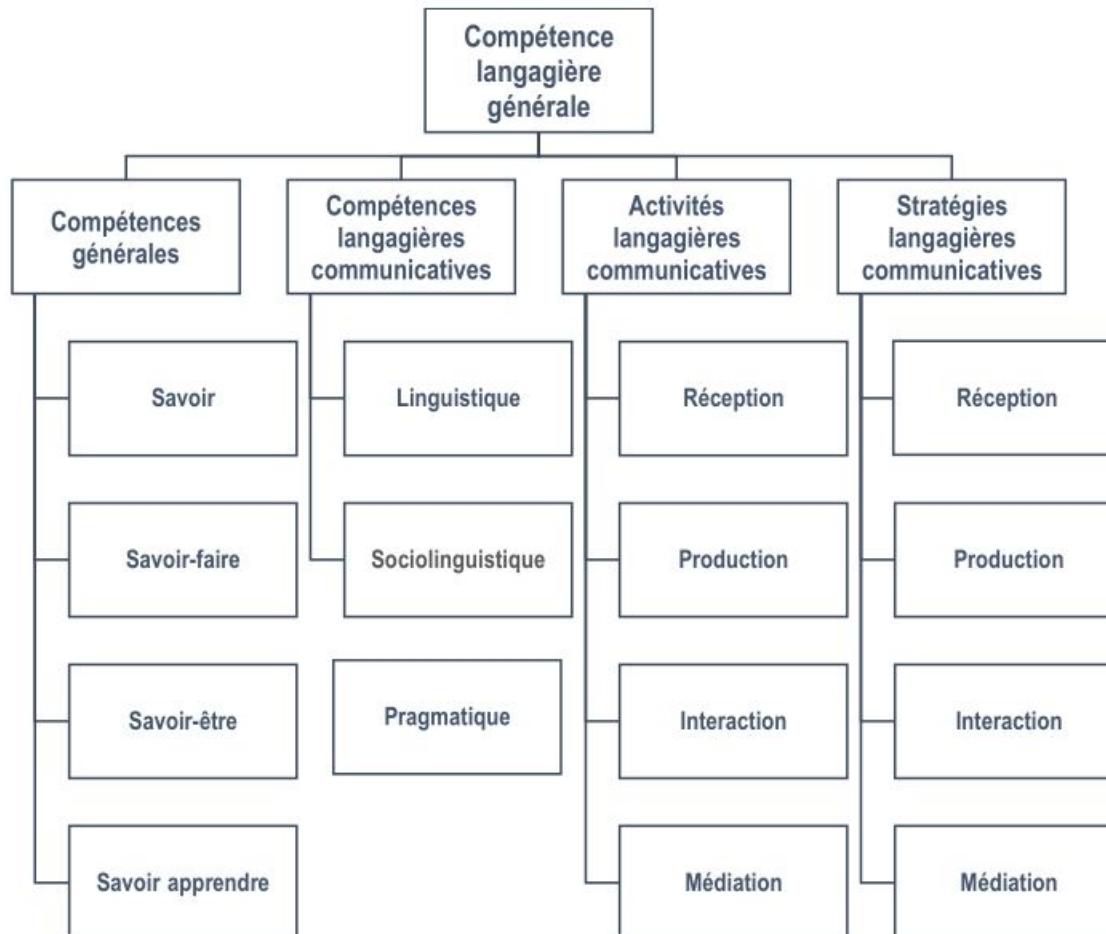


COMPÉTENCE LANGAGIÈRE ET OUTILS NUMÉRIQUES



COMPÉTENCE LANGAGIÈRE



CECR, volume complémentaire

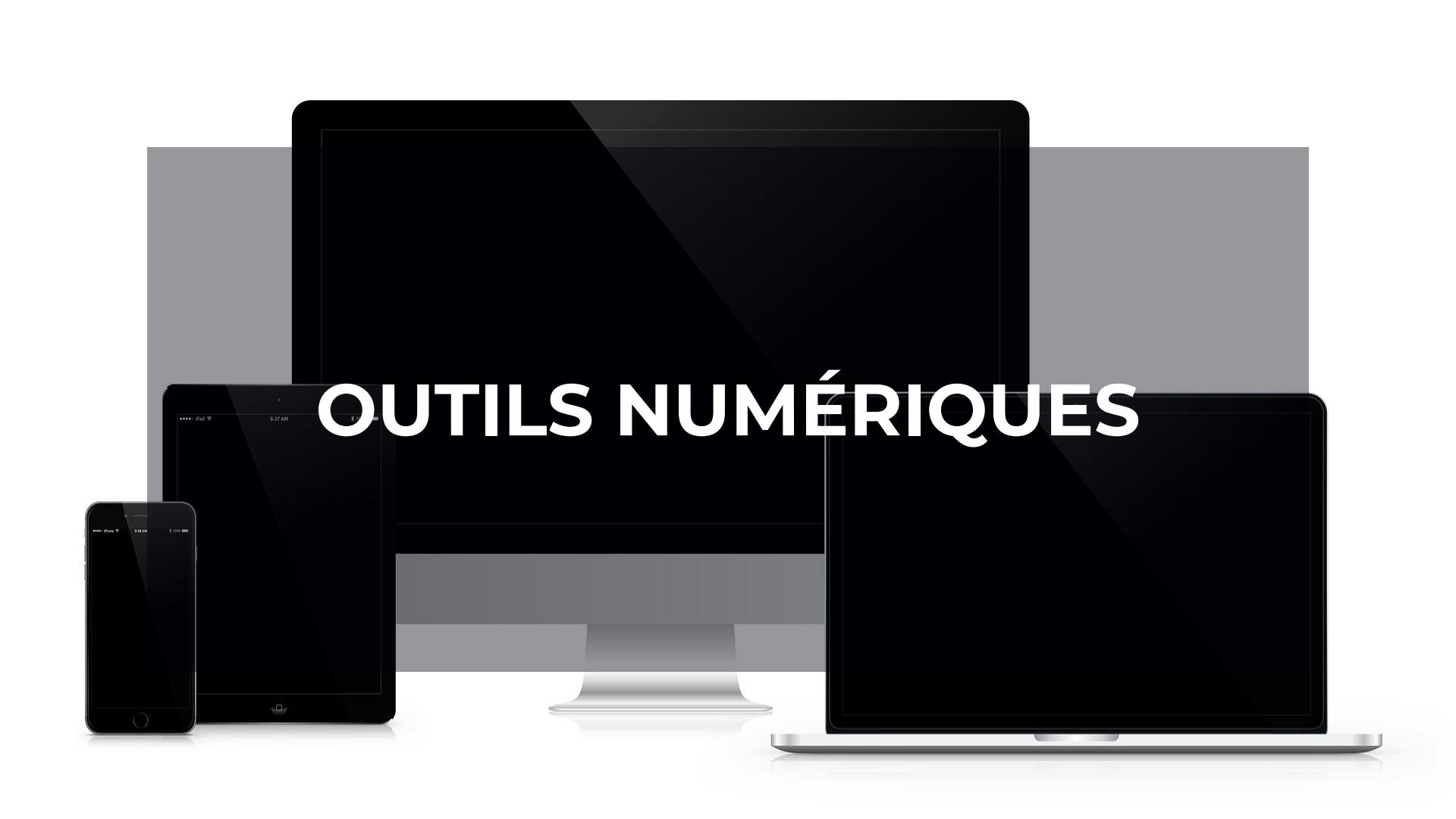
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES COMMUNICATIVES

| | RÉCEPTION | PRODUCTION | INTERACTION | MÉDIATION |
|---|--|---|---|-------------------------------|
| Usage créatif, interpersonnel | Par ex. Lire comme activité de loisir | Par ex. Monologue suivi : décrire l'expérience | Par ex. Conversation | Médiation de la communication |
| Usage transactionnel de la langue | Par ex. Lire pour s'informer et discuter | Par ex. Monologue suivi : donner des informations | Par ex. Obtenir des biens et des services Echange d'informations | Médiation de textes |
| Usage de la langue pour l'évaluation et la résolution de problèmes | (Fusionné avec <i>Lire pour s'informer et discuter</i>) | Par ex. Monologue suivi : argumenter | Par ex. Discussion | Médiation de concepts |

STRATÉGIES LANGAGIÈRES COMMUNICATIVES

| | RÉCEPTION | PRODUCTION | INTERACTION | MÉDIATION |
|-----------------------|------------------|---------------------------|---|--|
| Planifier | <i>Cadrer</i> | Planifier | Sans objet | |
| Exécuter | Déduire | Compenser | Prendre la parole Coopérer | Relier à un savoir antérieur Adapter son langage Décomposer des informations compliquées Amplifier un texte dense Élaguer un texte |
| Contrôler et Remédier | <i>Contrôler</i> | Contrôler et autocorriger | Demander des éclaircissements <i>Remédier à la communication</i> | |

OUTILS NUMÉRIQUES





[Les nouvelles technologies](#) par Martin Vidberg



2000

2015

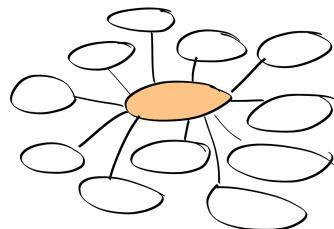
RÉFÉRENTIEL UNESCO DE COMPÉTENCES TIC POUR LES ENSEIGNANTS

| | ALPHABETISATION TECHNOLOGIQUE | APPROFONDISSEMENT DES CONNAISSANCES | CRÉATION DE CONNAISSANCES |
|---|-------------------------------|-------------------------------------|--|
| PLACE DES TIC DANS L'ÉDUCATION | Connaissance des politiques | Compréhension des politiques | Innovation en matière de politique |
| PROGRAMME ET ÉVALUATION | Connaissances de base | Acquisition des connaissances | Compétences requises dans la société du savoir |
| PÉDAGOGIE | Intégrer les technologies | Résolution de problèmes complexes | Autogestion |
| TIC | Outils de base | Outils complexes | Outils diffusants |
| ORGANISATION ET ADMINISTRATION | Classe standard | Travail collaboratif | Organisations apprenantes |
| FORMATION PROFESSIONNELLE DES ENSEIGNANTS | Culture numérique | Gérer et guider | L'enseignant, apprenant modèle |



SUSCITER L'INTÉRÊT AVEC
DES RESSOURCES
AUTHENTIQUES

SÉLECTION DE RESSOURCES EN LIGNE



Authentiques
Carte mentale



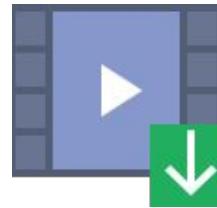
Authentiques et
didactisées
Fichier PDF

TÉLÉCHARGER DES RESSOURCES AUDIOVISUELLES



Logiciel Windows

TÉLÉCHARGER DES RESSOURCES AUDIOVISUELLES



Video Cyborg
Application en ligne



PARTAGER
DES RESSOURCES

LE CODE QR

Le code QR (de l'anglais, *Quick Response Code*) peut être assimilé à un code-barres. Contrairement à ce dernier, il peut contenir jusqu'à 7089 caractères numériques ou 4296 caractères alphanumériques sous différentes formes : lien, texte, carte de contact, codes de connexion WiFi, etc.

LES AVANTAGES DU CODE QR

Le code QR permet :

- de partager rapidement et simplement une ou plusieurs ressources multimédias ;
- d'utiliser l'outil numérique privilégié des apprenants : leur téléphone ;
- d'individualiser les activités de visionnage et d'écoute.

LIRE UN CODE QR



QR Code Reader

Application *Android + iOS*

UN EXEMPLE : LA TÉLÉVISION, ŒIL DE DEMAIN (1947)

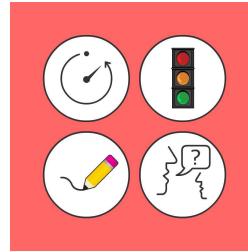


GÉNÉRER UN CODE QR



QR Code Monkey

Application en ligne



ClassroomScreen

Application en ligne

LE LIEN RACCOURCI

Frama.link

Raccourcissez vos URL

Raccourcir un lien

URL à raccourcir

Texte du raccourci personnalisé

Allons-y !

Mes liens

A photograph of a workspace. In the center is an open spiral-bound notebook with a wireframe diagram of a mobile application interface. A blue pen lies across the top of the notebook. To the left, a smartphone with a red case is visible. In the background, a laptop screen shows a slide with the text 'PROPOSER DES EXERCICES D'ENTRAÎNEMENT ATTRACTIFS' in white, bold, sans-serif font. The overall lighting is warm and focused on the central text.

PROPOSER
DES EXERCICES
D'ENTRAÎNEMENT
ATTRACTIFS

DES ACTIVITÉS INTERACTIVES



Application en ligne

DES QUIZ LUDIQUES



Kahoot!

Application en ligne + *Android* et *iOS*

DES ACTIVITÉS VARIÉES POUR APPRENDRE LE VOCABULAIRE



Quizlet

Application en ligne + *Android* et *iOS*



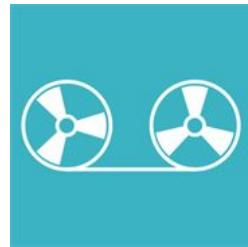
(FAIRE) PRODUIRE DES RESSOURCES : EXEMPLES POUR LA PRODUCTION ORALE

« Si tu n'as pas appris ce que tu sais pour le mettre
en œuvre, pourquoi l'as-tu appris ? »

Épictète

Avec un mobile, une tablette ou un ordinateur portable, il est devenu très facile d'enregistrer des documents audio.

S'ENREGISTRER AVEC UN TÉLÉPHONE OU UNE TABLETTE



Lexis Audio Editor

Application *Android* et *iOS*

S'ENREGISTRER AVEC UN ORDINATEUR



Audacity

Logiciel *Windows, macOS et Linux*

S'ENREGISTRER DANS UN NAVIGATEUR WEB (EN LIGNE)



Vocaroo - The premier voice recording service.



Or upload?

Click to Record



Vocaroo

Application en ligne



Application en ligne

La mise en scène occasionnelle des travaux des apprenants, dans le cadre d'un projet de classe, donne une nouvelle dimension aux tâches de production et d'interaction orale.

EXEMPLES DE PROJETS SIMPLES POUR LA CLASSE

- **carte audio** : vœux, vacances, etc. ;
- **podcast** : histoire en plusieurs épisodes, actualité de l'établissement, mise en scène de situations de la vie quotidienne, interviews, etc. ;
- **présentation audio** : ma journée, ma ville, mon dernier voyage, mon plat préféré, etc.

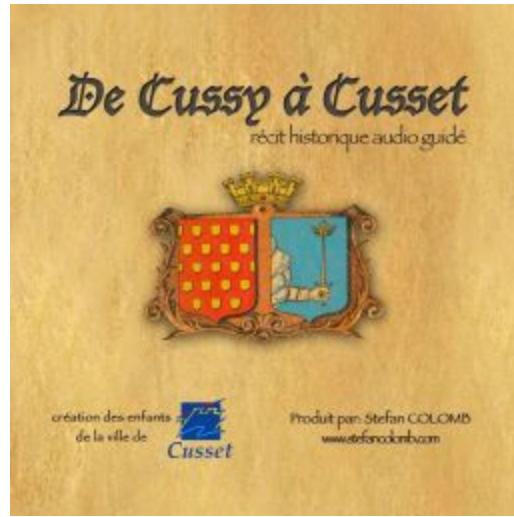
EXEMPLE : CARTE POSTALE AUDIO



Ressources : banque d'images [Pixabay](#) ou photos personnelles

Outil : [ThingLink](#)

EXEMPLE : AUDIOGUIDE DE LA VILLE DE CUSSET



Ressources : banque de sons [La Sonothèque](#)

Outils : [Audacity](#) et [PodCloud](#)

AUTRES EXEMPLES SUR WWW.LEPLAISIRDAPPRENDRE.COM



Le plaisir d'apprendre



PUBLIER LES PRODUCTIONS



Les productions des apprenants sont valorisées
quand elles sont visibles en ligne.

La publication donne du sens aux tâches de
production.

PUBLIER SUR UN MUR COLLABORATIF MULTIMÉDIA



Padlet

Application en ligne + *Android* et *iOS*

PUBLIER SUR LE SITE WEB DE LA CLASSE



Google Sites

Application en ligne + *Android et iOS*

PUBLIER SUR UNE PLATEFORME SPÉCIALISÉE



SoundCloud

Application en ligne + *Android* et *iOS*

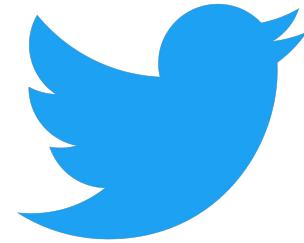
PUBLIER SUR UNE PLATEFORME PÉDAGOGIQUE



Flipgrid

Application en ligne + *Android* et *iOS*

PUBLIER SUR LES MÉDIAS SOCIAUX





TRAVAILLER SUR MOBILE ET TABLETTE

APPRENDRE LE FRANÇAIS SUR MOBILES ET TABLETTES



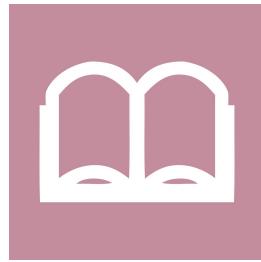
En partenariat avec l'université Clermont Auvergne



Français premiers pas

Application *Android* et *iOS*

CRÉER UN DICTIONNAIRE PERSONNEL EN IMAGES



Leximage

Application *Android* et *iOS*

DOCUMENTS



frama.link/badhof



POUR TOUTES QUESTIONS :

ezimmert@cavilam.com



www.cavilam.com

www.leplaisirdapprendre.com