

Heures Numériques

L'utilisation de la tablette (iPad) comme aide à l'évaluation formative des acquis des élèves
Classe : 4^e, 25 élèves dotés d'iPad (en one-to-one)

Utilisation de deux applications :



Quizlet (création d'exercices sur le lexique, outils d'apprentissages) <https://quizlet.com/fr-fr>



Kahoot (création de QCM interactifs) <https://kahoot.com/welcomeback>

J'utilise ces 2 applications dans le cadre de la séquence suivante :



My trip to Australia



Domaines du socle : 1, 2, 3 et 5

Niveaux : A2/B1 (Ecouter et comprendre, réagir et dialoguer, écrire, parler en continu, découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère)

Objectifs de la séquence :

➤ **Compétences travaillées :**

- **Découvrir** les aspects culturels d'une langue vivante, percevoir les spécificités culturelles, mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire des personnages réels ou imaginaires.
- **Ecouter** et **comprendre** (document audio : the COOPER FAMILY et vidéo YOUTUBE: TOP 10 AUSTRALIAN DESTINATIONS)
- **Réagir** et **dialoguer** : jeu de rôles, tâche finale (expression orale en interaction)
- **Ecrire** : reformuler un message oral, décrire dans un email (tâche intermédiaire THE CHECKLIST), décrire dans une carte postale.

➤ **Connaissances culturelles et linguistiques :**

Voyages, rencontre avec d'autres cultures, mettre en relation la classe et le monde hors de la classe, restituer une expérience en tenant compte de la culture, mobiliser ses ressources linguistiques et culturelles.

➤ **Outils linguistiques :**

Le present perfect (avec adverbes tels que yet, already), expressions du goût, I'd rather, I would like, les connecteurs logiques.

Lexique en lien avec l'Australie, le camping, les sentiments/émotions.

Description et déroulement des activités

J'utilise ces deux applications dans la 2^e partie de la séquence « *Camping in Australia* », dans le cadre de la préparation de la tâche intermédiaire (évaluation formative) :

CAMPING CHECKLIST

Compétences travaillées: écrire et réagir à l'écrit

A2 : **Écrire** une courte description, de brèves notes en rapport avec des besoins immédiats

B1 : **Rendre compte, écrire** des notes et lettres personnelles (email) pour **transmettre** des informations d'intérêt immédiat.

Objectif de la tâche intermédiaire: rédiger et envoyer un email pour expliquer ce qui a déjà été fait et pas encore fait avant le départ au camping (email à envoyer à mon adresse ENT)

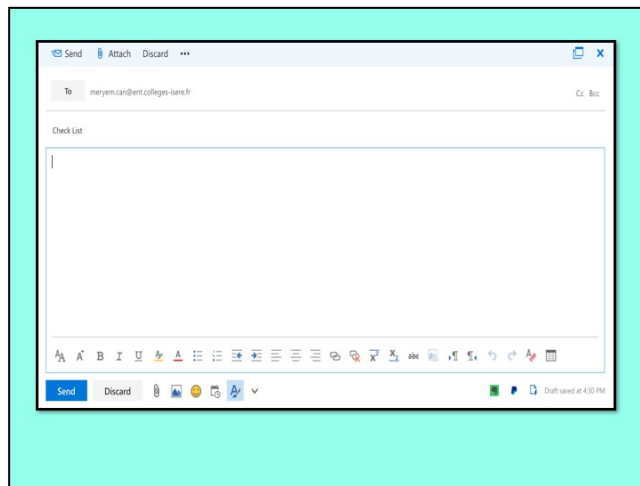
Now, your turn !

Imagine you're going camping with a group of foreign teenagers, and you're responsible for the equipment. You're sending an email to the camp guide to tell him what has been done, and what hasn't been done yet.



Look at the checklist, and write your email.


Checklist

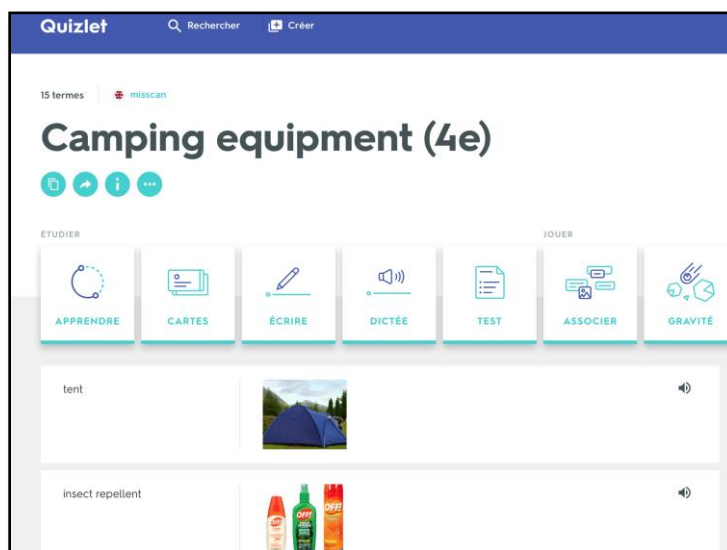
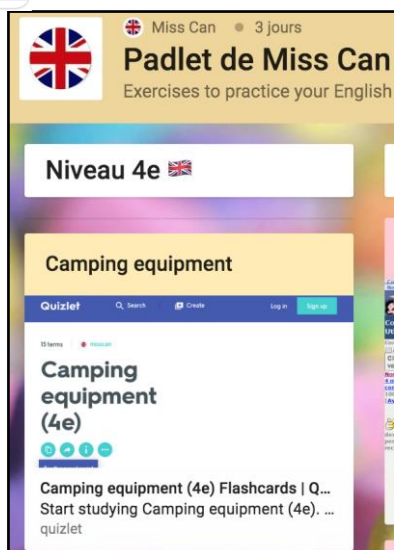
- pack the tents ✓
- check the fishing rods ✗
- clean the coolers ✓
- buy batteries for the torches ✓
- take the road maps ✓
- buy matches ✗










Avant de réaliser cette tâche, nous avons utilisé les applications suivantes sur les iPads :

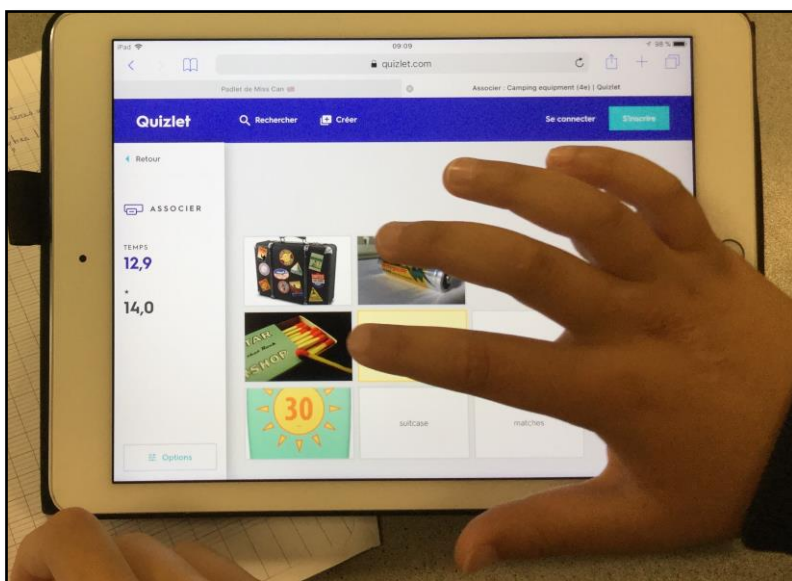
 Quizlet	 Kahoot!
Objectif : Révision du lexique « camping equipment »	Objectif : Revoir les compétences grammaticales (present perfect avec already et yet)

 **Quizlet** : les activités sont accessibles pour les élèves via mon Padlet <https://padlet.com/Misscan/tyqfseh9s3an>



L'application permet de réviser le vocabulaire à travers différents types d'exercices ludiques. Les élèves travaillent en autonomie (en autocorrection), à leur rythme, et se sollicitent si besoin. Les exercices sont variés et peuvent convenir à tous les élèves en fonction de leurs goûts et de leurs compétences.

	Apprendre : Une image est associée à un mot, on peut aussi l'écouter
	Cartes : L'image est affichée, en la retournant, on peut lire le mot et l'écouter
	Ecrire : Il faut écrire le mot correspondant à l'image
	Dictée : Il faut écrire le mot que l'on entend (l'image s'affiche aussi)
	Test : Différents types de questions portant sur le vocabulaire (QCM, Vrai/faux etc.)
	Associer : Associer le mot et l'image le plus rapidement possible (exercice chronométré)
	Gravité : Ecrire le mot correspondant à l'image le plus rapidement possible (exercice chronométré)



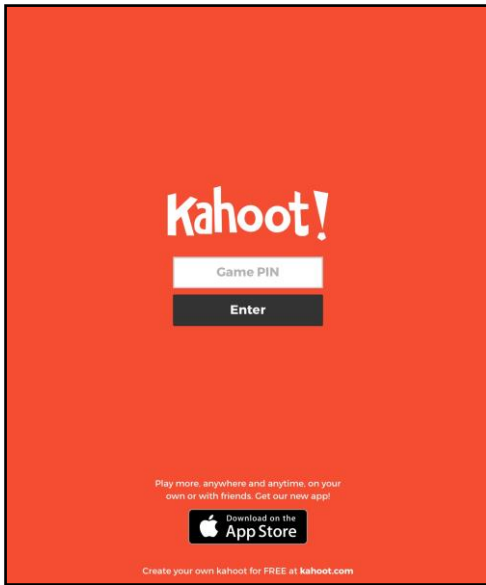
Un élève de 4^{ème} sur l'exercice « associer » de Quizlet

K! L'application est installée sur l'iPad des élèves. Je leur fournis le code d'accès au quiz (le code est généré lors du lancement du quiz). Ils se servent de l'iPad pour répondre aux questions (vidéo-projetées au tableau). N.B. : L'application « **Kahoot élève** » permet uniquement d'accéder au quiz. Pour créer le questionnaire, le professeur doit se connecter à l'adresse : <https://kahoot.com/welcomeback> ou depuis sa tablette via l'application « **Kahoot** ». (Il faut différencier l'application « **Kahoot** » de « **Kahoot élève** »)

Dans le cadre de cette séquence, j'ai créé un questionnaire portant sur des compétences grammaticales déjà abordées en classe.

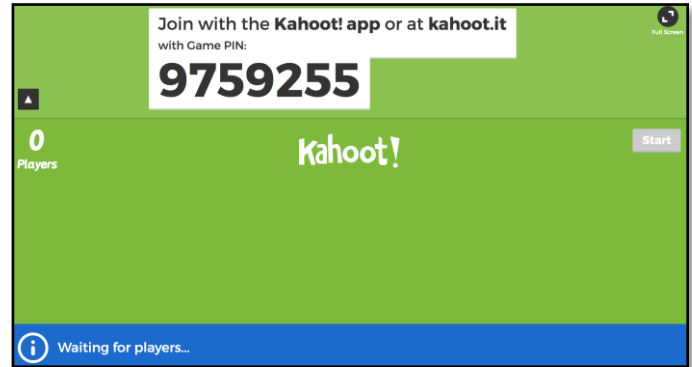
Les élèves participent via leur tablette après avoir saisi le code d'accès et leur prénom. Ils doivent choisir une réponse parmi les 4 proposées le plus rapidement possible. Un classement est affiché entre chaque question, et à la fin du jeu les élèves découvrent le podium.

A l'issue de l'activité, je reviens avec mes élèves sur les différentes questions du quiz pour expliquer les réponses (phase de révision, remédiation).

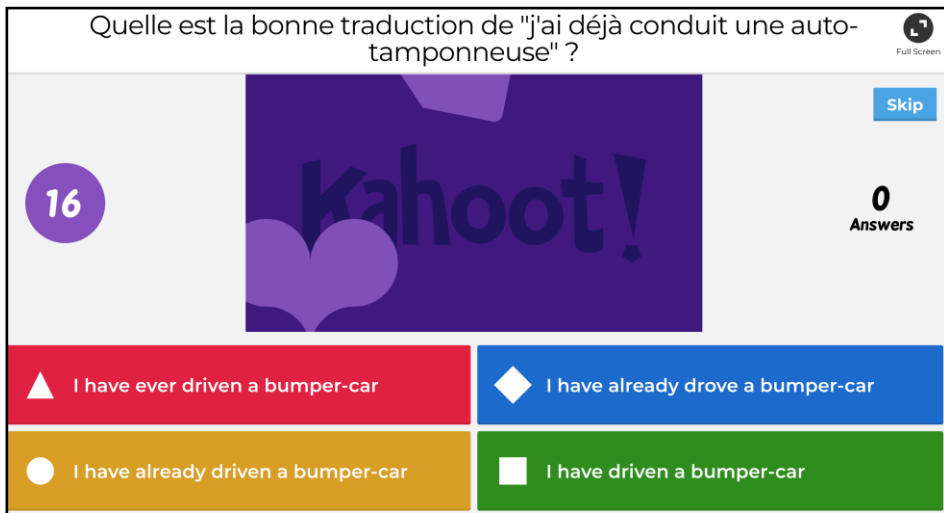


Elève

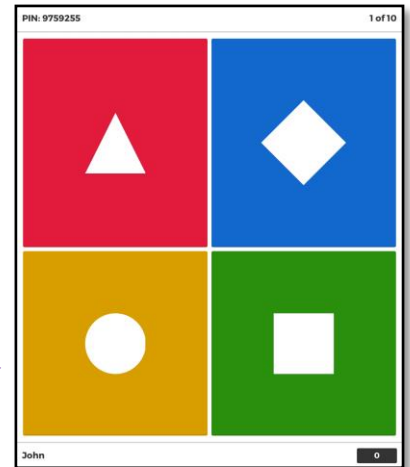
Les élèves se connectent à l'application et entrent le code d'accès donné par le professeur



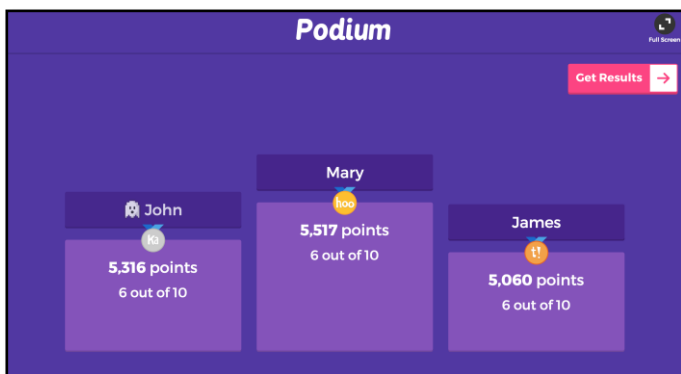
Professeur



Les questions sont projetées au tableau avec les 4 propositions



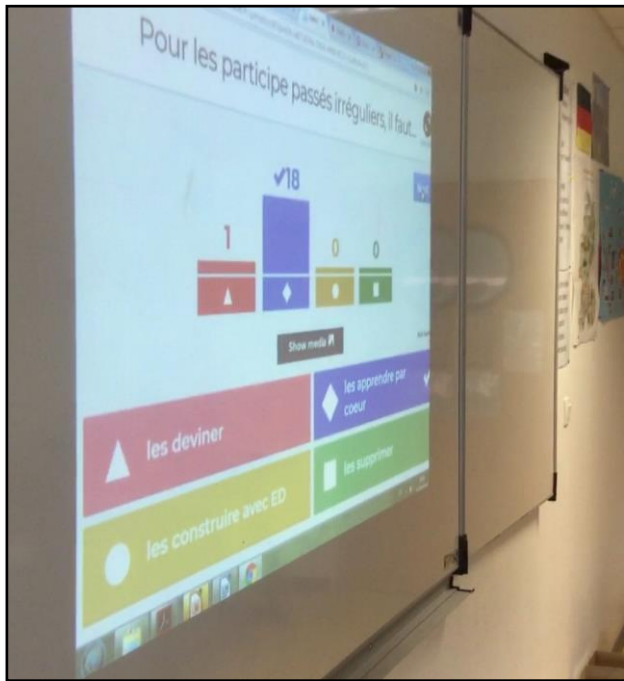
Vue de la tablette élève



Résultat final : Podium projeté au tableau



Vue de la tablette élève



Mes élèves de 4^{ème} très concentrés sur Kahoot !

Bilan

De manière générale, les élèves sont très motivés par ces activités réalisées sur tablette. La prise en main de l'outil se fait très facilement.

[Quizlet](#)

Les élèves travaillent à leur rythme, peuvent recommencer les exercices s'ils le souhaitent, et peuvent comparer leurs scores sur les exercices de rapidité. Cette application facilite la mémorisation du lexique, fait travailler l'orthographe et la prononciation. L'aspect ludique plaît aux élèves qui ont l'impression d'apprendre ou de réviser sans faire d'efforts.

Je trouve cette application très intéressante et facile d'utilisation pour le professeur et les élèves. D'ailleurs ces derniers ont la possibilité de prolonger leur travail à la maison (la connexion peut se faire par ordinateur). **Quizlet** est un équivalent « numérique » de nos flashcards traditionnelles, et de ce fait s'utilise uniquement pour l'apprentissage du lexique (mémorisation, orthographe, prononciation).

[Kahoot](#)

Ce quiz interactif fait appel à l'esprit de compétition des élèves, ce qui les stimule et les motive. Tous les élèves jouent le jeu et sont très concentrés. **Kahoot** permet de réviser les points de grammaires abordés dans le cadre de la séquence. Le fait d'utiliser l'iPad comme « boîtier de réponse » constitue un élément essentiel de cette ludification.

La grammaire peut en effet avoir un côté « rébarbatif » et compliqué pour certains élèves. Le quiz permet de rendre la réflexion sur la langue plus accessible et moins stressante.

Par contre, il est nécessaire de reprendre le quiz avec la classe pour que l'objectif de révision soit atteint : on reprend chaque question, en explicite les réponses, c'est aussi l'occasion de faire de la remédiation.

Contrairement à **Quizlet**, un « **Kahoot** » ne peut être réalisé qu'en classe (donc pas accessible à la maison pour les élèves)

Ces deux activités ont permis aux élèves de mieux mémoriser et de mieux comprendre. Ils s'impliquent tous, et même les élèves en difficultés (et parfois décrocheurs) participent volontiers. (Alors qu'il n'est pas toujours évident de les faire prendre part aux activités dites « traditionnelles »).

L'aspect ludique, et l'outil lui-même permettent de toucher chaque élève, de les valoriser et de les ramener sur la voie de l'apprentissage (même si cela reste modeste).

Il convient néanmoins d'être très clair sur les consignes et le cadre afin que ces activités se déroulent dans de bonnes conditions. Cela s'applique surtout pour **Kahoot** où le côté « compétition » peut conduire à un trop plein d'enthousiasme (et à élever le niveau sonore).

Il faut également bien expliquer qu'il faut prendre le temps de réfléchir avant de répondre (le professeur doit bien paramétrer le timing des questions en amont), et que l'objectif est de tester ses connaissances en vue de bien préparer les évaluations à venir (intermédiaires et finales).

Pour ma part, **Quizlet** et **Kahoot** viennent en complément d'activités réalisées en classe. Cela a donc un impact sur la durée de la séquence (parfois non négligeable).

Je pense qu'il ne faut pas pour autant délaissé les activités « traditionnelles » (les élèves doivent garder l'habitude d'écrire, de réfléchir sur papier).

Pour finir, c'est une réelle satisfaction de voir tous ses élèves participer et faire des efforts. Leur implication m'encourage à poursuivre ces activités et à en essayer d'autres.

Meryem Can, professeur d'anglais
Collège Jean Ferrat, Salaise-sur-Sanne