

# **Gimkit, LearningApps, Voicebooking et Chatter Pix.**

## **4 outils numériques pour favoriser la correction de la langue et la fluidité à l'oral**

Niveau 5e : British and American Celebrities

### **Etapas de préparation à une tâche finale**

**Objectifs:**

EE : Rédiger une biographie à partir d'une fiche d'informations (Annexe1)

EOC : Mettre en voix cette biographie en faisant parler le personnage.

#### **STEP 1**

**Expression écrite :**

Rédiger une courte biographie d'un Britannique ou d'un Américain célèbre.

**Objectif**

Améliorer la correction de la langue en expression écrite

**Mise en Oeuvre**

**Travail en îlot** : on distribue des fiches photocopiables (New Enjoy 5 voir Annexe 1) et chaque élève de l'îlot choisit un personnage différent et commence la rédaction.

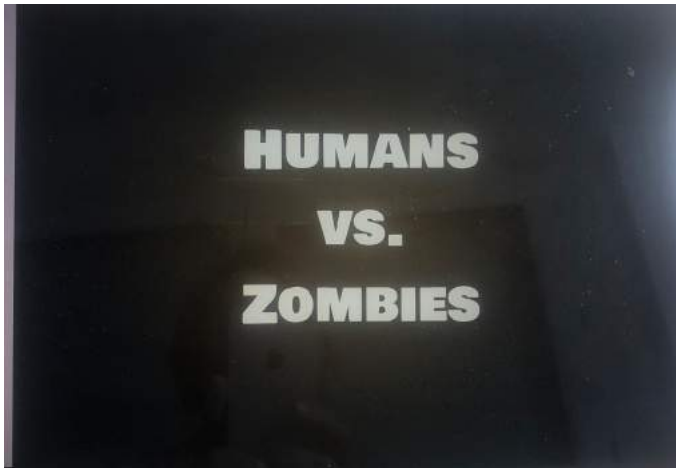
NB : les bases verbales sont fournies car il s'agit ici de travailler sur des verbes réguliers. Les seuls verbes non fournis sont "be" et "have" dont les élèves ont vu le prétérit pendant la séquence.

Temps de travail individuel: environ 15 minutes.

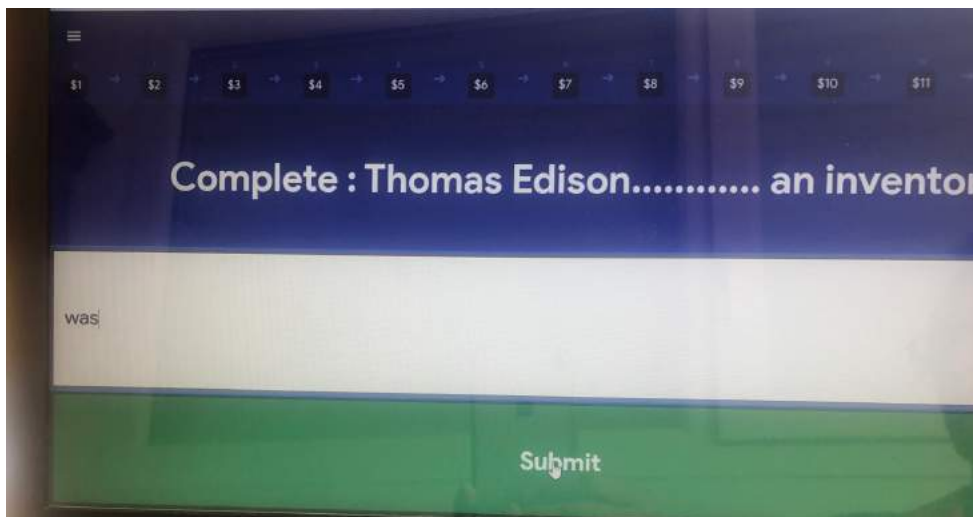
**Jeux Gimkit :**

**Gimkit est une plateforme en ligne qui permet de proposer aux élèves des jeux et quiz d'apprentissage ; cette plateforme est assez semblable à Kahoot.**

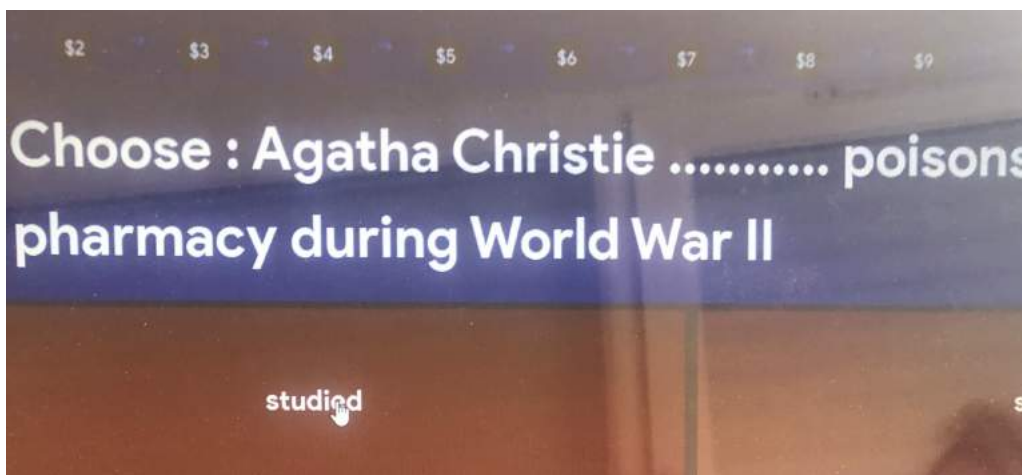
Je propose aux élèves de participer à un jeu sur le site **Gimkit** (connexion grâce à un code projeté au tableau) à rentrer sur la tablette : <https://www.gimkit.com/>  
Chaque îlot dispose d'une tablette. Le professeur détermine les paramètres. Les élèves joueront pendant 10 minutes.



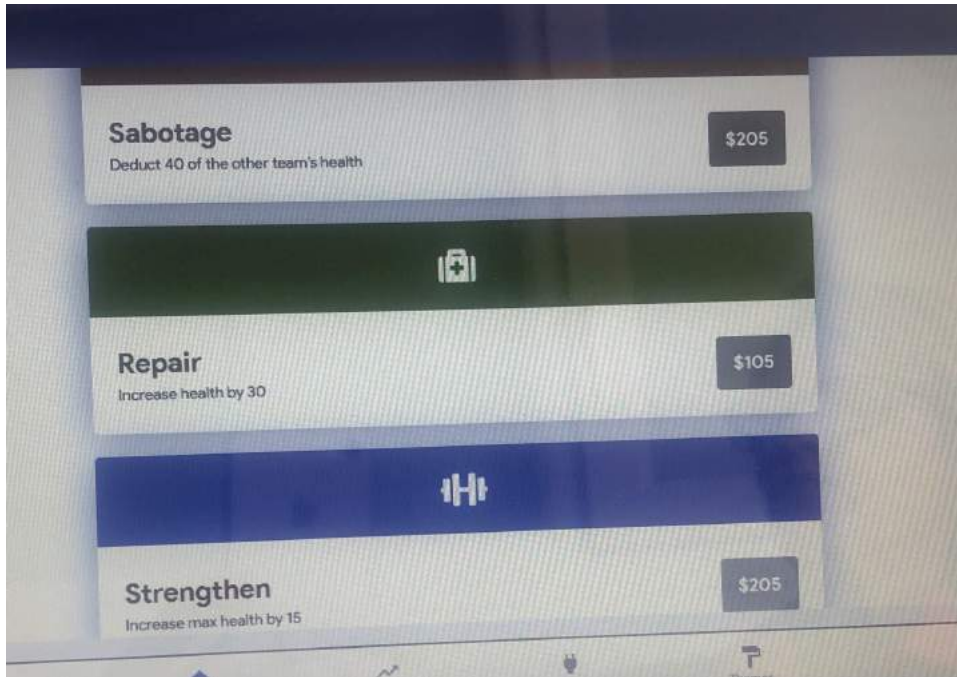
Les groupes (îlots) sont répartis entre Humains et Zombies et vont s'affronter en répondant à des questions.



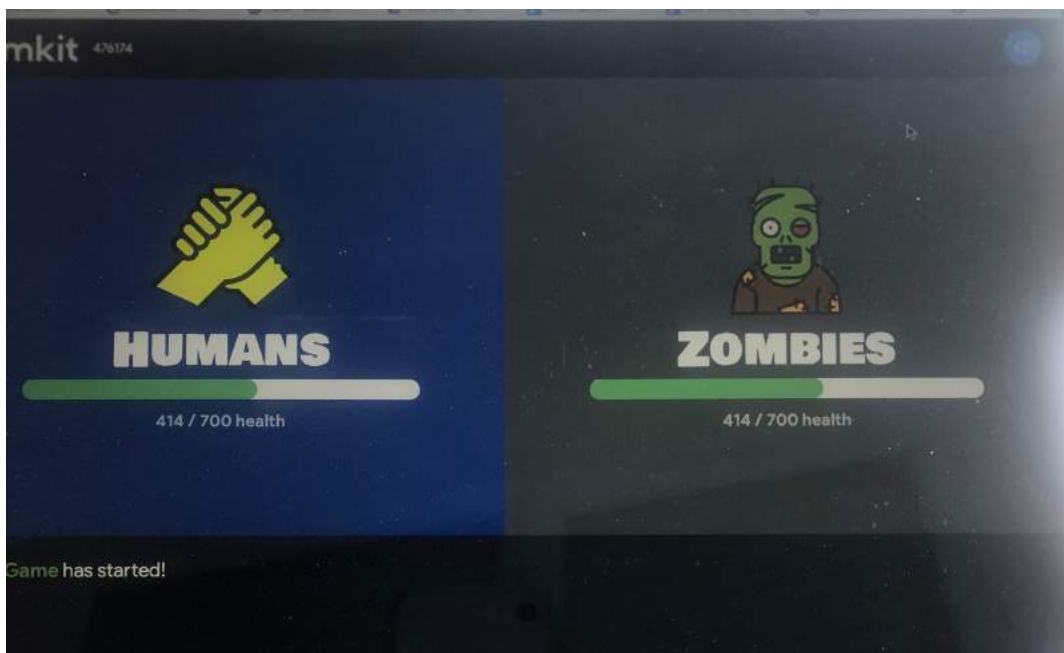
Ici les élèves peuvent écrire la réponse.



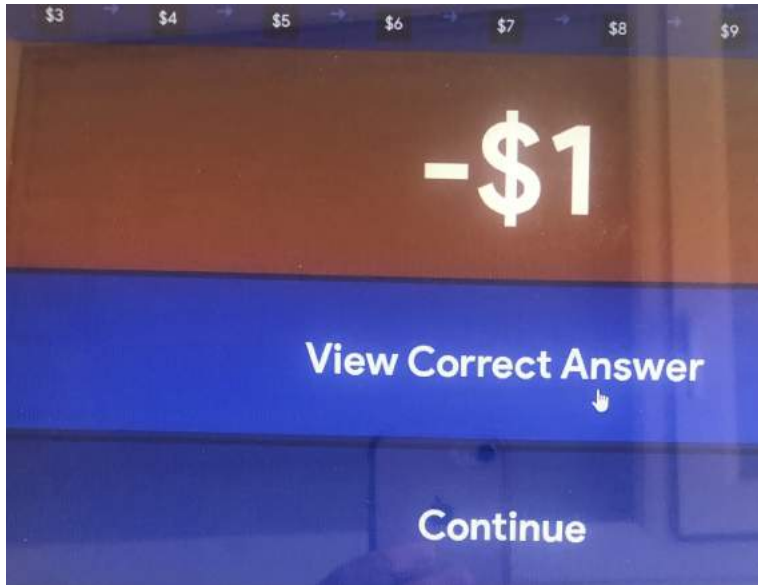
Mais ils peuvent aussi avoir à choisir la bonne réponse



Ils obtiennent ainsi de l'argent pour acheter des "powerups"



Les élèves peuvent donc gagner, retrouver des points de vie ou en enlever à l'équipe adverse.

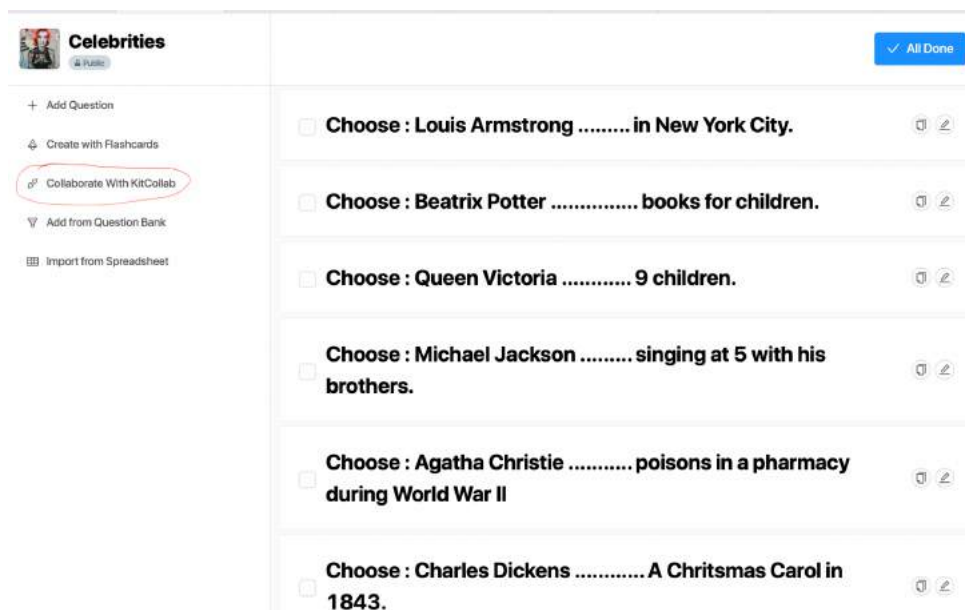


Les élèves voient et revoient les phrases, lorsqu'ils se trompent ils peuvent avoir accès à la correction.

L'aspect ludique et l'objectif de faire partie de l'équipe gagnante permet aux élèves de réfléchir à la bonne réponse pour éviter de perdre de l'argent et donc des points.

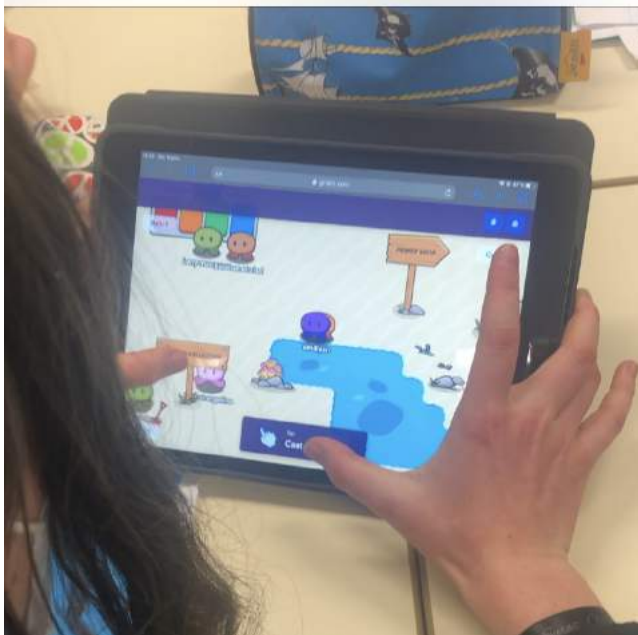
A l'issue de ce jeu, on demande aux élèves, en pensant aux différentes phrases vues dans le jeu, de corriger leurs textes rédigés au début de la séance lors d'un travail en îlot (les phrases proposées dans le quiz Gimkit ont été choisies à dessein).

Les élèves peuvent participer à **une autre activité Gimkit** qui va leur permettre de proposer ce qu'ils ont écrit à leurs camarades en faisant deviner le personnage dont il est question dans leurs textes rédigés en amont. On va pour cela utiliser la fonction **Kitcollab** :

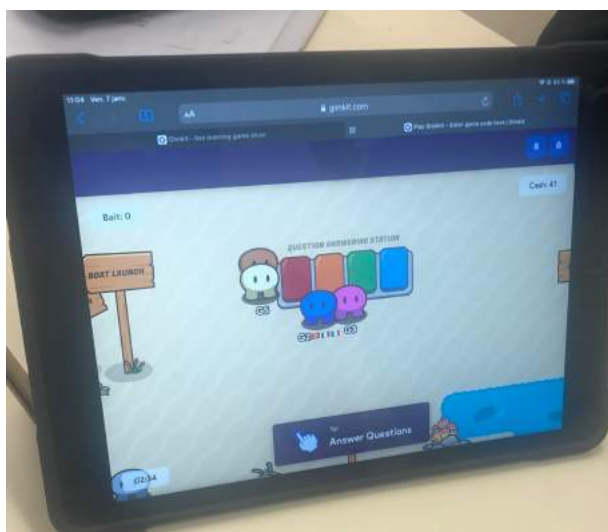


Voici une vidéo permettant de visualiser la réalisation du quiz :  
<https://youtu.be/uvDu9uYB6mg>

La plupart de leurs phrases sont maintenant justes, les élèves vont pouvoir jouer au jeu qu'ils ont créé en choisissant la version du jeu qu'ils préfèrent.  
Ici version fishtopia : Les élèves doivent répondre à des questions pour obtenir des appâts et attraper des poissons en se déplaçant dans un monde virtuel.  
Évidemment ils ne peuvent rien faire tant qu'ils ne répondent pas aux questions qui vont leur permettre d'acheter des cannes à pêche plus performantes, des tickets de bateau pour se rendre dans un autre monde dans lequel les poissons ont plus de valeur...



L'univers de Fishtopia



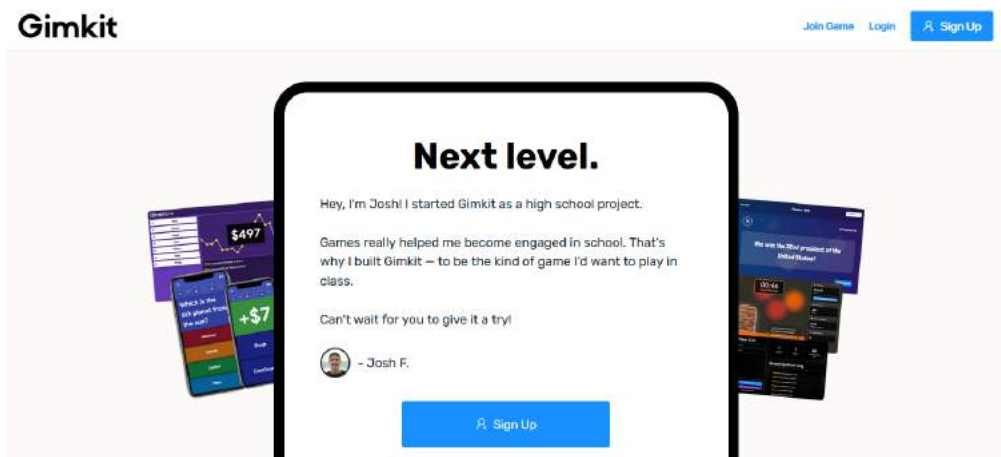
"The Question answering station"

## Bénéfices

Les élèves ont ainsi corrigé leurs productions écrites et mémorisé un grand nombre de phrases correctement construites.

Leur expression écrite est prête.

**Gimkit** est un site très utilisé en Amérique du Nord, il a été créé par un étudiant et rencontre un très grand succès auprès des élèves et des professeurs.



## Step 2

**EOC Mettre en voix sa biographie.**

### Mise en oeuvre

On propose aux élèves de travailler à la maison la prononciation de la terminaison -ed du prétérit des verbes réguliers utilisés dans les différentes biographies en faisant les deux activités learningapps suivantes :

<https://learningapps.org/display?v=pap2vbx8c22>

<https://learningapps.org/display?v=pbzanfrcj22>

On peut aussi proposer une version audio du **Gimkit**.

Lorsqu'ils arrivent en cours, les élèves ont déjà en tête de nombreux modèles phonologiques. Pour répondre aux objectifs de l'expression orale en continu (=

mettre en voix une biographie en faisant parler le personnage), on propose alors aux élèves de transformer leur biographie et autobiographie en passant leur texte à la première personne du singulier et en le recopiant sur l'ENT puis en le copiant-collant sur le site [Voicebooking](https://www.voicebooking.com/en/free-voice-over-generator) : <https://www.voicebooking.com/en/free-voice-over-generator> pour pouvoir l'écouter et ensuite le répéter, comme décrit par ma collègue Mme Kartner-Selmi (voir bibliographie). Grâce à leur texte sur l'ENT, ils pourront refaire un copié-collé sur le site Voicebooking à la maison (la version gratuite de Voicebooking ne permet pas de télécharger). Ainsi ceux qui n'auraient pas eu le temps de terminer dans l'heure pourront s'entraîner à la maison.

### Bénéfices :

Les élèves ont un modèle phonologique de bonne qualité tant au niveau de la prononciation que de l'intonation.

### STEP 3

Réalisation de la tâche finale (= mise en voix d'une biographie en faisant parler un personnage) avec l'application [Chatter Pix](#)  
Chatter Pix est une application sur tablette qui permet de faire parler n'importe quelle image.

### Objectif :

EOC : lire à haute voix un texte informatif court (biographie) Domaine 1.2 : Mettre en voix son discours par la prononciation et l'intonation adéquate.			
<b>Lecture du texte</b>	<b>A1</b> ton de voix trop bas, nombreuses hésitations	<b>A1+</b> lecture sans accroc	<b>A2</b> lecture expressive, respect des unités de sens.
<b>Prononciation</b>	<b>A1</b> Terminaison -ed non acquise  Mots importants peu ou mal accentués	<b>A1+</b> Terminaison -ed avec quelques erreurs  Effort d'accentuation des mots importants	<b>A2</b> Terminaison -ed sans erreurs  Accentuation des mots importants

### Mise en oeuvre

Utilisation de l'application **chatterpix** sur la tablette.

Les élèves s'isolent ensuite par deux (un technicien + celui qui lit son texte).

Ils reviennent ensuite vers le professeur qui récupère les productions.



### Bénéfices

En utilisant un avatar ou en faisant parler une image via Chatter Pix, les élèves sont plus à l'aise, ils osent davantage jouer le jeu de la prononciation et de l'intonation.

Exemples de tâches finales :

<https://youtu.be/rg3fH3vckag>

**Le recours systématique en classe et à la maison à des outils permettant d'écouter un maximum de productions comme **LearningApps, Gimkit ou Voicebooking** permettra des progrès dans la fluidité de la langue qui représente une grande difficulté pour beaucoup de nos élèves.**



## Bibliographie

**Mieux s'exprimer à l'oral : langue, fluidité, culture et authenticité à l'oral grâce au numérique.** Rafika Kartner-Selmi Collège les Rives du Léman Académie de grenoble.

**Site S'CAPE-Astuces pour Learningapps**

<https://scape.enepe.fr/astuces-pour-learning-apps.html>

**Fiches Biographies : New Enjoy 5e**

Sylvie Sant'Agostino  
avec la collaboration de Catherine Bourdé  
Collège les Rives du Léman  
Évian Les Bains