

# 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](http://www.ac-dijon.fr)

Principaux problèmes  
rencontrés dans  
l'enseignement d'une LV

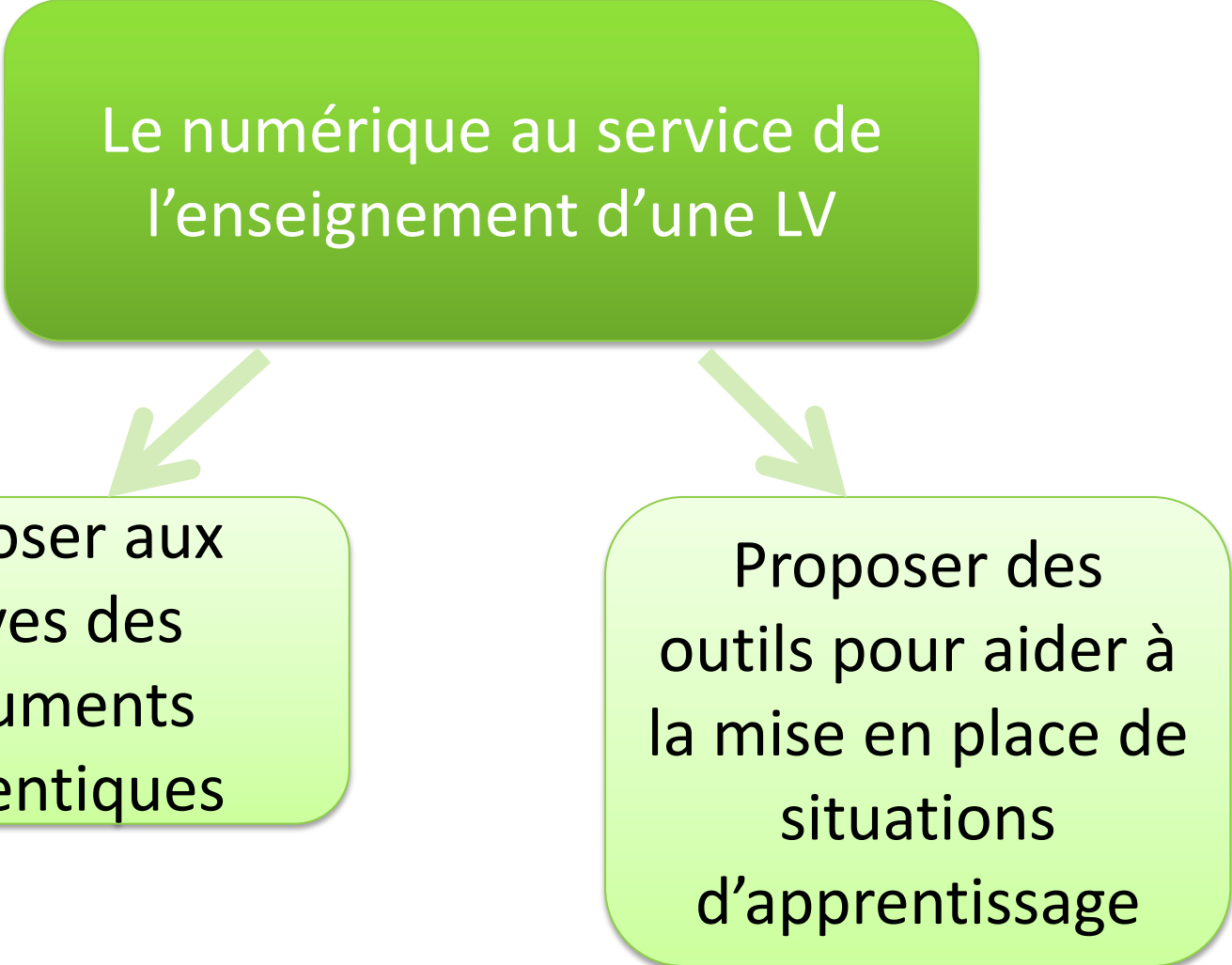


```
graph TD; A[Principaux problèmes rencontrés dans l'enseignement d'une LV] --> B[Maîtriser la langue à enseigner]; A --> C[Concevoir des situations d'apprentissage];
```

Maîtriser la langue  
à enseigner

Concevoir des  
situations  
d'apprentissage

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



```
graph TD; A[Le numérique au service de l'enseignement d'une LV] --> B[Proposer aux élèves des documents authentiques]; A --> C[Proposer des outils pour aider à la mise en place de situations d'apprentissage];
```

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

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

# 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.

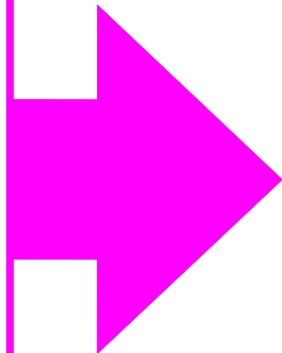
## Comment ça fonctionne ?

- 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