

Travailler les compétences	Utiliser des outils numériques
Comprendre l'oral	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des lectures d'albums, des comptines, des chansons • Visionner de brefs extraits de dessins d'animation, de films pour enfants
S'exprimer oralement en continu	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser et évaluer sa pratique de la langue et celle de ses camarades à partir d'enregistrements sonores
Prendre part à une conversation	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser et évaluer sa pratique de la langue et celle de ses camarades à partir d'enregistrements sonores • Échanger électroniquement
Découvrir quelques aspects culturels	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des documents authentiques

Les nouveaux programmes



→ **Priorité : atteindre au moins le niveau A1 du CECRL**

Travailler les compétences	Utiliser des outils numériques
Écouter et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des supports et outils numériques (fichiers mp3, mp4, écrans...)
Lire et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des supports et outils numériques (page web, écrans...)
Parler en continu	<ul style="list-style-type: none"> S'enregistrer sur un support numérique (audio ou vidéo)
Écrire	<ul style="list-style-type: none"> Écrire à l'aide d'un clavier adapté à la langue étudiée
Réagir et dialoguer	<ul style="list-style-type: none"> Échanger électroniquement
Découvrir quelques aspects culturels	<ul style="list-style-type: none"> Exploiter des documents audiovisuels authentiques

Matériel utilisé/Ressources

SITE LVE



Supports numériques :
comptines, chants, histoires,
albums, enregistrements...

Outils numériques :
applications, logiciels

Écouter et comprendre au cycle 3

Écouter et comprendre

Tice1

Banque d'**enregistrements MP3**
dans toutes les langues sur :

<http://www.audio-lingua.eu/>



Création d'un avatar auquel on peut associer un
enregistrement :

<http://www.voki.com/>



Banque de **chansons, histoires et vidéos** :

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/fr>



Application gratuite qui permet de :

- réaliser des **questionnaires**
- éditer des fiches de vote pour chaque élève
- recueillir les réponses des élèves en scannant à l'aide d'une tablette ou d'un smartphone
- sauvegarder et analyser en direct les réponses des élèves.

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



Application
gratuite
en ligne

Réaliser des
questionnaires

Enregistrer
les réponses



C'est quoi ?

Éditer des
fiches
de vote

Visualiser en
direct les
réponses

Recueillir les
réponses

ÉCOUTE



QUESTIONNAIRE



What's her name ?

I'm from...

She lives in Amerika.

What colour are her eyes ?



Her hair is



She's tall.

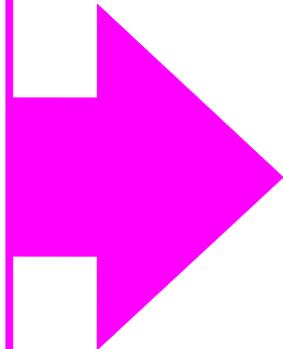
Comment ça fonctionne ?

- Accéder à l'application en ligne
- Créer une classe, éditer les cartes
- Créer un questionnaire
- Réaliser le test
- Analyser les réponses

En début de
séance,
pour réactiver ce
qui a été vu
précédemment.

Pendant les
apprentissages,
pour s'entraîner.

En fin de séance,
pour vérifier
qu'une notion est
comprise.



Plus-value de l'outil numérique

Apprendre
en jouant

Développer des
pratiques
pédagogiques
plus efficaces

Analyser en
simultané les
réponses des
élèves



S'adapter au
profil de
chaque élève

Garder trace
des réponses