Gabriele Chiari

Dynamiser l'apprentissage des langues vivantes avec *La Digitale*

Connue et appréciée des enseignants aguerris au numérique, *La Digitale* https://ladigitale.dev, créée par Emmanuel Zimmert, est une véritable mine d'or pour accompagner les élèves vers la construction de compétences linguistiques par le biais du digital. Dans le respect du Règlement général sur la protection des données (RGPD), *La Digitale* met gratuitement à disposition un vaste ensemble d'outils numériques responsables facilitant à la fois les productions des élèves, la construction de supports pédagogiques, le partage et la co-construction de contenus. Outre son cadre sécurisant, le fait de disposer d'une grande variété d'outils réunis sur une même interface particulièrement ergonomique permet au professeur néophyte ou grand débutant dans le domaine des usages du numérique de mener des expérimentations dans un périmètre balisé et pourtant riche en potentialités. L'utilisation des applications proposées suit les mêmes principes généraux en termes d'accessibilité, de graphisme – aussi esthétique que pragmatique – et de fonctionnement. Il faut certainement consacrer un peu de temps à la prise en mains de ces outils mais les bénéfices obtenus sont aussi riches pour les élèves que pour les professeurs. D'un point de vue pratique, notons d'emblée l'importance de bien conserver les liens crées par les applications afin de pouvoir retrouver, modifier et partager nos productions.

Les applications présentées dans cet article ont été testées dans une séquence pédagogique en cours d'allemand consacrée à la ville de Salzbourg. Celle-ci est consultable en annexe.

I Concevoir une séquence pédagogique à l'aide d'une application numérique

Digiscreen – Créer une présentation multimodale d'une séquence

https://ladigitale.dev/digiscreen/

L'outil :

Il s'agit d'un fond d'écran interactif pour la classe en présence ou à distance, auquel est intégré un ensemble d'outils pratiques sous forme de modules. Cette application permet de construire un support attrayant pour mettre en œuvre un scénario d'apprentissage.

Son intérêt :

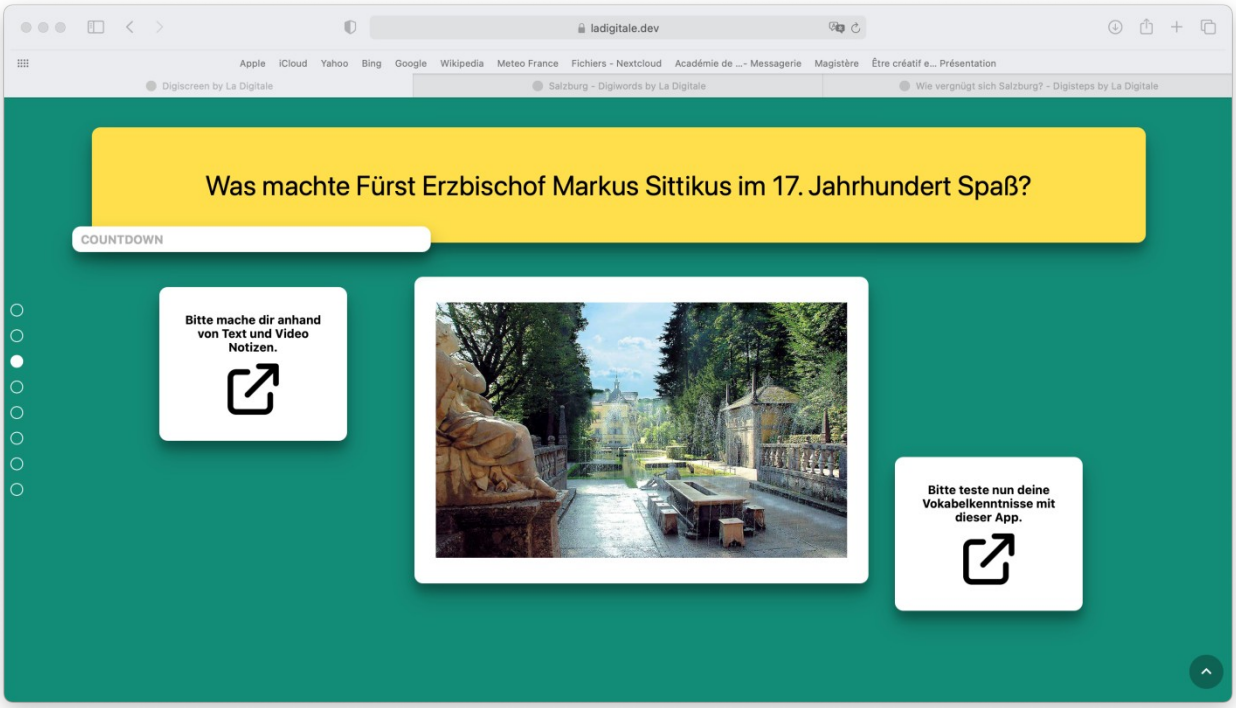
D'écran en écran, les élèves sont amenés à prendre connaissance des supports multimodaux directement

intégrés ainsi que des consignes afférentes à la tâche visée. Des liens actifs renvoient les apprenants vers diverses applications de *La Digitale* pour des tâches à réaliser en classe, comme à la maison.

À savoir : Pour sauvegarder le travail réalisé, il faut aller dans *options* en bas à droite de la barre d'outils, puis cliquer sur *exporter cet écran* sous forme de fichiers avec l'extension *.dgs* (spécifique à l'application) et les sauvegarder sur son poste / cloud / clé USB. Pour retrouver les supports sur un autre poste par exemple, il suffira d'ouvrir *Digiscreen*, d'aller dans *options*, puis d'*importer* les fichiers afin de pouvoir projeter les écrans en classe.

Exemple :

Capture d'un écran comportant une problématique, des liens vers des supports textuels et vidéo, un outil de chronométrage ainsi qu'une application de mémorisation du lexique.



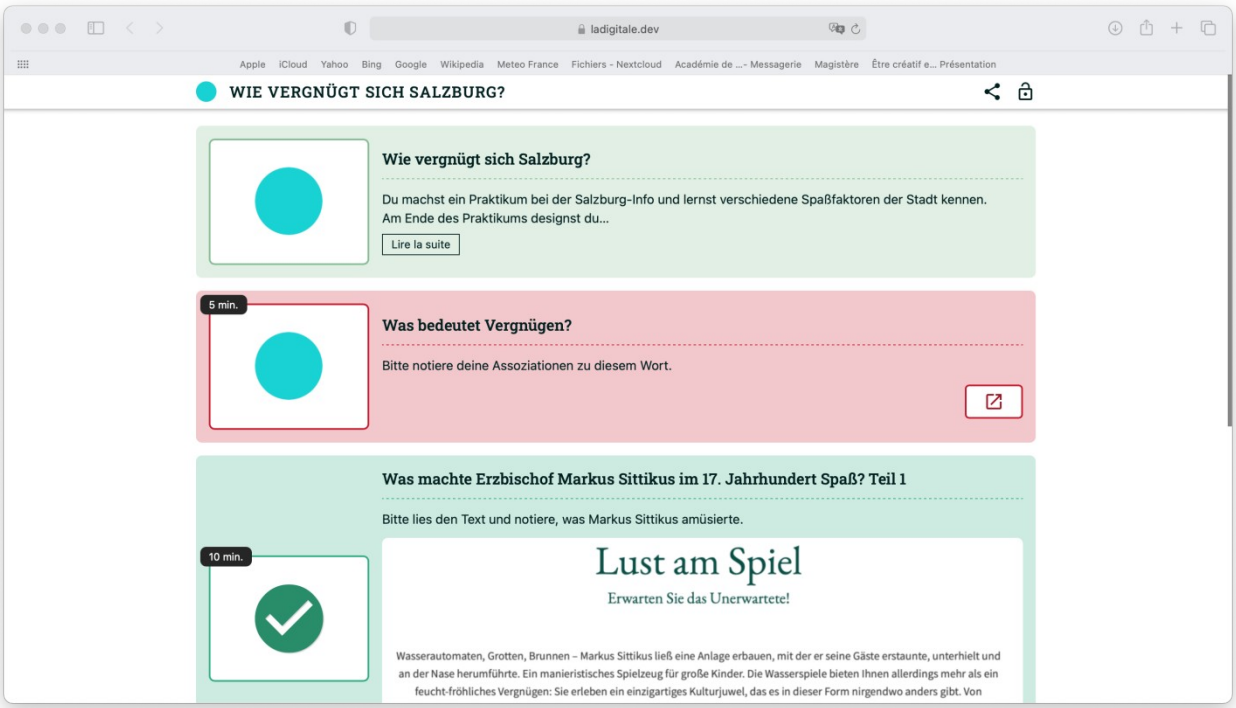
***Digisteps* – Organiser des temps de travail en autonomie**

https://ladigitale.dev/digisteps/#/

L'outil : Cette application permet de concevoir des supports et de les articuler sous forme de parcours pédagogiques.

Son intérêt : A partir des supports proposés et du guidage réalisé par l'enseignant, les élèves peuvent travailler en autonomie d'une consigne à l'autre. Il suffit de leur communiquer le lien du parcours.

Exemple : Didactisation de la première séance de la séquence proposée ici.



II Bénéficier de la plus-value pédagogique d'applications variées au fil des séances d'enseignement

Digiwords – Réactiver les connaissances des élèves

https://ladigitale.dev/digiwords/#/

L'outil : Digiwords permet de créer des nuages de mots en toute simplicité. Sur tablettes ou sur l'ordinateur de la salle de classe, les élèves accèdent à l'application via un lien. Au fur et à mesure qu'ils répertorient leurs représentations par rapport à une notion donnée, un nuage de mots – dont on peut paramétrer les couleurs et la typographie – se forme, créant ainsi un instantané des associations de la classe. Ce visuel peut être téléchargé et inséré comme image dans le support collectif.

Son intérêt : Cet outil s'avère judicieux pour recueillir de façon interactive les représentations des élèves par rapport au thème d'une nouvelle séquence, par exemple.

Illustration : Un nuage de mots sur la notion de divertissement exporté en fichier .jpeg

***Digitools* – Faciliter la mise en œuvre pratique des activités**

https://ladigitale.dev/digitools/chrono/

L'outil : Il permet en toute simplicité de chronométrer une activité pédagogique.

Son intérêt : La projection au tableau du temps restant permet aux élèves de bien gérer le temps imparti à la réalisation d'une tâche et au professeur d'être encore plus disponible pour les accompagner en se déplaçant en classe.

***Digiflashcards* – Faire apprécier l'apprentissage du lexique**

https://ladigitale.dev/digiflashcards/#/

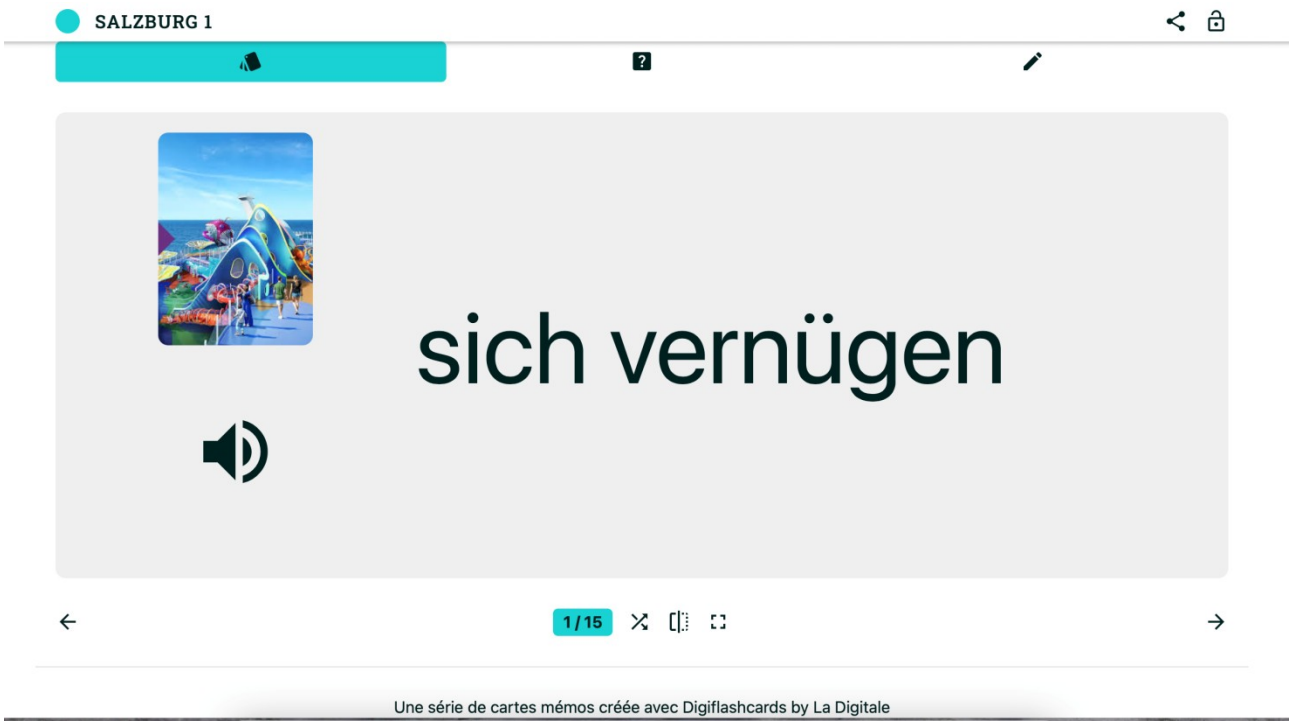
L'outil : Une application intéressante pour varier les modalités d'apprentissage du lexique employé au fil d'une séquence. La mise en œuvre nécessite une certaine préparation de la part de l'enseignant afin de pouvoir mettre à profit l'ensemble des fonctionnalités proposées : on saisit bien entendu le mot en langue

étrangère et sa traduction, mais on peut également joindre un enregistrement audio de sa prononciation, un pluriel difficile à retenir ou une spécificité dans la conjugaison d'un verbe. Pour les élèves plus jeunes, l'ajout d'un visuel peut se révéler un bon facteur de motivation.

L'intérêt : Il réside dans le fait de proposer un support d'apprentissage autre qu'une liste à mémoriser, laquelle peut constituer une entrave à la motivation de certains élèves. La mise en page claire qui présente un mot à la fois et les trois modalités de mémorisation (lire la carte et la retourner / traduire un mot à l'aide de quatre réponses proposées / le saisir avec une orthographe correcte en respectant le code dactylographique de la langue cible afin que la réponse soit reconnue comme correcte) offre de nouvelles modalités de mémorisation à expérimenter.

Suggestion : Au fil du temps, on peut imaginer enrichir cette base de mots et les faire réviser selon un espacement temporel croissant afin d'inverser la célèbre C*ourbe de l'oubli* théorisée par le physicien allemand Ebbinghaus sur laquelle s'appuient les chercheurs en sciences cognitives. Cette dernière illustre de manière spectaculaire comment l'information est perdue au fil du temps quand le cerveau ne cherche pas à la conserver.

Exemple : Une capture d'écran d'une carte à mémoriser



***Digibuzzer* – Réviser en jouant**

https://digibuzzer.app/

L'outil : Un jeu inspiré de *Questions pour un champion*, très facile à manier. En salle informatique ou sur tablettes au collège, avec les ordinateurs personnels des élèves au lycée, ces derniers se connectent et tentent de répondre au plus vite à chaque question lue par l'enseignant. L'application totalise les points obtenus et établit le score de chacun des participants.

Son intérêt pédagogique : Le jeu peut être utilisé en guise de révision des apprentissages linguistiques et culturels d'une séquence pour préparer une tâche finale. A la maison, les élèves rédigent des questions de révisions que le professeur va lire dans le jeu. L'aspect ludique de ce type de fixation des acquis peut susciter la curiosité d'un plus grand groupe d'élèves.

***Digiface* – Réaliser un avatar**

https://ladigitale.dev/digiface/#/

L'outil : *Digiface* permet de créer très rapidement un avatar pouvant être utilisé dans le jeu *Digibuzzer*.

Son intérêt : Outre le fait de créer une identité numérique, les avatars peuvent être associés à des tâches liées à l'activité de se présenter au niveau A1.

Exemple : L'avatar du professeur d'allemand

***Digicards* – Pour une expression écrite créative**

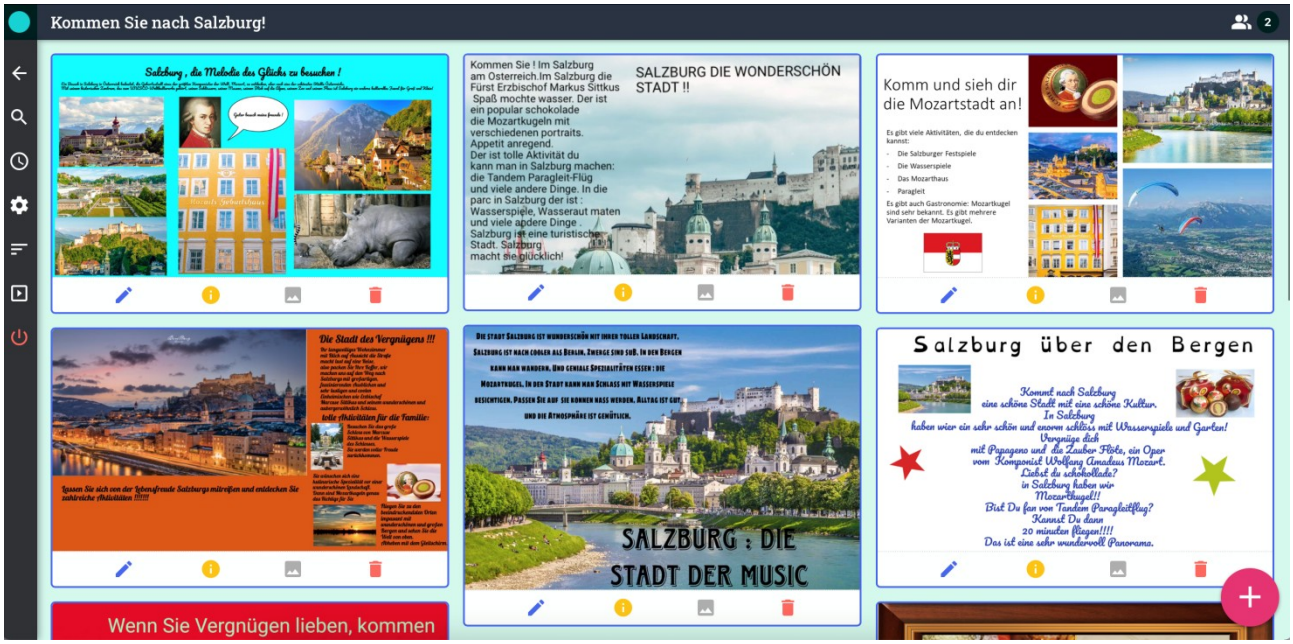
https://ladigitale.dev/digicard/#/

L'outil : Une application permettant aux élèves de réaliser la mise en page d'une carte postale comprenant texte et image.

Son intérêt : Un outil propice à la réalisation créative d'une tâche finale en expression écrite. A cet effet, les élèves peuvent réaliser en classe un brouillon dans leurs cahiers après rappel des principaux faits de langue susceptibles d'être employés afin de réaliser la tâche d'écriture. Personne ressource, l'enseignant accompagne les élèves dans l'élaboration de leur écrit, faisant ici le choix de l'écrit en classe pour éviter le recours aux

traducteurs ou outils de conversation automatisée pour éviter de se confronter à cette activité langagière généralement peu appréciée en raison des efforts qu'elle requiert. A partir des textes manuscrits, les élèves se connectent chez eux à l'application afin de réaliser la mise en page du texte ainsi que le visuel de la carte en veillant à ce que la proposition soit la plus créative possible.

Exemple : Une production d'élève (non retouchée) réalisée à la fin de la séquence sur la ville de Salzbourg



Digipad **– Créer des contenus collaboratifs**

https://digipad.app

L'outil : Une application permettant de créer un mur collaboratif avec les élèves. L'enseignant crée un pad sur sa session, communique le lien aux élèves qui peuvent y publier du texte, du son ainsi que des visuels.

L'intérêt : Le caractère collaboratif et multimodal du document se prête aisément à des travaux de groupes et des productions communes.

Exemple : L'affichage de l'ensemble des cartes postales réalisées à l'issue de la séquence test sur un mur collaboratif, permettant de partager les productions avec la classe.

Conclusion

Le passage par des outils numériques comme ceux que réunit *La Digitale* favorise indéniablement la motivation de la grande majorité des élèves : le caractère ludique associé aux applications permet de toucher un bien plus grand nombre d'élèves, en particulier les réfractaires à l'apprentissage des langues vivantes. Des applications comme *Digiflashcards* modifient le rapport des élèves à l'apprentissage du lexique en passant par le jeu et des entrées textuelle, visuelle et auditive à partir de différents exercices de mémorisation. Voici quelques commentaires d'élèves de 6ème : « *Je trouve ça plutôt bien car on apprend sans écrire, ça motive ! » / « Très bonne application. C'est plus simple pour apprendre le vocabulaire tout en s'amusant ! C'est chouette qu'il y ait des images.* » Le fait de faire rédiger des questions de révision des cours par les

élèves en vue d'une grande réactivation via *Digibuzzer* les rend collectivement actifs de leurs apprentissages car tous essaient de gagner au jeu. De manière plus générale, le fait de varier les supports, activités et modalités d'apprentissage crée un effet de nouveauté qui suscite de la curiosité, intimement associée au désir d'apprendre. L'introduction de ces petits changements inattendus peut également dynamiser nos pratiques pédagogiques en tant qu'enseignants : sortir de notre zone de confort le temps d'une expérimentation, renouer nous-mêmes avec le plaisir d'apprendre et de découvrir dans l'exercice de notre métier en innovant nos pratiques grâce aux outils numériques.

Du point de vue de la construction compétences linguistiques, les élèves ont plus facilement accès à des documents authentiques dans les activités de réception via des liens vers des sites de référence et des documents dans la langue cible que le professeur peut directement joindre aux écrans avec *Digiscreen.* Du fait de la complexité de ces supports non retravaillés, il peut être intéressant de faire appel aux compétences de médiation afin de restituer une synthèse d'un document en langue française. Des activités en interaction peuvent être réalisées à l'oral en organisant des jeux autour des questions de cours avec *Digibuzzer* tandis que l'interaction écrite peut être travaillée via des commentaires postés sur des murs interactifs. C'est sans doute dans les activités de production que les applications de *La Digitale* apportent le plus de bénéfices pédagogiques : *Digirecord* https://ladigitale.dev/digirecord/#/ permet aux élèves de réaliser des enregistrements audio avec facilité sur ordinateur, tablette ou téléphone, *Digipad* https://digipad.app/ de son côté, favorise une approche multimodale des productions, mêlant expression écrite, expression orale et la publication de visuels sur un mur interactif. Par ailleurs, les compétences psycho-sociales sont au cœur des possibilités offertes par les applications collaboratives telles que *Digidoc* https://ladigitale.dev/digidoc/ et *Digipad.* L'ensemble des fonctionnalités des applications citées offre aux enseignants une multitude de possibilités pour concevoir des tâches finales bien ancrées culturellement qui rendent les élèves acteurs de leurs apprentissages : créatives en termes de contenus, ludiques dans la réalisation et résolument motivantes dans l'implication suscitée chez les apprenants.