

Professeurs
d'allemand
de l'Académie
de Lyon



NEWSBRIEF

Numéro
3



CHERS ET CHÈRES

COLLÈGUES,

Voici, après une pause d'un an environ, le 3ème numéro de **NewsBrief** déjà paru en deux exemplaires fin 2019 et début 2020.

Je l'ai voulu axé sur la pratique et directement utilisable en classe.

Vous y trouverez le focus sur une BD que j'ai trouvée intéressante, **Im selben Boot** de Zelba.

Vous y trouverez également trois outils numériques utilisables gratuitement (**Kahoot**, **Quizlet** et **LearningApps**) avec une présentation plus poussée de ce dernier site.

N'hésitez pas à faire des retours sur le contenu de ce nouveau numéro et bonne lecture!

Roland Boichon

roland.boichon@ac-lyon.fr

NB : Les deux numéros précédents sont disponibles sur le [site interlangues académique](#)

[LearningApps.org](https://www.learningapps.org/)

C'est une plateforme permettant d'utiliser et de créer des exercices interactifs et multimédia en ligne. Un de ses gros atouts est le fait qu'il soit directement utilisable (pas besoin de créer un compte). De plus, on peut piocher dans une multitude d'exercices créés par des collègues que l'on peut utiliser tels quels. Il en existe sur tous les sujets ou presque. VOIR PAGE 2 ET 3



MERCI aux collègues que j'ai sollicités d'avoir participé à la rédaction de ce numéro ! (Voir pp 3, 4 et 5)

[Kahoot](https://kahoot.com/)

Pour créer des quizz dynamiques!

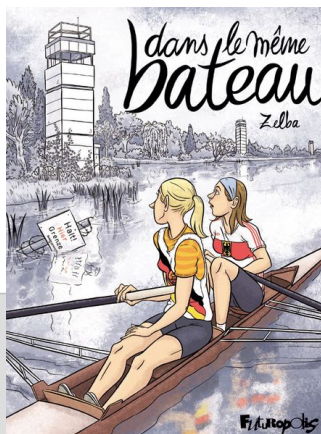
VOIR PAGE 3

Kahoot!

[Quizlet](https://quizlet.com/)

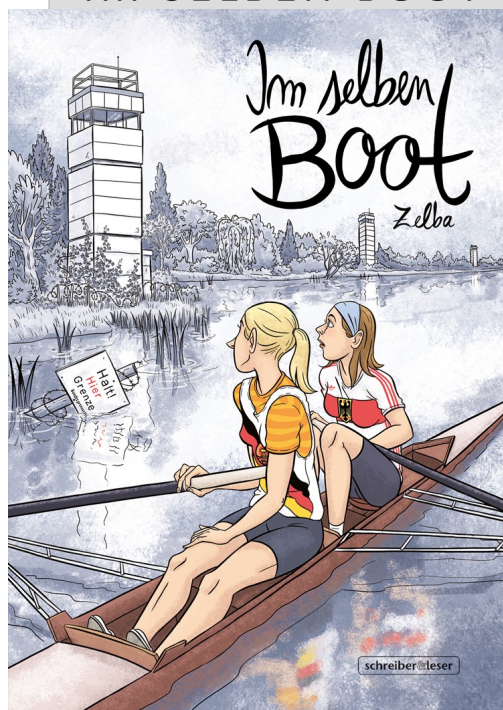
Un outil pratique pour apprendre le lexique

VOIR PAGE 3



© Futuropolis - [cliquer sur l'image](#)

IM SELBEN BOOT



© Schreiber und Leser Verlag – [cliquer sur l'image](#)

[image grand format](#)

PS: Zelba parle très bien français puisqu'elle vit en région Rhône-Alpes depuis plusieurs décennies. La BD existe donc en français (Editions Futuropolis) et en allemand (Schreiber und Leser Verlag).

Im selben Boot de Zelba

Cette BD raconte l'histoire de Wiebke, jeune Allemande de l'Ouest à la fin des années 1980, partage sa vie entre l'aviron qu'elle pratique en club à haut niveau et ses activités de jeune fille de 16 ans. Ce récit autobiographique raconte la petite histoire dans la grande et les changements survenus dans les années 1989-90 à travers le regard de cette adolescente bien dans ses baskets. ([zum Buchtrailer](#))

Des doubles pages très pédagogiques font le point sur différentes réalités historiques ou culturelles, de la chute du Mur au sport en RDA en passant par les différences Est-Ouest. Un ouvrage à recommander !





LEARNINGAPPS.ORG

POUR LES DÉBUTANT.E.S

Rendez vous sur le site learningApps.org et cliquer en haut à gauche sur **Découvrir des applis** puis sur **Allemand**.



Dans le champ **Rechercher applis**, tapez le nom de ce que vous cherchez.



Vous aurez alors accès à des exercices tout prêts que vous pouvez utiliser pour les tester.

Une fois votre choix effectué, vous pouvez transmettre l'exercice à vos élèves en copiant leur adresse dans la partie en bas à droite de l'écran. Il faut pour cela cliquer sur le symbole :



Créer un lien vers cette appli et l'envoyer

Lien hypertexte:

Lien hypertexte (plein écran):

Intégrer:

SCORM iBooks Author



QR-Code

Le lien est alors copié, il faut le coller à l'endroit souhaité, par exemple dans le cahier de texte (clic droit puis **Coller**).

PS : En fonction du lien copié, l'exercice s'affichera en plein écran (lien du bas) ou pas (lien du haut).

DU CÔTÉ DE L'ÉLÈVE

Bon à savoir : on peut à tout moment vérifier sa réponse en cliquant sur l'icône



POUR ALLER PLUS LOIN (nécessité de se créer un compte)

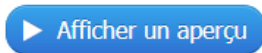
L'exercice trouvé ne convient pas toujours totalement à ce que l'on souhaite, il est souvent nécessaire d'adapter.

Vous pouvez le faire facilement en cliquant sur :

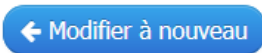


Vous avez alors accès à l'armature de l'appli, vous pouvez la modifier selon vos souhaits.

Une fois les modifications effectuées, vous êtes invités en bas à droite à :



On vous propose alors deux choix :



ou



Il faudra alors vous **créer un compte** pour enregistrer votre travail et le retrouver plus tard.

Signaler un problème

LE SAVIEZ-VOUS ?

Pour les effets de caractère (gras, italique...) il faut, lors de la saisie du texte, se servir de balises avant et après le mot concerné.

En voici quelques exemples :

- **gras** : ` exemple `
- *italique* : `<i> exemple </i>`
- souligné : `<u> exemple </u>`

POUR LES INITIÉ.E.S

Les exemples sont nombreux, j'ai choisi de vous faire découvrir le type d'exercices que j'utilise le plus fréquemment.

Lien vers les applications que j'ai créées ou dont je me sers :

<https://learningapps.org/user/roland.boichon>

Exercices d'association :

on peut se servir de textes, d'images et de sons. Le site dispose d'une fonction **text to speech**, c'est-à-dire que le texte écrit est lu "à haute voix" par l'ordinateur. On peut ainsi faire associer une image et sa définition, un nombre et sa prononciation, une date et sa transcription...

<https://learningapps.org/5675210>

<https://learningapps.org/1744122>

Frise chronologique :

<https://learningapps.org/6607219>

Compréhension de l'oral : de nombreuses possibilités existent là aussi.

Je signale par exemple le travail remarquable d'un collègue qui a numérisé des exercices de CO de la certification.

<https://learningapps.org/8539956>

Je trouve également intéressante la fonction permettant de créer un exercice à partir d'une vidéo (issue de YouTube). On peut associer une appli à une vidéo par exemple :

<https://learningapps.org/6586586>

Inconvénient : la vidéo est lue en entier.

Plus intéressant avec l'appli **Vidéo avec insertion**, on peut définir le moment où l'on fait des pauses au cours de la lecture pour y insérer une question ou un exercice.

<https://learningapps.org/6612438>

Matrice d'applis

Afin de rassembler au même endroit plusieurs exercices concernant le même sujet, on peut se servir de la fonction matrice d'applis.

<https://learningapps.org/1285923>

SUITE P.3

LE TÉMOIGNAGE DE :

Amélie LISMONDE,
enseignante au lycée
Ampère LYON (RHÔNE)



J'utilise LearningApps depuis des années:

-en cours pour mémoriser du vocabulaire (*jeux de memory "jeux de paires"*): les élèves associent chaque image avec le bon mot; pour manipuler la leçon apprise (conjugaisons notamment) (*course de chevaux, jeu du millionnaire, cartes avec réponse à écrire*): les élèves choisissent la bonne réponse entre 2 ou 4 propositions ou doivent noter la bonne forme verbale. L'intérêt de learning apps est que l'élève sait à la fin de l'activité s'il a trouvé la ou les bonnes réponses car le "concepteur" de l'exercice a tapé les réponses attendues et que lorsque l'élève valide ses réponses il a un message vert s'il a réussi ... ou rouge pour les réponses fausses

-en devoir pour aider les élèves à fixer et manipuler la leçon (*classement sur un axe, ordre simple ou puzzle*): les élèves retrouvent le nom des différents événements historiques puis les remettent dans l'ordre ou les placent sur une frise chronologique.

-dans un jeu d'escape game monté avec le logiciel "genially": Genially permet de créer des interactions dans le diaporama et donc de proposer un parcours différent suivant les réponses. J'intègre sur un diapo une activité de LearningApps qui permet de répondre à une énigme et de donner la consigne suivante dans le message de fin (que j'utilisais jusqu'à lors seulement pour féliciter les élèves). Les activités que j'ai

Lien vers les applications que Sophie TOURI a créées ou utilise fréquemment.

<https://learningapps.org/user/sofiemorvan01>

Merci à elle pour le partage!

*J'utilise essentiellement Learning-Apps comme un prolongement du cours, avec des activités qui peuvent concerner le lexique par exemple ou les conjugaisons. Je trouve cette application utile dans la mesure où **elle permet de vérifier à chaque élève de manière autonome** s'il connaît ou pas son vocabulaire, ses conjugaisons ... Nous savons que le travail à faire à la maison renforce profondément les inégalités, puisqu'il repose, surtout pour les plus jeunes élèves, en partie sur la possibilité/capacité des familles à aider. Grâce à cette application, chaque élève peut tester ses connaissances/compétences de manière autonome puisqu'elles sont autocorrectives.*

Pour les élèves de 6è, j'intègre les activités que j'ai choisies ou créées dans l'ENT.

Pour les plus grands, je crée un compte à chaque élève en début

*utilisées pour mon escape game sont **les cartes avec réponses à écrire**, le **pendu** (idéal pour trouver un code secret), un **texte à trou** ou un **QCM** à la suite du visionnage d'une vidéo youtube (CO), **grille de lettres (mots croisés ou mots mêlés)** pour retrouver les mots clés d'un champ lexical.*

L'escape game peut être proposé en cours en salle informatique ou en distanciel (avec un maître du jeu disponible!)

Viel Spaß und viel Erfolg!

LE TÉMOIGNAGE DE :

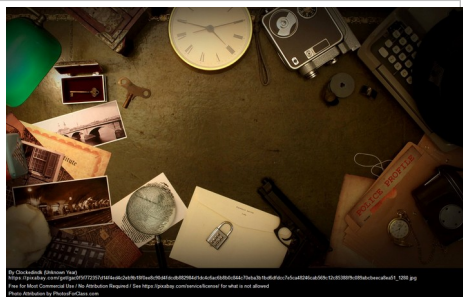
Sophie TOURI,
enseignante au collège
du Valromey, ARTEMARE (AIN)



d'année, ce qui me permet de vérifier qui a fait/bien réussi les activités proposées.

*Lors du confinement, cela m'a aidé à **avoir un suivi régulier du travail des élèves**, preuves à l'appui. Il m'arrive enfin de faire des **séances de différenciation** en salle informatique avec des activités de niveaux différents...*

*Je varie aussi beaucoup les activités proposées, et les formats en me servant d'autres applications comme quizlet (apprentissage du vocabulaire), quizinière (pour des activités de compréhension guidées ... ou plus récemment, le classeur pédagogique qui offre également de nombreuses possibilités ... Toujours avec le même objectif : **surprendre l'élève, l'inciter à s'entraîner, pratiquer, écouter l'allemand, langue à laquelle il est moins exposé que l'anglais au quotidien...***



Si vous travaillez avec les programmes présentés dans ce numéro (ou d'autres), n'hésitez pas à envoyer un message à roland.boichon@ac-lyon.fr.

Ces retours d'expérience pourront étoffer le sommaire d'un prochain numéro.

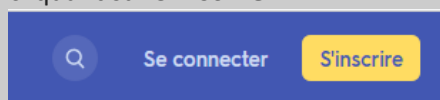
QUIZLET

[présentation vidéo](#)

Quizlet est un outil destiné à l'apprentissage du lexique. Les mots apparaissent sous forme de cartes avec la langue source d'un côté et la traduction de l'autre. Je trouve l'outil très bien fait car il propose plusieurs manières d'apprendre et également différentes façons de tester ses connaissances. [\(en vidéo\)](#)

POUR DÉMARRER

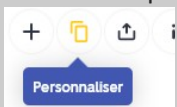
1- Il faut d'abord créer un compte en cliquant sur **S'inscrire** :



choisir **Compte Enseignant**.

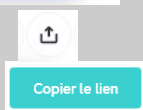
2- Vous pouvez ensuite travailler à partir d'une liste existante en cliquant sur la loupe et en tapant le thème recherché. [\(en vidéo\)](#)

3- Cette liste peut alors être utilisée telle quelle ou modifiée en cliquant sur **Personnaliser** [\(en vidéo\)](#)

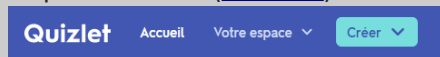


Cet **icône** permet de partager la liste.

Cliquez ensuite sur **Copier le lien** et collez le dans le cahier de texte par exemple.



4- Pour créer sa propre liste, il faut cliquer sur **Créer** [\(en vidéo\)](#)



NB : On peut se servir d'un fichier de traitement de texte (Word, LibreOffice...) pour créer la liste, ce qui évite de saisir les mots un par un.

5- On peut créer ses classes pour attribuer chaque liste au public concerné [\(en vidéo\)](#)

Pour info : Avec la version payante, on a accès à la fonction **Quizlet Live**. [\(vidéo en allemand\)](#)
(voir témoignage ci-contre et en page suivante)

KAHOOT



[\(présentation vidéo\)](#)

Kahoot est un programme permettant de créer des quiz en ligne sur le modèle de « Wer wird Millionär ? ».

Comment ça marche ?

Les élèves voient la question vidéoprojetée au tableau et y répondent sur ordinateur, tablette ou smartphone. Ils sélectionnent pour ce faire la couleur leur paraissant correspondre à la bonne réponse.



La version gratuite permet de proposer des **QCM** et des **questions vrai/faux** (affichage true/false disponible uniquement en anglais). Pour jouer, les élèves se servent d'un code PIN généré par l'application.

[Exemple d'utilisation en cours](#) (de musique)

LE TÉMOIGNAGE DE :

Danièle SADOWSKI, enseignante au lycée




Albert Thomas, ROANNE (LOIRE)

POUR DÉMARRER

1- sur le site **kahoot.com**, il faut se créer un compte en cliquant sur **Sign up for free**. [\(en vidéo\)](#)



Choisir la version gratuite (**Basic**)
2- Vous pouvez là aussi chercher sur le site par mots-clés des questionnaires déjà existants en cliquant en haut à gauche sur les 3 lignes  puis sur **Discover**.



[\(en vidéo\)](#).

3- Mais vous pouvez aussi créer directement le vôtre en cliquant sur **Create**.



On peut définir le temps de réponse prévu pour chaque question. [\(en vidéo\)](#)

4- On peut visualiser le quiz une fois terminé. [\(en vidéo\)](#)

Quizlet Live

Quizlet Live: c'est un jeu de vocabulaire que l'on peut faire indépendamment de l'application Quizlet gratuite.

Le professeur enregistre ses listes de vocabulaire, avec ou sans image, avec ou sans le son (très utile pour la prononciation).

Le jeu peut se faire **au début d'une séquence** (mise en bouche pour faire démarrer les élèves qui comprennent plus facilement les documents proposés), ou au contraire **en bilan**, en fin de séquence.

Le professeur choisit une liste, choisit de faire travailler les élèves **en équipes** (aléatoires ou non) ou **en individuel**, choisit **le sens des questions** (de l'allemand vers le français ou du français vers l'allemand), et choisit l'option "musique" ou non, puis il projette le code / le QR-code au tableau.

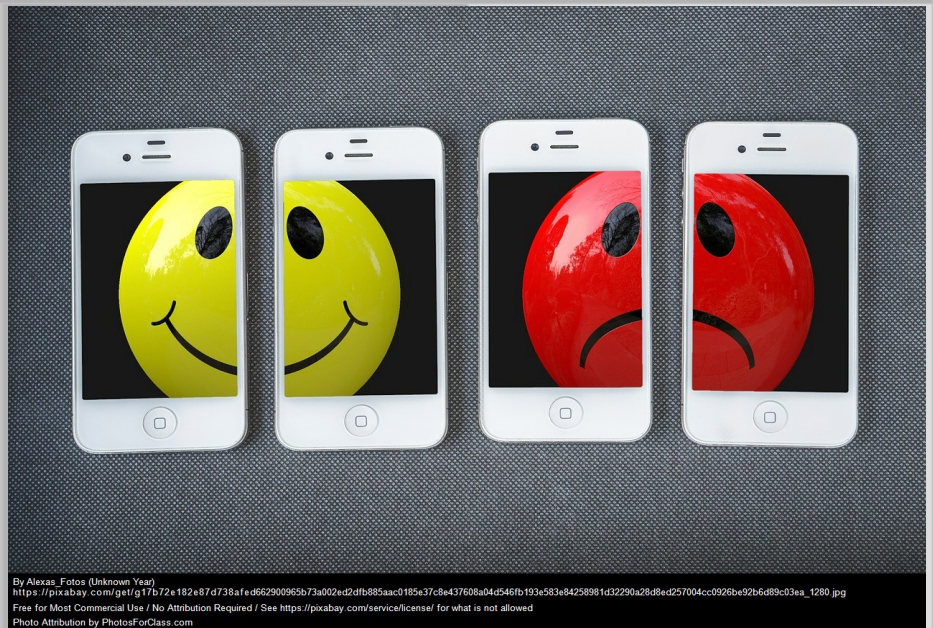
(suite page suivante)

► De leur côté, les élèves se connectent via leur portable sur www.quizlet.com/live, sans être obligés de passer par l'application ni de s'enregistrer (respect RGPD), tapent / scannent le code et indiquent seulement un pseudo. Un mot / une expression est proposé(e), avec plusieurs solutions et l'élève doit choisir. Si les élèves sont en équipe, un seul élève du groupe aura la solution sur son portable. La progression est affichée en temps réelle au tableau.

Le prix :

Il faut souligner que le prix a sérieusement augmenté, et il est passé de 29 Euro les années précédentes à ... quasi 50 Euro!

Cette année, j'ai renouvelé mon abonnement, mais je ne le referai sans doute pas l'an prochain. Depuis la pandémie et l'enseignement à distance, de nombreuses applications sont devenues payantes (parfois des abonnements assez chers); la solution est le financement par l'établissement ... à condition de trouver d'autres collègues intéressés!



By Alexas_Fotos (Unknown Year)
https://pixabay.com/get/g17b72e182e87d738afe662900965b73a002ed2dfb885aac0185e37c8e437608a04d546fb193e583e84258981d32290a2838ed257004cc0926be92b6d89c03ea_1280.jpg
Free for Most Commercial Use / No Attribution Required / See <https://pixabay.com/service/license/> for what is not allowed
Photo Attribution by PhotosForClass.com

Les avantages:

- il est nécessaire de **rester concentré**, car le score retombe à 0 en cas de réponse fausse.
- les élèves doivent **collaborer et échanger**, tout en restant malgré tout discrets pour ne pas être entendu par le groupe d'à côté
- en cas d'erreur, ils sont contraints d'attendre quelques secondes en lisant la solution (travail de mémorisation)
- possibilité de **jouer en distanciel** (dans ce cas, les élèves ne peuvent pas toujours communiquer entre eux), et même lors de l'enseignement hybride: j'envoie alors le code aux élèves à la maison (qui ont été prévenus par l'intermédiaire du cahier de texte)

Les inconvénients:

- **besoin d'internet**: les élèves de lycée ont en général un forfait suffisant, mais pas ceux de collège.
- le code d'accès au jeu est généré au dernier moment et **ne peut pas être communiqué à l'avance**.
- l'utilisation du portable peut être parfois très déconseillée avec certaines classes.