

DECLIC DES LANGUES

La newsletter du GIPUN LVE au service des langues vivantes



Dans ce numéro, à l'approche de Noël, vous trouverez plusieurs propositions d'activités, de démarches et d'outils à utiliser ponctuellement pour travailler le lexique.

DANS CE NUMÉRO

RESSOURCES : WORDWALL

TÉMOIGNAGE : CLASSDOJO

**FORMATION : L'EFFET TEST
ET LES APPRENTISSAGES**

**ASTUCE : LES BADGES DANS
ELEA**

**PODCAST : S'ENTRAINER À
EV@LANG AVEC ELEA**

**LE GIPUN LVE :
QU'EST-CE QUE C'EST ?**



<http://tinyurl.com/mr3b5xpn>

Ressource : Wordwall

par Marie Bourgis

Wordwall est une plateforme en ligne idéale pour permettre aux élèves de travailler le lexique en groupe classe ou en autonomie tout en permettant la mise en place de différenciation. En effet, elle permet la création d'activités interactives attrayantes et motivantes grâce à un certain nombre de modèles classiques (Quiz, roue de la fortune, mots croisés) mais aussi de jeux style arcade (labyrinthe, avion...). Le concept de Wordwall s'apparente à ceux de Learningapps ou Educaplay.

La création d'une activité y est simple et intuitive. Il suffit de sélectionner un modèle et d'y apporter ses supports. Les activités peuvent être ensuite placées sur un site internet, insérées dans un genially ou dans un Bookcreator ou partagées dans l'ENT.

Afin d'avoir un feedback du travail des élèves ou de créer une certaine émulation, on peut placer un chronomètre ou un compte à rebours dans l'activité et pourquoi pas établir un classement (il est possible de demander un nom avant de faire le jeu).

Une des fonctionnalités les plus intéressantes de Wordwall est la possibilité de créer tout type d'exercice à partir d'une liste de mots et/ou d'images saisis au préalable, un seul clic suffit pour passer d'un exercice d'appariement à des mots croisés ou à un quiz. C'est un gain de temps pour l'enseignant !

Un compte gratuit Wordwall ne permet la création que de 5 jeux et l'accès à une vingtaine de modèles.

Témoignage : ClassDojo

par Rozenn Jestin



Scannez pour voir un exemple filmé

<http://tinyurl.com/2ze599j2>



ClassDojo est une plateforme de gestion de classe et/ou de valorisation d'actions positives... comme par exemple, l'apprentissage du lexique. Je l'utilise uniquement dans sa version « enseignants » et elle me permet de créer de l'émulation...

Mais comment ? Chaque élève est représenté sous forme d'avatars à tête de monstre gentil et ce « monstre » peut gagner des points quand il trouve une bonne réponse.

Les élèves sont disposés en îlots de 4 : un élève est l'assistant du professeur (et a les réponses à disposition) et manipule l'appli sur une tablette, tandis que les autres jouent et essaient de faire gagner un maximum de points à leur monstre.

Chaque îlot a un tas de cartes plastifiées, face cachée. « L'assistant » découvre les cartes au fur et à mesure et le premier des 3 élèves qui trouve la bonne réponse se voit attribuer des points via l'appli Classdojo que manipule l'assistant. 1 bonne réponse = 1 point. L'assistant gagne lui 5 points d'office pour son travail d'assistant...

Le but est de gagner le plus de points possibles... et mieux on connaît son lexique, plus on gagne des points rapidement !

Formation : L'effet test et les apprentissages

par Florence Le Bras

Le "testing effect" (ou effet de test) est un principe de psychologie cognitive qui montre que le fait de tester sa mémoire sur des informations récemment apprises améliore la mémorisation et leur rétention à long terme. En d'autres termes, s'auto-tester permet de mieux apprendre et retenir.

De nombreuses études en laboratoire et sur le terrain ont démontré les bénéfices du "testing effect" par rapport à simplement relire ou réviser ses notes. Faire un test de mémoire force l'esprit à récupérer l'information stockée, ce qui renforce les connexions neuronales et ancre plus profondément les souvenirs.

En langue vivante, les enseignants peuvent mettre en place des flash tests (tests éclairs) réguliers de vocabulaire pour renforcer la rétention durable des informations à mémoriser. Par exemple, à la fin de chaque séquence sur un point de lexique, faire un petit quiz avec traduction des mots ou utilisation dans des phrases courtes.

Le "testing effect" présente aussi d'autres avantages : il fournit un feedback rapide aux enseignants sur les points mal compris, et donne confiance aux élèves en leur montrant leurs progrès. Les erreurs peuvent être analysées pour améliorer les méthodes d'apprentissage. Des outils numériques comme les quiz en ligne facilitent la mise en place fréquente de tests de mémoire en classe ou à la maison.

PODCAST : S'ENTRAINER À EV@LANG AVEC ELEA

AVEC ALAN COUGHLIN
À ÉCOUTER SUR
TOUTAPOD

<http://tinyurl.com/yc6w7dpt>



ASTUCES

Utiliser les ressorts de la ludification avec ELEA

Grâce à un système de badges, il est possible d'utiliser les techniques de progression des tutoriels de jeux. A chaque exercice, les élèves avancent dans leur progression vers le badge suivant. Les badges peuvent devenir concrets grâce à une fiche à valider dans le cahier.



TEASER

Le numéro suivant sera consacré à la mémorisation. Britta Möhring présentera Le Quiz des sons sur planet-schule.de pour travailler la mémorisation phonologique du lexique.