

L'utilisation des applications Microsoft Teams, Edpuzzle et LearningApps dans l'enseignement du français scientifique et technique

Cristina Ana Măluțan*, Adina-Irina Forna**

Using Microsoft Teams, Edpuzzle and LearningApps in Teaching Scientific and Technical French

Abstract:

Lately, more and more learning applications and online learning tools are being used for teaching French as a foreign language. Moreover, today's pandemic context somehow forces us to use these online teaching tools to keep contact with our students. This article will focus on three online learning tools that provide the teachers of French as a foreign language the necessary tools to create learning activities for their students. The example we used is the subject of *Social Media* which is a very appealing topic for the 1st year students of Computer Science Faculty within the Technical University of Cluj-Napoca. The learning apps we will use for exemplifying are Microsoft Teams, Edpuzzle and LearningApps. The learning objectives established at the beginning of the course were understanding the vocabulary related to the social media, the grammar structures such as *l'impératif* for the technical vocabulary or the specific language used in science, and the status of the social media nowadays. In order to attain these objectives, we will show how to create teaching activities related to the subject of *social media* using these learning apps. With the interactive activities on these online platforms we will facilitate the development of the CEFR language competences (listening and reading, understanding, spoken and written production) and we will offer examples of playful and interactive activities to make the acquisition of these language structures more attractive and include them in the technical and scientific language.

Keywords: on-line apps, teaching, French for Specific Purposes, social media, Microsoft Teams, Edpuzzle, LearningApps

* Senior Lecturer PhD, Department of Modern Languages and Communication, Technical University of Cluj-Napoca, Cristina.Malutan@lang.utcluj.ro

** Senior Lecturer PhD, Department of Modern Languages and Communication, Technical University of Cluj-Napoca, Adina.Forna@lang.utcluj.ro

Introduction

Le contexte pandémique actuel a dénaturisé dans une grande mesure l'ordre originare des activités humaines dans tous les domaines de travail. Le domaine de l'enseignement ne s'y échappe non plus. Les professeurs et les enseignants du monde entier se sont heurtés à une situation sans précédent. Ils ont été forcés de s'adapter à la situation donnée et créer toutes sortes de scénarios didactiques pour attirer leurs apprenants dans les activités d'enseignement/apprentissage en ligne. Avant la crise provoquée par le virus détesté, l'enseignement en ligne, utilisant des projets et des pratiques numériques était représenté, dans une certaine mesure, par des activités désirables, probablement rencontrées loin dans l'avenir, mais pour le moment la situation est totalement renversée. Le numérique décrit une constante évidente dans l'environnement quotidien, mais aussi dans l'enseignement actuel. Les actants de l'enseignement universitaire roumain ont utilisé le numérique dans la classe de langue étrangère avec un intérêt élevé. Désormais, nous pouvons fortement constater qu'à l'aide des outils numériques et des applications, l'enseignement en ligne figure une omniprésence dans nos démarches didactiques.

Pour illustrer l'utilisation du numérique dans les cours de français sur objectifs spécifiques nous avons choisi de traiter le sujet des *réseaux sociaux* et les applications utilisées dans ce domaine. Pour le parcours didactique on utilise la plateforme Microsoft Teams, une plateforme disponible et utilisée par l'Université Technique de Cluj-Napoca. Le contenu du cours est adressé aux étudiants de la première année, Faculté de Génie Informatique, d'ailleurs, il peut servir comme support pour tout apprenant qui désire enrichir ses savoirs liés au lexique des réseaux sociaux. Pour diversifier le numérique dans l'enseignement/apprentissage du FOS, certaines activités didactiques seront offertes aux étudiants par l'intermédiaire de LearningApps et Edpuzzle. Parmi les objectifs pédagogiques établis au début du cours, nous devons mentionner que les étudiants doivent comprendre et assimiler les expressions et les mots liés aux réseaux sociaux ; ils doivent connaître la description de certaines applications utilisées pour communiquer en ligne ; ils doivent savoir utiliser correctement les verbes à l'impératif pour

donner des instructions, consignes, ordres, etc. et parallèlement, les étudiants doivent identifier et connaître les étapes à suivre pour installer et utiliser une application pour les réseaux sociaux.

Le déroulement didactique en ligne

Le déroulement pédagogique du cours *Réseaux sociaux* aura lieu en ligne à l'aide de la plateforme Microsoft Teams mise (gratuitement) à la disposition de tous les professeurs et les étudiants de l'Université Technique de Cluj-Napoca. Même si cette plateforme a été conçue pour permettre aux différentes équipes de travail ou entreprises de collaborer en ligne, elle commence à gagner du terrain même dans le domaine de l'enseignement/apprentissage. Microsoft Teams fait partie de la suite Office 365, peut être utilisée par les petites et grandes entreprises et permet aussi de communiquer et interagir sur des contenus didactiques en temps réel, sur des ordinateurs, tablettes ou portables. Elle a été lancée sur le marché en 2017, pour remplacer Skype for Business Online, mais les dernières années, Microsoft « a mis en œuvre des fonctionnalités de Skype for Business Online dans Teams, en particulier celles de messagerie, de réunion et d'appel. De nouvelles fonctionnalités sont fréquemment ajoutées à Teams » (<https://www.lemagit.fr/definition/Microsoft-Teams>, site consulté le 20 mars 2020). Cette plateforme est

essentiellement un espace de travail à base de tchat qui comprend une messagerie de groupe et privée, et prend en charge les fils de discussion et les conversations permanentes. Au sein de chaque équipe [ou groupe d'étudiants¹], les utilisateurs peuvent créer différents canaux afin de classer leurs communications par thème. Chaque canal peut être utilisé par quelques utilisateurs ou plusieurs milliers. Les membres d'une équipe qui ont ouvert un fil de discussion peuvent programmer des réunions audio et vidéo. Ce flux de travail facilite les communications contextuelles. Les utilisateurs peuvent également modifier des fichiers PowerPoint à partir de Teams. Comme dans les autres messageries, il est possible d'intégrer des émojis et des fichiers GIF dans les messages de Teams (*Ibidem*).

En plus, les étudiants peuvent travailler dans les documents Word envoyés par le professeur, en partageant l'écran de leurs ordinateurs. Ainsi, le professeur peut vérifier l'acquisition des quatre compétences stipulées dans le Cadre européen commun de référence pour les langues.

La première étape du déroulement didactique commence par une conversation préliminaire, une activité qui a pour but de briser la glace et de mettre en train les étudiants. Le professeur partage sur l'écran de la plateforme Microsoft Teams une image qui représente l'impact des réseaux sociaux sur les gens. Il s'agit d'une personne et autour d'elle

¹ Notre remarque.

flottent les logos de certaines applications utilisées pour socialiser en ligne. L'enseignant de FOS demande aux étudiants de répondre à ses questions pour pouvoir décrire et interpréter cette photo. Les étudiants déduisent que l'image représente les réseaux sociaux et ils donnent leur avis sur l'impact qu'ils peuvent exercer sur la société et tout particulièrement sur la vie sociale des jeunes. Après avoir interprété l'image, le professeur annonce les étudiants que le sujet sur lequel ils vont s'attarder est représenté par les réseaux sociaux et leur place dans la société de nos jours.

L'assimilation de nouvelles connaissances et le déroulement didactique continuent par le partage d'une fiche de travail, retrouvée sur le site www.fr.islcollective.com et introduite dans un document Word qui contient l'article *WhatsApp : Pourquoi la France n'est pas fanatique de la messagerie gratuite*, accompagné d'exercices de compréhension écrite. Le professeur lit le texte, ensuite il explique certains mots inconnus. Le site susmentionné offre des exercices de compréhension du texte écrit, du type Vrai ou Faux ; pour retenir certains mots et expressions propres au domaine des réseaux sociaux nous proposons aussi d'autres types d'exercices : le premier exercice – *Faites la correspondance entre les mots extraits de l'article et leur définition du dictionnaire Larousse* et le deuxième exercice – *Trouvez dans l'article les antonymes des mots suivants*. Les étudiants offrent la solution correcte des exercices, ils lisent leurs réponses et le professeur complète (à l'écrit) dans le partage de l'écran du document Word, les variantes correctes.

Pour développer la compétence de compréhension orale, le professeur demande aux étudiants de regarder la vidéo intitulée *Installer instagram ++, spotify ++, Snapchat ++ et d'autres (Sans Jailbreak ni PC)* (la vidéo est empruntée au site www.youtube.com), en leur proposant ensuite des exercices. Ces exercices sont réalisés à l'aide du logiciel en ligne Edpuzzle qui offre la possibilité d'exploiter des documents pédagogiques de type vidéo et d'organiser des activités didactiques interactives. Edpuzzle offre comme fonctionnalités principales : les « ciseaux : choisir le passage exploité ; micro : enregistrer une bande audio pour toute la durée de la vidéo ; haut-parleur : insérer des notes audio à un moment particulier ; point d'interrogation : ajouter des quiz (questions à choix multiples, questions ouvertes) ou des commentaires écrits à un moment précis. » (Cordina, Rambert,

Oddou, 2017 : 48). La vidéo adaptée avec les exercices sont offerts aux étudiants par l'intermédiaire d'un lien. En appuyant sur le lien, ils seront dirigés vers l'activité de compréhension orale et ils vont résoudre dans le logiciel en ligne Edpuzzle les exercices : *Regardez la vidéo* « Installer instagram ++, spotify ++, Snapchat ++ et d'autres (Sans Jailbreak ni PC) » <https://www.youtube.com/watch?v=NCRTgVI9Ck8>, *puis répondez, en choisissant la réponse correcte*, parmi les trois proposées et *Regardez de nouveau la vidéo et complétez le texte avec les mots qui manquent*. Edpuzzle offre aux professeurs de langue étrangère la possibilité d'insérer les questions des exercices à l'intérieur du document vidéo. Par exemple, s'il y a un point de langue qui serait susceptible de donner naissance à d'autres activités, le professeur peut arrêter le déroulement de la vidéo à un moment donné, il peut introduire la question dans la vidéo et, après avoir reçu la réponse, il peut insérer d'autres activités à d'autres moments de la vidéo. Les apprenants réalisent sur leurs ordinateurs les exercices en ligne et, si nécessaire, ils peuvent se créer leur propre compte Edpuzzle (s'ils n'ont pas les moyens techniques, le professeur peut partager l'écran avec la vidéo et ils peuvent parcourir ensemble – activité frontale – toutes les activités liées au développement de la compétence de compréhension orale). Pour avoir accès aux exploitations pédagogiques qu'Edpuzzle offre, le professeur doit se créer un compte Edpuzzle et peut encourager ses apprenants de faire le même pour qu'ils puissent accéder facilement à d'autres activités didactiques mises en ligne par leur professeur.

La vidéo susmentionnée n'a pas été choisie par hasard, elle contient des mots qui expriment des instructions, des ordres, des consignes, c'est pourquoi elle offre la possibilité d'enchaîner le déroulement didactique par l'étude de l'impératif et tout particulièrement de l'emploi de l'impératif dans le français scientifique et technique. Par l'intermédiaire d'une conversation avec tout le groupe, les étudiants identifient dans la vidéo les verbes *suivez*, *tapez*, etc., et déduisent qu'il s'agit du mode verbal *impératif* qui, par sa nature, exprime des prières, des consignes, des instructions, des ordres. Pour mettre à jour les savoirs liés à l'impératif, le professeur partage l'écran dans Microsoft Teams pour offrir une présentation orale réalisée par l'intermédiaire de Power Point. Les étudiants font attention à la présentation

théorique sur l'impératif et, pour fixer les connaissances, l'enseignant leur offre une fiche réalisée en Word qui contient des exercices de grammaire : *Mettez les verbes entre parenthèses à l'impératif (II^e personne du pluriel) et Transformez à l'impératif les verbes des phrases suivantes*. Les étudiants écrivent les verbes à l'impératif sur la fiche, puis ils vérifient leurs réponses, ensuite le professeur note les solutions correctes sur l'écran partagé. Le plus grand inconvénient de ce déroulement pédagogique est représenté par le fait que la majorité des activités écrites ne peuvent pas être réalisées en paires ou en groupe de 3-4 personnes, seulement individuellement. C'est dommage, car nous avons toujours trouvé que le travail en groupe est plus fructueux que celui individuel.

La fixation finale des connaissances peut être effectuée par l'intermédiaire d'un exercice-jeu en ligne, créé à l'aide de l'application LearningApps.org. LearningApps est une application

visant à soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen d'exercice, nos utilisateurs/triches ayant un compte peuvent créer des applis. L'objectif est de rassembler des exercices de toutes notions et de les mettre à la disposition de tous. C'est pour cela que les modules (appelés applis ou apps) ne s'inscrivent pas dans un cadre particulier ou ne comportent pas de scénario d'apprentissage concret et se limitent exclusivement à la partie interactive. Les modules ne présentent donc en eux-mêmes aucune unité d'apprentissage prédéfinie et doivent être intégrés à une activité ou séquence d'apprentissage (<https://learningapps.org/about.php>, site consulté le 20 mars 2020).

Nous avons créé dans cette application un exercice dans lequel nous avons introduit les logos d'une dizaine de réseaux sociaux (les plus utilisées dans le monde) avec leurs descriptions. La consigne de l'exercice est de faire la correspondance entre l'application (image) et la description correcte. Pour résoudre l'exercice, les étudiants peuvent recevoir le lien avec l'exercice ou le professeur peut partager l'écran dans Microsoft Teams et effectuer ensemble l'exercice donné.

Le développement des compétences de production écrite et de production orale suit le parcours logique des activités didactiques, car les étudiants doivent choisir une application parmi celles rencontrées dans l'exercice précédent, la décrire et la présenter oralement.

L'évaluation du cours comprend deux parties importantes : l'évaluation au cours de la leçon et l'évaluation finale. Pendant le

cours, le professeur peut faire des remarques orales sur la participation à la conversation et Microsoft Teams lui offre la possibilité de contrôler oralement les réponses orales et écrites des étudiants (il faut souligner le fait que les étudiants aussi peuvent interagir, parler et partager l'écran de l'ordinateur avec leurs propres solutions aux exercices proposés par le professeur). Pour ce qui tient de l'évaluation finale, nous suggérons comme modalité, l'autoévaluation. L'autoévaluation représente une étape principale dans le processus d'apprentissage de tout étudiant, même si l'enseignement de la langue étrangère est fait en ligne. Savoir s'autoévaluer permettra à l'étudiant de se positionner à un certain niveau de langue, ainsi l'étudiant sera capable de travailler davantage certaines notions ou points moins forts. Nous proposons comme évaluation finale *La Technique 3-2-1*. Le professeur demande aux étudiants de noter et présenter : trois (3) concepts/notions/mots qu'ils ont retenus au cours de cette leçon ; deux (2) idées qu'ils voudraient développer ou compléter avec de nouvelles informations ; une (1) conclusion concernant l'utilisation actuelle des réseaux sociaux par les jeunes. Le but de cette conversation a le rôle d'offrir au professeur de FOS des pistes pour des nouveaux sujets d'enseignement. Elle lui montre les points de langue à traiter dans l'avenir, le lexique qui a posé des problèmes à ses étudiants et les sujets que ses apprenants trouvent les plus intéressants à discuter et approfondir.

Pour finir le cours sur les réseaux sociaux, le professeur suggère aux étudiants le devoir suivant : *Votre ami(e) aime socialiser en ligne. Il/Elle est toujours connecté(e) à ses proches. Parfois, il/elle oublie même d'étudier pour les examens. Donnez-lui des conseils utiles concernant l'utilisation des réseaux sociaux. Présentez-lui les avantages et les inconvénients de ces applications.* Ils devront utiliser l'impératif pour résoudre cet exercice. Ainsi, l'acquisition du lexique des réseaux sociaux et du point de langue spécifique au français technique et scientifique seront renforcés par un travail supplémentaire réalisé individuellement.

Conclusion

Comme évoqué auparavant, le numérique représente une omniprésence dans la vie quotidienne. Semblablement, désormais, la situation actuelle au niveau mondial ne peut s'en passer des pratiques numériques, des applications et des logiciels susceptibles d'être

utilisés dans l'enseignement/l'apprentissage en ligne des langues étrangères. Les professeurs de français sur objectifs spécifiques doivent créer pendant leurs cours en ligne des environnements numériques divers qui puissent offrir aux étudiants des milieux de communication authentique. La multitude d'applications et de logiciels disponibles pour l'apprentissage des langues enrichit le déroulement pédagogique du cours permettant aux étudiants une autonomie et une individualisation de leur formation dans le domaine du français scientifique et technique. L'intégration du numérique dans les scénarios didactiques de FOS peut être attirante à tel point qu'elle ne provoque pas d'ennuis aux étudiants.

L'idée de l'étudiant seul devant l'écran de son ordinateur en train d'apprendre la langue étrangère peut être acceptée avec certaines limites. L'illusion que les cours de langues peuvent se dérouler constamment en ligne est exagérée. Nous considérons qu'une acquisition correcte d'une langue étrangère est plus fructueuse si l'interaction enseignant – apprenant a lieu dans une salle où les deux actants se trouvent en face à face. Si l'échange didactique ne passe par tous les canaux de communication (verbal, non verbal et paraverbal), les structures enseignées seront mal intériorisées par les apprenants. Donc, l'enseignement et l'apprentissage du français sur objectifs spécifiques en ligne avec des outils numériques est très attirant, mais nous proposons de la modération dans son utilisation. En outre, dans la classe de français scientifique et technique, nous suggérons une approche hybride d'enseignement, un mélange entre les cours face à face et les cours en ligne, à distance, avec l'intégration des outils numériques.

RÉFÉRENCES :

Cordina, D., Rambert, J., Oddou, M., *Pratiques et projets numériques en classe de FLE*, Paris, CLE International, 2017.

<https://www.lemagit.fr/definition/Microsoft-Teams>, site consulté le 20 mars 2020.

<https://edpuzzle.com/media/5f2be63b0ae28e3f8147e935>, site consulté le 3 février 2020.

<https://fr.islcollective.com/francais-fle-fiches-pedagogiques/vocabulaire/ordinateur-et-linformatique/pourquoi-la-france-nest-pas-fanatisme-de-lamessagerie-gratui/86927>, site consulté le 17 janvier 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=NCRTgVI9Ck8>, site consulté, le 14 janvier 2020

<https://learningapps.org/about.php>, site consulté le 20 mars 2020.

<https://learningapps.org/display?v=pbmqx858t20>, site consulté le 23 février 2020.