

Khamzina, A.M.,

*Etudiante de la 3-ième année
de la faculté des langues étrangères
Spécialité «langue étrangère:
deux langues étrangères»*

Stagiaire de l'Université de Perpignan Via Domitia

Ospanova, A.S.,

*Professeur du département des langues étrangères,
KDPL, Kostanay, Kazakhstan*

UTILISATION DE L'INTERNET DANS L'APPRENTISSAGE DES LANGUES ETRANGERES. LA PLATEFORME NUMERIQUE QUIZLET

Annotation

Cet article fait partie d'autres travaux traitant la question de l'utilisation de l'Internet dans l'apprentissage des langues étrangères. Dans ce travail il s'agit de la fonctionnalité et des possibilités que nous propose la plateforme en ligne Quizlet.

***Mots-clés:** les TICEs – les technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement, les sites-Internet, apprentissage du français, FLE – français langue étrangère, utilisation fiable.*

1. Introduction.

Quelle que soit la langue que vous apprenez, quels que soient vos buts d'apprentissage, vous allez vous plonger dans la réalité de la mémorisation du vocabulaire qui est toujours en constante expansion. Il y a un grand nombre de façons différentes d'apprendre les nouveaux mots. On les apprend par cœur sans trop réfléchir, on colle une liste des mots sur le frigo, on change les

paramètres de langue sur son portable et ordinateur, on fait des cartes flash, on parle à soi-même en langue étrangère: bref, on fait tout un tas de choses pour pouvoir mémoriser des mots en langue qu'on apprend, on essaye tout.

Personnellement, j'apprécie bien l'approche des cartes flash. Malgré sa simplicité, elle est très efficace, flexible et facile à utiliser. L'expérience de plusieurs apprenants en sert preuve. Particulièrement utile cet outil est devenu numérique. J'ai essayé beaucoup de programmes pour l'apprentissage des mots, et je crois qu'aujourd'hui Quizlet est l'un des plus pratiques et fonctionnels.

2. Matériaux et méthodes de recherche.

Ayant lu les travaux scientifiques des linguistes, enseignants du FLE (français langue étrangère), des pédagogues expérimentés traitant le problème du numérique dans l'enseignement, ayant participé aux plusieurs cours de Master FLE, je me suis inspirée des articles et des recherches sur le thème de l'application des sites-Internet dans l'apprentissage des langues.

Pour mieux cerner le problème de recherche, j'ai opté pour deux méthodes: méthode descriptive où d'observation qui m'a permis de recueillir les informations sur le thème et de les traiter afin d'identifier le problème de recherche, définir les conséquences du phénomène numérique dans l'enseignement, déduire des conseils et des règles pour une utilisation fiable de Net.

3. Discussion: Quizlet (annexe 4).

Un peu d'histoire.

En 2006, un étudiant américain de quinze ans, Andrew Sutherland a essayé d'apprendre la liste de 111 mots français (noms d'animaux) pour le test. Il a écrit ces mots sur des cartes à l'aide de son père: il marquait avec un crayon des mots qu'il a déjà appris. J'imagine que s'était une vraie consommation de son temps, puisque le jeune homme a décidé d'écrire un programme qui faciliterait le processus d'apprentissage.

En conséquence, il a réussi son examen et a écrit un programme. Amis qui ont été engagés dans le coup, aussi, transmis «excellent». Au bout de trois ans Quizlet comptait plus de 400000 utilisateurs qui ont créé des milliers des cartes flash.

Alors, l'idée est très simple: c'est le service gratuit (sauf les kits premium) qui permet de créer, partager, utiliser et stocker des jeux éducatif.

S'enregistrer et commencer à utiliser.

Pour utiliser le service, vous pouvez utiliser votre compte Google ou Facebook ou bien créer le compte sur le site Quizlet.

On nous offre d'avoir soit un compte payant d'enseignant, soit celui d'un étudiant. Il n'y a aucun besoin d'avoir un compte payant, puisque le gratuit nous propose toutes les fonctions nécessaires. La version payante pour 15 \$ par année offre à un étudiant:

La possibilité de télécharger des images

La possibilité d'enregistrer sa voix

L'absence de publicité

Plus de choix d'avatars

Toutes ces fonctionnalités n'ont pas l'air très précieux pour moi.

En haut à gauche, il y a trois boutons: «latestactivity» («dernière activité»), «your sets» («vos jeux») et «settings» («vos paramètres»). Dans les paramètres, vous pouvez acheter un abonnement pour changer l'avatar, lier votre compte Quizlet à votre compte Google, créer un autre compte et le nom pour vous abonner à la newsletter, activer / désactiver l'affichage de la présence dans le réseau, ainsi qu'un pleinement supprimer votre compte (uniquement pour l'occasion d'un service doit être populaire).

Qu'est-ce qu'on nous propose?

Createa set – créez un jeu (annexe 5).

Le programme comprend la création de cartes d'interface conviviale. Vous choisissez la langue A et langue B, et tapez une traduction mot, la traduction peut être ajouté par le biais de sa détection automatique, vous pouvez ajouter une image si vous le souhaitez. La version gratuite de

l'image ne sont disponibles que par le biais de la fonction de recherche dans le payant, vous pouvez vous télécharger.

Combien de cartes peut être créé dans Quizlet? Dans un pont - 2000 cartes. Il est peu probable que vous aurez besoin tellement, personnellement j'essaie de faire un jeu de mots 20-40.

Après avoir fait la liste de mots requis, cliquez sur "Terminer", donner le nom de l'ensemble et définir la vie privée: ne définissez visible pour tout ou seulement pour vous.

Join ou create a classe – joignez ou créez des classes.

Vous pouvez également partagez vos jeux éducatifs avec vos étudiants, utilisez ceux d'autres enseignants. C'est un peu l'idée d'Edmodo, en ce qui concerne l'interaction des enseignants entre eux et avec leurs étudiants.

Print – imprimez.

Ce que moi j'aime bien, c'est la possibilité d'imprimer tout: les tests, les quiz, chaque page est tout à fait imprimable. Vous n'allez donc pas souffrir en faisant des screenshots inutiles pour les faire distribuer en classe si vous voulez travailler avec ces exercices offline.

Create a folder – créez un dossier.

Si vous avez plusieurs jeux, vous aurez besoin des dossiers. Malheureusement, le travail avec les dossiers n'est pas assez pratique: vous pouvez créer un seul niveau de dossiers. Les dossiers dans les dossiers ne peuvent pas être faits.

6 modes d'apprentissage (annexe 6).

Flascards – En fait, pour l'apprentissage des mots il vous suffit ce régime. Ici, vous pouvez:

- mélanger les cartes, de sorte qu'ils soient dans un ordre aléatoire;
- changer les langues ;
- écouter une très bonne prononciation des mots;
- Les mots difficiles à retenir peuvent être marqués d'un astérisque pour les rencontrer plus souvent;

Learn (apprendre) – le mot apparaît, vous devez taper sa traduction. Impossible de deviner: un mot difficile est marqué dans les statistiques, puis il sera demandé à nouveau.

Spell (orthographe) – la dictée – un excellent exercice qui aide à développer la compréhension orale et l'orthographe. La voix peut être ralentie (Quizlet parle 18 langues).

Test – création automatique d'un test avec quatre types de tâches des mots inclus dans la plate-forme. Missions sont: traduction du mot, exercice de correspondance, le choix multiple, vrai \ faux. Le test peut être imprimé.

Match (exercice de correspondance) – simple petit jeu dans lequel vous devez faire correspondre les mots et leurs significations pendant le temps limité.

Gravity (jeu de gravitation) – est un autre jeu simple où vous devez "abattre" des mots comme des météorites lorsqu'on vous donne leurs significations.

Pour tomber plus en détails.

1. Flashcards – mode principal pour l'apprentissage des mots

Le même principe est conservé avec des cartes flash numériques, qu'avec celles qui sont faites en carton. Il est donc possible de:

- retourner des cartes;
- mélanger des cartes;
- marquer des cartes difficiles (un astérisque).

Comme prévu par les créateurs de cette plateforme, ce mode est destiné au repérage général des mots; d'autres régimes servent à la fixation et l'appropriation des connaissances. Cependant, je crois que déjà ce mode est suffisant pour apprendre les mots.

Pour voir toutes les cartes, il suffit de cliquer sur les flèches sous la carte, vous pouvez également appuyer sur des flèches sur le clavier.

Pour retourner la carte (montrer la traduction), cliquez par-dessus sur un espace vide, puisque si vous cliquez sur un mot, vous allez entendre la prononciation du mot. Une autre option – «up \ bas». Vous pouvez modifier des paramètres (Options → Start with).

Il est nécessaire que les mots ne soient pas mémorisés par rapport à leur ordre. Pour mélanger les mots, cliquez sur Shuffle – bouton avec deux flèches se croisant.

Après avoir appuyé sur le bouton Play, vous allez entendre toute la liste des mots prononcés. Je n'ai pas encore compris à quoi cela servait.

2. Learn - examen d'apprentissage.

Dans ce mode, le programme suit votre progrès: elle vous fait travailler avec des cartes qu'elle considère plus difficiles pour vous, parce que vous y avez fait des erreurs.

Une fois que le mot apparaît, vous donnez la traduction. Si c'est correct, vous continuez. Sinon, vous essayez de le faire encore une fois. Cliquez sur «I don't know» pour voir la bonne réponse, si vous n'arrivez pas à répondre. Le mot va être considéré comme appris après vos deux réponses correctes.

Il faut être très précis. Si vous avez utilisé des articles, la réponse correcte va aussi contenir un article. Par exemple, il ne suffit pas de taper «cheval», mais il faut «le cheval», si vous avez un article dans vos cartes flash.

3. Spell – orthographiez ce que vous entendez.

Il s'agit de la dictée dans ce mode. Malheureusement, on sous-estime ce type de travail. Considéré banal ou trop ordinaire, son efficacité reste ignoré par plusieurs enseignants. Le mode est conçu pour le développement de la compréhension orale et de l'orthographe.

Après avoir écouté l'orateur, tapez le mot entendu. Si vous ne comprenez pas la première fois, cliquez sur Replay Audio (ou appuyez sur ESC) pour répéter. Si vous avez tapé correctement le mot, vous continuez, sinon le programme vous demande d'essayer à nouveau.

Après 7 mots, vous verrez des statistiques (Progress Checkpoint).

4. Test - test de quatre tâches.

Les enseignants vont adorer ce mode. Le test est créé automatiquement à partir des cartes des mots que vous avez (on peut tout gérer dans les paramètres):

Written – écrire une traduction du mot;

Matching – exercice de correspondance;

Multiple choice – exercice de choix multiple;

True/False – vrai ou faux.

Les résultats sont évalués sur une échelle de 100 points. Le test lui-même peut être imprimé.

5. Match – exercice de correspondance.

Un autre jeu, qui vise à trouver rapidement la traduction du mot. Vous voyez des mots et leurs significations ou traductions dispersés sur l'écran. Faites correspondre le mot et sa traduction en glissant la souris pour que les deux cartes disparaissent.

6. Gravity - jeu «Gravitation».

Un jeu simple dans le style des bons vieux jeux de huit bits. Vous avez l'impression de jouer au Tetris. Les mots inconnus sont des météorites, et vous devez les abattre en écrivant la bonne traduction.

Le jeu se termine lorsque vous perdez toute les «vies», vous ne pouvez pas gagner, mais c'est possible de surpasser le high score précédent. Dans les paramètres il est possible de définir la difficulté du niveau.

4. Conclusion.

Le principe de la plateforme qui est assez simple consiste en combinaison de différentes techniques pour le développement de la mémoire. L'application est idéale pour stocker une multitude de termes, des mots, des formules. Il n'y a rien qui nie l'efficacité de l'approche ludique dans l'apprentissage des langues.

Parmi les concurrents de Quizlet on peut noter Lingualeo. Mais cette application est consacrée à l'étude générale. Par contre, est à remarquer que dans le Quizlet accent est mis sur le vocabulaire. Il ne s'agit pas d'une étude approfondie de la langue. Cette plateforme fixe son attention sur un seul objectif. Si pour Lingualeo la mémorisation des nouveaux mots n'est plus

qu'un supplément, Quizlet se donne pour l'objectif de vous aider à non seulement mémoriser, mais aussi de fixer le nouveau lexique.

Références

- 1 La plateforme numérique Quizlet [Electronic resource]. – URL: <https://quizlet.com>.
- 2 FLE et didactique des langues [Electronic resource]. – URL: <http://flweblog.over-blog.com/tag/tic/>.
- 3 Français langue étrangère et Internet. [Electronic resource]. – URL: <http://www.lepoint-dufle.net/ticefle.htm>.
- 4 Sylvain Genevois [Electronic resource]. Culture numérique et citoyenneté mondiale: quels enjeux pour l'École? / *Tréma* [En ligne], 40 | 2013, mis en ligne le 01 décembre 2015, Consulté le 16 novembre 2015. – URL: <http://trema.revues.org/3036>.
- 5 THOT CURSUS [Electronic resource] / formation et culture numérique/ dossiers et article: enseigner avec Internet. – URL: <http://cursus.edu/dossiers-articles/dossiers/221/enseigner-avec-internet/#.VkmRS79RZ00>.
- 6 Réflexions, théories, analyses [Electronic resource]: Internet et enseignement des langues. – URL: <http://flenet.unileon.es/theor1.htm#MSerres>.
- 7 Plateforme internationale de formation en ligne [Electronic resource]: France Université Numérique. – URL: <http://www.france-universite-numerique.fr/moocs.html>.
- 8 Sécurité sur Internet: protection des mineurs, Compétences médiatiques et numériques à l'école [Electronic resource]: Guide pratique. – URL: <http://www.netpublic.fr/2014/09/competences-mediatiques-et-numeriques-a-l-ecole-guide>.
- 9 La bibliothèque des matériels méthodologiques pour les enseignants des langues étrangères [Electronic resource]. – URL: <http://infourok.ru/inostrannyye-yazyiki.html>.
- 10 Monique Lebrun. Former des enseignants de français pour les nouvelles humanités numériques [Electronic resource]: enjeux épistémologiques et empiriques / *Tréma* [En ligne], 43 | 2015, mis en ligne le 01 mai 2017, Consulté le 03 décembre 2015. – URL: <http://trema.revues.org/3319>.
- 11 Nicolas Roland. Le numérique à l'école: enjeux et pistes d'action [Electronic resource]. – 2015. – URL: <http://niroland.hypotheses.org/832>.
- 12 Google translate – le programme trqdusteur en ligne [Electronic resource]. – URL: <https://translate.google.kz>.
- 13 LAROUSSE – dictionnaire du français en ligne [Electronic resource]. – URL: <http://www.larousse.fr>.

Article received by the editorial office: 27.03.2017

ХАМЗИНА, А.М., ОСПАНОВА, А.С.

ШЕТЕЛ ТІЛІН ОҚЫП ҮЙРЕНУДЕ ИНТЕРНЕТ ЖЕЛІСІН ҚОЛДАНУ. QUIZLET ЦИФРЛЫҚ ПЛАТФОРМАСЫ

Бұл мақала шетел тілін оқып үйренуде интернет желісін қолдануға арналған зерттеу қорытындысының бір бөлігі болып табылады. Бұл жұмыста ұсынылып отырған Quizlet онлайн-платформаның функционалдылығы мен мүмкіншіліктері қарастырылған.

Мақаланың мәнін ашатын сөздер: АҚТ – ақпараттық-коммуникативтік технологиялар білім жүйесінде пайдалану, интернет-сайттар, француз тілін оқытуы, француз шет тілі арқылы, сенімді қолдануы.

ХАМЗИНА, А.М., ОСПАНОВА, А.С.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТА В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ. ЦИФРОВАЯ ПЛАТФОРМА QUIZLET

Данная статья является частью результатов исследования, посвященного использованию интернета в изучении иностранных языков. В этой работе будут рассмотрены функциональность и возможности, предоставляемые онлайн-платформой Quizlet.

Ключевые слова: информационно-коммуникативные технологии в образовательном процессе (ИКТ), интернет-сайты, обучение французскому языку, французский как иностранный язык, надежное использование.