

Michel Boiron, Bhushan Thapliyal, Emmanuel Zimmert

Guide pratique des applications pour tablettes en cours de français iOS (iPad) et Android



Introduction

Les tablettes vont-elles révolutionner l'apprentissage et l'enseignement ?

La fascination pour les nouveaux outils doit être utilisée positivement, comme vecteur de motivation des apprenants et des enseignants. Il faut en étudier les fonctionnalités et le potentiel pour rendre l'approche pédagogique plus efficiente, plus plaisante, plus conforme aux attentes et faire coïncider le monde de la classe avec le monde extérieur dans ce qu'il a de performant, d'innovant, de séduisant.

Mais un outil doit être choisi parce qu'il apporte un progrès sensible pour pouvoir réaliser une tâche, un moyen plus efficace d'y parvenir en concordance avec les objectifs visés. Un nouvel outil ne crée pas forcément une nouvelle pédagogie. Et les autres supports (livres, cahiers, stylos, tableaux, etc.) gardent leur intérêt.

Depuis l'arrivée d'Internet et sa démocratisation, l'accès à l'information et à la connaissance ont profondément changé : toute information devient accessible immédiatement et à tous. La gestion de l'information prime sur la capacité à mémoriser. La communication interpersonnelle a également vécu un bouleversement et un développement exceptionnels. L'arrivée des tablettes renforce cette accessibilité : accès aux journaux, radios, télévisions du monde entier, etc. L'accès à de multiples services en ligne, la personnalisation des applications, le ciblage des publics pour répondre à des besoins très pointus multiplient les types d'interaction dans le contexte quotidien, mais aussi de fait dans l'univers éducatif.

En quoi les tablettes peuvent-elles contribuer à apprendre et enseigner mieux et plus efficacement ? Elles représentent de fait un outil très performant pour plusieurs raisons : leur maniabilité, leur simplicité d'emploi, la multitude des applications disponibles dédiées ou non à l'apprentissage et la diversité des tâches auxquelles elles peuvent être associées. À cela s'ajoute le fait qu'elles peuvent être à la fois utilisées en classe et hors classe et que leur usage dans le cadre de l'enseignement n'est pas obligatoirement dédié à une seule discipline : on peut aussi bien les utiliser pour les mathématiques, la géographie, les langues ou une autre matière.

L'apprentissage d'une langue consiste à mettre en place des activités visant à améliorer les compétences de communication en langue cible. Il s'agit aussi d'acquérir des connaissances culturelles et interculturelles qui permettent de faciliter

les relations interpersonnelles et de constituer un savoir. Il est possible de définir et de lister ces activités d'apprentissage : acquérir et mémoriser du lexique ; travailler sa prononciation et sa prosodie ; s'entraîner à maîtriser les constructions de phrases ; observer le fonctionnement de la langue cible pour en tirer des règles ; s'exercer pour développer les compétences en compréhension orale et écrite ; s'exercer pour développer les compétences en expression orale et écrite ; construire des stratégies d'apprentissage ; etc.

Pour mettre en place ces activités, l'enseignant va scénariser des situations d'apprentissage dans lesquelles les apprenants vont être amenés à écouter, lire, regarder, observer, parler, écrire, interagir, communiquer entre eux ou avec l'extérieur de la classe et acquérir des connaissances factuelles dans la discipline. Le processus d'apprentissage ne s'arrête pas à l'aspect linguistique, mais comprend d'autres savoir-faire : par exemple, apprendre à rechercher des informations, à les comprendre et les gérer, ou bien encore, apprendre à travailler à plusieurs sur un même projet.

Les tablettes vont pouvoir être mobilisées sur l'ensemble de ces activités ; il sera en effet plus facile d'enregistrer, d'écouter, de consulter, d'accéder à des documents divers, de partager...

La prise en main est particulièrement facile. La diffusion très large des smartphones a permis à la fois aux enseignants et aux apprenants de se familiariser avec les gestes principaux essentiels pour l'utilisation des tablettes : allumer, éteindre, lancer ou fermer une application, télécharger ou supprimer une application, etc. Les variantes suivant les modèles sont minimales.

Ce guide pratique propose une large panoplie d'applications immédiatement utilisables en classe mais aussi en auto-apprentissage. La plupart sont gratuites, mais certaines payantes. Parfois, l'interface est en anglais, mais nous avons privilégié l'utilisation pédagogique finale. Le guide présente également de nombreuses pistes pédagogiques.

Les évolutions technologiques sont souvent à la fois enthousiasmantes et déroulantes, parfois intimidantes ou irritantes. Un produit acheté aujourd'hui a une durée de vie toujours plus courte. Le modèle suivant remplace le précédent dans l'année qui suit. D'une manière générale, s'il y a une évolution matérielle, il n'y a pas de révolution technologique à chaque version et le prix d'achat de la version précédente baisse, lui, fortement. Certaines applications changent d'aspect régulièrement au fil des mises à jour, mais la tâche visée et accomplie reste la même. Donc,

ce qui doit être mis au centre, de manière pragmatique, c'est le projet pédagogique et les emplois concrets en situation d'apprentissage plutôt que de faire la course à la dernière nouveauté.

Pour l'apprenant, l'utilisation de la tablette, en dehors de l'attrance actuelle pour le support, conduit à découvrir de nombreuses possibilités de prolonger le cours en dehors de la classe et contribue donc à son autonomie. Pour l'enseignant, se positionner dans l'innovation face à ses apprenants donne une image dynamique de lui-même et de la matière enseignée ; il place résolument le contenu de son cours dans le monde d'aujourd'hui.

		
Connexion Internet obligatoire	Application utilisable hors ligne	Application utilisable hors ligne, mais dont certaines fonctionnalités nécessitent une connexion Internet

Remarque : les applications présentées dans cet ouvrage sont sujettes à modification. Elles peuvent être améliorées par des mises à jour, changer de nom, voire même être remplacées dans un délai très court.

Nous avons défini trois degrés de difficulté pour la prise en main des applications.

★ : très facile

★★ : facile

★★★ : difficulté moyenne

Tablettes tactiles : mise en place

L'utilisation des tablettes en contexte éducatif

Réflexion initiale et définition d'un projet global

L'outil tablette possède un potentiel indéniable et offre de nouvelles perspectives en matière d'enseignement et d'apprentissage des langues. Le succès et l'efficacité de son introduction dans le parcours pédagogique sont étroitement liés à la définition d'un projet global cohérent qui doit s'inscrire directement dans la politique éducative de l'établissement.

Cette réflexion concerne plusieurs composantes fondamentales, à différentes échelles de la mise en place du projet :

- la définition d'un projet pédagogique et d'une charte d'utilisation ;
- la valorisation de l'outil auprès des enseignants et des apprenants ;
- la formation du personnel ;
- la mise à disposition, la maintenance et la gestion de la flotte d'appareils ;
- la communication interne et la liaison entre les services ;
- la mutualisation des ressources.

De plus, plusieurs questions essentielles sous-tendent l'introduction des tablettes dans la salle de classe :

- ✓ Pourquoi utiliser les tablettes dans la salle de classe ?
- ✓ Quels sont les bénéfices pédagogiques de ces nouveaux outils ?
- ✓ Comment peut être opérée l'intégration des tablettes dans le cursus éducatif et dans les pratiques des enseignants et des apprenants ?
- ✓ Comment gérer la formation des enseignants et de l'équipe technique et quels sont les accompagnements à définir ?
- ✓ Comment vont être gérées les tablettes au quotidien (installation du dispositif de classe mobile, mise à disposition des appareils, sécurisation, synchronisation) ?
- ✓ Les tablettes vont-elles faire l'objet de prêts aux apprenants ? Le cas échéant, sous quelles conditions ?

Avantages de l'utilisation des tablettes

La tablette exploitée dans une dimension pédagogique présente plusieurs avantages :

- ✓ **une intégration adaptée à l'espace de la classe :** l'accès aux contenus multi-médias, la recherche documentaire et la création de documents sont facilités et deviennent possibles sans avoir à effectuer un déplacement dans une salle informatique. Tous les outils numériques sont réunis en un seul et même lieu : la salle de classe.
- ✓ **une utilisation ponctuelle et ciblée :** grâce à la disponibilité immédiate des tablettes, on peut basculer très aisément d'une situation d'apprentissage à une autre. L'ouverture instantanée des applications permet d'accéder rapidement au contenu souhaité et à l'activité prévue.
- ✓ **un outil ludique :** l'appropriation des fonctionnalités de base de l'appareil est très simple et rapide. L'interface tactile procure un aspect ludique aux activités d'apprentissage.
- ✓ **des modalités de travail variées :** travail individuel ou collectif, travail en îlots, ciblage de compétences précises : compréhension ou production, co/évaluation des productions, mise en place d'activités différenciées, prise de parole en continu, déploiement en dehors de la salle de classe ne sont que quelques exemples des possibilités offertes.
- ✓ **la mise en œuvre d'une pédagogie de projet :** l'outil tablette peut être utilisé pour des activités basées sur l'échange, le partage et la collaboration dans une perspective actionnelle ; l'apprenant devient acteur de son apprentissage à travers des situations de communication authentiques qui peuvent aboutir à une création collective.
- ✓ **l'acquisition de compétences transversales :** les activités impliquent la créativité, le développement de la capacité à travailler en équipe et/ou l'apprentissage en autonomie. Par les supports utilisés, elles comprennent également une dimension d'éducation aux médias.
- ✓ **une fenêtre ouverte sur le monde :** à l'aide des applications, l'utilisation simple du Web et des médias en classe permet l'accès direct à un réservoir inépuisable de ressources, d'informations et de connaissances.

Quels usages peut-on envisager avec une tablette ?

- ✓ **la lecture numérique enrichie et l'accès à tous types de contenus multimédias** : podcasts, reportages, clips, livres audio et numériques, articles de presse, visites virtuelles de musées, etc.
- ✓ **l'utilisation d'un manuel numérique** : version numérique du manuel papier proposant un accès direct aux documents audio et aux activités interactives.
- ✓ **l'utilisation d'une application de laboratoire de langue mobile** pour piloter les activités de la classe, diffuser des contenus multimédias et réceptionner les travaux des apprenants.
- ✓ **la création de projets numériques simples** grâce aux fonctionnalités de prise de photos et d'enregistrement de vidéos (prise de parole à partir d'une image, interview, micro-trottoir, etc.).
- ✓ **la réalisation de projets numériques complexes** mettant en œuvre l'utilisation de plusieurs applications (roman-photo, livre numérique, histoire multimédia, court métrage, etc.).

Quelques critères pour bien choisir une tablette

Le système d'exploitation

Le marché des tablettes est largement dominé par deux environnements de travail : *iOS* et *Android*.

Le système d'exploitation *iOS* équipe les appareils mobiles conçus par *Apple* : les tablettes *iPad*, les téléphones *iPhone* et les lecteurs multimédias portables *iPod Touch*.

Android, quant à lui, constitue un environnement plus hétérogène : développé et mis à disposition par *Google*, il équipe des appareils de plusieurs fabricants (*Samsung*, *LG*, *Acer*, *Asus*, etc.).

	Android 	iOS 
Parts de marché	56, 5 % *	39,6 % *
Magasin d'applications	Google Play Store	Apple App Store
Nombre d'applications disponibles	plus de 800 000	plus de 850 000
Appareils les plus vendus	Google Nexus 7 et 10, Samsung GalaxyTab	iPad 2 et iPad Mini

* Source : IDC Worldwide Tablet Tracker (mai 2013) – Windows et Windows RT représentent 3,7 % de parts de marché.

Applications

Les méthodes de français langue étrangère

L'apparition puis la popularisation des tablettes et des liseuses bousculent les comportements des lecteurs et des utilisateurs de livres. Les éditeurs et diffuseurs tentent de s'adapter à cette évolution et de capter ces nouveaux marchés. Les éditeurs de français langue étrangère ont ainsi développé leurs premières applications destinées à l'autoapprentissage tout aussi bien qu'à l'utilisation en classe. Elles reprennent essentiellement le contenu de leurs méthodes « papier » en intégrant une dose d'interactivité. On y retrouve les avantages des manuels numériques : accès direct aux documents médias (sons, images, vidéos) et une navigation plus souple. La plus-value réside dans le fait que le contenu est accessible sur chaque tablette et permet donc une individualisation de l'apprentissage par la sauvegarde des résultats de chacun. Nul doute que dans le futur, on verra naître des méthodes ou des activités d'apprentissage conçues dès l'origine pour les tablettes.

Nous avons retenu ici l'offre actuelle des éditeurs de FLE français.

Remarque : le poids du téléchargement initial des applications présentées sur ces pages pouvant être assez conséquent, il est préférable de les télécharger avec une connexion Internet adaptée.

MOBILE			
Payant	Langue : français	Compte : non	
Descriptif : Publiées par les <i>Éditions Didier</i> , les applications d'exercices <i>Mobile</i> proposent des activités d'entraînement pour les niveaux A1 et A2 du CECR. Les exercices sont accessibles selon deux entrées : par unité pour suivre la progression des méthodes <i>Mobile</i> pour adultes et grands adolescents ou par compétence pour travailler des points spécifiques de grammaire, conjugaison, phonétique ou vocabulaire.			
Prix indicatifs : <i>Mobile A1</i> : 4,49 € <i>Mobile A2</i> : 4,49 €			

NOUVEL ÉDITO			
Payant	Langue: français	Compte: non	
<p>Descriptif: L'application <i>Nouvel Édito B1</i> des Éditions Didier recense 192 exercices interactifs répartis par thème (grammaire, vocabulaire, production écrite, compréhension écrite, phonie – graphie) ou accessibles par unité pour s'aligner sur la progression du livre.</p> <p>Prix indicatif: <i>Nouvel Édito B1</i>: 4,49 €</p>			

ÉCHO			 
Gratuit/Payant	Langue: français	Compte: non	
<p>Descriptif: Publiée par <i>CLE International</i>, l'application portail <i>Écho</i> pour iPad (gratuite) regroupe les applications « élèves » et les applications « exercices » des niveaux A1 à B2 de la méthode <i>Écho</i> pour adultes et grands adolescents. L'accès aux différents niveaux se fait par achats intégrés. Deux extraits sont offerts lors du téléchargement initial. Ces versions numériques, qui comportent toutes les ressources audio et vidéo, proposent une navigation page par page ou un enchaînement direct des exercices interactifs. Les réponses, scores et annotations sont directement enregistrés au sein de l'application.</p> <p>Prix indicatifs: <i>Écho A1</i> – livre de l'élève (21,99 €) + cahier d'exercices (12,99 €) <i>Écho A2</i> – livre de l'élève (21,99 €) + cahier d'exercices (12,99 €) <i>Écho B1-1</i> – livre de l'élève (23,99 €) + cahier d'exercices (15,99 €) <i>Écho B1-2</i> – livre de l'élève (23,99 €) + cahier d'exercices (15,99 €) <i>Écho B2</i> – livre de l'élève (23,99 €) + cahier d'exercices (15,99 €)</p>			

ALTER EGO +		 	
Payant	Langue: français	Compte: non	
<p>Descriptif: Les applications <i>Alter Ego + 1</i> et <i>Alter Ego + 2</i> publiées par <i>Hachette FLE</i> rassemblent l'intégralité du contenu des livres de l'élève et des cahiers d'exercices des deux méthodes du même nom et intègrent également tous les documents audio. Les activités des pages « S'exercer » sont interactives et gardent en mémoire les réponses. Des outils de prise de notes écrites et orales sont directement intégrés dans les applications.</p> <p>Prix indicatifs: <i>Alter Ego + 1 (A1)</i>: 24,99 € <i>Alter Ego + 2 (A2)</i>: 24,99 €</p>			

BIBLIOTHÈQUE EMDL		 	 
Gratuit/Payant	Langue: français	Compte: oui	
<p>Descriptif:</p> <p>L'application portail <i>Bibliothèque EMDL</i> pour <i>iPad</i> ou tablettes <i>Android</i> permet d'accéder à l'offre numérique payante des <i>Éditions Maison des Langues</i>. Les achats d'applications se font sur le site de l'éditeur et la création d'un compte sur <i>emdl.fr</i> est requise pour accéder au contenu acheté.</p> <p>Les versions numériques des méthodes regroupent le livre de l'élève, le cahier d'activités, les ressources audio et un accès direct aux activités 2.0 proposées en complément.</p> <p>Prix indicatifs:</p> <p><i>Nouveau Rond-Point 1 (A1-A2): 29,90 €</i> <i>Version originale 4 (B2): 26,99 €</i> <i>Nouveau Rond-Point 2 (B1): 29,90 €</i> <i>Zoom 1 (A1.1): 23,99 €</i> <i>Version originale 1 (A1): 26,99 €</i> <i>Zoom 2 (A1.2): 23,99 €</i> <i>Version originale 2 (A2): 26,99 €</i> <i>Pour parler affaires (A2-B1): 22,99 €</i> <i>Version originale 3 (B1): 26,99 €</i></p>			

Les outils d'entraînement à la langue française

De nombreuses applications, souvent sous forme de jeux, proposent des activités qui permettent d'aborder des points linguistiques spécifiques à l'acquisition ou à la maîtrise de la langue française. Ces applications peuvent être utilisées sur des durées très courtes et sans préparation particulière pour sortir du cadre programmé des leçons, pour faire une petite pause ludique ou permettre aux apprenants qui ont fini une tâche de continuer à être actifs en autonomie. Les apprenants peuvent ainsi continuer à s'exercer en dehors des cours.

PROJET VOLTAIRE		 	 
Gratuit/Payant	Langue : français	Difficulté : ★	Compte : oui (facultatif)
<p>Descriptif : <i>Projet Voltaire</i> présente des exercices d'orthographe et de grammaire dont le niveau de complexité est progressif. En fonction des difficultés détectées, l'application adaptera automatiquement les séances de travail jusqu'à atteindre le degré de maîtrise souhaité.</p> <p>Prix indicatif de la version complète : 6,99 €</p>			

DOMINO DES MOTS FREE		 	
Gratuit/Payant	Langue : français	Difficulté : ★	Compte : non
<p>Descriptif : À travers 3 niveaux de difficulté, l'objectif de ce jeu de lettres est de former des mots à l'aide des syllabes proposées. La version gratuite de l'application inclut 3 catégories de mots différentes, tandis que la version payante en offre 24.</p> <p>Prix indicatif de la version complète : 0,99 €</p>			

SALADE DE MOTS		 	
Gratuit	Langue : français	Difficulté : ★	Compte : non
<p>Descriptif : Dans ce jeu de puzzle, la tâche consiste à créer des mots à partir des lettres qui apparaissent à l'écran par un système de glisser-déposer. Le jeu regroupe 4 catégories : animaux, sports, alimentation et villes.</p>			