

Modul 1: TIC

Module d'approfondissement – Français

Table des Matières

1. Introduction	2
2. Retour sur les avantages et inconvénients des TIC et approfondissement de la réflexion.....	4
3. Quel est notre niveau de compétence en matière d'outils numériques pour l'éducation ?.....	9
4. Outils et applications TIC	14
5. Plus de TIC et d'intelligences artificielles (AI)	29
6. Conclusion et tâche finale.....	31
RÉFÉRENCES	33

1. Introduction

Bienvenue dans la module d'approfondissement, intitulé « Le rôle des TIC dans l'apprentissage des langues », qui a été créé par Laura et Cristina. Dans ce module, nous vous apporterons des connaissances supplémentaires sur les tendances actuelles des outils des TIC dans l'éducation.

En effet, concevoir des activités utilisant les outils des TIC dans l'éducation est crucial pour favoriser une acquisition efficace des langues tout en travaillant sur l'inclusion, l'évaluation par les pairs, la compétence numérique ou la mise en œuvre des méthodes et techniques d'enseignement actuelles.

Toutefois, ces activités peuvent être élaborées de manière isolée ou orientées vers notre **Cadre européen pour la compétence numérique des éducateurs (DigCompEdu)**. Il s'agit du cadre officiel en Europe pour ce domaine d'étude. De plus, il est maintenu à jour en ce qui concerne les nouvelles tendances en matière d'éducation. Par conséquent, pour créer des activités de qualité et pertinentes utilisant les TIC pour l'acquisition des langues, nous devrions nous efforcer de les faire correspondre aux **6 domaines** du DigCompEdu : l'engagement professionnel, les ressources numériques, l'enseignement et l'apprentissage, l'évaluation, l'autonomisation des apprenants et la facilitation des compétences numériques des apprenants (Redecker, 2017). Cela permet non seulement de promouvoir des expériences d'apprentissage interactives et personnalisées, d'améliorer l'accessibilité à diverses ressources linguistiques ou de mettre en place des méthodes d'évaluation innovantes, mais aussi de donner aux étudiants les moyens de travailler sur la pensée critique, de développer des compétences numériques et linguistiques ou d'élargir leurs connaissances et leurs valeurs interculturelles, les préparant ainsi aux exigences du XXI^e siècle (Dudeney & Hockly, 2016 ; Passey, 2021).

Dans ce module étendu, nous rappellerons et développerons les avantages et les inconvénients de l'utilisation des outils des TIC en classe, et nous passerons en revue les 6 différents domaines de compétence numérique selon le cadre européen. Pour ce faire, nous continuerons à utiliser l'exemple pratique de Mme López comme étude de cas pour ce module également.

L'approche des TIC en tant que nouveauté ou anxiété : le cas de M^{me} López

Souvenez-vous de M^{me} López, 43 ans, professeur d'anglais comme langue étrangère dans l'enseignement secondaire d'un groupe de 24 élèves qui semblent toujours s'ennuyer en

classe. M^{me} López a suivi des cours et connaît désormais le concept des TIC, leurs implications pour la linguistique appliquée et l'utilisation des outils des TIC de manière responsable dans l'enseignement secondaire, en tenant compte de la perspective européenne pour une utilisation et un développement adéquats de la compétence numérique dans l'éducation.

Comme elle souhaite concevoir plusieurs activités à inclure dans ses unités d'enseignement, afin que ses élèves utilisent des appareils numériques en classe tout en développant leurs compétences linguistiques, elle aimerait aller plus loin dans l'utilisation des TIC en classe.

Voyons comment nous pouvons aider M^{me} López dans la conception de ce type d'activités.

2. Retour sur les avantages et inconvénients des TIC et approfondissement de la réflexion

Comme nous l'avons évoqué dans le module de base, l'activité langagière peut en grande partie être réalisée par des moyens technologiques, qui servent de support aux textes oraux et écrits que les élèves peuvent voir, écouter, comprendre et produire. Par conséquent, la compétence numérique devrait être considérée comme un accompagnement de la compétence communicative des étudiants. De plus, l'utilisation des outils des TIC a un impact sur la manière dont les langues secondes sont enseignées et apprises, car ces outils améliorent et favorisent l'accès à un matériel diversifié. Grâce à cet accès facile au contenu et au matériel, les étudiants peuvent être stimulés pour apprendre individuellement ou en groupe et pour développer différentes compétences linguistiques.

Dans le domaine de l'éducation, nous pouvons définir les TIC comme des ressources didactiques et instrumentales qui peuvent être utilisées dans le but de gérer, d'administrer et d'organiser la classe, mais qui encouragent également les étudiants à communiquer, à servir de médiateurs dans cette communication et à favoriser la construction de connaissances (Salmerón et al., 2010). De plus, les TIC sont des outils qui aident les éducateurs à contrôler les barrières spatio-temporelles traditionnelles grâce aux plateformes d'enseignement virtuel, qui permettent aux étudiants et aux enseignants de ne pas se rendre physiquement dans la salle de classe (Herrada, 2018 ; Maraza, 2016), ou de tirer le meilleur parti des activités réalisées en personne grâce à leur capacité à faciliter l'obtention, l'analyse et l'organisation des informations par des moyens virtuels (Cakici, 2016).

Ainsi, quand les TIC sont intégrées dans la classe, les élèves ont non seulement la possibilité d'entrer en contact avec différents types de médias, mais ils doivent également décider de la manière dont ils vont les gérer, du type de compétences qu'ils vont utiliser, du type d'applications qu'ils préfèrent, de la manière de planifier et de résoudre les problèmes ou de la manière dont ils vont faire face aux problèmes qui découlent de ces activités, etc.

Selon Bonilla (2014), l'utilisation des TIC en classe présente des avantages et des inconvénients spécifiques, décrits dans les tableaux suivants :

Tableau 1. *Avantages de l'utilisation des TIC en classe.*

Avantages	Description
Motivation	La motivation joue un rôle essentiel dans la préparation des activités et du matériel par les enseignants ; elle influence grandement sur leur performance en classe. La motivation est également essentielle à l'engagement, à la participation et au plaisir des élèves.
Créer un profil IT (technologies de l'information)	Les étudiants peuvent être formés avec des méthodes pédagogiques différentes lorsqu'ils disposent d'un bagage numérique. Il s'agit d'une ressource particulièrement utile pour les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (BEP), car elle leur offre différentes méthodes pour apprendre de manière plus facile et plus amusante (Gutiérrez, 2012).
Intérêt	Les élèves montrent de l'intérêt pour l'apprentissage de nouveaux contenus lorsqu'ils se sentent attirés par certains outils numériques.
Interactivité, initiative et créativité	Les élèves peuvent interagir, communiquer ou échanger des expériences avec d'autres élèves de la classe grâce aux outils numériques, ce qui enrichit considérablement leur apprentissage. Tout cela favorise leur imagination et leur apprentissage autonome.

Coopération	Les TIC rendent également possible, et parfois plus facile, la réalisation d'expériences, de travaux ou de projets en collaboration.
Autonomie	Les étudiants disposent d'innombrables canaux et d'une grande quantité d'informations. Bien qu'il faille consacrer du temps à l'apprentissage de l'utilisation d'un outil de TIC donné, les élèves peuvent être plus autonomes dans la recherche de ces informations.

Source. Bonilla (2014).

Réflexion :

- Pouvez-vous ajouter à cette liste deux autres avantages anecdotiques (issus de votre expérience) ?

Nous trouvons donc de nombreux avantages à l'utilisation des TIC. Nous soulignons que les TIC permettent aux étudiants d'explorer la langue de manière plus créative et leur donnent la possibilité d'accéder à l'information et de l'organiser de différentes manières. Concernant les inconvénients, certains éléments importants doivent être pris en considération :

Tableau 2. Inconvénients de l'utilisation des TIC en classe.

Inconvénients	Description
Coût élevé	Les salles de classe doivent être adaptées aux TIC pour que les éducateurs puissent les utiliser efficacement. Parfois, le coût élevé est une caractéristique importante et un

	inconvenient qui conditionne l'utilisation des TIC dans l'enseignement.
Perte d'écriture et d'effort	L'utilisation excessive de la technologie peut conduire à la désuétude des compétences traditionnelles en matière d'écriture, et les étudiants peuvent cesser de pratiquer leurs propres compétences de base.
Distraction	Les TIC peuvent distraire les élèves en raison de leur motivation ou de leur intérêt pour l'outil plutôt que pour le contenu enseigné à l'aide de ces outils. D'autre part, les outils utilisés par le biais d'un accès général à l'Internet peuvent entraîner de nombreuses distractions.
Temps	La recherche d'une information donnée dans de nombreuses sources prend du temps. Par conséquent, les éducateurs doivent être conscients du temps que leurs élèves peuvent consacrer à ces activités et savoir si le temps d'exposition devant un écran peut leur être préjudiciable.
Fiabilité de l'information	Les éducateurs doivent distinguer et faire distinguer à leurs élèves les informations utiles et inutiles, car toutes les informations qui apparaissent sur l'internet ne sont pas fiables.
Isolement	L'utilisation constante des outils informatiques dans la vie quotidienne des étudiants les isole des autres formes de communication en face à face, qui sont

	fondamentales pour leur développement social et éducatif.
--	---

Source. Bonilla (2014).

Réflexion :

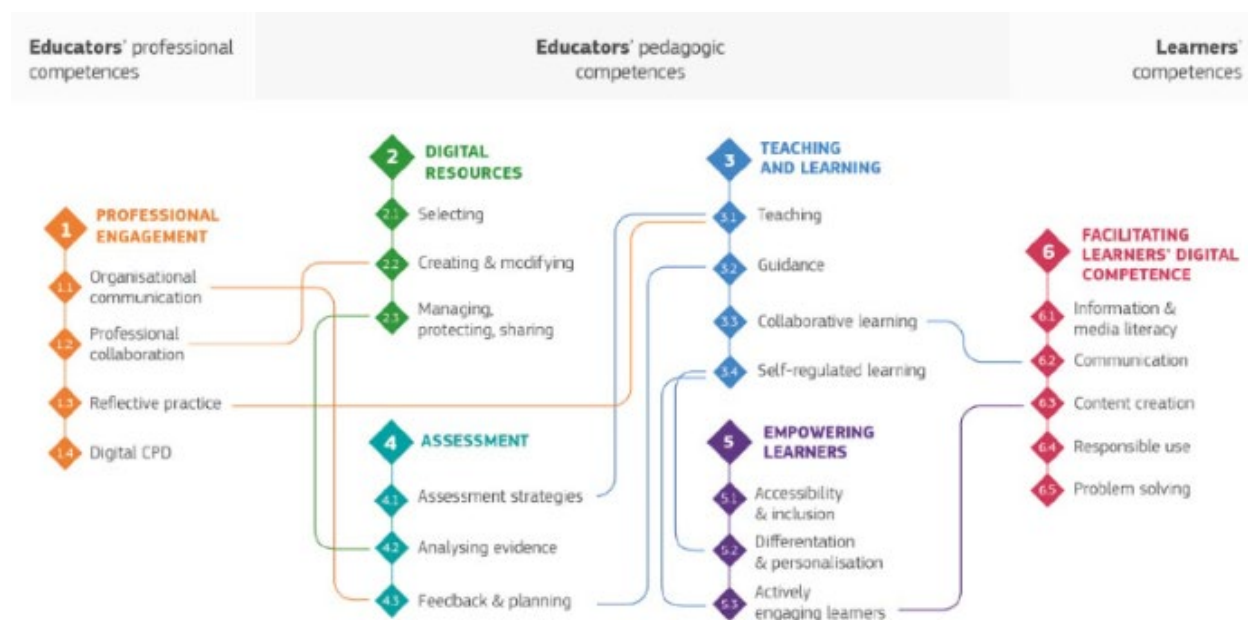
- Pouvez-vous ajouter à cette liste deux autres inconvénients anecdotiques (issus de votre expérience) ?

Dans l'ensemble, l'intégration des TIC dans l'enseignement des langues étrangères offre de nombreux avantages qui améliorent l'expérience d'apprentissage. Qu'il s'agisse de fournir des ressources interactives, de favoriser des environnements d'apprentissage collaboratifs, de soutenir l'enseignement personnalisé ou de faciliter l'évaluation continue, les TIC jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage des langues vivantes. Alors que les technologies éducatives continuent d'évoluer, il est impératif que les éducateurs tirent parti de ces outils de manière efficace, en veillant à ce que les apprenants puissent bénéficier pleinement des possibilités offertes par les TIC. La recherche et le développement en cours dans ce domaine promettent d'enrichir encore l'enseignement des langues, en le rendant plus accessible, plus attrayant et plus efficace pour les apprenants du monde entier.

3. Quel est notre niveau de compétence en matière d'outils numériques pour l'éducation ?

Conformément au Cadre européen pour la compétence numérique des éducateurs (DigCompEdu), trois types de compétences doivent être pris en compte par les éducateurs lorsqu'il est question de leur compétence numérique : **(a) les compétences professionnelles des éducateurs**, qui sont celles liées à l'engagement professionnel, **(b) les compétences pédagogiques des éducateurs**, qui sont celles liées au processus pédagogique, et **(c) les compétences des apprenants**, qui sont celles liées à la compétence numérique des étudiants. À partir de ces trois compétences, DigCompEdu propose 6 domaines pour les développer, qui sont résumés ci-dessous :

Figure 1. Les compétences DigCompEdu et leurs liens.



Source. DigCompEdu (Redecker, 2017).

De plus, avant de s'engager directement dans l'utilisation des TIC, nous devons également dire qu'un éducateur doit être conscient de ses niveaux de compétence numérique. De cette manière, vous pouvez adapter les outils des TIC à vous-même et à vos élèves, de sorte

que les deux parties impliquées dans le processus d'enseignement et d'apprentissage se sentent à l'aise avec ces outils. Dans ce module, nous suivons la grille d'évaluation du projet IDEAL, où les niveaux vont de A1 à C2, selon DigCompEdu.

Figure 2. *Modèle de progression DigCompEdu.*

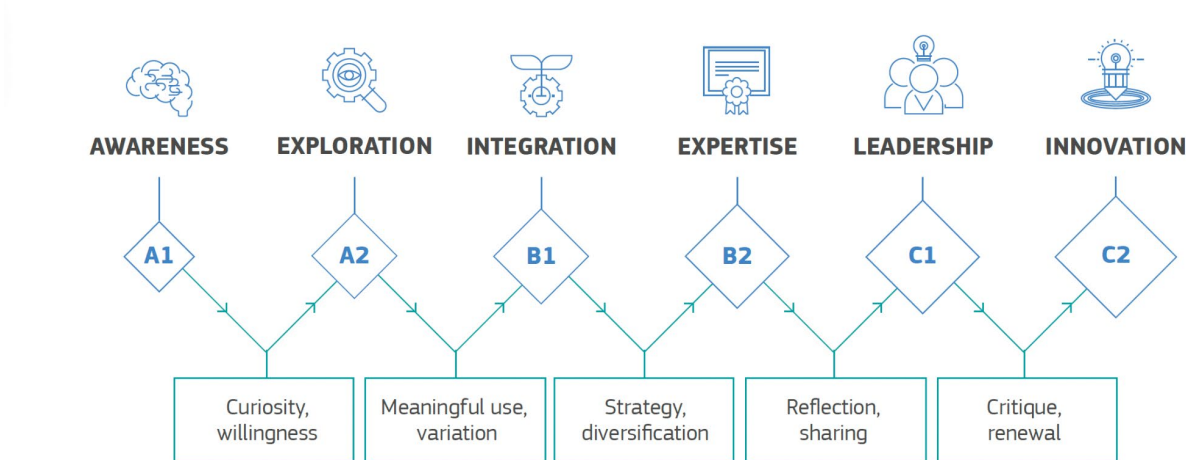


FIGURE 5: DIGCOMPEDU PROGRESSION MODEL

Source. DigCompEdu (p. 29).

Ainsi, de la même manière que le **Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)** s'est vu attribuer une nomenclature pour définir les différentes étapes de l'acquisition des compétences linguistiques, DigCompEdu utilise également cette même nomenclature pour désigner les différentes étapes de l'acquisition des compétences numériques. Par conséquent, selon cette progression des compétences numériques de DigCompEdu (Redecker, 2017), cette dénomination renvoie à différents **niveaux de compétence** de compétences numériques liées aux 6 domaines susmentionnés, et à 22 sous-compétences, auxquelles ont été attribués les descripteurs correspondants.

Figure 3. *Niveaux de compétence DigCompEdu.*



Source. Own elaboration from DigCompEdu.

Tous ces niveaux permettent non seulement aux éducateurs de connaître leur niveau actuel de compétence numérique, mais aussi d'établir une feuille de route pour progresser vers les stades suivants, ainsi que de connaître les activités qui peuvent être réalisées dans chacun d'entre eux.

Figure 4. Évaluation de la compétence numérique par le biais des niveaux d'examen Ideal A1 à C2.



Source. DigCompEdu (p. 31).

Pour tout retenir : Prenez un moment pour essayer de vous souvenir de ces termes et définitions.

1. Quel est l'objectif de DigCompEdu ?
2. Quelles sont les compétences visées par DigCompEdu et dans combien de domaines les éducateurs peuvent-ils les travailler ?
3. Que signifie CEFRL, et quel est le point commun entre DigCompEdu et le CEFRL ?
4. Quels sont les niveaux de compétence DigCompEdu ?

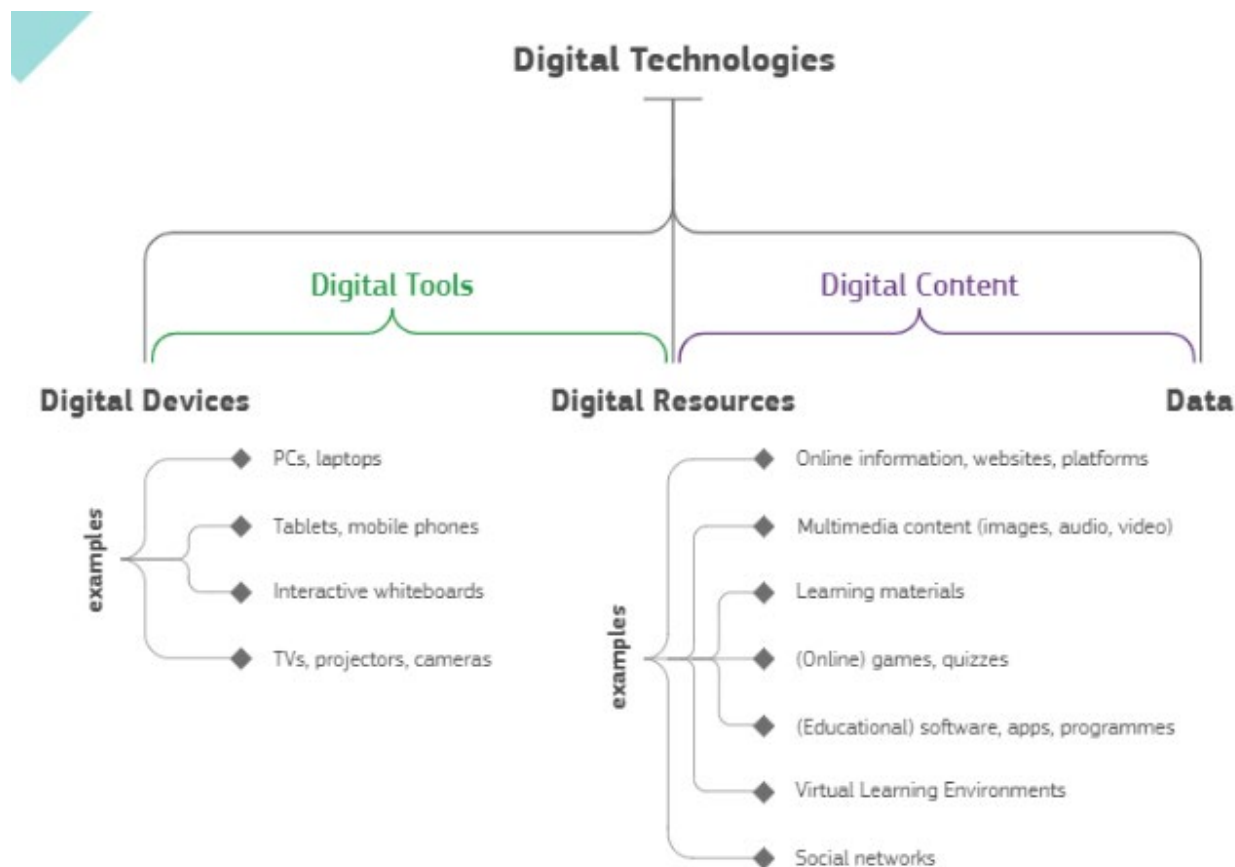
Outre le fait de déterminer quel type d'« éducateur numérique » vous êtes, vous pouvez également découvrir des outils et des applications TIC basés sur les 6 domaines du DigCompEdu.

4. Outils et applications TIC

Le développement des compétences DigCompEdu passe par l'utilisation d'outils et d'applications de TIC (apps). Leur utilisation en classe nécessite quelques conditions spécifiques pour les utiliser le plus efficacement possible. Pour ce faire, l'enseignant doit apprendre à utiliser ces outils à l'avance (Palomares & Chisvert, 2016), et les étudiants doivent les utiliser avec un **sens de la communauté** (Tirado et al., 2009) pour pouvoir les choisir, les sélectionner et les utiliser avec une attitude critique et réfléchie. Ces outils numériques sont disponibles dans un grand nombre d'appareils, en particulier dans les **appareils mobiles** qui incluent les téléphones et les tablettes, dont les jeunes enfants sont experts de nos jours, parce qu'ils les utilisent au quotidien (Bernacki, et al., 2020).

Il existe un domaine d'intérêt dans les écoles appelé apprentissage mobile, et il s'agit de « l'apprentissage dans des contextes multiples, par le biais d'interactions sociales et de contenu, en utilisant des appareils électroniques personnels » (Crompton, 2013, p. 4). Les chercheurs ont montré différentes façons dont les **dispositifs technologiques** mobiles ont été utilisés pour améliorer l'apprentissage. Les étudiants utilisent ces appareils pour établir des stratégies d'apprentissage (Jeng et al., 2010), demander de l'aide (Reeves & Sperling, 2015) et participer à l'apprentissage collaboratif assisté par ordinateur (Hsu & Ching, 2013). L'apprentissage mobile offre aux étudiants des possibilités remarquables d'exploration et de collaboration. DigCompEdu répartit les technologies numériques selon le schéma suivant :

Figure 5. *Technologies numériques.*



Source. DigCompEdu (p. 88).

Récemment, le cadre européen pour la compétence numérique des éducateurs (DigCompEdu) a été adapté aux professeurs de langues pour adultes, ce qui est également applicable à l'enseignement secondaire, dans le cadre du projet de l'UE appelé **IDEAL** : Intégrer l'éducation numérique dans l'enseignement des langues aux adultes (Numéro de projet : 2019-1-DE02-KA204-006523). Puisque ce cadre plus spécifique est basé sur DigCompEdu, nous l'utiliserons dorénavant pour travailler spécifiquement avec DigCompEdu.

Il y a plusieurs raisons pour lesquelles ce cadre est intéressant pour notre formation sur les TIC. D'une part, il propose un **outil d'auto-évaluation** pour déterminer votre niveau de compétence numérique, qui est similaire à l'outil d'évaluation DigCompEdu, mais adapté aux contextes d'apprentissage des langues. D'autre part, il propose une **banque de ressources** d'outils numériques spécifiques et gratuits, avec des vidéos d'instruction et des guides PDF sur la manière de les utiliser pour l'enseignement et l'apprentissage des langues. Pour en savoir plus sur la plateforme IDEAL, cliquez sur le lien suivant : <http://ideal-project.eu/> ou scannez le code QR :

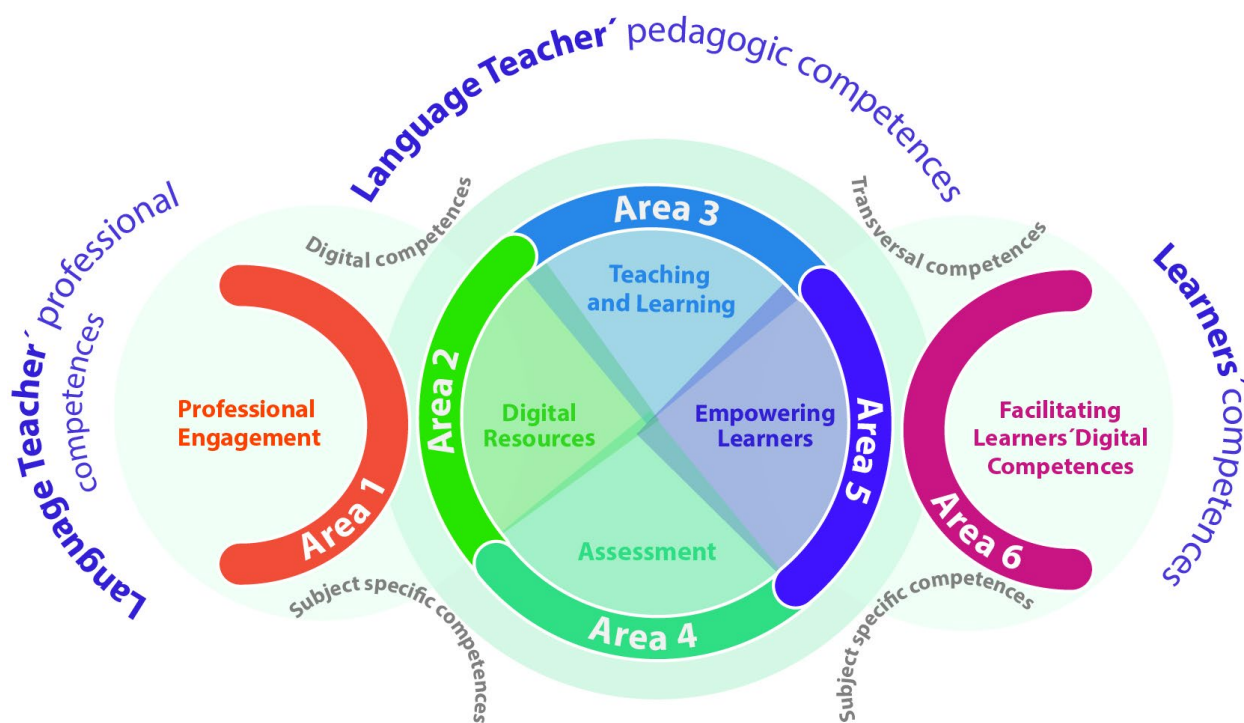


Réflexion :

- Pouvez-vous tester votre niveau par zone en effectuant le test du projet IDEAL ? Utilisez ce lien : <http://ideal-project.eu/self-assess-your-digital-competences>
- Votre niveau correspond-il à vos attentes ? Quels sont les points forts et les points sur lesquels il serait intéressant de travailler à l'avenir ?

Selon les informations données dans notre module de base, DigCompEdu comprend 22 compétences distinctes dans les **6 domaines** susmentionnés qui vont de l'engagement professionnel à l'autonomisation des apprenants. La figure 5 permet de distinguer ces domaines :

Figure 6. Domaines et champ d'application de DigCompEdu.



Source. DigCompEdu (p. 15).

Étudions maintenant ces 6 domaines un par un et voyons quels types de ressources peuvent être utilisés pour tirer le meilleur parti de ces composantes de la compétence numérique dans l'éducation.

Domaine 1. Engagement professionnel

Avez-vous déjà utilisé Google Drive pour travailler sur une feuille de calcul collaborative avec d'autres enseignants dans le cadre de vos cours de langues ? Si c'est le cas, vous pratiquez l'**engagement professionnel**, ce qui signifie que vous utilisez les technologies numériques pour vos interactions professionnelles avec vos collègues, les apprenants, les parents et les autres parties intéressées, pour votre développement professionnel individuel et pour le bien collectif et l'innovation continue dans l'organisation et la profession d'enseignant. C'est l'objet du domaine 1. Il comprend les compétences suivantes :

Figure 7. Domaine 1 de DigCompEdu : l'engagement professionnel.



Source. DigCompEdu (p. 19).

Vous pouvez trouver de nombreux exemples d'applications qui servent à développer cette compétence. L'un de ces exemples est **Slack**, une plateforme de communication où vous pouvez discuter avec vos collègues afin d'échanger des informations, d'organiser une équipe et de collaborer. Dans cette application en ligne, il est possible de compiler du matériel pédagogique, de planifier des missions ou de promouvoir l'interaction professionnelle. Cette méthode de travail inclusive et flexible permet aux éducateurs de créer des équipes de travail dans leur propre espace, de leur donner un nom et de commencer à partager et à se connecter par le biais de ses canaux de communication (lignes de chat, tâches, plans...). De plus, Slack vous permet d'établir des liens avec d'autres applications de ses plateformes que vous pouvez utiliser, comme Google Drive, Dropbox ou Trello.

Par exemple, si vous voulez organiser la journée scolaire avec Slack, vous devez ouvrir un profil personnel, créer une équipe de travail, créer des dossiers (par exemple, un pour les documents administratifs, et un autre pour le matériel pédagogique), et aussi le connecter aux réunions que vous avez dans Google Calendar, et aux réseaux sociaux de votre lycée : Instagram et X).

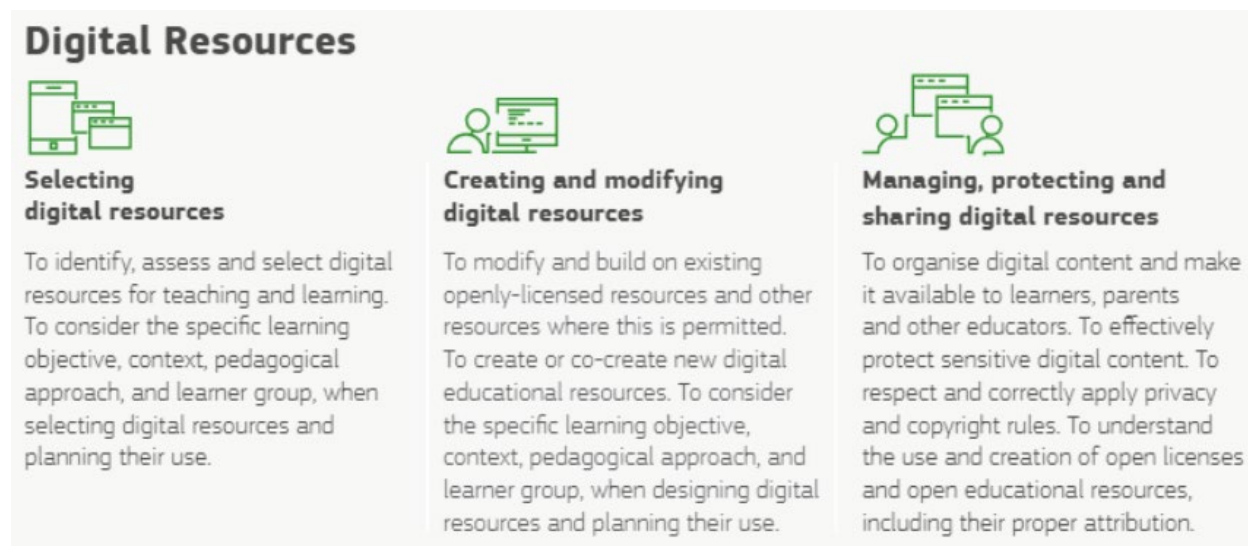
Réflexion :

- Regardez le tutoriel vidéo sur Slack : <http://ideal-project.eu/slack-video-tutorial>
- Comment l'outil mis en évidence reflète-t-il le domaine ?

Domaine 2. Ressources numériques

L'utilisation de Kahoot ou Quizlet dans vos cours vous semble peut-être familière. Dans ce cas, vous avez travaillé sur les **ressources numériques**, qui relèvent du domaine 2 de DigCompEdu. Ce domaine ne concerne pas seulement l'utilisation de ces ressources, mais aussi la capacité des éducateurs à prévoir, sélectionner, créer, modifier, gérer et partager le contenu numérique créé avec ces ressources, sans oublier un usage approprié de l'image et des données privées des étudiants. Ce domaine comprend donc les compétences suivantes :

Figure 8. *Domaine 2 de DigCompEdu : les ressources numériques.*



Source. DigCompEdu (p. 20).

Dans ce domaine, il existe de nombreuses ressources dont l'objectif est de travailler les compétences linguistiques sous différentes formes et de différentes manières. Parmi eux, Powtoon peut être utilisé pour travailler la compréhension orale, Madmagz pour la production écrite, ou Wakelet pour la compréhension écrite. Nous présenterons **Boords**, qui est une application spécifiquement destinée à travailler sur l'interaction orale. Boords est une plateforme de création de storyboards où vous pouvez créer des vidéos guidées par la boîte à outils disponible, et avec l'option d'améliorer le processus de création en utilisant les outils d'IA disponibles dans la même plateforme. Son utilisation est très simple : il suffit de se connecter pour créer un compte personnel, puis de créer un projet et de donner un nom au storyboard. Ensuite, vous pouvez partir de zéro, ajouter votre propre matériel, ou chercher du matériel fourni dans la plateforme.

Il est utile lorsque vous souhaitez que tous vos élèves s'expriment oralement sur un certain sujet, par exemple pour parler de leurs projets d'avenir en anglais. Boords leur permet de créer leur propre histoire sur leurs projets d'avenir, en insérant leur propre voix et en organisant une histoire graphique avec une narration utilisant les temps de verbes futurs appropriés.

Réflexion :

- Regardez le tutoriel vidéo sur Slack : <http://ideal-project.eu/boords-video-tutorial>
- Comment l'outil mis en évidence reflète-t-il le domaine ?

Domaine 3. Enseignement et apprentissage

Le processus d'**enseignement et d'apprentissage** est au cœur de l'activité pédagogique, puisqu'il va de la préparation académique de l'éducateur (qui se réfère à la capacité de concevoir, planifier et mettre en œuvre l'utilisation des technologies numériques) au suivi des activités et à l'assurance que l'outil favorise le travail collaboratif et individuel des élèves tout en leur apprenant à autoréguler leur rythme d'apprentissage. Il est représenté dans le domaine 3 de DigCompEdu et comprend les compétences suivantes :

Figure 9. *Domaine 3 de DigCompEdu : l'enseignement et l'apprentissage.*



Source. *DigCompEdu* (p. 21).

En ce qui concerne l'enseignement et l'apprentissage des compétences numériques, il existe de nombreuses options intéressantes que vous pouvez utiliser en classe, certaines s'adressant principalement au travail à distance et aux méthodologies inversées, comme PlayPosit, tandis que d'autres sont axées sur l'apprentissage tout en s'amusant, comme EducaPlay, et d'autres visent à travailler sur des tâches collaboratives et le travail à distance, avec la possibilité d'intégrer ceux-ci dans un système de gestion de l'apprentissage (LMS), comme **Acadly**. Acadly est une plateforme en ligne qui vous permet d'insérer des activités dynamiques (sondages, quiz, nuages de mots...) pour qu'elles soient réalisées en personne, en ligne ou dans un environnement hybride, avec la possibilité d'intégrer des enregistrements interactifs, des réunions Zoom, des discussions et des tâches collaboratives. Pour commencer rapidement, vous devez vous connecter et vous enregistrer en tant qu'enseignant, puis commencer à ajouter de nouveaux devoirs ou tâches pour démarrer avec cet outil, qui comporte trois étapes : l'ajout d'une chronologie, l'inclusion d'informations sur les tâches et la connexion à un syllabus. Ensuite, vous pouvez créer un lieu spécifique pour votre classe.

Vous pouvez utiliser cet outil, par exemple, en demandant à vos élèves de lire un texte, puis de répondre à des questions sur ce texte dans un quiz Acadly, et enfin de travailler sur le

partage d'idées et la promotion de la pensée critique lorsqu'ils sont physiquement dans la salle de classe.

Réflexion :

- Regardez le tutoriel vidéo sur Slack : <http://ideal-project.eu/acadly-video-tutorial>
- Comment l'outil mis en évidence reflète-t-il le domaine ?

Domaine 4. Évaluation

Le développement d'une activité donnée doit inclure un moyen de l'évaluer afin de conclure l'ensemble du processus d'enseignement. C'est pourquoi il existe d'innombrables façons d'évaluer un contenu spécifique en intégrant les technologies numériques ; c'est la raison pour laquelle nous pouvons dire que les technologies peuvent améliorer les stratégies d'évaluation existantes. Vous verrez un exemple dans le module Évaluation avec des grilles d'évaluation numérisées. Cependant, outre l'évaluation d'un contenu particulier, les ressources d'évaluation numérique peuvent également être utilisées pour recueillir des informations individuelles sur le comportement d'apprentissage des élèves et pour fournir un retour d'information sur cette façon d'apprendre. L'étape de **l'évaluation** est considérée dans le domaine 4 de DigCompEdu et comprend les compétences représentées dans la figure 10.

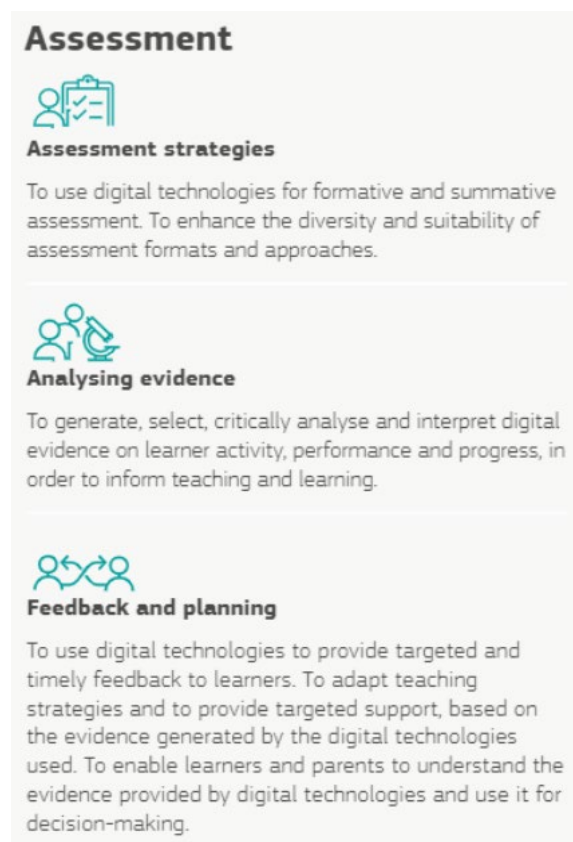
En ce qui concerne les ressources numériques à évaluer, il est possible de trouver une grande diversité d'outils, comme Google Forms si vous souhaitez compiler des informations sur un sujet sous forme de questionnaire, ClassMarker pour créer des feuilles d'examen, ou Wizer pour explorer et créer des feuilles de travail pour les exercices pratiques. Nous prendrons **Socrative** comme exemple car il s'agit d'une évaluation formative numérique en ligne et d'une plateforme intuitive qui permet aux éducateurs de créer des quiz en ligne.

Grâce à cet outil, la compréhension du contenu a pu être évaluée. En même temps, vous pouvez faire réfléchir vos élèves sur ces contenus pour les sensibiliser à l'apprentissage, ou mettre en place un scénario pour lancer un débat. Pour commencer à utiliser cet outil, il suffit de créer un profil d'enseignant et de commencer à rédiger les questions, auxquelles vous pouvez ajouter des ressources médiatiques, telles que des images, etc. De plus, vous pouvez mélanger les types de questions, y compris des questions vrai-faux, à choix

multiples, à réponses brèves et longues. Pour le mettre à la disposition des utilisateurs, les étudiants devront y accéder par le biais d'une connexion d'étudiant, et vous partagerez avec eux un code numérique ou un code QR. Une fois que tout le monde est connecté, vous pouvez lancer des quiz en utilisant différentes options, en compétition ou au rythme de l'enseignant ou au rythme individuel des élèves, en binôme, etc. Socrative vous permet également d'afficher toutes les réponses si vous le souhaitez et de partager les quiz avec d'autres enseignants.

Un exemple pratique de l'utilisation de Socrative peut être la création d'un quiz sur l'utilisation de la langue anglaise dans les registres formel et informel, de sorte que les étudiants doivent choisir la bonne option, en alternant des questions vrai/faux et des questions à choix multiples. Si vous utilisez la modalité du rythme de l'enseignant, vous pouvez revoir les réponses à haute voix à la fin de l'activité en classe, en utilisant le projecteur et en cachant les noms des élèves, afin que tout le monde puisse voir et réfléchir à l'exactitude de la langue.

Figure 10. *Domaine 4 de DigCompEdu : l'évaluation.*



Source. *DigCompEdu* (p. 21)

Réflexion:

- Regardez le tutoriel vidéo sur Socrative : <http://ideal-project.eu/socrative-video-tutorial>
- Comment l'outil mis en évidence reflète-t-il le domaine ?

Domaine 5. Autonomisation des apprenants

Les technologies numériques peuvent faciliter l'engagement actif des étudiants en soutenant les stratégies pédagogiques centrées sur l'apprenant et en stimulant leur participation active au processus d'apprentissage. Dans le même temps, les technologies

contribuent à s'adapter aux niveaux de compétence, aux intérêts et aux besoins d'apprentissage des apprenants. Ainsi, les technologies numériques aident les éducateurs à responsabiliser leurs apprenants en leur permettant d'explorer un sujet, d'expérimenter différentes options, d'apporter différentes solutions à un problème ou à un projet, de relier des idées ou d'être en contact avec des situations réelles. Le domaine 5 de DigCompEdu concerne **l'autonomisation des apprenants**, et comprend les compétences suivantes :

Figure 11. *Domaine 5 de DigCompEdu : l'autonomisation des apprenants*



Source. DigCompEdu (p. 22).

Là encore, vous disposez de nombreux outils pour vous concentrer sur divers aspects visant à responsabiliser vos étudiants, par exemple Wordwall pour créer et éditer des tâches personnalisées, Flax pour sélectionner du vocabulaire et comparer son utilisation dans différents contextes et en fonction de sa fonction dans le discours, etc. Vous pouvez également utiliser un outil intéressant appelé **Mentimeter**, une plateforme en ligne vous permettant de créer des présentations comprenant des questions à poser en temps réel à votre public. Avec cet outil, vous pouvez avoir des réponses instantanées dans vos

diapositives pour que vous puissiez les commenter ; vous pouvez également créer des concours amusants basés sur une tâche gamifiée, ou vous pouvez utiliser les réponses pour suivre les progrès de vos étudiants. Pour ce faire, vous devez vous inscrire et créer votre propre compte avant de commencer à générer des présentations. Les étudiants peuvent accéder à votre présentation à l'aide d'un code numérique ou d'un code QR.

L'une des façons d'utiliser Mentimeter est de générer un débat dans lequel les participants doivent, dans un premier temps, écrire des mots pour créer un nuage de mots à partir d'un brainstorming, puis regarder une vidéo et répondre à quelques questions ouvertes sur son contenu. Ils peuvent ensuite participer à un débat oral et taper de longues réponses en guise de conclusion de leur discussion.

Réflexion :

- Regardez le tutoriel vidéo sur Mentimeter : <http://ideal-project.eu/mentimeter-video-tutorial>
- Comment l'outil mis en évidence reflète-t-il le domaine ?

Domaine 6. Encourager le développement des compétences numériques chez les apprenants

Une fois les cinq domaines précédents maîtrisés, **faciliter la compétence numérique des apprenants** serait la dernière étape pour être un éducateur numériquement compétent. Étant donné que la compétence numérique est l'une des compétences transversales que les éducateurs doivent inculquer aux apprenants, il est important d'intégrer des activités d'apprentissage, des devoirs et des évaluations par le biais des médias technologiques, qui exigent des étudiants qu'ils jouent un rôle collaboratif et participatif, et où ils manipulent eux-mêmes une diversité d'outils tout en apprenant à résoudre des problèmes et à utiliser ces outils de manière responsable. Tout cela est représenté dans le domaine 6 de DigCompEdu et comprend les compétences de la figure 12.

Dans ce domaine, vous pouvez trouver des outils basés sur des pistes audio, comme Audacity ou Vocaroo, sur des présentations interactives, comme Emaze, Canva ou Genially, sur des mondes virtuels, comme Second Life, ou sur l'apprentissage naturel de l'anglais par le biais de nouvelles et d'articles, comme News in levels, et bien d'autres encore. Un

exemple pour travailler les compétences de ce domaine est **Coogole**, un logiciel gratuit pour créer des cartes mentales. Cet outil permet aux étudiants de produire des documents structurés de manière hiérarchique, comme des arbres ramifiés, afin d'organiser visuellement les informations, ce qui est utile en classe pour travailler individuellement et en groupe, pour partager des informations, pour créer des débats, planifier, prendre des notes ou résoudre des problèmes.

Figure 12. *Domaine 6 de DigCompEdu* : facilitation des compétences numériques des apprenants.



Source. *DigCompEdu* (p. 23).

Dans ce domaine, vous pouvez trouver des outils basés sur des pistes audio, comme Audacity ou Vocaroo, sur des présentations interactives, comme Emaze, Canva ou Genially, sur des mondes virtuels, comme Second Life, ou sur l'apprentissage naturel de l'anglais par le biais de nouvelles et d'articles, comme News in levels, et bien d'autres encore. Un exemple pour travailler les compétences de ce domaine est **Coogle**, un logiciel gratuit pour créer des cartes mentales. Cet outil permet aux étudiants de produire des documents structurés de manière hiérarchique, comme des arbres ramifiés, afin d'organiser visuellement les informations, ce qui est utile en classe pour travailler individuellement et en groupe, pour partager des informations, pour créer des débats, planifier, prendre des notes ou résoudre des problèmes.

Vous pouvez utiliser Coogle en créant votre propre profil, en choisissant parmi les six options d'éducation et le type de cartes que vous souhaitez utiliser, qu'il s'agisse d'une carte conceptuelle ou d'une carte mentale. Vous pouvez ensuite rédiger les informations et sélectionner les options visuelles et d'édition souhaitées. Un bon exemple d'utilisation de cet outil en classe pour cette compétence sera de demander aux élèves de créer leur propre carte mentale après avoir expliqué un contenu, pour réviser en vue d'un examen ou pour enseigner quelque chose à leurs camarades.

Réflexion :

- Regardez le tutoriel vidéo sur Coggle : <http://ideal-project.eu/coggle-video-tutorial>
- Comment l'outil mis en évidence reflète-t-il le domaine ?

5. Plus de TIC et d'intelligences artificielles (AI)

Bien qu'il y ait beaucoup d'informations sur les TIC et qu'en tant qu'éducateur vous ayez besoin de temps pour vous mettre à jour et vous adapter aux nouveaux outils, il est essentiel que vous vous connectiez à certains de ces outils afin qu'ils puissent être utiles pour développer le processus d'enseignement et d'apprentissage actuel. De plus, le scénario devient de plus en plus difficile pour les éducateurs de gérer les TIC en raison de l'arrivée de l'**intelligence artificielle (IA)**, qui, comme nous l'avons dit précédemment, peut menacer l'utilisation de compétences de base (écriture) ou rendre obsolètes certaines tâches en classe. Dans le tableau 3, vous trouverez quelques ressources d'IA intéressantes que vous pouvez utiliser à différentes fins dans votre classe de langue étrangère.

Tableau 3. Outils d'IA pour l'apprentissage des langues étrangères.

Aim	AI tool(s)	Aim	AI tool(s)
Abstract	Wordtune	Generate activities from content	Brisk (extension to add to Chrome)
Conclusions	EditPad, Smodia	Debate	Twee, DebateAI.org
Re-writing	Parafasist, Conch	Words & expressions contextualised	Yarin
Revision & formatting	LorcaEditor	Text generators	ChatGPT, Perplexity, Gemini, Copilot
Plagiarism	Undetectable	Generate prompts to use in ChatGPT	AIPrim, Sounds Right
Completion	Udocz	Speaking assistant	Conversation AI
Full text	Essai	Avatars	Synthesia, Tokkingheads
Register	Writetone	Presentations	Simplified

Réflexion :

- Pouvez-vous réfléchir à la manière dont les IA peuvent interférer dans la sphère éducative ? Quels sont ses avantages et ses inconvénients ?
- Comment les voyez-vous utilisés dans votre classe ?

6. Conclusion et tâche finale

Suite au cas pratique où M^{me} López souhaitait inclure des outils des TIC dans sa classe pour que ses élèves développent leurs compétences numériques grâce aux TIC tout en pratiquant leurs compétences linguistiques, nous avons passé en revue les compétences numériques et suggéré quelques outils des TIC pour travailler sur chaque domaine de DigCompEdu.

Maintenant, prenez le temps d'effectuer l'activité suivante. Vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous pour effectuer l'activité, et vous y trouverez également un exemple.

1. Sélectionnez un cas ou un problème que vous avez détecté dans votre classe.
2. Choisissez une ressource numérique sur le site web IDEAL ou sur la table de ressources d'AI et concentrez-vous sur une compétence linguistique.
3. Décrivez comment vous développeriez une activité à l'aide de cet outil pour résoudre ce cas/problème.
4. Discutez du domaine de DigComEdu sur lequel l'outil se concentre le plus et pourquoi.
5. Le cas échéant, faites quelques commentaires sur l'outil.

Tableau 4. *Projet de tableau pour l'activité de fin.*

Case / Problem	Tool(s)	Skill	Methodology(ies)	Comments
e.g. Public speaking anxiety	FlipGrid	e.g. Oral production	Flipped classroom	Need to teach the tool before using it
Activity description:				

Source. Own elaboration.

RÉFÉRENCES

- [Spain] Spanish Ministry of Education, Culture and Sports (2024). Guide on the use of Artificial Intelligence in Education. Spanish National Institute of Educational Technologies and Teacher Training (INTEF). https://code.intef.es/wp-content/uploads/2024/07/Guidelines-on-the-use-of-AI-in-Education-INTEF_2024.pdf
- [Research project] Integrating Digital Education in Adult Language Teaching (IDEAL) (2020), Project Number: 2019-1-DE02-KA204-006523. <http://ideal-project.eu/>
- Çakıcı, D. (2016). The use of ICT in teaching English as a foreign language. Participatory educational research, 4(2), 73-77. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/778411>
- Carrión-Martínez, J. J., Luque-de la Rosa, A., Fernandez-Cerero, J., & Montenegro-Rueda, M. (2020). Information and communications technologies (ICTs) in education for sustainable development: A bibliographic review. Sustainability, 12(8), 3288.
- Dudeney, G., & Hockly, N. (2016). ICT in ELT: How did we get here and where are we going? ELT Journal, 70(4), 447-456.
- Hirata, Y., Hirata, K., & Yoshida, K. (2019). E-learning in language education: A framework for continuous assessment. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 12(1), 1-15.
- Manchado, C. (2021). Recursos TIC para la enseñanza de lenguas extranjeras con AICLE durante el confinamiento de 2020. En Puebla-Martínez, B. y Vinader-Segura, R. (Coord.), Ecosistema de una pandemia. Covid 19, la transformación mundial (pp. 1663-1679). Dykinson, S.L.
- McCroskey, J. C., & Baer, J. E. (1985). Willingness to communicate: The construct and its measurement. Educational Resources Information Center (ERIC).
- Passey, D. (2021). Digital technologies and learning in the time of COVID-19. Springer.
- Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union.