

Le jeu dans le cours d'anglais.

Mme Vivier Séverine, professeure d'anglais au collège A. Delafont

En anticipation : (avant le cours)

Grâce aux **flashcards**, les élèves vont pouvoir anticiper sur le cours. Ils écoutent les nouveaux mots de vocabulaire et peuvent commencer à les mémoriser. Sur **le site du collège**, accès rapide et facile.

Les élèves les plus en difficulté peuvent alors participer davantage en classe et sont fiers de connaître du vocabulaire que d'autres ne savent peut-être pas.

Pendant le cours : aide pour l'apprentissage du vocabulaire

Souvent le vocabulaire n'est pas appris à la maison et encore moins si on donne une liste de vocabulaire à apprendre.

Grâce aux jeux les élèves apprennent en s'amusant.

Souvent en début de cours, révision du vocabulaire grâce au **TBI**. Les élèves passent les uns après les autres au tableau.

Pendant le cours (suite)

Parfois jeux en groupes avec challenge au bout : répondre plus rapidement que le groupe précédent ou plus rapidement que le professeur.

Encore mieux si on dispose de **tablettes numériques** : cela permet de réviser le vocabulaire en 5 minutes en début de cours et contrairement au **TBI**, tous les élèves font l'exercice en même temps.

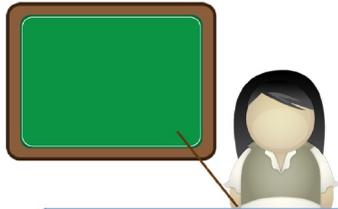
Création d'exercices par les élèves.

Les logiciels sont tellement simple d'utilisation que les élèves peuvent proposer eux-même leurs exercices. Créer de tels exercices est un moyen de mémoriser l'orthographe des mots.

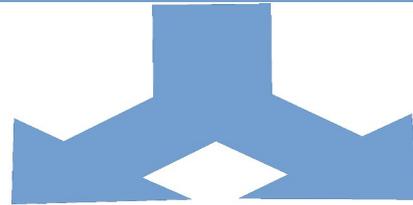
Quizlet offre une banque d'images libres de droit et la prononciation dans de nombreuses langues.

Après le cours : Apprentissage ou révision du vocabulaire à la maison ou en permanence.

Création d'un jeu
Mise à disposition du jeu pour les apprenants (ex.
en ligne sur un site ou dans un ENT).



Vidéo projection / groupe



Ordinateur
Tablette



Solo ou en équipe
Réponses « papier » ou
correction collective

TBI

Interactivités



Entraînement, remédiation
Révision
Affichage score
(± envoi par mail)

Les jeux en cours de SVT : utilisations pédagogiques de Hot Potatoes (logiciel) et learningapps (site web)

Mme BELROSE, professeure de
SVT

Scénario 1 :

- ▶ Recherches pour un exposé en binôme (SVT, niveau 5^e et 3^e)
- ▶ Création d'un questionnaire par les binômes
- ▶ Présentation orale (\pm diaporama) du travail de recherche
- ▶ Évaluation du public à travers les jeux créés par les élèves

Scénario 2 :

- - Création d'un jeu par le professeur
- - Mise à disposition sur un site internet (+ lien dans le cahier de texte)
- - Entraînement en autonomie, remédiation, ou évaluation sommative.

Exemple d'un résultat par mail pour Hot Potatoes :

Text (1 Ko)  

Below is the result of your feedback form. It was submitted by niort_test () on Sunday, April 5, 2015 at 18:06:32

.....
Exercise: QCM 2011 pour les 3eG1

Score: 88%

Start_Time: 5/4/2015 18:02:54

End_Time: 5/4/2015 18:06:32
.....

- ✓ Exemples en lien dans cette page pour Hot potatoes
<http://svtbelrose.info/spip.php?rubrique18>
- ✓ Exemples d'un jeu créé dans Learningapps par des 5^e
<http://LearningApps.org/view1409392>
- ✓ Jeux créés par des professeurs en anglais, FLE et SVT dans ce blog : <http://blogpeda.ac-poitiers.fr/jeux-delafont>

Intérêts pédagogiques

- ▶ Anticiper le vocabulaire (anglais) du prochain cours : classe inversée
- ▶ Renforcer l'apprentissage
- ▶ Autonomie pour réviser avant un test
- ▶ Créativité des élèves et maîtrise du savoir, savoir-faire, pour l'élaboration de jeux par les élèves

Précisions techniques

- ▶ Tutoriels professeur pour learningapps.org et Hot potatoes
<http://moodle2.oisellerie.org/course/view.php?id=9>
- ▶ Tutoriel élève pour créer un QCM dans Learningapps.org (manipulations de base, qui permettront à l'élève de créer ensuite d'autres applis). Il est intéressant de créer ses classes dans learningapps et d'y créer des comptes élèves
http://etab.ac-poitiers.fr/coll-montmoreau/IMG/pdf/tutoriel_qcm_learningapps.pdf
- ▶ Pour insérer une appli Learningapps dans un site SPIP : suivre la procédure décrite ici (*comme pour un lien d'une vidéo Youtube*)
http://ww2.ac-poitiers.fr/guide/spip.php?article65&debut_page=19#sommaire_1
- ▶ Pour insérer un jeu Hot Potatoes dans un site spip : le plus simple est de télécharger le fichier .html comme une pièce jointe. Attention : cette procédure fonctionne seulement si votre fichier n'a pas de documents joints (audio/vidéo/image).
- ▶ Aide pour insérer un exercice interactif dans un blog Wordpress : tuto en ligne
<http://blogpeda.ac-poitiers.fr/2012/01/23/insérer-un-exercice-hot-potatoes-dans-un-article/>

Odile Belrose, Séverine Vivier,
Collège Antoine Delafont, Montmoreau St Cybard (16)
Présentation aux « Rencontres autour du numérique »
Le 8 avril 2015, Niort.