# ПРИДНЕСТРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. Т.Г. IIIЕВЧЕНКО

# Филологический факультет

Кафедра романо-германской филологии Кафедра иностранных языков

# Интернет-ресурсы в преподавании французского языка

(Учебное пособие)

ЧАСТЬ II

УДК 811.133.1:004.738.5(075.8) ББК Ш147.11-9я73+3971.353я73 И 73

### Составители:

**Абабий В.Н.,** доцент кафедры иностранных языков филологического факультета ПГУ им. Т.Г. Шевченко

**Дубленко Н.М.**, старший преподаватель кафедры романо-германской филологии филологического факультета ПГУ им. Т.Г. Шевченко *Рецензенты*:

Аземко Г.Г., старший преподаватель кафедры романо-германской филологии филологического факультета ПГУ им. Т.Г. Шевченко Добровольская Н.Б., учитель французского языка первой категории, зам. директора по НМР высшей квалификационной категории МОУ «Тираспольская гуманитарно-математическая гимназия»

**Интернет-ресурсы** в преподавании французского языка. Часть II: И73 учебное пособие/сост.: В.Н. Абабий, Н.М. Дубленко. – Тирасполь, 2021. – 104 стр.

Учебное пособие «Интернет-ресурсы в преподавании французского языка» составлено в соответствии с требованиями рабочей программы бакалавриата по дисциплине «Интернет-ресурсы в практике преподавания иностранных языков», направления подготовки 7.45.03.02 «Лингвистика», профиля подготовки «Теория и методика преподавания иностранных языков и культур» (Французский язык) для студентов ІІ-го курса, изучающих французский язык как основной.

Цель учебного пособия — формирование у бакалавров-лингвистов навыков и умений применять средства электронной учебной коммуникации, информационно-образовательные и методические ресурсы Интернета в профессиональной деятельности и пользоваться электронными онлайн / оффлайн словарями и энциклопедическими изданиями, а также комплексом программных средств общего назначения. Данное пособие содержит теоретический материал, который направлен на решение следующих задач: выявление дидактических функций и свойств современных информационных и коммуникативных технологий, отбор и поиск информации в сети Интернет в учебных целях, разработка учебных интернет-ресурсов по французскому языку и пошаговых методических рекомендаций. В конце каждой темы представлены вопросы и задания для самостоятельного выполнения. В пособии включен также теоретический материал по Интернет-ресурсам, который может быть применен в процессе изучения французского языка.

УДК811.133.1:004.738.5(075.8) ББК III147.11-9я73+3971.353я73

# TABLE DES MATIÈRES

SUJE	1 1.1	MENI	HVII	111	ЗK	•		•	•				•	•	•	•	•	•	•	. 4
SUJE'	T 2. I	POLL I	EVE	RY	W	HF	RE	]												. 8
SUJE'	T 3. I	BRAN	CH'	ΓRA	٩C	K														11
,		READ																		14
SUJE'	T 5. I	PERSU	JASI	ON	I N	[A]	)													16
		PIXTC																		20
SUJE'	T 7. I	MOZA	IK I	EDI	UC	A	ΊC	N	ET	M	ΟZ	ZΑΙ	3O	Οŀ						23
SUJE'	T 8. I	EDPU'	ZZL	Ε																27
SUJE'	T 9. I	FLIPS	NAC	K																30
SUJE'	T 10.	SMO	RE																	33
SUJE'	T 11.	TRAI	OIN	G C	CA.	RD														37
SUJE'	T 12.	WOR	DW	AL	L															40
SUJE'	T 13.	QUIZ	ZALI	ZE																44
SUJE'	T 14.	SOCE	RAT	IVI	3															46
		PROF																		50
SUJE'	T 16.	TRIV	EN'	ГΥ																53
SUJE'	T 17.	PURF	POS	E G	Αl	ИE	S													56
SUJE'	T 18.	STUL	DYS'	ΓΑΟ	CK															59
SUJE'	T 19.	SYMI	3AL	OO	)															62
SUJE'	T 20.	VIDE	OA	NT																66
SUJE'	T 21.	H5P																		69
SUJE'	T 22.	KIZO	A																	72
,		DISC																		75
SUJE'	T 24.	STEP	ΙK																	78
SUJE'	T 25.	SEES	AW.	ME																82
SUJE'	T 26.	EDM	ODO	C																84
SUJE'	T 27.	WIZE	ER.N	1E																87
SUJE'	T 28.	LIVE	WO	RK	SH	EF	TS													93
SUJE'	T 29.	GOC	ONO	QR																96
SUJE'	T 30.	LINO	TI.																	99
SUJE'	T 31.	IDRC	O																	101
BIBL	<b>IOG</b> I	RAPH	ΙE																	103

# SUJET 1. MENTIMETER

### A PROPOS

https://www.mentimeter.com/

L'application est destinée à créer des présentations avec des commentaires en temps réel. L'application Mentimeter a été lancée par L'entrepreneur Suédois Johnny Warström en réponse à des réunions improductives. L'application se concentre également sur la collaboration en ligne pour le secteur de l'éducation permettant aux apprenants ou aux membres du public de répondre aux questions de manière anonyme. L'application permet aux utilisateurs de partager des connaissances et des commentaires en temps réel sur mobile avec des présentations, des sondages ou des séances de remue-méninges dans des classes, des réunions, des rassemblements, des conférences et d'autres activités de groupe

# **COMMENT UTILISER MENTIMETER**

Il faut se créer un compte sur le site.

Étape suivante: créez votre propre présentation / quiz.

Cliquez sur «Your presentations» dans le menu d'options. Cliquez pour commencer à construire votre propre quiz. Nommez votre présentation. Sur l'écran suivant, l'icône vous permet de modifier le nom ultérieurement. Vous pouvez aussi en changer le rythme, ça signifie que les apprenants puissent remplir les questions au rythme du professeur. Partagez aussi les résultats avec le public désactivé.

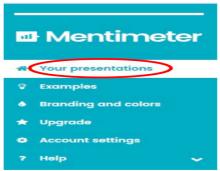


Image 1. Page Mentimeter

Créez des questions. Il existe une variété de types de questions que vous pouvez employer pour interroger le public, plus d'informations sur les types de questions ci-dessous:

Choix multiple. Le choix multiple permet aux participants de choisir. Pour configurer une présentation à choix multiples, procédez comme suit: Choisissez choix multiple (Encerclé en rouge) comme type de question.



Image 2. Types de questions sur le site Mentimenter

Saisissez la question que vous souhaitez poser à votre public (maximum 100 caractères). Entrez les alternatives (réponses / choix possibles) lesquelles votre public peut choisir. Vous pouvez changer l'ordre des alternatives en maintenant le bouton de la souris sur l'icône et faites-la glisser dans un ordre différent.

Facultatif: affichez les résultats en % par défaut pour cette question. Enfin, si la question est terminée, vous pouvez ajouter une autre question au sondage à choix multiples en cliquant sur le boutton. Cliquez pour commencer à obtenir les réponses des apprenants.

Word Cloud permet aux apprenants de créer une représentation visuelle des mots qu'ils peuvent saisir via leurs appareils. Pour créer un nuage de mots, vous devez: choisir nuage de mots parmi les types de questions.



Image 3. Types de questions sur le site Mentimenter

Introduisez la question que vous souhaitez poser. Décidez du nombre maximum d'entrées que chaque participant peut saisir dans le nuage de mots (maximum de 10 mots par personne). Pour ajouter une autre question, cliquez sur le boutton correspondant. Cliquez pour commencer à obtenir la réponse des participants.

*Scales* est l'option échelle qui vous permet de laisser les participants évaluer les déclarations sur une échelle allant de 0 à 5. Il faut choisir l'échelle comme type de question.



Image 4. Types de questions sur le site Mentimenter

Entrez la question que vous souhaitez poser à votre public. Introduisez les déclarations que votre public peut évaluer de 0 à 5. Pour ajouter une autre question, cliquez sur le bouton. Cliquez pour commencer à obtenir la réponse des participants.

*Open ended – «question ouverte»*, la case permet aux participants de taper librement leurs réponses à la question. La limite de caractères est de 140 caractères.



Image 5. Types de questions sur le site Mentimenter

Pour créer un questionnaire ouvert sur Mentimeter, vous devez cliquer sur «ouvert» comme type de question. Choisissez la façon dont le résultat doit être affiché: une par une (affichez les réponses une par une à l'aide des boutons haut et bas du clavier); grille fluide (affichez les réponses dans un flux continu). Saisissez la question que vous souhaitez poser au public (facultatif: ajoutez-y une description). Cliquez pour commencer à obtenir la réponse des participants.

2 by 2 matrix – Matrice 2 par 2, question matricielle 2 par 2 permet aux apprenants d'évaluer chaque élément en deux dimensions. Les résultats sont ensuite affichés comme une moyenne dans une matrice 2 par 2.



Image 6. Types de questions sur le site Mentimenter

Cliquez sur la matrice «2 par 2» dans la liste «Type de question». Saisissez la question que vous souhaitez poser à votre public (100 caractères au maximum). Entrez les éléments que votre public peut employer. Nomez les dimensions (l'axe vertical et horizontal) et définissez la valeur maximale pour eux. Pour ajouter une autre question, cliquez sur le bouton. Cliquez pour commencer à obtenir la réponse des participants.

Who will win ? – Qui va gagner ? Les participants obtiennent un vote chacun et le gagnant est révélé lorsque vous décidez de mettre fin au vote. S'il y a égalité, il y aura plus d'un gagnant.



Image 7. Types de questions sur le site Mentimenter

Cliquez «Who will win» comme votre question type. Entrez la question que vous voulez pour votre audience. Entrez les alternatives sur lesquelles votre public peut voter. (*Option*: Il est possible d'élargir la quantité d'alternatives en cliquant sur le bouton correspondant). Pour ajouter une autre question, cliquez. Obtenez les réponses des participants.

A l'étape finale, après avoir ajouté des questions et cliqué sur «Montrer la présentation» (Show Presentation), vous serez amené à un nouvel écran. Sur ce nouvel écran il y aura une référence du site (www.menti. com) et un code à remplir généré aléatoirement pour les apprenants. La partie mise en évidence avec la boîte rouge montre un code généré aléatoirement que les apprenants doivent remplir sur leurs appareils lorsqu'ils visitent le site.

Lors de l'exécution d'une présentation, il y a différentes options à votre disposition sur le côté gauche. L'écran plein vous permet de passer en mode plein l'écran, masquer le résultat, cacher les résultats aux participants. En cliquant à nouveau, il les déçoit. Le vote à huis clos clôturera la séance de vote. Les participants ne peuvent plus influencer l'issue de la question et de la présentation en général.

- 1. Décrivez le site Mentimeter.
- 2. Quels types de présentations propose Mentimeter?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE?
  - 4. Créez le type de quiz «100 points».

# **SUJET 2. POLL EVERYWHERE**

### A PROPOS

https://www.polleverywhere.com/

Poll EveryWhere permet d'insérer l'interaction dans les présentations pour faciliter la concentration des apprenants. Il propose de nombreuses possibilités pédagogiques avec l'équipement : tablettes, smartphones ou ordinateurs. Grâce à Poll EveryWhere l'enseignant affiche des questions en direct pendant le cours pour susciter des réactions ou évaluer le degré de compréhension d'une notion expliquée. Poll EveryWhere permet d'intégrer à tous les systèmes de présentation pour une diffusion en direct des résultants (PowerPoint ou Keynote) ou site, blog. Les élements ajoutés apparaissent dans la présentation mais restent conectés au compte sur Poll EveryWhere. La forme même des exercices auto-correctifs (réponses uniques, pas de production ouverte) en limite les possibilités pédagogiques aux deux premiers niveaux d'acquisition des connaissances.

Les avantages de Poll EveryWhere sont: il n'y a pas de limitation dans la durée, pas de limitation de polls à créer, il y a des disponibilités de toutes les options. Parmi les inconvénients on peut citer le fait que la version gratuite ilimitée à 25 personnes et l'interface est en anglais.

### COMMENT UTILISER POLL EVERYWHERE

Poll EveryWhere est un outil qui permet de réaliser un sondage pour obtenir un feedback de son auditoire à travers le Web (ou même Twitter). Pour poser une question, plusieurs choix s'offrent à l'enseignant:

- 1) **choix multiples**: demander de choisir parmi des mots ou des images;
  - 2) image cliquable: sur une image, définir des endroits à cliquer;
  - 3) **question ouverte**: l'audience peut écrire ce qu'elle veut;
  - 4) idées/vote: espace permettant de laisser écrire les idées;
- 5) **mettre de l'ordre**: plusieurs étiquettes disponibles pouvant être bougées de manière à les mettre dans un ordre bien précis.



Image 8. Types de questions Poll Everywhere

Poll EveryWhere est un outil de sondages qui peut être utilisé dans la plupart des matières scolaires:

- 1) Faire connaissance: en début d'année, on pourrait créer une question de type «vote» pour connaitre les passions des apprenants de la classe: «Quel est votre sport préféré?» Quelques'uns écrivent des idées puis les autres votent pour ce qui leur correspond le mieux. Cette idée d'activité fonctionne également pour des questions telles que «Quel est votre plat préféré?», «Quel voyage avez-vous préféré?». Ces questions peuvent bien évidemment amener à des discussions.
- 2) **Repérer les pays du monde**: utiliser la question de type «image cliquable» et y placer une carte du monde. On peut demander de replacer une capitale: «Dans quel pays se situe la ville de Paris? Place-la sur la carte.»
- 3) **Ordre croissant**: avec la question de type «mettre dans l'ordre», il est possible de demander aux apprenants: «Mettez ces nombres par ordre croissant». Si les réponses ne sont pas les mêmes pour tous, il sera intéressant d'en discuter et d'écouter les explications de chacun.

L'enseignant définit l'ouverture et la clôture du sondage, il autorise ou non une personne à voter plusieurs fois.

Malgré son interface en anglais, Poll EveryWhere contient des atouts qui lui permettent d'être un sérieux concurrent dans les applications de sondage en ligne. En effet, cette application propose des choix multiples de mots mais également des images. De plus, à chaque question, les résultats de tout l'auditoire s'affichent en temps réel. Il est également intéressant de travailler avec cette application car les participants ont le droit de répondre directement avec leur appareil mobile.

Les réponses en temps réel, c'est positif car on peut observer la tendance de la classe mais d'un autre côté, les indécis n'ont qu'à attendre de voir les premières réponses puis d'indiquer leur réponse. Un petite différence avec d'autres créateurs de questionnaires en ligne comme Kahoot, Poll EveryWhere ne donne pas de réponses immédiates à l'utilisateur. De plus, dans sa version gratuite, le nombre de répondants ne peut pas excéder 40.

- 1. Décrivez le site Poll EveryWhere.
- 2. Quels types de questions propose Poll EveryWhere?
- 3. Quels sont les avantages de l'utilisation de Poll EveryWhere?
- 4. Créez un type de sondage sur le site Poll EveryWhere.

# **SUJET 3. BRANCHTRACK**

# A PROPOS

https://www.branchtrack.com/

**BranchTrack** est un logiciel de salle de classe virtuelle pour les entreprises et les professionnels, mais aussi peut être utilisé dans l'enseignement de FLE.

BranchTrack est un système de gestion de l'apprentissage basé sur le cloud. Les principales caractéristiques comprennent un éditeur de glisser-déposer, une galerie de ressources, un aperçu instantané et une gamification intégrée.

# COMMENT UTILISER BRANCHTRACK

BranchTrack permet de créer des simulations compatibles avec le format HTML5 en ligne. BranchTrack met l'accent sur la simplicité et la rapidité de la production en automatisant et en rationalisant les tâches. De nouvelles fonctionnalités sont publiées chaque semaine entièrement gratuitement.

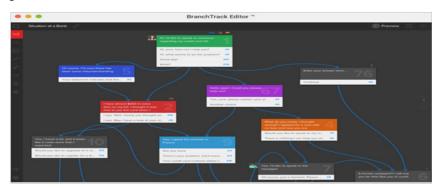


Image 9. Page d'accueil BranchTrack

Les particularités de BranchTrack sont:

1. Éditeur basé sur un navigateur.

BranchTrack est un éditeur de simulation simple et convivial que l'enseignant peut utiliser sur n'importe quel appareil n'importe où.

2. Bibliothèque d'images intégrée.

Des dizaines de personnages, d'émotions et d'environnements sont inclus avec l'outil de l'enseignant.

3. Examiner et collaborer.

BranchTrack propose une puissante plateforme de révision en temps réel qui fera gagner du temps à l'enseignant.

4. Prêt pour les appareils mobiles.

Les apprenants accéderont facilement au contenu sur n'importe quel appareil.

5. Analyse en temps reel.

Le système Insights <sup>™</sup> collecte et interprète de nombreuses données sur la façon dont les apprenants se comportent dans les scénarios.

6. Transformer la classe.

L'enseignant peut rendre la salle de classe plus attrayante et productive en ajoutant des jeux de rôle numériques. BranchTrack fournit une plateforme simple, mobile et basée sur les données que les apprenants apprécieront.

7. Joindre des fichiers, des images et des vidéos.

BranchTrack permet d'oublier les liens externes: les apprenants accéderont à tout directement dans la simulation.

8. Scoring polyvalent.

De la simple addition de points aux résultats aux scores complexes multi-échelles.

9. Réponses en texte libre.

L'enseignant fait réfléchir les apprenants encore plus en leur posant des questions ouvertes à saisir.

10. Voix off.

Les apprenants font parler les personnages en ajoutant une voix off aux phrases des personnages et aux choix de l'apprenant.

Le service BranchTrack permet de créer des simulations avec la branche dans la sélection des options.

Selon la réponse choisie, le dialogue «se forme le long d'un itinéraire particulier». Pour commencer à l'utiliser, l'apprenant doit s'inscrire. Pour créer un compte, l'enseignant peut utiliser des comptes de réseaux sociaux. La version gratuite du service permet utiliser trois états émotionnels (symboles et désignations sur l'échelle de réussite), 4 arrière-plans et un nombre limité de personnages du projet.

La procédure de la création d'un dialogue contient 3 étapes:



Image 10. Le dialogue-simulation BranchTrack

- 1) un schéma visuel du processus de dialogue est créé sous la forme d'un réseau d'éléments de la forme «réplique ensemble de réponses», chaque réaction servant de lien vers une transition vers un élément apparenté;
- 2) la conception de la simulation de dialogue est définie l'arrière-plan et l'image du personnage;
- *3) la publication est en cours* (obtention d'un lien et de divers codes, y compris pour l'intégration dans le LMS).

L'apprenant est invité à finir la tâche en choisissant l'une ou l'autre réponse.

Ce service est très facile à apprendre et à utiliser. Il ne sera pas difficile pour l'enseignant de former rapidement un dialogue et de le publier pour une utilisation en e-learning. Sur la base des résultats du dialogue (ou de plusieurs), il est facile de comprendre comment les apprenants se comportent dans différentes situations, où ils font des erreurs, ce qui doit être souligné dans le cours.

BranchTrack est un outil exceptionnel pour la didactique dans les activités de cours, aussi pour l'utilisation dans l'enseignement à distance.

- 1. Décrivez le site BranchTrack.
- 2. Quelles sont les particularités de BranchTrack?
- 3. Décrivez la procédure de la création d'un dialogue simulation.
- 4. Créez un dialogue sur le site BranchTrack.

# **SUJET 4. READWRITETHINK**

# A PROPOS

http://www.readwritethink.org/

**ReadWriteThink** représente une plateforme pour générer et créer des essais et microessais et d'implication des apprenants dans le processus de conception et rédaction correcte des essais.

# COMMENT UTILISER READWRITETHINK

Accessez le lien Essay map ReadWriteThink



Introduisez le sujet de l'essais ainsi qu'une brève présentation de l'idée.



Image 11. La présentation de l'idée sur ReadWriteThink

Continuez le travail sur les trois paragraphes.



Image 12. Les paragraphes sur ReadWriteThink

Développez les idées de chaque paragraphe, cliquez en bas de chaque cage.



Image 13. Les idées de chaque paragraphe sur ReadWriteThink

À la fin, rédigez une conclusion.



Image 14. La conclusion sur ReadWriteThink

Finissez avec «Finish».

Visualisez le travail entier, en cas de rédaction, cliquez «Back».



Image 15. La visualisation sur ReadWriteThink

Le travail final peut être printé, sauvé dans l'ordinateur ou exporté par courriel.

- 1. Décrivez le site ReadWriteThink.
- 2. Quelles ressources propose l'application?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE?
- 4. Créez un essais au sujet de l'influence des technologies moderne sur la vie et la santé des enfants.

# **SUJET 5. PERSUASION MAP**

# A PROPOS

http://www.readwritethink.org/

Persuasion Map est un organisateur graphique interactif qui permet aux apprenants de cartographier leurs arguments pour un essai ou un débat persuasif. Les apprenants commencent par déterminer leur objectif ou leur thèse. Ils identifient ensuite trois raisons pour étayer leur argument, et trois faits ou exemples pour valider chaque raison. Le graphique de la carte dans le coin supérieur droit permet aux apprenants de se déplacer sur la carte, au lieu d'avoir à travailler de manière linéaire. La carte finie peut être enregistrée, envoyée par e-mail ou imprimée.

# COMMENT UTILISER PERSUASION MAP



Image 16. Page d'accueil Persuasion Map

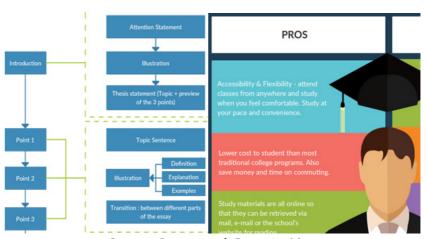


Image 17. La structure de Persuasion Map

# Degrés en ligne

Creately vous aide à le faire avec:

Modèles pré-conçus pour visualiser vos arguments pour une écriture persuasive.

Outils de dessin et de création de diagrammes faciles pour créer des cartes de persuasion.

Partage avec d'autres membres de l'équipe pour une collaboration en temps réel et une édition de groupe.

Export du diagramme en PNGs, SVGs, JPEG, etc. à inclure dans les présentations, documents, site Web.

La carte de persuasion est un outil qui aide les apprenants à simplifier le processus d'écriture persuasive. Ils peuvent l'utiliser pour préparer leurs arguments pour des essais et des débats persuasifs.

Pour créer une carte de persuasion:

- 1. Choisissez votre sujet/ question d'intérêt pour votre essai, débat, discours, affiche, etc. Faites vos recherches autour d'elle et collectez des informations.
- 2. Définissez l'affirmation que vous souhaitez prouver avec votre essai. Mettez ceci dans la première case de votre carte de persuasion.
- 3. Dans la deuxième case de votre carte de persuasion, vous énumérerez les raisons de cette affirmation.
- 4. Ici, vous pouvez inviter vos camarades pour vous aider à remplir la carte. Partagez le document avec eux pour obtenir également leur contribution. Ajoutez des commentaires ou lancez un fil de discussion de commentaires pour partager vos opinions pendant le processus.
- 5. Et dans la troisième case de la carte de persuasion, vous énumérerez les raisons ou les faits pour sauvegarder votre raisonnement.

Vous pouvez employer différentes couleurs pour souligner chaque niveau différent de votre carte de persuasion. Ceux-ci mettront en évidence les détails importants et le rendront plus facile à mémoriser. Une fois que vous avez ajouté des exemples à l'appui de votre demande, vous pouvez écrire votre conclusion en bas de votre carte de persuasion. Après que vous avez définitivé la carte, vous pouvez la télécharger au format PNG, SVG, GIF, JPG, etc. et l'ajouter à vos présentations ou documents. Ou prenez simplement une impression à partager avec le reste de votre classe

# Plus de modèles et d'idées visuelles pour une écriture persuasive

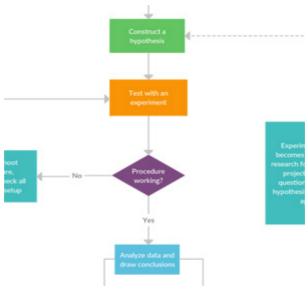


Image 18. Un modèle d'écriture persuasive sur Persuasion Map

Méthode scientifique-exemple de carte de persuasion - Organi-

gramme



Image 19. Un exemple d'Organigramme sur Persuasion Map

# SpongeBob, personnage et identité animée

Discours modèle de planification de la feuille de travail biographique.

Organisateur graphique.

Modèle d'écriture vocale.

En fin, la plateforme permet de:

- visualiser et simplifier ses arguments persuasifs pour les débats et les essais;
- collaborer avec ses pairs pour développer sa position persuasive pour les affectations;
- télécharger des cartes de persuasion dans différents formats à inclure dans des documents, des présentations, etc..

- 1. Décrivez le site Persuasion Map.
- 2. Quelles ressources propose-t-il?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
  - 4. Créez une carte phonétique interactive.

# **SUJET 6. PIXTON**

### A PROPOS

https://www.pixton.com/

**Pixton** est un outil gratuit et simple d'utilisation qui permet de créer des BD afin d'illustrer un cours, une présentation ou une situation.

Dans un premier temps, Pixton demande de s'inscrire en choisissant dans quel but il faut utiliser l'outil: en tant qu'éducateur, en tant qu'apprenant ou dans un but ludique. Un e-mail de confirmation sera ensuite envoyé.

# **COMMENT UTILISER PIXTON**



Image 20. Page d'accueil Pixton

Dans la barre de recherche l'apprenant écrit pixton.com. Il faut cliquer sur le petit drapeau de la France pour accéder à la version française du site. Dans le bas de la page, l'apprenant sélectionne «Je suis apprenant». L'apprenant choisit un nom d'utilisateur, il entre son adresse et il choisit un mot de passe. Pour créer une bande dessinée, il faut cliquer sur «Créer un BD maintenant!». Il faut cliquer sur l'onglet «Ajouter un personnage», puis entre un mot clé pour trouver un type de personnage en particulier (exemple: Pirate). Lorsque l'apprenant aura sélectionné son personnage, il pourra, en cliquant dessus, il modifie l'expression (mouvement, visage, etc.), son apparence physique (cheveux, vêtements, accessoires, etc.), ses proportions (plus grand, plus petit), ses couleurs (yeux, cheveux, accessoires) et enregistrer le personnage pour le réutiliser.

Ensuite l'apprenant clique sur l'onglet «Ajouter un arrière-plan», puis entre un mot clé pour trouver une image qui correspond au(x) lieu(x) de son récit. Une fois que l'apprenant a sélectionné l'arrière-plan, il peux en modifier la couleur, enregistrer l'arrière-plan pour le réutiliser ou encore modifier l'orientation.



Image 21. Les personnages sur Pixton



Image 22. Les arrière-plans sur Pixton

Pixton propose 69 univers dont par exemple «Musée», «Les années 20», «Superheroes» etc. Une fois l'univers choisi, l'apprenant doit ensuite sélectionner la scène, le cadre (puisque chaque univers est constitué de plusieurs cadres).

En cliquant sur l'onglet «Ajouter du texte», l'apprenant ajoute des bulles ou des cartouches pour y écrire des dialogues ou la narration, ou le son. L'apprenant peut modifier la forme des bulles, la couleur des bulles et de l'écriture et lier les dialogues aux différents personnages. Si l'aspect de la bulle, sa place dans le cadre ne convient pas, on peut les changer.

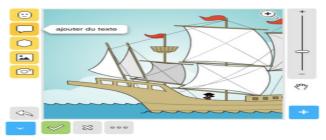


Image 23. Page d'accueil Pixton

Une fois que l'apprenant est satisfait de sa création, il clique sur «Enregistrer et continuer», en bas, en bleu. Pixton va demander de renseigner plusieurs éléments dont le titre. L'apprenant soit utilise le lien de diffusion, soit le partage sur les réseaux sociaux, soit l'envoie par e-mail, soit télécharge en tant que PowerPoint.

- 1. Pourquoi la BD est nommée la Neuvième Art?
- 2. Quelles sont les particularités du site Pixton?
- 3. Quels types de personnages l'apprenant peut-il ajouter sur le site Pixton?
  - 4. Créez une BD sur le site Pixton.

# SUJET 7. MOZAIK EDUCATION ET MOZABOOK

# A PROPOS

https://www.mozaweb.com/fr/

MozaBook est un logiciel de présentation éducatif à l'aide duquel il est possible facilement de donner de fascinants cours. L'enseignant peut créer ses propres cahiers dans le logiciel, mais aussi importer des fichiers PDF. On peut écrire et dessiner, en utilisant le contenu interactif de la médiathèque. L'enseignant a la possibilité d'animer la présentation. MozaBook permet de créer des publications interactives, d'utiliser mozaBook sur n'importe quel type d'affichage interactif, de créer des présentations et des exercices animés, de partager des leçons avec la communauté.



Image 24. Le site MozaBook

### COMMENT UTILISER MOZAIK EDUCATION ET MOZABOOK

La première fois que l'enseignant démarre mozaBook, il faut appuyer sur le bouton *Créer un nouveau compte d'utilisateur* pour créer le compte *mozaWeb*. Il faut entrer les coordonnées personnelles, puis cliquer sur le bouton *Créer*.





Image 25. La création d'un compte sur le site MozaWeb

Les publications de mozaBook comprennent des icons des contenus intégrés servant à l'illustration (scènes en 3D, vidéos, audios, images, des exercices interactifs).

A l'aide des **modèles 3D**, l'apprenant peut apprendre sur les outils et les machines du passé et contemporaines, il peut se promener dans le passé. Les modèles peuvent être agrandis et tournés. L'interface est intégrée pour chaque modèle, son utilisation peut être apprise facilement. De nombreux modèles peuvent être explorés à l'aide des animations fournies avec narrations.

Les vidéos intégrés dans les publications comprennent: des vidéos sur la nature, des documentaires, des vidéos éducatives, des contes, des œuvres littéraires, des extraits de films et autres vidéos. Des publications peuvent aussi contenir des fichiers audios, des dessins, des images, des illustrations explicatives et des exercices interactifs. Certaines scènes offrent la possibilité de faire une promenade de découverte. L'apprenant peut se promener sur l'Acropole ou regarder la vue à partir de la tour de la Bastille. L'apprenant peut naviguer dans l'espace 3D en cliquant sur les points librement choisis.



Image 26. Un modèle 3D sur MozaBook

Les outils de MozaBook développent les compétences même chez les apprenants les plus jeunes. En éveillant leur intérêt, ces outils font pratiquer les connaissances acquises de façon ludique.

Les Outils d'entraînement permettent aux apprenants de pratiquer et d'appliquer les connaissances acquises à travers des exercices. Le logiciel évalue et stocke les solutions des exercices et fournit un compte-rendu instantané pour les apprenants.

Les outils d'expériences virtuels servent à simuler des experiences réelles sur tableau blanc interactif ou sur ordinateur.

L'outil **Machine à remonter le temps** montre des personnages célèbres et des figures historiques dans différentes vues. **Vue fries**: les personnages sont affichés sur une fries et regroupés par activité. **Vue relations**: 30 ou 40 personnages sont affichés selon les critères de filtrage, en partant d'une figure particulière.

Pour créer des exercices il faut insérer le contenu texte et média dans le modèle sélectionné et désigner la bonne solution. L'enseignant peut modifier certains éléments du modèle, définir le nombre de bonnes réponses ou modifier l'organisation de l'exercice. Il peut insérer l'exercice nouvellement créé dans sa publication ou y ajouter de nouveaux exercices pour créer une feuille d'exercices.

Pour ajouter un nouvel exercice, il faut fermer celui qui a été nouvellement créé et ouvrir un nouvel exercice. On peut accéder aux exercices de la feuille d'exercices en cliquant sur l'icône en bas à droite.



Image 27. Un modèle d'exercice sur site MozaBook

L'enseignant peut consulter comme devoirs les exercices créés avec l'Editeur d'exercices. Avec mozaBook, l'enseignant peut enregistrer et consulter les exercices pour la classe, ou pour les apprenants. Le programme notifie les apprenants lorsqu'un nouveau devoir est assigné et leur notifie de la matière et de la date limite de soumission.

Les apprenants peuvent ouvrir les devoirs en cliquant sur le lien **Devoir** dans l'e-mail de notification, et résoudre les exercices en ligne.

Les avantages du système:

- 1. Il enregistre les assignations de devoirs qui ont été définies et envoyées, de telle sorte à pouvoir facilement les évaluer ou les suivre.
- 2. Le programme vérifie automatiquement les réponses et crée des statistiques, ce qui rend l'évaluation et la comparaison des apprenants plus simple.
- 3. Les exercices peuvent être consultés en ligne avec n'importe quel navigateur internet.

En classe l'enseignant peut envoyer des images, des illustrations et des cahiers vers les appareils des apprenants: assigner des exercices de groupe; diriger et suivre le travail des apprenants; suivre les devoirs assignés; voir les réponses qui ont été soumises automatiquement; recevoir des statistiques sur les apprenants.

- 1. Décrivez le site mozaik education et mozaBook.
- 2. Quels types d'exercices l'enseignant peut-il créer avec l'éditeur d'exercices?
  - 3. Décrivez un modèle 3D sur le site mozaWeb.
  - 4. Faites des exercices à partir d'un modèle 3 D.

# **SUJET 8. EDPUZZLE**

# A PROPOS

https://edpuzzle.com/

EDpuzzle est un outil en ligne gratuit qui permet de créer des leçons interactives à partir de vidéos. La prise en main est simple et permet d'utiliser tout type de vidéo pour créer une vidéo interactive, la proposer aux apprenants, sonder et mesurer leur niveau de compréhension. EDpuzzle permet de chercher des vidéos sur plusieurs plateformes de vidéos en ligne dont Youtube mais également de choisir d'utiliser une vidéo personnelle et de «uploade» à partir d'un ordinateur. Un des points forts de ce site est la bande-son à superposer avec la vidéo et les notes audio.

EDpuzzle a aussi une application sur iPad / iPhone, sur Android, pour chrome dans le chrome store.

### COMMENT UTILISER EDPUZZLE

Pour créer un compte, l'enseignant se rendant sur le site https://edpuzzle.com/

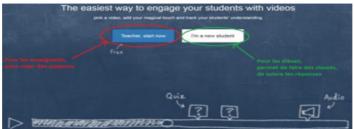


Image 28. Page d'accueil EDpuzzle

Une fois connecté, le bouton «Create» ouvre un menu déroulant avec plusieurs possibilités de création:



Image 29. Création d'un compte sur le site EDpuzzle

Le téléchargement de la vidéo se fait soit par une adresse web (URL). Il est possible de prendre des vidéos sur Youtube, Viméo, soit directement depuis l'ordinateur:

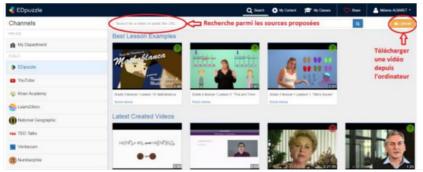


Image 30. Téléchargement de la vidéo sur le site EDpuzzle

Une fois la vidéo téléchargée, il est nécessaire de l'éditer pour pouvoir la modifier et la rendre interactive.

- 1. Découpage de la vidéo. La première étape de construction de la vidéo consiste à découper le morceau à conserver. Il suffit simplement de déplacer les curseurs rouges en bas de la vidéo.
- 2. Ajout d'un enregistrement sonore. Il est possible d'enregistrer directement avec le micro de l'ordinateur des commentaires durant toute la vidéo. Cela n'est pas obligatoire, bien entendu.
- 3. *Ajout de notes audio*. À certains moments de la vidéo, il est possible d'enregistrer des commentaires.
- 4. Ajout de quiz. La dernière étape de la construction de la vidéo consiste à ajouter des commentaires écrits, des questions ouvertes ou des quizz à certains instants de la vidéo.

Avec EDpuzzle, il est possible de créer des classes et de diffuser la vidéo aux apprenants. Chaque apprenant devra se créer un compte EDpuzzle (adresse e-mail optionnelle). Le site propose un code à ajouter à la classe ou un lien pour que les apprenants voient cette vidéo dans cette classe. L'enseignant communique le code classe aux apprenants. Cette solution, qui est un peu contraignante au niveau de la mise en place, permet de suivre le travail de chacun.

Il est possible d'empêcher l'apprenant d'avancer la vidéo pour aller aux questions/commentaires/notes audio en cochant au moment du partage/de la publication «prevent skipping». Il est également possible de demander de rendre le devoir pour une date précise en cochant «due to date». L'apprenant qui ne peut pas passer aux questions est «obligé» de regarder la vidéo et pas seulement l'écouter! En effet s'il ouvre un autre onglet dans son navigateur web alors qu'il visionne la vidéo de cours EDpuzzle, celle-ci s'arrête automatiquement dès que l'apprenant navigue sur un autre onglet!

- 1. Décrivez le site EDpuzzle.
- 2. D'où faut-il prendre des vidéos sur le site EDpuzzle?
- 3. Comment faut-il éditer la vidéo?
- 4. Créez des leçons interactives à partir des vidéos sur le site EDpuzzle.

# **SUJET 9. FLIPSNACK**

### A PROPOS

https://www.flipsnack.com/

**FlipSnack** est un service Web2 qui permet de créer facilement des *flipbooks* en ligne. *Les flipbooks* sont ces liseuses que l'on rencontre de plus en plus souvent sur le web et la blogosphère qui reproduisent la sensation de lecture d'un magazine papier.

Flipsnack est un outil de publication en ligne basé sur un navigateur. Il est utilisé pour créer et publier du contenu numérique tel que des catalogues, des magazines, des brochures, des portfolios, des rapports, des albums photo, des journaux et de nombreux autres types de publications.

### COMMENT UTILISER FLIPSNACK

FlipSnack permet de convertir n'importe quel fichier PDF ou une série d'images en un flipbook, ou un livre interactif à consulter en ligne.



Image 31. Page d'accueil FlipSnack

L'utilisation de FlipSnack est très simple et ne posera aucun problème. Après une rapide inscription, on peut créer le premier FlipBook. Pour la première étape il faut uploader sur le site un fichier PDF ou une série d'images. FlipSnack va interpréter le fichier en quelques secondes et il va proposer un chemin de la publication. Il suffit ensuite de donner un titre et une description au livre. L'apprenant peut également à cette étape supprimer des pages ou en changer l'ordre.

La deuxième étape du travail d'édition va permettre de choisir l'apparence de l'ouvrage. On peut choisir parmi plusieurs modèles, définir aussi la couleur ou l'image de fond. Une prévisualisation du livre permet de définir ces options en vérifiant immédiatement le résultat. À cette étape on peut jouer avec les options offertes par FlipSnack. Elles sont nombreuses.

Puis il ne reste qu'à publier le flipbook. Un lien unique est fourni. Aussi on peut partager le flipbook via les réseaux sociaux.

Le service FlipSnack permet de valoriser le travail des apprenants en le publiant sous la forme d'un magazine en ligne consultable par les apprenants.

FlipSnack propose une version gratuite limitée, mais largement suffisante pour une publication d'une classe ou d'un groupe d'apprenants.



Image 32. Une publication sur FlipSnack

Les points forts de FlipSnack sont: l'interface de création facile d'utilisation, l'accès à plusieurs formats de document et de modèles, la bibliothèque d'images, l'insertion de liens hypertexts, les liens sont conservés lors de l'import de pdf sur le site, la présence d'un code embarqué, le partage sur les réseaux sociaux.



Image 33. Détails sur la publication de FlipSnack

FlipSnack a des limites dans la version gratuite: la limité à la création de 3 flipbooks, pas d'insertion d'animation, pas d'insertion de vidéo, pas de téléchargement pdf direct, les ressources sont en mode public.

- 1. Décrivez le site FlipSnack.
- 2. Quels types de fichier peut-on télécharger sur FlipSnack?
- 3. Nommez les points forts de FlipSnack.
- 4. Créez des publications sur FlipSnack.

# **SUJET 10. SMORE**

# A PROPOS

https://www.smore.com/

**Smore** est un outil en ligne pour créer rapidement, facilement et gratuitement des brochures lumineuses, des pages personnelles et des annonces. Créez des bulletins scolaires, des mises à jour et des annonces attrayantes. Super rapide. Smore est livré avec tout ce dont vous avez besoin pour créer de magnifiques bulletins interactifs.

# COMMENT UTILISER SMORE



Image 34. Page d'accueil sur Smore

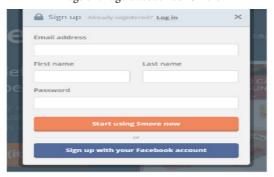


Image 35. Création d'un compte sur Smore

Une fois entrés dans votre compte personnel, vous pouvez déjà créer une brochure en ligne. Pour ce faire, cliquez sur le bouton «Start new flyer» («Créer une nouvelle brochure»). Une fenêtre apparaît avec

différentes variantes de brochures. Par exemple, si on désire rédacter une invitation au seminaire, nous sélectionnons «start new flyer» («invitation à l'événement»).

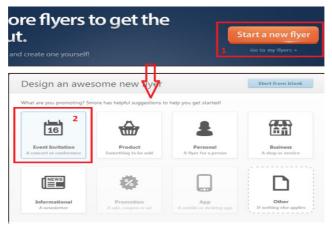


Image 36. Modèle de brochure sur Smore

Le modèle de brochure, d'annonce s'ouvre. Smore fournit un design très flexible et vous pouvez en changer le style, les couleurs, l'image de fond etc. Chaque modèle est composé de blocs. Ces blocs peuvent être deux ou plus, vous pouvez facilement ajouter ou supprimer un bloc particulier.

Pour éditer la brochure changez le bloc, pour ça il vous suffit de cliquer dessus. Proposez le nom de l'événement. À la toute fin du modèle, il y a un bloc avec des informations sur votre organisation. Vous pouvez spécifier toutes les données, le logo et même l'emplacement sur la carte (seules les cartes Google sont prises en charge).

Новый Penopтep.org - О новых медиа для пр	•
Content	
B 1 U ∞ 🥳 ]Ξ 🗵	
Сообщество журналистов, редакторов, меди- решения, делимся результатами.	а специалистов. Мы обсуждаем идеи, ищем
Facebook	Address
Facebook https://www.facebook.com/newreporter	-
https://www.facebook.com/newreporter	-
https://www.facebook.com/newreporter	💡 76 ул. Маметовой Маншук, Алматы, Алм
Twitter	🦞 76 ул. Маметовой Маншук, Алматы, Алм Phone

Image 37. Les données sur Smore

En plus du texte standard, vous pouvez ajouter une vidéo, de l'audio, un lien, une image, une galerie de photos et même une biographie dans la brochure Smore.

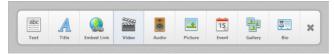


Image 38. Le menu sur Smore

Enfin, pour concevoir les perspectives de votre dépliant, affichez le côté droit de l'écran. Vous pouvez modifier l'arrière-plan, les couleurs, le fond et la conception globale de votre dépliant en fonction de votre affectation.

Pour publier le dépliant:

- a. cliquez sur «Enregistrer maintenant» (Save now) et
- b. «Édition finie» (Done Editing)

Si vous avez besoin d'éditer, vous pouvez toujours revenir et cochez la case «Modifier votre flyer» ainsi que le prévisualiser et imprimer une copie.



Image 39. Éditer sur Smore

En outre, on peut partager le dépliant dans les médias sociaux et l'envoyer par e-mail en cliquant sur les icônes de médias sociaux en haut de l'écran et le lien «envoyer une lettre» (« send a newsletter ») dans la boîte de messagerie.



Image 40. La publication sur Smore

Pour trouver le lien de votre brochure, examiner le côté droit de l'écran sous le nombre de visiteurs ou de vues de votre annonce (brochure).

Vous remarquerez qu'une fois la brochure, l'annonce publiée, quelques éléments supplémentaires seront ajoutés au panneau. Plus précisément, les boutons pour placer votre brochure sur les réseaux sociaux et le bouton paramètres où vous pouvez modifier la visibilité de la brochure (pour tout le monde ou uniquement par lien) et «autoriser ou ne pas autoriser les commentaires».

- 1. Décrivez le site Smore.
- 2. Quelles ressources propose Smore?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE?
- 4. Éditez une brochure informative à des sujets actuels.

## **SUJET 11. TRADING CARD**

### A PROPOS

http://www.readwritethink.org/

Trading card est une plateforme pour créer des fiches informatives sur un personage littéraire ou animé, une personnalité, une oeuvre littéraire. C'est une petite carte, généralement en carton ou en papier épais, qui contient généralement une image d'une personne, d'un lieu ou d'une chose en particulier (fictive ou réelle), ainsi qu'une brève Description de l'image, ainsi que d'autres textes (niveau d'attaque, statistiques ou anecdotes).

#### COMMENT UTILISER TRADING CARD

On le trouve sur le lien ReadWriteThink en appuyant sur «Get started».



Image 41. Page d'accueil Trading card

Les taches sont différentes, on peut créer alors diverses cartes.



Image 42. Carte sur Trading card

Pour en créér des cartes, par exemple sur un événement («Event»), on inscrit le titre dans la case «Topic», par exemple *Brexit*. On clique «Event» et on y voit la structure.



Image 43. Event sur Trading card

On peut y ajouter une image («Insert an image»), compléter la description de l'événement, sa période et sa location. Puis il faut passer aux causes, raisons et résultats de l'événement en cliquant les flèches d'en bas à droite. De la même manière on passe à la signification et aux faits les plus marquants de cet événement, ainsi qu'on formule son avis sur l'événement.

Pour en finir on clique «Finish editing». On peut créer 8 cartes maximum dans une seule collection.



Image 44. Menu- carte sur Trading card

Le card peut être printé, sauvé en pdf, expédié par courriel ou sauvé le brouillon (en ébauche).



Image 45. Partage de la carte sur Trading card

- 1. Décrivez l'application Trading Card.
- 2. Nommez les 8 principales tâches que propose Trading Card.
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE?
- 4. Créez une fiche informative à partir du sujet actuel «La pandémie mondiale».

# **SUJET 12. WORDWALL**

#### A PROPOS

https://wordwall.net/fr

**Wordwall** est un exerciseur qui permet de travailler le lexique. Il propose différents modèles de jeux et d'activités. Les activités proposées, originales et ludiques, permettront à l'apprenant d'essayer différentes manières de mémoriser du vocabulaire.

### COMMENT UTILISER WORDWALL

On peut faire jouer les apprenants en classe, avec un TBI, sur des tablettes ou déposer les applications sur un site pour un travail à la maison. L'exerciseur permet aux apprenants de jouer directement sur internet. En mode gratuit, on est limité à 5 modèles mais on peut toujours les transformer pour les réutiliser.

**Wordwall** peut être utilisé pour créer des activités interactives et imprimables. La plupart des modèles sont disponibles en version interactive et imprimable.

Les Interactives sont jouées sur n'importe quel appareil compatible Web, comme un ordinateur, une tablette, un téléphone ou un tableau blanc interactif. Ils peuvent être joués individuellement par les apprenants ou dirigés par l'enseignant, les apprenants se relayant à l'avant de la classe.

Les Imprimables peuvent être imprimés directement ou téléchargés sous forme de fichier PDF. Ils peuvent être utilisés en complément des activités interactives ou autonomes.

Les types de modèles qui peuvent être utilisés au cours de FLE

- **1. Apparier.** Chaque mot-clé doit être glissé et déposé à côté de sa description.
- **2. Quiz** représente une série de questions à choix multiple. Il faut appuyez sur la bonne réponse pour continuer.
- **3. Roue aléatoire.** Il faut tourner la roue pour voir quel élément qui suit.
- **4. Ouvrir la boîte.** Chaque boîte est touchée l'une après l'autre pour les ouvrir et faire apparaître l'élément à l'intérieur.

- **5. Trouver la correspondance.** Il faut taper la réponse correspondante pour l'éliminer. Il faut répéter jusqu'à ce que toutes les réponses sont parties.
- **6. Trier par groupe.** Chaque élément est glissé et déposé dans son groupe correct.
- **7. Cartes aléatoires**. Les cartes sont distribuées au hasard à partir d'un jeu de cartes mélangé.
- **8. Des paires**. Il faut toucher une paire de tuiles à la fois pour révéler si elles correspondent.
- **9. Démêler.** Les mots sont glissés et déposés pour réorganiser chaque phrase dans l'ordre correct.
- **10. Anagramme.** Il faut glisser les lettres dans leur position correcte pour déchiffrer le mot ou l'expression.
- **11. Mot manquant.** Les mots sont glissés et déposés dans la bonne position dans la phrase.
- **12. Quiz télévisé** à choix multiples avec des contraintes de temps, des lignes de vie et une partie bonus.
- **13. Diagramme étiqueté.** Les axes sont glissées et déposées à leur bonne place sur l'image.
- **14. Mots mêlés.** Les mots sont cachés dans une grille de lettre. Il faut les trouver aussi vite que possible.
- **15. Chasse de labyrinthe.** Il faut courer vers la bonne zone de réponse, tout en évitant les ennemis.
- **16. Catégoriser.** Les éléments sont glissés et déposés dans la colonne de la catégorie appropriée
- 17. Classement par rang. Les éléments sont glissés et déposés les éléments dans leur ordre correct.
- **18. Avion.** Il faut utiliser le toucher ou le clavier pour trouver les bonnes réponses et éviter les mauvaises.

Exemple d'activité https://wordwall.net/fr/resource/389531/lestemps-verbaux

Ces modèles comprennent des classiques familiers comme les Quiz et les Mots croisés. Il y a aussi des jeux de style arcade comme la Chasse au labyrinthe et Avion, et il existe des outils de gestion de classe comme le Plan de classe.

Pour créer une nouvelle activité, il faut commencer par sélectionner le modèle, puis il faut saisir le contenu. C'est facile et on peut créer

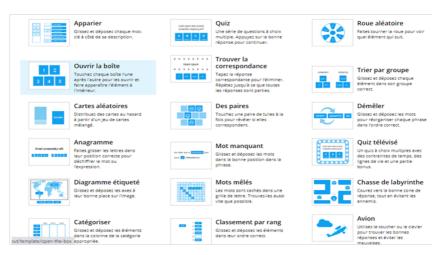


Image 46. Types de question sur Wordwall

une activité entièrement interactive en quelques minutes seulement. Une fois que l'enseignant a créé une activité, il peut passer à un autre modèle en un seul clic. Cela lui fait gagner du temps et est idéal pour la différenciation et le renforcement. Si l'enseignant a créé une activité **Trouver la correspondance**, il peut la transformer en une activité **Mots croisés** avec exactement les mêmes mots. De la même manière, il peut transformer la ressource en un **Quiz** ou **Chasse de labyrinthe** et bien d'autres possibilités.

Il n'est pas nécessaire de se contenter d'activités préétablies. Si l'enseignant trouve une activité mais qu'elle n'est pas tout à fait correcte, on peut facilement personnaliser le matériel pour l'adapter à la classe et au style d'enseignement.

Les interactifs peuvent être présentés sous différents sujets. Chaque sujet change l'apparence et la sensation avec des graphiques, des polices et des sons différents. L'enseignant peut trouver également plus loin les options pour paramétrer une minuterie ou changer le gameplay.

Les imprimables ont aussi des options. L'enseignant peut modifier la police ou imprimer plusieurs copies par page.

Les activités de Wordwall peuvent être utilisées comme devoirs à faire par les apprenats. Lorsqu'un enseignant établit un devoir, les apprenants sont dirigés vers cette activité sans être distraits par la visite de la page principale de l'activité.

Cette fonctionnalité peut être utilisée en classe où les apprenants ont accès à leur propre appareil, ou comme moyen de donner des devoirs.

Le résultat de chaque apprenant est enregistré et mis à la disposition de l'enseignant.

Toute activité que l'apprenants a créée peut être rendue public. Cela permet à l'enseignant de partager le lien de sa page d'activité par courriel, sur les médias sociaux ou par d'autres moyens.

Il permet également aux autres enseignants de trouver l'activité dans les résultats de la recherche *Communité*, de la jouer et de la développer. Si l'enseignant préfére, il peut conserver les activités privées, ce qui signifie que lui seul peut y accéder.

- 1. Décrivez le site Wordwall.
- 2. Quels avantages a Wordwall pour l'enseignement du FLE ?
- 3. Quels types de questions est-il possible d'ajouter?
- 4. Faites une activité sur Wordwall.

# **SUJET 13. QUIZALIZE**

#### A PROPOS

https://www.quizalize.com/

Quizalize est un outil en ligne qui permet de créer des questionnaires sous forme de jeux à soumettre aux apprenants. Quizalize s'utilise sur un ordinateur, mais aussi sur tablette et portable à partir d'une URL unique et d'un code de classe. Le service fonctionne à partir d'un simple navigateur. La création de questionnaires sur Quizalize est simple et intuitive. Il suffit, après l'inscription, de donner un titre au questionnaire et de choisir un sujet. Ensuite l'enseignant passe à la rédaction des questions qui peuvent comporter des images et jusqu'à quatre options pour la réponse. L'enseignant peut spécifier également un temps limite pour la réponse qui peut aller de 5 à 120 secondes pour chaque question. Ensuite l'enseignant sauvegarde le questionnaire et le proposer à une classe en lui fournissant un code unique. Si l'enseignant propose l'activité en classe, il pourra suivre les résultats en direct à partir de l'accès enseignant. L'enseignant pourra ainsi vérifier quelles sont les questions qui posent le plus de problèmes au groupe classe, mais aussi identifier les apprenants qui ont le plus besoin d'aide. La plateforme est en anglais, mais elle ne pose pas de réel problème de langue. Le site propose une banque de quizz essentiellement en anglais pour se tester certains sont gratuits d'autres non.

## **COMMENT UTILISER QUIZALIZE**

Pour travailler avec Quizalize il faut s'inscrire sur le site https://www.quizalize.com/. Ensuite l'enseignant choisit «teacher log in» en haut, à droite et il crée un compte. Pour rechercher des jeux déjà existants il faut cliquer sur «marketplace». Pour créer un quiz il faut cliquer en bas à gauche. L'enseignant inscrit le titre du jeu ainsi que son objectif sur les deux lignes en haut «Let's call this quiz» - «What's this quiz about ?». Il faut cliquer sur «Add a new question» et cette fenêtre s'ouvre:

L'enseignant inscrit la première question ainsi que la réponse correcte et les mauvaises réponses. Pour ajouter une photo à la question, il faut cliquer sur «Use images». Afin de passer à la deuxième question il

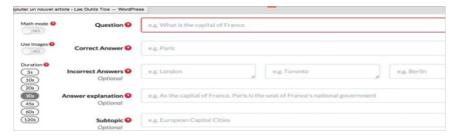


Image 47. Question sur Quizalize

faut cliquer sur «add a new question» en bas et ainsi de suite. Pour sauver, il faut cliquer «save» et le jeu est prêt. Pour jouer en classe l'enseignant clique sur «your class» puis il choisit ou ajoute une classe et sélectionne l'activité en cliquant sur «Launch Game». Les apprenants se connectent en inscrivant le code qui apparait à l'écran puis leur nom. La classe est divisée en deux groupes à l'écran. Pour obtenir les réponses des apprenants et vérifier qui a besoin d'aide il faut cliquer sur «who need help».

Quizalize permet d'obtenir des données instantanées sur la maîtrise de chaque apprenant des compétences conformées aux normes et de suivre leurs performances au fil du temps dans les tableaux de bord de maîtrise. L'enseigant peut regrouper les apprenants ayant des lacunes d'apprentissage communes pour des activités ciblées et identifiez les apprenants qui sont à la traîne pour une correction individuelle.

L'enseignant peut attribuer automatiquement différentes ressources aux différents apprenants en fonction de leur score au quiz. Une vidéo pour des scores inférieurs à 50%, une feuille de calcul pour 50% à 80% et une activité d'extension pour plus de 80%.

- 1. Décrivez le site Quizalize.
- 2. Quel est le rôle du site Quizalize dans l'enseignement du FLE?
- 3. Décrivez les étapes de la réalisation des tests par les apprenants.
- 4. Élaborez un quiz sur le site Quizalize.

# **SUJET 14. SOCRATIVE**

### A PROPOS

http://www.socrative.com/

Socrative est un outil d'évaluation en ligne gratuit qui permet aux professeurs d'administrer des quiz en classe, de visualiser les réponses en temps réel et de générer des rapports pour surveiller et visualiser l'apprentissage des apprenants. Il fournit donc un moyen d'effectuer des tests avant la classe afin que les instructeurs comprennent ce que les apprenants savent avant la session, ainsi que de mener des évaluations formatives et sommatives. La plateforme Socrative fournit un outil supplémentaire pour l'enseignement en bibliothèque, bénéfique pour les enseignants et les apprenants.

## **COMMENT UTILISER SOCRATIVE**

Se rendre sur la page d'accueil du site. Cliquer sur «Get account»:



Image 48. Page d'accueil Socrative

Vous devez remplir une fiche d'inscription avec mot de passe. Vous cochez «teacher» et «I agree to the terms» et cliquer sur «submit».

Vous pouvez commencer votre questionnaire en cliquant sur «Manage Quizzes». Cette page vous propose de: créer un quiz, d'en importer un à partir d'Excel, consulter vos quizzes antérieurs, consulter le bilan des résultats de vos élèves.

Nous voici à la page qui permet de débuter le quiz. Veuillez noter le numéro de la case / «Room» inscrit pour y revenir ensuite. Puis il faut doner un nom à son quiz et choisir son mode de questionnement: question à choix multiples, question vrai / faux, questions avec une courte réponse.



Image 49. Compte sur Socrative



Image 50. Menu sur Socrative

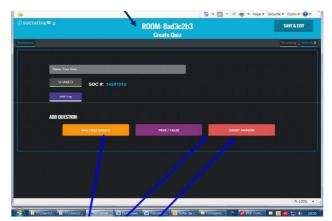


Image 51. Quiz sur Socrative

Dans le cas des questions à choix multiples: il faut écrire sa question, les possibilités offertes et cliquer sur la réponse juste. Dans le cas de questions vrai/faux: Il faut écrire sa question et cliquer sur true/vrai ou false/faux. Il y a la possibilité de fournir une explication complémentaire.

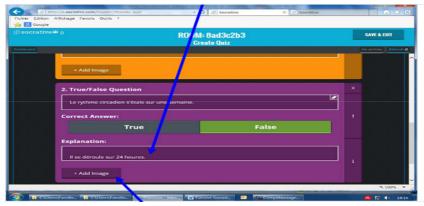


Image 52. Questions à choix multiples

Vous pouvez également ajouter une image.

Dans le cas des questions avec une courte réponse: Vous pouvez écrire les mots exacts que vous attendez. Il reste ensuite à enregistrer le questionnaire. Lorsque l'on a fini, il faut sauvegarder son questionnaire:



Image 53. Sauvegardage du questionnaire

Lorsque vous connectez sur votre page cliquez sur «recent» pour voir apparaître la liste de vos cinq derniers questionnaires ou sur «all» pour la liste complète.

- 1. Décrivez le site Socrative.
- 2. Quelles ressources propose Socrative?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
- 4. Rédigez un quiz vrai/faux en fournissant des explications complémentaires.

# **SUJET 15. PROPROFS**

#### A PROPOS

https://www.proprofs.com/

**Proprofs** c'est une sorte de méga-constructeur. ProProfs offre aux utilisateurs un service gratuit pour créer des manuels électroniques, des sondages, des quiz et des flashcards. Il a la capacité d'intégrer des fichiers audio et vidéo, des présentations, de suivre le travail des apprenants, d'effectuer des analyses, d'insérer des tests d'apprentissage. Plus de fonctionnalités gratuites que les enseignants peuvent trouver utiles: suivi du travail des apprenants avec les tests, créer une feuille de contrôle unique avec les résultats, créer des commentaires avec les apprenants.



Image 54. Types de Question sur Proprofs

Choisissez les types de questions. Par exemple, questions à choix multiples:

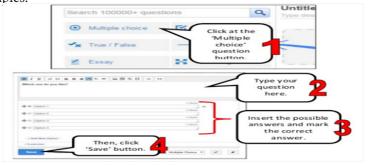


Image 55. Questions à choix multiples sur Proprofs



Image 56. Exemple de Questions à choix multiples sur Proprofs

## Réglage et réglage général sur «Setting»



Image 57. Setting sur Proprofs

# Notifiez et réglez le sujet.



Image 58. Notifications sur Proprofs

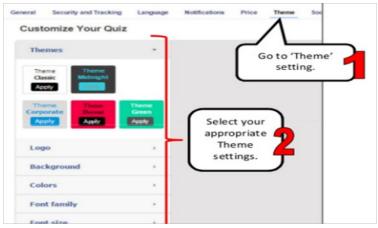


Image 59. Sujet sur Proprofs

### Parametrez dans les médias sociaux.

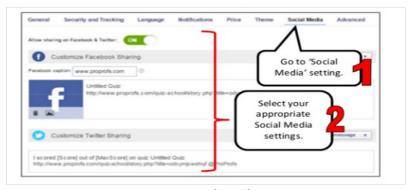


Image 60. Partage sur les médias sociaux

- 1. Décrivez le site Proprofs.
- 2. Quelles ressources propose le lien?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
- 4. Créez un quiz-essai. Parametrez-le à l'aide des médias sociaux.

# **SUJET 16. TRIVENTY**

### A PROPOS

https://www.Triventy.com

**Triventy** est un concepteur de jeux et de quiz. Triventy utilise le même concept que Kahoot ou Quizizz. L'enseignant peut créer un test ou un quiz sur son ordinateur et les apprenants peuvent répondre à des questions à partir de leurs appareils mobiles ou de leurs ordinateurs portables.

### **COMMENT UTILISER TRIVENTY**



Image 61. Compte sur Triventy

## Sélectez votre plateforme.



Image 62. Page d'accueil Triventy

Sélectez la réponse correcte.



Image 63. Les réponses sur Triventy

Enregistrez votre question à tout moment.



Image 64. La question enregistrée

Cliquez tout simplement «New question» pour créer une nouvelle stion

question.



Image 65. Créer une nouvelle question sur Triventy

Personnalisez le temps reparti pour chaque question. Partagez votre quiz.



Image 66. Partage du quiz

## Enregistrez votre quiz.



Image 67. Enregistrement du quiz

Vous pouvez les préserver dans «Mes quiz». Les apprenants peuvent y se rejoindre de leur page personnelle.



Image 68. Rejoindre le quiz

Les apprenants peuvent entrer leur nom et leur code quiz.



Image 69. Les résultats du quiz

Visualisez et analysez les résultats.

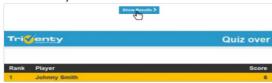


Image 70. Analyse des résultats

- 1. Décrivez le site Triventy.
- 2. Quelles ressources propose Triventy?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
- 4. Créez un quiz historique. Attribuez-lui un code quiz.

# **SUJET 17. PURPOSE GAMES**

### A PROPOS

https://www.purposegames.com/

**Purpose Games** est un service gratuit qui ressemble à bien des égards à l'enseignant familier LearningApps et Class Tools. Et en même temps, les jeux ont certaines de leurs caractéristiques. Ils peuvent certainement décorer votre tirelire méthodique. L'un des avantages du concepteur est que vous pouvez insérer une image et préparer un test axé sur la création de «zones actives».

#### COMMENT UTILISER PURPOSE GAMES

Accessez purposegames.com, enregistrez-vous. Vous prendrez connaissance du menu essentiel de l'application et de ses possibilités. En haut à droite se situent votre play-liste personnel, les notifications ou les jeux déjà créés.



Image 71. Page d'accueil sur Purpose Games

Pour créer un jeu, selectez «Create» («Créez») et créez un jeu. Le moyen d'en créer est pratiquement identique pour tous les types de jeux (quiz images, quiz à choix multiple et d'autres).



Image 72. Menu sur Purpose Games

Par exemple, créer un quiz texte:



Image 73. Quiz texte sur Purpose Games

Notez le titre du jeu, sa catégorie et puis la tâche à effectuer. Dans les cases d'en bas fixez la question et la réponse. Pour ajouter une nouvelle question cliquez sur le bouton «Add RoW». Pour que les jeux soient accessibles aux apprenants, il faut les fixer à l'aide de «Game Setting».



Image 74. Game Setting sur Purpose Games

Pour conserver le jeu il faut taster «Save». Pour pouvoir le publier, cliquez sur le bouton «Publish», en bas vous allez visualiser le lien de ce jeu et puis voir les résultats du jeu.



Image 75. Résultats sur Purpose Games

Pour voir la statistique des jeux déjà réalisés, il faut trouver dans le menu personnel la catégorie «Mes jeux» («Your game»), en cliquant le lien de l'activité. Les résultats seront affichés en bas.

- 1. Décrivez le site Purpose Games.
- 2. Quelles ressources propose le site?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
- 4. Créez un quiz image. Publiez-le à votre public.

## **SUJET 18. STUDYSTACK**

### A PROPOS

https://www.studystack.com/

**StudyStack** est une façon amusante d'obtenir de meilleures notes, de créer des flashcards en utilisant l'application ou avec le studystack.com site web. Ensuite, étudiez vos flashcards. Jouez aux jeux qui sont automatiquement créés à partir de vos cartes, et enfin de vos quiz pour voir si vous avez maîtrisé l'information.

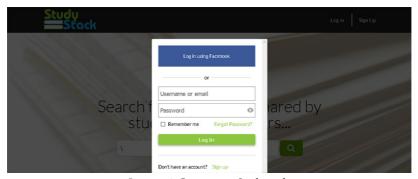


Image 76. Compte sur Studystack

Après l'enregistation, sur votre page, vous devez cliquer sur le bouton «Create a new stack».

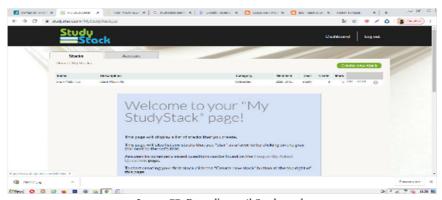


Image 77. Page d'accueil Studystack

Une fenêtre de création de la carte s'ouvre, elle contient trois onglets: Settings (paramètres), Data (données), Slides (diapositives).

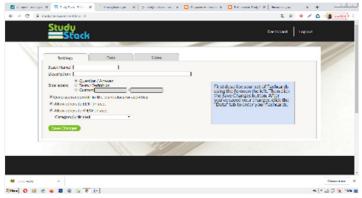


Image 78. Création de la carte sur Studystack

Dans l'onglet «Paramètres» vous devez remplir les paramètres de la carte créée (nom, description, étiquettes, etc.).) et cliquez sur le bouton «Save changes» (enregistrer les modifications).

Dans l'onglet «Données» vous devez ajouter des questions et des réponses dans les champs appropriés (par exemple, termes et définitions) et enregistrer les modifications à l'aide du même bouton.

Dans l'onglet «Slides» vous pouvez ajouter des images. Mais pour les images, le service impose les exigences suivantes: elles doivent être au format JPG, PNG ou GIF et avoir une taille maximale de 2 mégaoctets. Vous pouvez également ajouter des inscriptions.

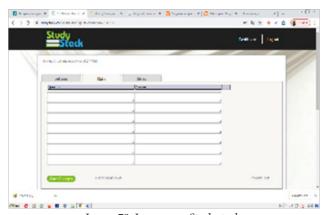


Image 79. Images sur Studystack

À partir des cartes, vous pouvez créer des exercices didactiques – mots croisés, tests, recherche de mots, etc.. Les jeux créés peuvent être intégrés dans un blog ou un site Web à l'aide d'un code html, ou envoyés par e-mail aux apprenants. Il existe également une possibilité pratique d'imprimer les jeux.

- 1. Décrivez le site Studystack.
- 2. Quelles ressources propose Studystack?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
  - 4. Créez des flashcards avec jeux de recherche des mots.

## **SUJET 19. SYMBALOO**

### A PROPOS

https://www.symbaloo.com/

Symbaloo est une application basée sur le cloud qui permet aux utilisateurs d'organiser et de classer les liens web sous forme de boutons. Symbaloo fonctionne à partir d'un navigateur web et peut être configuré en tant que page d'accueil, permettant aux utilisateurs de créer un bureau virtuel personnalisé accessible depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet. Les utilisateurs Symbaloo, qui doivent être préalablement enregistrés, ont une page avec une grille de boutons qui peuvent être configurés pour créer un lien vers une page spécifique. L'application permet aux utilisateurs d'attribuer différentes couleurs aux boutons pour faciliter la classification visuelle. Symbaloo permet à un seul utilisateur de créer différentes pages ou écrans avec des boutons. Ces écrans appelés webmix sont utiles pour séparer les sujets et les liens peuvent être partagés avec d'autres utilisateurs, en les rendant publics et en envoyant le lien par e-mail.

### **COMMENT UTILISER SYMBALOO**

Créez-vous un compte sur Symbaloo.

Vous pouvez ajouter un bloc ou modifier un webmix.



Image 80. Menu de Symbaloo



Image 81. Webmix sur Symbaloo

## Créez des dossiers:



Image 82. Dossiers sur Symbaloo

## Ajoutez des marqueurs:



Image 83. Marqueurs sur Symbaloo

## Recherchez d'autres webmix:



Image 84. Recherche des wemix sur Symbaloo



Image 85. Galerie de Symbaloo

## Choisissez la fiche diffusée dans la case:



Image 86. La fiche Symbaloo

## Intégrez un Google doc:



Image 87. Intégration d'un Google doc

## Suivez d'autres utilisateurs:



Image 88. Suivre les utilisateurs sur Symbaloo

# Ajoutez de nouveaux favoris à vos webmix:



Image 89. Sauvegarder les webmix

- 1. Décrivez le site Symbaloo.
- 2. Quelles ressources propose Symbaloo?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
  - 4. Créez un webmix. Définissez vos préférences.

## **SUJET 20. VIDEOANT**

### A PROPOS

https://ant.umn.edu/

VideoAnt est une application web gratuite pour l'annotation vidéo développée par l'Université du Minnesota. L'outil peut être utilisé sur un ordinateur ou un appareil mobile, préférablement avec les navigateurs Chrome et Safari. VideoAnt permet d'ajouter des annotations, des commentaires et des questions à n'importe quelle vidéo accessible publiquement en ligne. Vous pouvez également annoter vos propres vidéos hébergées sur YouTube. Il s'agit d'une fonction particulièrement utile si vous souhaitez produire vos propres tutoriels vidéo ou vidéocaptures d'écran, tout en réservant leur accès à certaines personnes.

### COMMENT UTILISER VIDEOANT

En utilisant VideoAnt, vous pouvez ajouter des annotations à n'importe quel vidéo accessible à tous sur YouTube. Copiez pour cela l'URL-adresse de la vidéo et insérez-le dans l'outil de l'annotation du rédacteur. Quand commence la réproduction vidéo, au moment nécessaire cliquez sur le bouton «Ajouter l'annotation».



Image 90. Menu sur VideoAnt

C'est l'image de la caméra. Après avoir introduit les commentaires ou les questions nécessaires, il faudra enregistrer sa vidéo interactive et la publier.



Image 91. Vidéo sur Video Ant

Nous cliquons sur le bouton des réglages. À la préservation nous recevons le lien pour la publication sur Internet et le html-code pour l'insertion sur son blog ou site.



Image 92. Partage de la vidéo sur VideoAnt

Il est possible d'inscrire les adresses électroniques des élèves pour la diffusion de la vidéo ou de créer la classe. Quand arrive le temps de la question, la vidéo ne s'arrête pas, vous recevez tout simplement un signal visuel. Au clic «Répondre» la vidéo s'arrête et vous répondez à la question.



Image 93. Consigne sur VideoAnt

- 1. Décrivez le site VideoAnt.
- 2. Quelles ressources propose VideoAnt?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
  - 4. Ajoutez des annotations à partir de différentes vidéos actuelles.

# **SUJET 21. H5P**

## A PROPOS

https://h5p.org/

H5P est une application en ligne qui permet de créer un contenu HTML5 interactif. À ce jour, il y a 40 types d'objets interactifs qu'on peut créer avec H5P: des vidéos, des images interactives, des quiz (QCM, textes à trous...), des jeux sérieux (de mémoire, glisser-déposer, association par paires...), des exercices («Timeline», «Speak the words»: des exercices dont les réponses se donnent à l'oral...) et même des présentations de cours.

#### **COMMENT UTILISER H5P**

Les contenus interactifs de H5P ne constituent pas en soi une unité d'apprentissage mais peuvent être intégrées aux leçons.

Cette application donne la possibilité d'intégrer les contenus produits sur un site Web ou un ENT (Chamilo; Moodle). H5P permet aussi d'utiliser la ressource pour diverses applications en présentiel ou en distanciel (classe inversée, classe renversée, travaux dirigés, exercices...).

Pour créer des contenus interactifs sur le site officiel il faut cliquer sur le bouton *Create New Content*. Il suffit de cliquer sur le contenu de son choix pour accéder à la page de création. Il est aussi possible de cliquer sur le bouton *Details* pour accéder à des démos puis de cliquer sur *Use* pour accéder à la page de création. Il est à noter que l'on peut accéder à une vidéo tutoriel expliquant la création du contenu interactif choisi ainsi qu'à des exemples, à partir de la page de création.



Image 94. Création du contenu sur H5P

✓ **Vidéo interactive** permet de mettre à disposition une vidéo sur laquelle l'ensignant ajoutera des activités aux moments qu'il souhaite.

La vidéo interactive possède certaines caractéristiques clés. L'enseignant a la possibilité d'ajouter plusieurs types de questions et de ressources d'information (lien, image, textes). La vidéo interactive se différencie par le module course présentation car la création du module se fait sur une base d'une vidéo. Il est possible d'ajouter quelques options lors de la création par exemple desactiver la pause quand la vidéo est en lecture, segmenter la vidéo en chapitre, ajouter des mots clés qui pointe vers un segment de la vidéo.... Les questions peuvent être adaptatives dans le sens où la réponse de l'utilisateur décide où l'utilisateur est envoyé après que la réponse est fournie.

Les activités disponibles sont les suivantes:

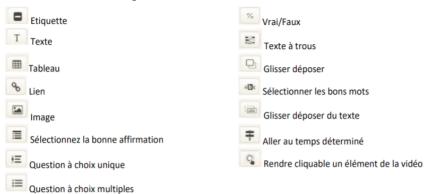


Image 95. Les activités disponibles sur H5P

- ✓ **Quizz choix** existe déjà sur la plateforme Moodle mais l'interface est plus agréable dans H5P.
- ✓ **Texte à trous**. Il faut indiquer les mots que les apprenants devront écrire. Il existe son équivalent avec des étiquettes de mots à glisser-déposer pour éviter les erreurs de frappe (*Drag the words*).
- ✓ **Image Hotspots**. Sur une image, il faut définir des points à cliquer par les apprenants, points qui leur révèleront du contenu.
- ✓ **Cartes de dialogue** sont parfaits pour apprendre du vocabulaire en indiquant un mot et/ou une image sur le verso de la carte et sa traduction derrière.
- ✓ **Audio recorder** permet de mettre à disposition un enregistreur pour que les apprenants enregistrent leur voix et ils la lisent ou ils téléchargent un fichier .wav de leur enregistrement.



Image 96. Types de contenu sur H5P

Une fois l'activité numérique interactive créée, on peut sélectionner différentes options avant la publication du contenu:

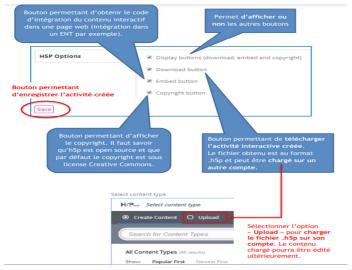


Image 97. Publication du contenu sur H5P

H5P est un outil assez facile à prendre en main qui permet de produire des ressources très esthétiques.

- 1. Décrivez le site H5P.
- 2. Quel est le rôle des activités numériques interactives dans l'enseignement du FLE?
  - 3. Quelles activités sont disponibles sur H5P?
  - 4. Créez une activité sur H5P.

# SUJET 22. KIZOA

#### A PROPOS

https://www.kizoa.com/

Kizoa est une plateforme web qui permet de partager l'image en toute simplicité. L'enseignant peut non seulement créer de superbes films mais également stocker, gérer et partager les photos et les vidéos en ligne. Kizoa est une marque protégée de la société Pixvisio à Paris, dirigée par Yanaï Guedj, lancée fin 2007, l'application est principalement gratuite. Disponible en 8 langues, Kizoa compte 15 millions d'utilisateurs dans le monde et jusqu'à 10.000 films y sont créés par jour.



Image 98. Page d'accueil Kizoa

## **COMMENT UTILISER KIZOA**

Chaque compte que l'enseignant crée sur la plateforme Kizoa lui permet de créer librement une infinité de groupes et de rejoindre une infinité de groupes existants. Lorsque l'enseignant crée un groupe, il en est l'Administrateur. Il a la possibilité d'inviter d'autres membres, en nombre illimité, et il est la seule personne à pouvoir le faire. L'espace de stockage autorisé est 1 Go. Les utilisateurs d'un groupe ont tous accès aux fonctionnalités de la plateforme:

- l'outil de création des films;
- l'envoi de films par liens é-mails;

- le stockage de photos l'atelier retouche photo;
- le partage de photos et vidéos.

Pour travailler sur la plateforme Kizoa il faut:

- 1. Se loger (mail et mot de passe);
- 2. Télécharger les photos à partir des «images» puis valider en cliquant sur «ouvrir»;
  - 3. Passer à l'onglet diapo-montage;
- 4. Faire glisser chaque photos dans l'espace réserver à cet effet et dans l'ordre qu'on souhaite;



Image 99. Menu Kizoa

- 5. *Transitions* faire glisser entre chaque photo dans les petits rectangles;
- 6. Effet faire glisser les effets sur les photos puis «valider» ou refuser l'effet («pas d'effet»);
- 7. Onglet texte choisir les effets de texte, faire glisser sur la photo ou l'on souhaite mettre le texte puis écrire son texte dans la fenêtre «pop up» et faire les modifications comme la taille, la couleur de l'écriture ;
- 8. Animations choisir une animation et faire glisser sur une photo, une fenêtre «pop up» s'ouvre et on va pouvoir «positionner» l'animation et la réduire ou la prolonger ;



Image 100. Animation Kizoa

- 9. Musique choisir la musique et cliquer sur «choisir pour mon diaporama»;
  - 10. «Tester le diaporama»;
  - 11. «Enregistrer et envoyer par mail».

Le programme «Kizoa pour l'éducation» donne la possibilité aux enseignants et aux apprenants de tous les niveaux et peu importe les moyens disponibles de créer des films et des collages pour les projets éducatifs.

**Kizoa** est l'une des seules plateformes permettant aux utilisateurs un contrôle complet en toute autonomie. Avec plus de 2000 éléments disponibles, les utilisateurs à un catalogue énorme d'effets, de modèles, d'animations, de musiques à intégrer dans leurs projets, quelle que soit l'occasion mise en avant.

- 1. Décrivez la plateforme Kizoa.
- 2. Quelles sont les fonctionnalités de la plateforme Kizoa?
- 3. Comment enregistrer une activité sur Kizoa?
- 4. Créez un petit film sur Kizoa.

## **SUJET 23. DISCORD**

### A PROPOS

### https://discord.com/

Créé en 2015, Discord est à l'origine un outil pensé pour le jeu vidéo en ligne. Il permet aux joueurs d'une même partie de discuter entre eux à l'oral: chose qui était alors compliquée sur la plupart des jeux sur ordinateur. Discord a évolué en une sorte de réseau social, permettant de communiquer aussi bien par la voix que par écrit.

### **COMMENT UTILISER DISCORD**

Discord est un logiciel (accessible sur l'ordinateur personnel via un logiciel dédié ou un navigateur web, et sur téléphone portable via une appli) qui permet d'organiser des salons de discussion écrits et vocaux. On peut imaginer s'en servir pour discuter avec les collègues / les apprenants / les enseignants. C'est un assez bon compromis entre le chat et le forum. Discord permet facilement de configurer des «rôles», avec des droits différents. Il est facile de créer plusieurs fils de discussions différents. Discord donne la possibilité de partager des pièces jointes (jusqu'à 8 Mo).

Pour créer un serveur Discord, il suffit de:

- 1) créer un compte Discord (il faut juste une adresse e-mail valide) https://discordapp.com/
  - 2) télécharger et installer le logiciel sur l'ordinateur.



Image 101. Page d'accueil Discord

Pour créer un serveur il faut cliquer sur le «+» dans la colonne en haut à gauche. Un serveur est composé d'un salon de discussion textuel «#général», dans lequel on pourra écrire des messages, et d'un salon de discussion vocal «Général», dans lequel on pourra parler en voIP. Une fois le serveur créé, l'apprenant / l'enseignant a les droits administrateurs, avant de le partager, il faut le configure à l'aide de «paramètres du serveur».

Les «rôles» sont des sortes de «tag» («étiquettes») qui permettent de classer les gens en différentes catégories, éventuellement avec des droits différents. Par exemple, on peut envisager un rôle «enseignant» avec des droits étendus (comme celui d'effacer les messages des autres usagers, ou d'expulser quelqu'un du serveur), ou des rôles pour classer les apprenants en différents groupes.



Image 102. Rôles sur Discord

Pour chaque rôle créé, l'enseignant / l'apprenant: choisit un nom; choisit une couleur spécifique; paramètre les droits qui sont accordés à ce rôle. L'enseignant: gère les roles; gère les salons (crée/modifie/supprime des salons textuels ou vocaux); expulse des members; gère les pseudos (changer les pseudos des autres personnes connectées); gère les messages (supprime les messages d'autres utilisateurs); intègre des liens; joint des fichiers; mentionne @everyone, @here et tous les rôles (envoie des notifications à tous les gens présents sur le serveur ou à toutes les personnes avec un rôle donné).

Les salons textuels permettent des discussions écrites instantanées («chat») avec une conservation de l'historique (par défaut une personne qui se connecte ultérieurement peut avoir accès à toutes les discussions qui ont eu lieu avant son arrivée). Les salons vocaux permettent de dis-

cuter en vocal, sans conservation d'historique. Pour créer un salon, il faut cliquer sur «créer un salon», ensuite l'enseignant choisit le type de salon («textuel» ou «vocal») ainsi que limiter l'accès au salon à un (ou plusieurs) rôles spécifiques.

- 1. Décrivez le site Discord.
- 2. Comment influence Discord sur le développement de la CO?
- 3. Quels rôles peut créer l'enseignant sur Discord?
- 4. Créez des rôles sur Discord.

## **SUJET 24. STEPIK**

### A PROPOS

https://stepik.org/

Stepik (jusqu'en août 2016 – Stepic) est une plateforme russe et un constructeur de cours gratuits en ligne. La plateforme permet à tout utilisateur enregistré de créer des cours en ligne, à l'aide de vidéos, de textes et de tâches avec une évaluation automatique et un feedback instantané. Sur le forum, les apprenants peuvent discuter entre eux et poser des questions à l'enseignant. En 2020, la plateforme enregistre 5 millions d'utilisateurs.

Le fondateur de Stepik est Nikolai Wyahhi, qui a créé la plateforme avec le soutien de JetBrains en septembre 2013 et y a publié les premiers cours.

#### COMMENT UTILISER STEPIK

Stepik permet de stimuler la perception du matériel théorique, aussi d'effectuer des exercices preatiques et d'évaluer les connaissances des apprenants. Pour créer un cours il faut s'enregistrer sur la plateforme. Le menu contient le catalogue des cours, les cours créés par l'enseignant, le bouton créer un nouveau cours, la langue du site.



Image 103. Un nouveau cours sur Stepik

La plateforme donne la possibilité de créer des cours, des modules et des leçons combinées.

Chaque cours comprend: le nom du cours, le logotype, le cours peut être public (il se reflète dans le profil de l'enseignant et il est accessible pour tous les utilisateurs de la plateforme Stepik) soit privé, les commentaires de l'enseignant, la langue et pendant la dernière étape l'enseignant ajoute *des pas* et complète le cours avec du matériel théorique, des cours vidéos et du matériel pratique. Pour chaque tâche l'ensignant donne des points.

La structure du cours. Le cours est un ensemble de leçons organisées dans les modules. Stepik permet de créer une quantité non limitée de modules et de leçons.

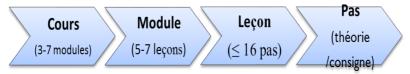


Image 104. La structure du cours sur Stepik

La leçon est un ensemble de matériel instructif sur un sujet. La leçon comprend des pas qui peuvent être plus de 20 types ou de la théorie (sous forme de texte et vidéo). Une leçon peut contenir jusqu'à 16 pas.

Les pas se divisent en pas *théoriques* et *pratiques* qui peuvent être ajoutés de même manière, en appuyant sur le bouton *plus*.



Les pas théoriques sont de deux types: *le texte* et *le cours-vidéo*. La plateforme permet de définir la couleur du texte, sa dimension. Le texte peut être compléter avec des images, des liens, des formules mathématiques. L'information présentée dans le texte doit être dans un style unique, sans éléments vifs et bien visible pour les utilisateurs. Le mieux est de diviser en quelques pas pour que tous le texte soit placé sous l'écran. Il n'est pas recommandé de mettre de grandes images. Les cours-vidéo ce sont des courtes vidéos jusqu'à 200 MG. L'information textuelle et le matériel vidéo est mieux d'être alternée avec des exercices pratiques, puisque l'information se perçoit mieux.

Les types de pas qui peuvent être utilisés au cours de FLE:

- 1. Test. C'est le choix d'un ou de quelques réponses. Les foctions accessibles: n'importe quelle réponse est correcte, le déplacement des réponces, quelles variantes ont été choisies par les apprenants.
- 2. *Triage*. L'apprenant forme une liste de réponses que les apprenants doivent trier. Dans la consigne il est important d'indiquer la consigne dans quel ordre il faut trier.
- *3. Associer.* L'enseignant fait deux listes que les apprenants doivent les associer. Il faut associer les paires.

- 4. Tableau. L'enseignant donne la consigne de choisir dans le tableau les réponses corectes: une variante ou plusieurs variantes.
- 5. Compléter les espaces. Les apprenants complètent les espaces dans le texte que l'enseignant leur propose. L'enseignant peut permettre aux apprenants de voir leurs fautes.
- 6. Réponse libre. C'est le type de pas qui correspond aux textes- descriptions et à l'essais argumentatif.
- 7. Tâches textuelle. L'enseignant propose aux apprenants d'écrire un text, qui se vérifie automatiquement par la plateforme d'après le modèle de l'enseignant.

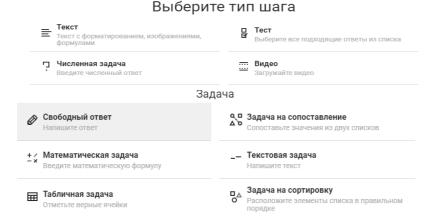


Image 105. Types de pas sur Stepik

Exemple de cours https://stepik.org/lesson/334502/step/1?unit =317905:



Image 106. Exemple de cours sur Stepik

Pour que les apprenants aient l'accès au cours, l'enseignant crée une classe sous la plateforme et envoie le lien aux apprenants.

- 1. Décrivez le site Stepik.
- 2. Quels pas l'enseignant peut-il ajouter sur Stepik?
- 3. Caractérisez le structure du cours sur Stepik.
- 4. Créez un cours sur Stepik.

# **SUJET 25. SEESAW.ME**

### A PROPOS

https://web.seesaw.me/

L'application **Seesaw** est l'une des applications scolaires les plus necessaires et primordiales. Par ailleurs, les apprenants peuvent partager des contenus pédagogiques, des vidéos, des questions, des devoirs en ligne, des exercices et des enregistrements audios. «Seesaw» signifie «bascule» en français.

Les apprenants peuvent se connecter avec des tablettes, ou même avec des ordinateurs portables sur app.seesaw.me. Ils peuvent également consulter les publications de leurs collègues, les «aimer» et les commenter. Ils peuvent rendre les publications privées. C'est une plateforme d'échanges de fichiers entre l'enseignant et ses apprenants. En termes simples, cette application montre aux parents ce qui se passe dans la classe.

#### COMMENT UTILISER SEESAW.ME

Seesaw est une application qui permet de mettre en place ce qui se fait en classe. Les enseignants n'ont pas besoin de créer un site de classe. Ce portfolio numérique est un bon moyen pour les apprenants pour afficher, expliquer et présenter leurs apprentissages de façon active et réfléchie.

Seesaw class permet de:

- 1. se connecter avec des apprenants de partout;
- 2. enregistrer la lecture d'un livre afin de constater son amélioration en cours d'année (vitesse de lecture, prosodie...);
- *3. communication orale*: se présenter ou raconter une histoire à partir d'une image;
- *4. arts plastiques*: partager son œuvre d'art et donner son avis sur les autres apprenants ;
  - 5. écriture: écrire une histoire à partir d'un dessin ;
- *6. compréhension du texte lu*: prendre la photo de la couverture d'un livre lu et écrire ou enregistrer le résumé.

Le portfolio numérique Seesaw est en même temps une application de production (sonore, écrite, vidéo). Ce qui signifie que c'est vraiment l'apprenant qui l'utilise, qui poste des photos, qui commente les publications, qui fait des réflexions et commentaires audio.



Image 107. Page d'accueil Seesaw

L'application Seesaw est facile à utiliser. La gestion de ce portfolio est facile autant pour les enseignants, les apprenants. Dans Seesaw, les apprenants peuvent mettre: des photos, des vidéos, des dessins, du texte et des fichiers PDF.

Après la création d'un compte enseignant, on peut créer plusieurs classes à partir des paramètres du compte.

En classe, il est possible d'ajouter des apprenants sous l'onglet « Manage Class ». Chacun aura son fil d'actualité et les attentes seront différentes selon chacun. Chaque apprenant peut recevoir une rétroaction sur ce qu'il a réalisé et même répondre aux commentaires des gens, ce qui permet de les motiver à travailler certaines choses qui les intéressent un peu moins ou qu'ils trouvent plus difficiles.

L'enseignant peut déterminer le mode d'accès des apprenants à la plateforme (class code ou courriel).

Dans l'onglet «Parents», l'enseignant peut inviter les parents en leur envoyant un courriel ou en leur remettant une copie papier de la marche à suivre pour s'inscrire. L'enseignant peut exiger l'approbation des commentaires avant de les publier sur le fil des actualités.

L'enseignant peut envoyer des notes aux parents (à tous) ou individuellement. Cette application est sécurisée et chaque parent aura un code pour s'inscrire.

- 1. Décrivez l'application Seesaw.
- 2. Quelles sont les possibilités de Seesaw?
- 3. Quel rôle joue Seesaw dans la relation parents-apprenant-enseignant?
  - 4. Nommez les ressources qui peuvent être mises sur Seesaw.

# **SUJET 26. EDMODO**

### A PROPOS

https://new.edmodo.com/

Edmodo est une plateforme collaborative à but éducatif conçue sur le modèle des réseaux sociaux. Son interface est assez similaire à Facebook. Edmodo permet de dialoguer de façon sécuritaire avec des personnes œuvrant dans le domaine de l'éducation. Edmodo permet aux écoles de se créer un réseau privé de communication entre enseignants, parents et apprenants. Edmodo est:

- 1. Convivial: très facile à utiliser;
- 2. Sécuritaire: contrôle complet sur la classe numérique ;
- 3. Éthique: respect des règles éthiques, les apprenants interagissent en circuit fermé avec leurs pairs et l'enseignant ;
  - 4. Connecté: lanceur d'applications web;
  - 5. Offre de l'aide: centre d'aide, communauté, tutoriaux;
  - 6. Polyvalent: plusieurs usages possibles;
  - 7. Multi-utilisateur: enseignants, élèves, parents ;
  - 8. Soutien et entretien techniques.

#### COMMENT UTILISER EDMODO

Pour s'inscrire sur la plateforme il faut aller sur <u>www.edmodo.com</u>. On peut s'inscrire en tant qu'étudiant à l'aide du code groupe donné par l'enseignant.



Image 108. Page d'accueil Edmodo

## Edmodo permet de:

- 1. Apprendre en tout temps et en tout lieu.
- 2. Partager des informations, des idées et du matériel en rapport avec le programme, les cours.

- 3. Développer l'autonomie de l'apprenant.
- 4. Personnaliser l'aide apportée (apprentissage, mémorisation, soutien, approfondissement).
- 5. Travailler l'expression écrite dans un contexte concret (échanges de commentaires, de suggestions, demandes d'éclaircissements, ...).
- 6. Tester en temps réel les connaissances grâce à des quiz créés directement sur la plateforme par leur professeur. Ceux-ci permettent d'évaluer au quotidien l'acquisition personnelle des outils de langue (vocabulaire, conjugaisons, ...).
- 7. Il permet de mieux cibler les difficultés rencontrées par chacun en expression écrite et en compréhension de l'oral et de l'écrit grâce aux multiples activités possibles.
  - 8. Il permet de travailler à son rythme.
- 9. Il permet à l'apprenant et à l'enseignant de mesurer les progrès réalisés au fil des activités.



Image 109. Menu d'Edmodo

Du côté des apprenants Edmodo donne l'accès aux documents déposés (images, fichiers son et vidéos) sur le mur de sa classe et la possibilité d'écrire des messages à leurs enseignants et aux groupes auxquels ils appartiennent mais non à leurs camarades de classe directement. Edmodo permet de s'entraîner en dehors de la classe (à la maison ou sur les ordinateurs du collège) et de connaître en temps réel les progrès, les résultats grâce aux scores donnés, aux corrigés fournis à l'issue des activités et aux commentaires / appréciations / conseils du professeur.

Du côté des enseignants Edmodo donne la possibilité de déposer sur le mur tous les documents travaillés en classe (images, fichiers son et vidéos), la possibilité de partager les productions des apprenants pour donner lieu à une activité d'expression écrite par le biais de commentaires sur le mur du groupe suite à une consigne donnée, la possibilité de modérer tous les messages des apprenants avant leur publication sur le mur et la possibilité de programmer les activités (date de dépôt des documents, organiser un planning des activités à faire, indiquer les dates butoir).

Les compétences à travailler:

- Écrire un message simple.
- Renseigner un questionnaire.
- La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication.
  - Utiliser les logiciels et services à disposition.
- Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.
  - Écrire, envoyer, diffuser, publier.
  - Recevoir un commentaire, un message y compris avec pièces jointes.
- Exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé.
- Savoir s'autoévaluer et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis.
- Être autonome dans son travail: savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.
- Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées.
  - S'engager dans un projet individuel.
  - S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.
- Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.
  - Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.

Edmodo est un espace en ligne qui est sécurisé pour les apprenants, qui permet à l'enseignant de rester aux commandes de ses cours en ligne, aussi bien sur le plan de la collaboration et de l'échange entre apprenants, parents et enseignants.

- 1. Décrivez la plateforme Edmodo.
- 2. Quelles sont les caractéristiques de la plateforme Edmodo?
- 3. Relevez les avantages d'Edmodo dans l'enseignement du FLE.
- 4. Nommez les compétences à travailler à l'aide d'Edmodo.

# **SUJET 27. WIZER.ME**

### A PROPOS

https://wizer.me/

**Wiser.me** est un éditeur d'exercices pour engager les apprenants dans le cours. Wiser.me permet de créer des ressources interactives en ligne et peut fournir aux apprenants une expérience d'apprentissage mixte sans beaucoup de travail de mise en place.

### **COMMENT UTILISER WIZER.ME**

Après s'être connecté au compte, l'enseignant sera en mesure de proposer plusieurs types de tâches à ses apprenants.

Les enseignants créent un compte sur Wizer.me pour mettre en place une évaluation ou des exercices autocorrectifs.



Image 110. Menu de Wizer.me

*Wizer.me* en ligne est gratuit et convient à tous ceux qui veulent facilement et rapidement publier des supports de cours en ligne agrémentés d'exercices interactifs et attractifs.

La feuille interactive Wizer.me correspond à une simple page internet sur laquelle on peut ajouter des exercices interactifs (question ouverte, QCM, texte lacunaire, dessin à annoter, image interactive, appariement, code d'une vidéo).

L'interface de travail de Wizer.me est très intuitive et propose de nombreux modèles. L'enseignant a la possibilité de réutiliser les feuilles interactives déjà réalisées par la communauté des utilisateurs du service.

Il existe un large choix dans les exercices interactifs proposés: texte troué, question à choix multiples, association de mots, image à compléter, référence à une resource en ligne (Google Map, Prezi, YouTube, site Internet ... ) Il y a de quoi laisser libre l'imagination de l'enseignant. Par défaut, un point est accordé à chaque question mais bien entendu tout peut être modifier. De plus, pour chaque tâche, l'enseignant sera en mesure d'utiliser un outil d'enregistrement audio intégré à l'éditeur.



Image 111. Exercices interactifs sur Wizer.me

Pour créer une feuille interactive il faut cliquer *Create Worksheet*. Dans l'onglet qui s'ouvre on peut créer et éditer des feuilles interactives. En haut, à gauche *Worksheet Description* l'enseignant peut ajouter la description de la feuille interactive, charger le lien d'une photo ou d'une video. Dans la ligne *Enter Tags* il faut introduire les mots-clés, qui permettent de trouver facilement la feuille interactive. *Worksheet Subjects* permet de choisir la discipline dans laquelle il faut incadrer la feuille interactive, dans *Worksheet Grades* les niveaux de la feuille interactive.

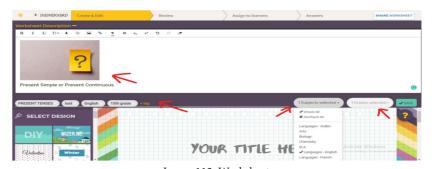


Image 112. Worksheet

L'enseignant continue et il choisit le design (le sujet, la couleur) et il intitule la feuille interactive au lieu de *Your Title Here*. Après avoir intitulé la feuille, l'enseignant peut choisir des consignes de la liste. (*Reflection* et *Word Search Puzzle* sont accessibles seulement après l'achat du *Premium*).



Image 113. Design sur Wizer.me

**Open Question** offre à l'apprenant la possibilité de réfléchir à une question. Il peut donner la réponse à l'aide d'un texte, d'une image, d'une audio ou une vidéo. Aussi sur la plateforme Wizer.me on peut choisir combien de ligne doit comprendre la réponse.

Multiple Choice propose une question avec une seule réponse ou QCM. L'enseignant écrit la question et ajoute les réponses. Pour ajouter les nouvelles réponses il faut appuyer le signe d'addition. Pour marquer la réponse correcte il faut appuyer la pointage. On peut ajouter aussi des images charges de l'ordinateur.



Image 114. Question sur Wizer.me

Dans **Blanks** l'enseignant ajoute un texte à trous que les apprenants doivent compléter. En ajoutant le texte, il faut souligner le mot, qu'il faut remplacer et il faut cliquer *Blank it*. L'enseignant choisit le moyen de répondre. Si l'enseignant choisit *None* l'apprenant doit réfléchir au mot et

doit compéter lui-même, *Text word bank* et *Click Word bank* donne la possibilité de choisir une variante correcte.



Image 115. Text word bank

Si l'enseignant choisit **Fill On An Image**, il choisit une image, par exemple, en qualité de réponse l'apprenant doit signer l'image. Il faut appuyer sur l'image, pour ajouter une cassette, qui doit être vide pour que l'apprenant la complète. Pour que Wizer.me évalue automatiquement, il faut ajouter les réponses correctes et choisir *View Tags*.



Image 116. Fill On An Image

**Matching** prévoit l'association des mots, des propositions, des images, même des audios.



Image 117. Matching

Dans la rubrique **Table** on peut créer des tableaux avec la possibilité d'ajouter des colonnes et des lignes. L'enseignant peut donner des variantes de répondre avec le texte ou de choisir la repose de la liste propose.

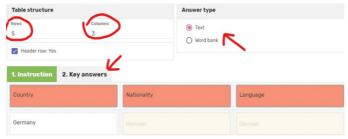


Image 118. Table

**Sorting** est un type de consigne où l'apprenant doit grouper les choses dans la colonne correcte. Il faut ajouter des instructions, intituler les groupes à qui correspondent les notions. Les notions peuvent être présentées sous forme de mots, d'images ou d'audio.

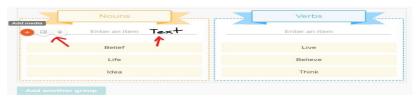


Image 119. Sorting

Aussi avec les apprenants on peut choisir **Draw**. L'enseignant formule la consigne et les instructions. En qualité de réponse à la question, l'apprenant doit dessiner, en utilisant le crayon, il choisit la forme et la couleur.

**Text** est utile pour les consignes liées à la lecture. Il faut ajouter le titre du texte avec les questions auxquelles l'apprenant doit répondre après la lecture du texte.

**Image** est utilisée pour la consigne avec la description d'une image. L'image peut être trouvée sur Wizer.me ou chargée de l'ordinateur.

**Video** peut être utilisée pour regarder de différentes vidéos du site YouTube. Il faut tout simplement ajouter le lien dans Enter Video Link ou trouver la vidéo dans la feuille interactive à l'aide des mots-clés.



Image 120. Vidéo

**Discussion** peut être utilisée pour créer un chat et discuter auprès d'un sujet avec les apprenants. Avec le texte les apprenants peuvent ajouter une photo. Après avoir créé une discussion, celui qui y a accès, peut rejoindre et y prendre part. Cette activité donne la possibilité aux apprenants d'avoir un travail collaboratif et apprendre à coopérer.



Image 121. Discussion

Sur le site Wizer.me il est possible de créer des groupes classes et d'attribuer les feuilles interactives à une classe, à un groupe d'étudiants. Chaque exercice peut être noté par la plateforme Wizer.me seulement la question ouverte doit être évaluée par l'enseignant. Dans la rubrique «réponses» l'enseignant visualise les resultants des apprenants.

Wizer.me donne un feedback immédiat avec la correction des questions. L'ajout de vidéos peut se faire avec un code. Pour la collaboration et la personnalisation du suivi, il faudra passer à l'abonnement payant.

Le partage est facile et s'effectue par un code, par un lien ou directement dans Classroom. Dans les deux premiers cas, l'apprenant se connecte simplement avec son nom, sans adresse courriel.

Pour s'inspirer, l'enseignant peut consulter la galerie publique sur *Wizer.me*. Pour l'instant, le menu de la plateforme est en anglais, mais l'enseignant peut trouver un contenu en français pour les cours dans la galerie publique ou la communication avec les collègues est possible et facile.

Les enseignants ont la possibilité d'utiliser *Wizer.me* en classe ou à la maison, aussi dans des situations très variées d'évaluation.

- 1. Décrivez le site Wizer.me.
- 2. Nommez les types d'exercices qui peuvent être ajoutés dans la feuille interactive.
  - 3. Comment se fait le partage de la feuille interactive ?
  - 4. Créez une feuille interactive sur Wizer.me.

# **SUJET 28. LIVEWORKSHEETS**

### A PROPOS

https://www.liveworksheets.com/

Liveworksheets est un concepteur de feuilles de calcul interactives. En règle générale, de nombreux enseignants travaillent avec les services en ligne qui ont un fort potentiel de création des tâches interactives, des tests. Les avantages de ce concepteur sont qu'il est aussi proche que possible de la vision d'une feuille de travail imprimée.



Image 122. Page d'acceuil Liveworksheets

Après s'être inscrit sur le site, allez dans la section «Make interactive worksheets» (Créer des feuilles de travail), cliquez «Get started». Dans la zone blanche, le système vous invite à télécharger le fichier – Upload your worksheet. Liveworksheets fonctionne uniquement avec des fichiers prêts à l'emploi d'une taille maximale de 5 Mo: pdf, jpg, docx et png. Contrairement à Wizer, par exemple, il ne sera pas possible de créer une feuille de calcul interactive à partir de zéro.

## Dessiner des zones pour les réponses

Pour la base de la feuille de calcul il convient:

- la photo d'une archive personnelle ou d'un flux de photos;
- un fichier de diapositive;
- une illustration personnelle.

Sur la feuille, vous devez dessiner les zones pour les réponses comme dans l'exemple ci-dessous. Les rectangles blancs sont les mêmes zones pour les réponses futures.



Image 123. Zones pour les réponses

Puis entrez les réponses correctes et enregistrez-les. À cette étape, l'application offre deux options: enregistrer avec accès public au materiel, garder non public.



Image 124. Sauvegardage sur Liveworksheets

A l'étape suivante, partagez la feuille avec les apprenants. 5 options pour le faire: envoyer à Whatsapp; ajouter à Google Classroom; envoyer un lien par courriel; créer un lien personnalisé «Lien personnalisé» (Custom link); ajouter la feuille au classeur (au fichier de travail).

L'avantage de cette dernière option consiste en ce que les réponses seront stockées indéfiniment dans le compte de l'enseignant. Il est possible de laisser un commentaire sur la réponse et de faire les notes nécessaires. Pour que l'apprenant puisse accéder à la feuille, il doit s'enregistrer sur Liveworksheets.

L'option «Lien personnalisé » (Custom link) vous permet de personnaliser:

- les paramètres pour les réponses: ignorer la ponctuation, les majuscules ou les accents;

- l'option «Finish»: vérifier les réponses, envoyer des réponses à l'enseignant, une question à l'élève etc.. En outre, vous pouvez remplir les champs qui apparaîtront après que l'apprenant remplit la tâche sur la feuille: prénom, nom, sujet;
- les paramètres pour l'évaluation: afficher les erreurs, afficher uniquement les réponses correctes.



Image 125. Lien personnalisé

## Quelles tâches est-il possible de créer avec Liveworksheets?

- 1. Ajouter des zones de texte pour l'introduction du texte entier.
- 2. Choisir la bonne réponse.
- 3. Quiz avec le choix de la bonne réponse (correcte).
- 4. Mappage, exercices de comparaison.
- 5. Transfer de la bonne réponse.
- 6. Exercices d'écoute.
- 7. Tâches de prononciation.
- 8. Questions ouvertes.
- 9. Ajouter des fichiers mp3.
- 10. Ajouter des vidéos de YouTube.
- 11. Ajouter des liens.

- 1. Décrivez le site Liveworksheets.
- 2. Quelles ressources propose la présente application?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
  - 4. Créez un lien personnalisé à l'aide de Liveworksheets.

# **SUJET 29. GOCONQR**

#### A PROPOS

https://www.gocongr.com/

GoConqr est un environnement d'apprentissage qui permet aux apprenants et aux enseignants de créer, de découvrir et de partager des ressources d'apprentissage. Il facilite l'apprentissage et aide à atteindre des objectifs, y compris avec des cartes mentales, des cartes diverses, des quiz, des diapositives et des notes simples. En outre, le service est utilisé pour l'apprentissage social, en se connectant et en collaborant avec des apprenants et des collègues. On peut partager, publier, joindre ou évaluer les ressources d'apprentissage d'autres utilisateurs; participer à des discussions de groupe et recevoir des commentaires, des conseils et du soutien des apprenants.

### **COMMENT UTILISER GOCONOR**

Êtes-vous prêt à transformer votre apprentissage en un processus actif? En ce sens, on vous aide à comprendre ce qu'est GoConqr et à tirer le meilleur parti de tous vos outils en 3 simples étapes.



Image 126. Page d'accueil GoConqr

# Étape 1: Découvrir

GoConqr vous permet de découvrir des ressources d'étude qui ont été publiées par des enseignants et des apprenants de plus de 140 pays à travers le monde afin que vous puissiez apprendre de leur travail. Pour ce faire, entrez simplement ce que vous souhaitez rechercher dans la recherche d'en-tête. De plus, dans votre mur d'activité, nous vous suggérerons des ressources d'apprentissage et des groupes d'étude afin que vous ayez toujours des ressources pour vous inspirer et les personnes avec qui interagir. Si vous considérez qu'une ressource est pertinente pour votre

apprentissage, vous pouvez l'ajouter à votre bibliothèque personnelle. À droite de cette section, vous avez quelques exemples de ressources d'apprentissage créé avec GoConqr. Le jeu de diapositives est un guide plus détaillé pour l'utilisation de la plateforme.



Image 127. Découvrir GoConqr

## Étape 2: Créer

GoConqr fournit un certain nombre d'outils qui vous aideront à créer vos propres ressources d'apprentissage. Pour y accéder, cliquez simplement sur le bouton « Créer » et sélectionnez un type de ressource dans le menu. Vous constaterez que différents types de ressources sont utiles pour différents sujets et styles d'apprentissage. Les cartes mentales sont particulièrement utiles pour la cartographie des programmes et le brainstorming, tandis que les cartes mémoire sont idéales pour mémoriser des extraits d'informations. Vous pouvez également créer un cours, qui inclut un ensemble de ressources que vous avez créées ou que d'autres utilisateurs de GoConqr ont créées et que vous avez découvertes.



Image 128. Créer sur GoConqr

## Étape 3: Partager

L'apprentissage est une expérience beaucoup plus efficace lorsqu'il est fait de manière sociale et collaborative. Pour cette raison, GoConqr a de nombreuses fonctions afin que vous puissiez inviter vos apprenants, créer un groupe d'apprentissage et partager vos connaissances et vos ressources. Les groupes GoConqr sont un environnement d'apprentissage dans lequel on discute des sujets, mène des sondages et partage du matériel avec d'autres personnes intéressées par les mêmes sujets. Vous pouvez demander à rejoindre des groupes publics ou créer des groupes privés pour vos amis. Toutes les ressources créées avec GoConqr peuvent être partagées à l'intérieur et à l'extérieur de la plateforme. Ainsi, vous pouvez facilement intégrer une ressource dans un blog ou un site web, ou la partager via les médias sociaux. Cliquez simplement sur le bouton « Actions » (dossier + rouage), lorsque vous êtes en mode édition.

- 1. Décrivez le site GoConqr.
- 2. Quelles options propose GoCongr?
- 3. Créez des cartes mentales avec GoConqr.
- 4. Tirez le meilleur parti des cartes mémoire GoConqr. Décrivez créez partagez.

# **SUJET 30. LINO.IT**

### A PROPOS

http://en.linoit.com

Lino.it (en anglais *Lino it*) est un service gratuit qui fonctionne en mode web. Linoit est un tableau de partage virtuel en ligne. Les services Web modernes offrent d'énormes possibilités pour le travail collaboratif (collectif) des apprenants en classe et en dehors. L'un de ces services est Linoit, permettant de placer des autocollants avec les enregistrements nécessaires, des images (photos), des vidéos, des liens vers des fichiers de différents formats. Tous les objets placés sur ce tableau ne sont pas seulement modifiables par ses créateurs. Si nécessaire, vous pouvez donner accès au tableau à ceux qui vous voulez et travailler en équipe.

#### **COMMENT UTILISER LINO.IT**

Allez à http://en.linoit.com/. Cliquez sur «S'inscrire» gratuitement, ou utilisez vos identifiants Facebook, Twitter. Vous recevrez une nouvelle toile, un canevas.

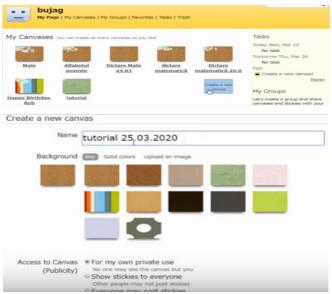


Image 129. Canevas sur Lino.it

Ajoutez pour les apprenants des tâches à resoudre. Inscrivez le prénom et le nom. Accessez «Post».



Image 130. Menu dur Lino.it

Tous les canevas se regroupent dans la case «Mes canevas».



Image 131. «Mes canevas»

Ajoutez des stickies en cliquant sur le cadre du coin droit. Ajoutez des photos si nécessaire.

- 1. Décrivez le site Lino.it
- 2. Quelles ressources propose Lino.it?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
  - 4. Créez un canevas grammatical. Ajoutez des fiches si nécessaire.

## **SUJET 31. IDROO**

#### A PROPOS

www.idroo.com

IDroo est un plugin de tableau blanc virtuel gratuit pour le populaire programme Skype. Vous pouvez travailler simultanément sur plusieurs tableaux virtuels avec différents utilisateurs. Vous pouvez enregistrer les résultats du travail dans un fichier et les rouvrir pour continuer. IDroo fait tout ce que vous attendez d'un tableau blanc en ligne – collaboration instantanée en temps réel dans votre navigateur sans tracas.

#### **COMMENT UTILISER IDROO**

Pour utiliser le tableau Idroo en ligne, vous devez vous inscrire en cliquant sur le bouton d'inscription gratuite «Sign up for free». Ou connectez-vous à votre compte, s'il est déjà disponible, en cliquant sur «Login».



Image 132. Page d'accueil IDroo

Pour créer un tableau blanc en ligne, accessez «Create new board».



Image 133. Création d'un tableau blanc en ligne

Un tableau blanc en ligne propre s'ouvrira. Vous pouvez y travailler à l'aide d'un certain nombre d'outils. Vous pouvez écrire à la main sur le tableau (pratique lorsqu'il y a une tablette graphique). Le texte peut être conduit à partir du clavier (pratique si vous tapez rapidement du texte). Il

est possible de dessiner des lignes, des cercles, des carrés, des rectangles et de faire des formules.



Image 134. Menu sur IDroo

Il existe aussi trois types de fond du tableau blanc: feuille blanche, feuille antique et feuille à carreaux. Vous pouvez choisir l'un d'entre eux dans les paramètres, ils sont tous disponibles dans un package gratuit.



Image 135. Types de tableau

Sur ce tableau blanc en ligne est intégré un chat où vous pouvez communiquer avec les participants, laisser des tâches pour eux et partager des documents. Vous pouvez enregistrer les résultats dans un fichier et les rouvrir pour continuer. Pour enregistrer, cliquez en haut à droite sur le bouton «Idroo». Ensuite, cliquez sur «Enregistrer» et sélectionnez le format de téléchargement, par exemple, charger en tant que PDF Document. Pour donner accès au tableau en ligne aux apprenants ou à d'autres utilisateurs, cliquez sur «Sharing», copiez le lien et partagez le lien par e-mail, Skype et d'autres moyens de communication.

- 1. Décrivez le site IDroo.
- 2. Quelles ressources propose le tableau IDroo?
- 3. Quelle est la contribution de cette application dans l'étude du FLE.
- 4. Employez le tableau blanc IDroo et y laissez une diapositive à votre public. Choisissez le sujet de communication.

### **BIBLIOGRAPHIE**

- 1. Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues: apprendre, enseigner, évaluer. Volume complémentaire avec de nouveaux descripteurs, Conseil de l'Europe, Février 2018. [en ligne]. [consulté le 16 octobre 2020]. Disponible sur le Web: <www.coe.int/lang-cecr>
- 2. Edpuzzle. [en ligne]. [consulté le 10 octobre 2020]. Disponible sur le Web: < https://youtu.be/mgZTUnURdmg>
- 3. iDroo. [en ligne]. [consulté le 08 novembre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="https://issuu.com/danielam.../docs/tabla-virtual\_-idroo.pptx">https://issuu.com/danielam.../docs/tabla-virtual\_-idroo.pptx</a>
- 4. Kizoa. De multiples formats pour une multiplicité d'écrans, 2016. [consulté le 10 septembre 2020].
- 5. Lino.it. [en ligne]. [consulté le 26 septembre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="https://youtu.be/dv1cbrljPnk">https://youtu.be/dv1cbrljPnk</a>>
- 6. Liveworksheets. [en ligne]. [consulté le 06 octobre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="https://youtu.be/DetWC32TUfw">https://youtu.be/DetWC32TUfw</a>
- 7. Persuasion Map. [en ligne]. [consulté le 17 novembre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="https://youtu.be/vcLSo\_QURfM">https://youtu.be/vcLSo\_QURfM</a>>
- 8. Platforme educaționale online. [en ligne]. [consulté le 4 décembre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="https://alem.aice.md/resources/conferinta-platforme-educationale-online/">https://alem.aice.md/resources/conferinta-platforme-educationale-online/</a>
- 9. Poll Everywhere. Canada, 2019. [en ligne]. [consulté le 21 octombre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="http://www.setbc.org/">http://www.setbc.org/</a>
- 10. PSYCHÉ, Valéry. Edmodo. Une plateforme numérique pour le travail collaboratif. Université Téluq. [consulté le 22 novembre 2020].
- 11. Quizalize. [en ligne]. [consulté le 29 octombre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="https://youtu.be/BJGiM72d34Y">https://youtu.be/BJGiM72d34Y</a>
- 12. Triventy. [en ligne]. [consulté le 03 novembre 2020]. Disponible sur le Web: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=16mdMUiSsqU">https://www.youtube.com/watch?v=16mdMUiSsqU</a>

# Учебное издание ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ В ПРЕПОДАВАНИИ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА Учебное пособие Часть II

### Составители:

Валентина Николаевна Абабий Нина Михайловна Дубленко

Формат 60\*90/16. Уч.-изд. л. 6,5. Тираж 10 экз. Отпечатано на принтере