

Situation n°2 : Mars 2021 : Les activités interactives H5p sur Moodle, M.A. GINER, Lycée Victor et Hélène Basch, Rennes.

Exemple 1 : CO interactive

Niveau : Seconde

Durée estimée: 15 minutes

Modalités : Travail individuel

Références au programme et au CECR

Axe : Sport et société

Compétence langagière : CO

Objectif de l'activité : Je comprends un document sur l'inclusion par le sport (bande-annonce du film *Campeones*).

CECR : Niveau A2+- Comprendre une interaction entre locuteurs natifs Peut généralement identifier le sujet d'une discussion (...) *si l'échange est mené lentement et si l'on articule clairement.*

Objectif de la séquence

Objectifs culturels : Les valeurs universelles du sport, quelques sports traditionnels espagnols et latino-américains, la tolérance et l'inclusion par le sport.

Objectifs pragmatiques : Faire un compte-rendu de compréhension orale.

Objectifs grammaticaux : La traduction de « devenir », l'obligation personnelle et impersonnelle, le futur.

Objectifs lexicaux : Les sport et accessoires liés, les valeurs du sport, les discriminations et l'inclusion.

Objectifs de l'activité

- Conclure sur le thème des discriminations dans le sport (objectif culturel).

- Rebrasser le lexique de l'inclusion objectif lexical).

- Préparer au compte-rendu de la CO (avec le leçon en fin de CO, objectif pragmatique)

Cadre numérique

Logiciel(s) utilisé(s) : Moodle

Cadre numérique : Environnement numérique

- Evoluer dans un environnement numérique : Niveau 2 – Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.

Description de l'activité

Contexte:

Cette activité a été menée dans le cadre de la continuité pédagogique. Les élèves viennent en classe entière un jour sur deux, ils ont donc une heure de cours en présentiel et une heure en distanciel par semaine. Le volume proposé à distance est souvent inférieur à une heure, il faut essayer de varier les activités pour ne pas que les élèves décrochent.

L'outil utilisé est « Interactive course » d'H5P, disponible sur Moodle. Il est possible d'intégrer différents exercices comme des questions à choix unique ou multiple, des phrases à compléter, des glisser/déposer... C'est la première fois que les élèves utilisaient H5p et ce en asynchrone.

Description de la situation :

La vidéo proposée est une bande-annonce de film et s'arrête à des points définis par l'enseignante pour répondre à des questions. A la fin, les élèves doivent choisir parmi des propositions pour construire la leçon. Elle est introduite par une rapide description de l'affiche du film et se prolonge avec une très courte CE (interview du réalisateur).

Bilan

+ Interface agréable et ludique, qui motive les élèves.

+ Activité courte et volontairement simple, qui se prête à un travail ponctuel à la maison.

+ Présence d'une possibilité de faire un bilan type « leçon » à la fin de l'activité qui permet de faire la synthèse de l'activité et de proposer une trace écrite.

- L'activité, de par son aspect ludique, ne permet pas toujours de consolider les connaissances. Les élèves n'ont pas démontré que le contenu était consolidé, même si l'objectif était d'abord un entraînement à la CO.

- Besoin de valider la leçon avant de la fixer pour ne pas que les élèves intègrent des éléments peu représentatifs du document.

Illustration n°1 : Exemple de question posée en début d'activité.



Illustration n°2 : Ajout de lexique.

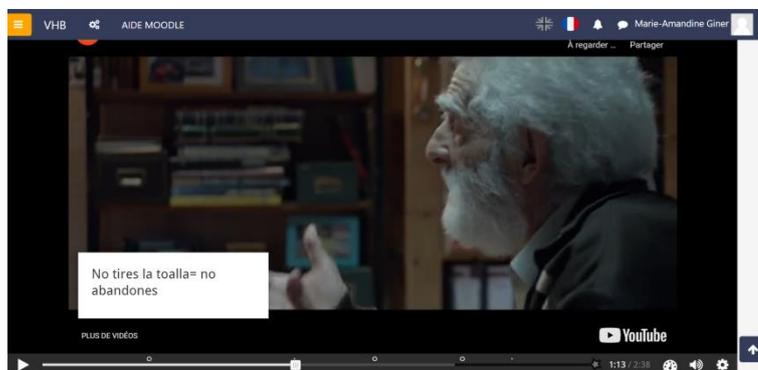
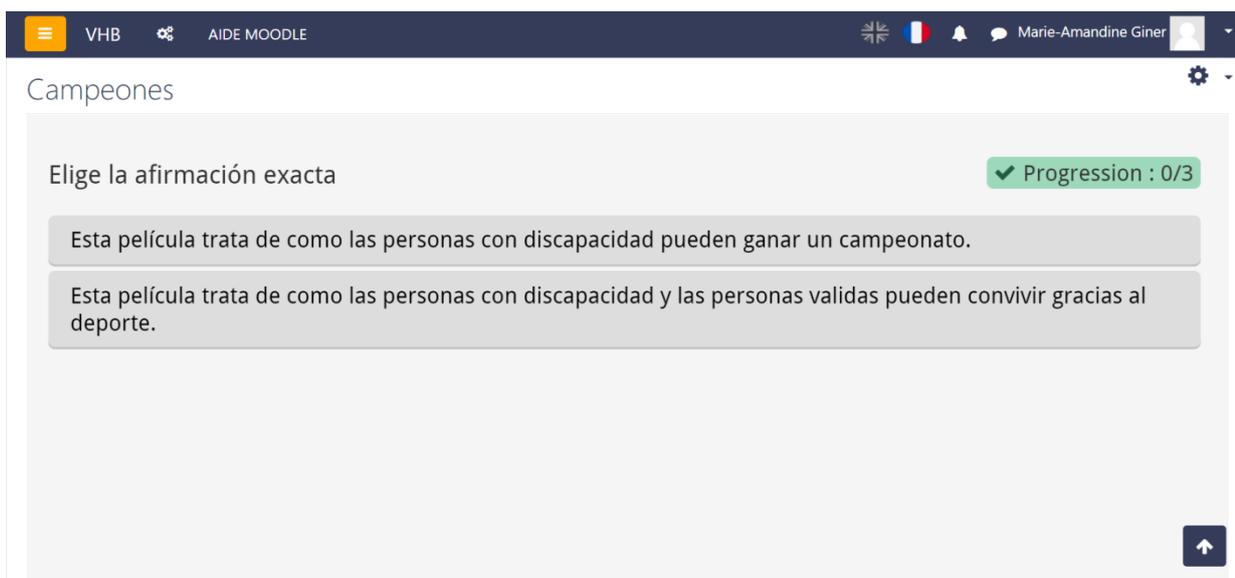


Illustration n°3 : Manière dont se construit la leçon. Les assertions reflètent différents degrés de compréhension.



Situation n°2 : Mars 2021 : Les activités interactives H5p sur Moodle, M.A. GINER, Lycée Victor et Hélène Basch, Rennes.

Exemple 2 : Exercice de grammaire interactifs

Niveau : Terminale

Durée estimée : 30 minutes (tous exercices compris)

Modalités : Par demi-groupe (16 élèves).

Références au programme et au CECR

Axe : Citoyenneté et mondes virtuels.

Objectif de la séance :

CECR : Niveau B1 : Correction : Utilise de façon assez exacte un répertoire de structures et « schémas » fréquents, courants dans des situations prévisibles.

Objectif de la séquence

Objectifs culturels : Quelques mobilisations citoyennes, la cybersécurité, le paysage journalistique actuel.

Objectifs pragmatiques : S'exprimer avec aisance à l'oral, synthétiser.

Objectifs grammaticaux : La finalité, la traduction de « devenir », la traduction de « mais », le futur.

Objectifs lexicaux : Le lexique lié au matériel informatique, à internet, à l'activisme.

Objectifs de l'activité

Consolider les différents points grammaticaux nécessaires à la tâche finale : la présentation vidéo d'une campagne de cyber-activisme afin de récolter des signatures.

Cadre numérique

Logiciel(s) utilisé(s) : Moodle

Cadre numérique : Environnement numérique

- Evoluer dans un environnement numérique : Niveau 2 – Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.

Description de l'activité

Contexte:

Cette activité a été menée dans le cadre de la continuité pédagogique. Les élèves viennent en classe entière un jour sur deux, ils ont donc une heure de cours en présentiel et une heure en distanciel par semaine. Il s'agit d'une classe avec un bon niveau, les élèves sont autonomes.

Description de la situation :

Pour cette séquence, les points de grammaire et les exercices afférents ont été proposés en ligne, permettant à chaque élève de les faire quand il le souhaitait et au rythme souhaité.

L'outil utilisé est « Scénario Branching » d'H5P, disponible sur Moodle. L'interface apparaît sous forme d'organigramme auquel il est possible d'ajouter des branches et des connexions. Il est possible d'intégrer différents exercices comme des questions à choix unique ou multiple, des phrases à compléter, des glisser/déposer...

Les points de grammaire sont expliqués au début de chacun des exercices et étaient présents sur le dossier distribué en début de séquence pour que les élèves aient une trace sur papier.

Mise en œuvre : En amont du cours : Création des exercices et mise en ligne de l'activité par l'enseignante.

Activité : Les élèves visionnent la vidéo à distance, qui s'arrête automatiquement quand des questions apparaissent. Des notes de lexique ont également été introduites dans la vidéo.

Bilan

+ Se base sur l'autonomie de l'élève qui choisit quand il a envie ou besoin de faire les exercices par rapport à l'activité.

+ Interface plutôt agréable et ludique, qui change d'un exercice traditionnel de grammaire.

- Certains élèves ont parfois besoin qu'on leur présente le point plus en détail, ont besoin de poser des questions ce qui est impossible avec ce format. Un feedback est proposé à la fin de certains exercices mais cela ne remplace pas la relation enseignant/ élève.

Illustration n°1 : Vision de l'interface de création.



Illustration n°2 : Menu de l'activité

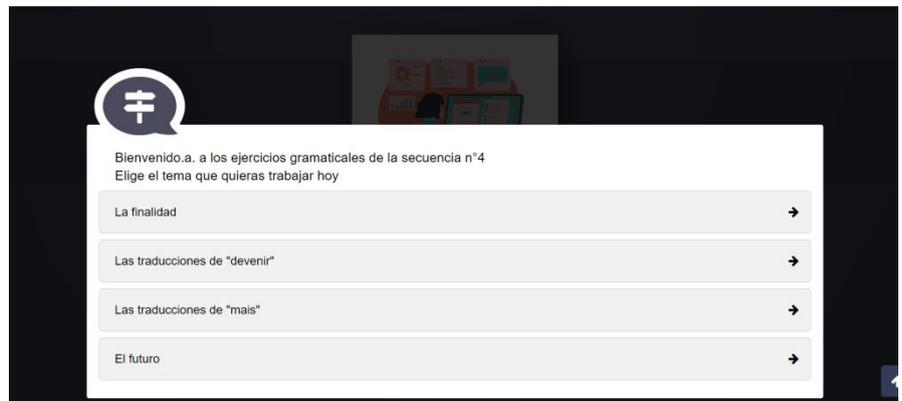
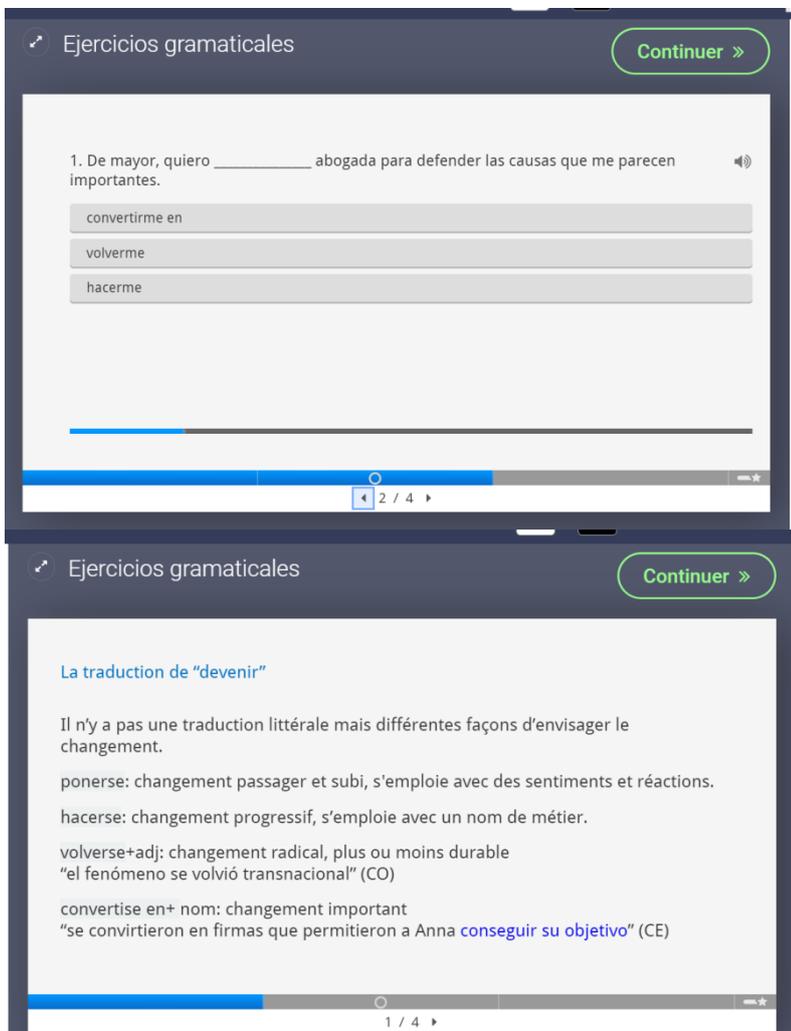


Illustration n°3 : Point de grammaire (A) et exercice (B)



Bilan global :

L'activité, de par son aspect ludique a intéressé les élèves et les a entraîné à la CO mais n'a pas permis de consolider des connaissances, à la différence de l'exercice grammatical donc les objectifs ont bien été réinvestis dans la tâche intermédiaire qui succédait. Ce type d'activités rapides doit avoir un objectif unique et bien défini.

L'intérêt de l'activité est conditionné par le degré d'autonomie des élèves. Si l'aspect ludique est un atout indéniable, l'apparente facilité donne l'impression d'avoir acquis les objectifs alors que les compétences ne sont pas consolidées (pour le niveau seconde).

Malgré un aspect complexe qui peut donner l'impression de d'importantes compétences informatiques sont nécessaires, l'outil H5P est intéressant. Il offre des pistes intéressantes d'évolution, notamment pour la différenciation ou la remédiation. Ainsi, la leçon de la vidéo interactive peut être construite selon différents niveaux de compréhension.

Les possibilités apparaissent encore plus riches pour l'activité « Scenario branching » car nous pourrions imaginer à l'élève de choisir entre trois niveaux d'exercices (débutant, intermédiaire, confirmé), des passerelles entre plusieurs niveaux pour permettre à un élève de revoir des points/ d'approfondir.