

Le projet D.A.L.I (Défi Académique Langues Inter-établissements)

Les Travaux Académiques Mutualisés (TraAM) –copilotés par la Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE)– ont pour but de favoriser les échanges entre académies autour des thèmes du numérique éducatif. Dans ce cadre, le projet inter-langues présenté par l'Académie de Nice, sous l'impulsion de M. William Touboul (I.A.N. LV et pour l'anglais) et sous la direction de Mme Brigitte Carrère, IA-IPR d'anglais, a été retenu pour l'année 2019-2020. L'idée maîtresse du projet D.A.L.I. (pour Défi Académique Langues Inter-établissement) est de rendre les élèves acteurs dans l'acquisition des savoirs et l'élaboration de jeux, puis passeurs de culture envers leurs camarades, et ce au moyen d'activités ludiques (dont les neurosciences ont démontré les vertus). Le projet a mis en outre l'accent sur la réalisation et/ou la réception de créations en réalité virtuelle ou augmentée scénarisées sous forme d'Escape Games ou de jeux de pistes... En amont du travail de recherches puis de production qui a été demandé aux élèves, les enseignants participant au dispositif (13 en tout) ont produit un canevas en co-construction, mettant l'accent sur l'interculturalité (allemand, anglais, espagnol et italien). Le projet est en effet fortement ancré d'un point de vue géographique et culturel en mettant en lumière les apports culturels étrangers ou des personnages de culture étrangère qui ont marqué le territoire de la Côte d'Azur. Le temps de l'élaboration des Escapes Games aurait dû être suivi d'une série de défis entre établissements et en inter-langues. Le contexte de la Covid-19 en a décidé autrement... Un bilan plus complet sera dressé très prochainement par W. Touboul, à l'occasion d'une publication qui rendra compte plus en détail de l'ensemble des travaux réalisés dans chacune des langues participant au dispositif.



Les influences italiennes à Nice

Nizza e le influenze italiane



Cet article présente le travail réalisé en italien par une partie du Groupe Numérique Disciplinaire composée de Vanessa Hébrard (Collège R. Dufy de Nice 06), Hélène Duhamelle (Collège La Sine et Cadrans Solaires à Vence 06) et Olivier Halbout (Lycée Paul Augier de Nice et I.A.N. pour l'italien). Travailler sur les influences italiennes de la ville de Nice est rapidement apparu comme une évidence puisqu'il convenait de donner à nos travaux un ancrage interculturel. La problématique retenue a été la suivante : « Comment faire découvrir les influences italiennes de la ville de Nice en faisant concevoir un jeu de piste aux élèves ».

Le projet a été mené avec des élèves de 4ème LV2, mais n'a malheureusement pas pu être finalisé en raison du confinement dû à la pandémie de la COVID-19

MISE EN ŒUVRE

1^{ère} phase : Compréhension de l'oral et acquisition du lexique pour transfert

Suite à une activité de compréhension de l'oral (vidéo de présentation de la ville de Nice en italien https://www.youtube.com/watch?v=3_jkKncelO4) au cours de laquelle les élèves ont dû repérer les lieux, les personnages évoqués ainsi que le vocabulaire relatif à la ville, un jeu de mémorisation du vocabulaire à l'aide de flashcards a été proposé.

Chaque îlot (de 4 élèves) avait à disposition un jeu de flashcards ainsi que des étiquettes 'mot' et devait associer chaque image au mot correspondant. Cette phase s'est terminée par une trace écrite pour fixation du vocabulaire mais aussi des premières informations culturelles et touristiques sur la ville. À ce propos, s'agissant de leur ville, ce repérage en italien était assez aisé et a suscité beaucoup d'enthousiasme.

2^{ème} phase : Compréhension de l'écrit et repérage d'informations sur l'histoire commune de Nice et de l'Italie (dates, évènements, personnages historiques)

L'objectif de cette deuxième étape était de créer une frise chronologique en utilisant Genially.

Chaque îlot disposait d'un texte sur une période historique différente de la ville de Nice et devait faire les repérages afin de compléter la frise distribuée par la suite à l'ensemble des élèves comme trace écrite avant d'en créer une version numérique interactive.

Limites constatées de cette activité : l'accès au sens de certains texte est apparu trop complexe pour certains groupes. Il n'a en effet pas été aisé de trouver des textes authentiques simples relatant l'histoire de la ville de Nice en italien, ceci malgré les aides apportées (notes, dictionnaires, professeur). Certains élèves ont eu du mal à réaliser l'activité et se sont lassés.

Améliorations proposées : Augmenter les textes (avec Mirage Make, Thinglink ou QR codes) afin de les rendre plus accessibles et attractifs. Mettre un place un apprentissage collaboratif en faisant en sorte que les groupes aient besoin des réponses des autres pour créer une frise chronologique géante (sur un Velleda géant par exemple) et replacer les dates, élaborer des phrases simples et éventuellement associer une image (post it). Il apparaît évident que ces activités doivent être rythmées afin que les élèves restent actifs. Cette tâche intermédiaire (la création d'une frise chronologique) pourrait se faire en collaboration avec le professeur documentaliste ou, dans le cadre d'un EPI, avec un enseignant d'histoire-géographie.

Un travail de révision sur la langue a été mené durant cette activité afin de revoir l'expression des siècles en italien (des deux façons différentes) et des exercices ludiques (association, phrases / puzzle) ont été proposés sur LearningApps pour fixer et entraîner. Cette approche explicite de ce fait de langue nous a semblé indispensable dans le cadre de la réalisation d'un jeu de piste historico-culturel. Après les premiers repères historiques, géographiques et culturels et le vocabulaire de la ville, l'expression des siècles venait compléter la « boîte à outils » que les élèves allaient utiliser pour concevoir la tâche finale avec davantage d'autonomie.

Préparation de la 3^{ème} phase

Afin d'apporter une motivation supplémentaire sous forme de récompense, un jeu rapide pour réactiver les apports des séances précédentes avec Plickers a été proposé. Les élèves ayant obtenu les meilleurs scores constituent leurs équipes (4) puis reçoivent une enveloppe avec un QRcode leur donnant accès à un Padlet spécifique à un thème (sans le dire afin d'éviter toute stigmatisation, l'enseignant peut alors

choisir le thème qu'il attribue en fonction des besoins spécifiques des élèves = différenciation)

3^{ème} phase : Compréhension de l'écrit et compréhension de l'oral à partir des documents de chaque Padlet adapté à chaque groupe, puis transfert des informations en expression écrite.

Chaque groupe (de 4 élèves) se voit donc attribuer un thème. Il a alors accès au Padlet dédié audit thème. Chaque dossier numérique est composé de textes, de documents audio, de vidéos et / ou d'images. Les élèves devront prendre connaissance des documents et en tirer les informations relatives à l'italianité de Nice à l'aide d'un tableau de repérage. À partir de ces informations, ils doivent rédiger un texte simple au passé composé et poser deux questions sur ce texte. Il s'agit du travail préparatoire à l'élaboration du jeu de piste sur EnigmApp (le passé composé a été étudié préalablement).

Phase finale : Construction du jeu de piste sur l'application Enigmapp

La dernière étape (qui n'a pas été réalisée en raison de la crise sanitaire), suite à la rédaction des textes et des questions, consiste à demander aux élèves de s'entraîner à la lecture à voix haute en vue des enregistrements des textes pour le jeu de piste (travail sur l'accentuation, la prosodie et la musicalité de la langue).

Afin de rendre ces enregistrements plus vivants, il leur sera proposé de faire parler les représentations iconographiques des personnages (Photospeak, Speakpic). La classe numérique mobile tablettes sera réservée pour cette activité.

Par la suite les élèves devront se rendre sur EnigmApp afin de définir les lieux de déclenchement des questions et insérer leurs enregistrements.

Une fois le jeu de piste terminé, il était prévu d'organiser une sortie dans la ville de Nice afin de tester le jeu avant de le proposer à d'autres classes.

L'enjeu étant de voir quel groupe finira le jeu de piste en premier (et remportera une part de socca / farinata ;-)).

Apports de la ludification :

- Flashcards : appel à la mémoire visuelle ainsi qu'à la mémoire kinesthésique puisque les élèves 'voient' et manipulent les cartes. Même les élèves en difficulté, ayant des troubles dys ou les Ulis inclus dans la classe n'ont pas eu de mal à faire cette activité. Ils se sont tous investis, le premier groupe à avoir fini étant même constitué d'élèves ayant des difficultés scolaires.
- Learningapps : les élèves ont été très motivés par les jeux d'association proposés, les plus faibles ont également largement participé aux activités.

- Préparation en salle informatique sur Padlet : généralement le fait d'être en salle informatique motive les élèves. Ici, il y avait en plus l'enjeu de l'élaboration du jeu de piste et le fait que chaque groupe devait garder le secret sur son thème afin que la classe puisse par la suite tester le jeu. Des élèves décrocheurs se sont montrés très impliqués et sérieux et ont parfois fait preuve de beaucoup d'inventivité, des élèves en difficulté se sont investis et étaient désireux de bien faire, les bons élèves étaient extrêmement engagés.
- L'idée de devoir concevoir un jeu en jouant soi-même est apparue particulièrement motivante pour les élèves qui mettaient en œuvre des compétences linguistiques et entraînaient les différentes activités langagières dans le plaisir et de façon naturelle. Les groupes ont commencé à travailler en autonomie pendant la 3^{ème} phase en remobilisant les connaissances et compétences acquises précédemment. Puisqu'une répétition *in situ* du jeu de piste était prévue, l'activité est apparue particulièrement motivante ; chaque groupe cachait le fruit de son travail aux autres et évidemment ne divulguait pas les deux questions créées afin de maintenir le secret ! Quelle responsabilité stimulante !

Parcours éducatif :

- Parcours Artistique et Culturel : Découverte de l'italianité de Nice à travers des œuvres d'art, des monuments, des spécialités culinaires...

Liens avec le programme de LV du cycle 4 :

- Langages : dimensions géographiques et historiques, approche interculturelle du patrimoine
- Voyages et migrations : Voyage dans l'espace et dans le temps (mouvements entre l'Italie et Nice des différents personnages évoqués et migrations du 20^e siècle en provenance du Piémont etc.)
- Rencontre avec d'autres cultures : Repères historiques et géographiques, Patrimoine historique et architectural, Modes de vie, tradition, histoire et institutions, La diversité au sein d'une même aire linguistique. De nombreux élèves niçois sont eux-mêmes d'origine italienne (ou piémontaise) et rencontraient ainsi la culture de leurs ancêtres.

Domaines du socle travaillés

D.1-2 : Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale

D.2 : Méthodes et outils pour apprendre (travailler en équipe avec les îlots, collaborer de façon collective, utiliser les outils numériques)

D.5 : Les représentations du monde et l'activité humaine (conscience historique par le travail des traces du passé de son propre environnement).

Compétences du CRCN travaillées :

- D.1-2 : Gérer des données
- D.1-3 : Traiter des données
- D.2-2 : Partager et publier
- D.2-3 : Collaborer
- D.3-1 : Développer des documents textuels
- D.3-2 : Développer des documents multimédias

OUTILS NUMÉRIQUES UTILISÉS

 <p>genially</p> <p>Genially</p>	 <p>LearningApps.org</p> <p>LearningApps</p>	 <p>Quizlet</p> <p>Flashcards / Quizlet</p>
 <p>Padlet</p>	 <p>Photospeak</p>	 <p>Speakpic</p>
 <p>Plickers</p>	 <p>EnigmApp Voyager - découvrir - jouer</p> <p>Enigmapp</p>	 <p>QRCode Generator</p>