

TABLETTES & LANGUES VIVANTES



De nombreux établissements sont désormais équipés de tablettes numériques, que ce soit en tablettes individuelles ou bien en tablettes partagées. Voici quelques possibilités d'usages pédagogiques de cet outil. En cliquant sur les liens, vous pouvez accéder à des exemples d'utilisation d'applications mobilisables sur tablettes.

Les élèves CONSULTENT

des pages web

des supports variés, nombreux apportant des points de vues divers

des contenus sélectionnés par l'enseignant et mis à disposition des élèves sur l'ENT, sur un stockage en ligne comme Nextcloud ou via une présentation Genially

des contenus augmentés grâce aux QR-codes

Les élèves COMMUNIQUENT

par e-mail, notamment grâce à l'ENT

via les réseaux sociaux, sur un compte géré par l'enseignant

LA DIGITALE

Des services libres pour l'éducation



Les élèves COLLABORENT

en ligne pour partager ou enrichir leurs idées via un pad ou un mur collaboratifs

dans le cadre de défis, de jeux d'évasion, ...



Les élèves ORGANISENT

leurs idées via une carte mentale pour préparer une production, synthétiser un cours, ...

le lexique pour mieux le mémoriser



Les élèves S'ENTRAÎNENT

en enregistrant leur voix pour s'écouter et s'améliorer avec QuickVoice ou un téléprompteur



en répondant à des quiz de vocabulaire, de grammaire, de culture, de phonologie avec Kahoot, Quizizz, Quizinière, ...



en consolidant leurs outils linguistiques via des exercices comme Quizlet, Learning Apps, Quizinière, ...

Les élèves CONSTRUISENT leur propre apprentissage

en écoutant pour compenser les difficultés de lecture (synthèse vocale)

en manipulant, zoomant, revenant en arrière

en consultant des aides (définitions, synonymes, éléments visuels ou sonores, ...)

en photographiant pour garder une trace

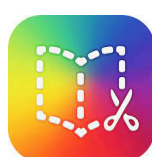
Les élèves TRAVAILLENT et PROGRESSED à leur RYTHME

grâce à des supports et des tâches variées

grâce à des aides adaptées à leurs besoins

avec des parcours différenciés

dans le cadre d'un plan de travail proposé par l'enseignant



Les élèves PRODUISENT

des vidéos qu'ils doublent ou qu'ils créent avec iMovie

des présentations de type diaporama avec Keynote

des affiches, des dépliants, des articles ou autres textes plus longs avec Pages

des quiz pour leurs pairs

des enregistrements audio pour faire parler des images avec Chatter Pix

des BD avec BDnF, des livres interactifs avec Book Creator

Compétences numériques

En travaillant avec les tablettes, les élèves développent aussi leurs compétences numériques.

Les compétences numériques sont référencées dans le CRCN (= Cadre de Référence des Compétences Numériques) et font l'objet d'un positionnement via la certification Pix pour les élèves en fin de cycles 3 et Terminal.

Evaluation

Quelques ressources sur le numérique et l'évaluation :

- un récit d'expérience de l'intégration d'outils numériques dans le cadre de l'évaluation formative,
- un parcours d'apprentissage basé sur la plus-value pédagogique de l'intégration de tablettes en matière d'entraînement et d'évaluation,
- une synthèse sur les trois temps de l'évaluation qu'il est possible de mener avec le numérique.

Ressources

Des ressources sur le numérique en langues vivantes :

- la rubrique "tablettes numériques" du portail interlangues,
- la lettre Déclic en Langues,
- le compte Twitter @DeclicEnLangues,
- le site de la DRANE de l'académie de Grenoble,
- le catalogue des Heures Numériques, publié chaque année par la DRANE.

Protection des données

Afin de protéger les données des élèves dans toute activité pédagogique, il est impératif pour l'enseignant de s'assurer que l'utilisation des tablettes qu'il propose à ses élèves est conforme au RGPD (= Règlementation Générale pour la Protection des Données). Une sélection d'outils pour des usages numériques en conformité avec le RGPD est consultable ici.

Tout enregistrement et/ou diffusion de la voix/image d'un élève doit faire l'objet d'une autorisation. Des formulaires sont disponibles ici.

L'hébergement de vidéos doit se faire via un outil institutionnel comme PeerTube par exemple (Portail Tubes dans Apps.education) et/ou via un dépôt sur l'ENT de l'établissement.