

## Le lexique et les émotions par la peinture

- Dori François-Salsano (ACEDLE, Aveiro 2022)
- Plurilinguisme en primaire : une entrée par les émotions
- Partager un parcours
- Création narrative en LE

>> Le tableau comme média





Varier les supports et les  
ressources pour  
enseigner le lexique en  
classe de français

Prof. Dr. Eve Lejot  
Séminaire «Libre cours»

Est-ce que l'environnement informatisé peut refonder un système éducatif basé sur l'évaluation des connaissances et non pas sur l'acquisition de compétences ? (Henri 2007: 23)

# Plan

- Des publics hétérogènes en cours de français au Luxembourg
  - Multilinguisme
  - FLS, FLE, FLM, FLSCO
- Le retour du lexique
  - Lexique et non pas vocabulaire
  - Le lexique : incontournable
- Des ressources variées pour l'apprentissage du Lexique
  - Les app
  - Chat gpt
  - La réalité augmentée
- Conclusion





# Multilinguisme

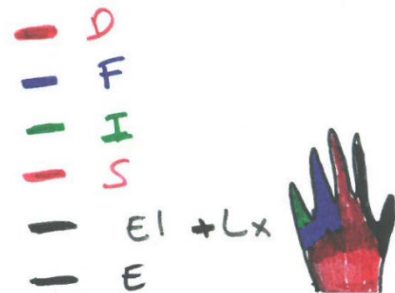


# Plurilinguisme





# Portrait langagier



D = German  
F = French  
I = Italien  
S = Saarland  
dialect  
E = English  
EL + Lx = Alsatian dialect and

Luxembourgish

Image : Busch 2013, p. 73, p. 199



# Publics hétérogènes : FLM, FLS; FLE, FLSCO, FOU



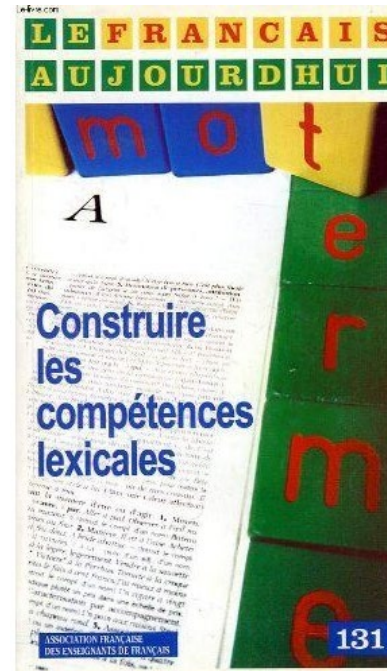


# Lexique et non pas vocabulaire

- « c'est faire appel à un concept linguistique approprié permettant de développer [...] des perspectives morphologique et sémantique reposant sur une méthode d'analyse clairement définie dans le domaine des sciences du langage et de construire des relations avec la phrase, le texte et le discours » (S. Reboul-Touré, 2000 : 78)

# Le lexique : incontournable

- En 2000
  - Le français aujourd'hui 131




- The workshop '**Lexicography and CEFR: Linking lexicographic resources and language proficiency levels**' will be held in conjunction with [eLex 2023](#) in Brno, Czech Republic, on **June 29 afternoon 2023**, in hybrid mode.



# Sondage

- Wooclap : En tant qu'apprenant, quelle(s) application(s) avez-vous déjà utilisée(s)?



[Copy participation link](#)

- 1 Go to [wooclap.com](https://wooclap.com)
- 2 Enter the event code in the top banner

Event code  
**UAUGJB**

- 1 Send [@UAUGJB](#) to [+49 1573 5983267](tel:+4915735983267)
- 2 You can participate

# Mur collaboratif

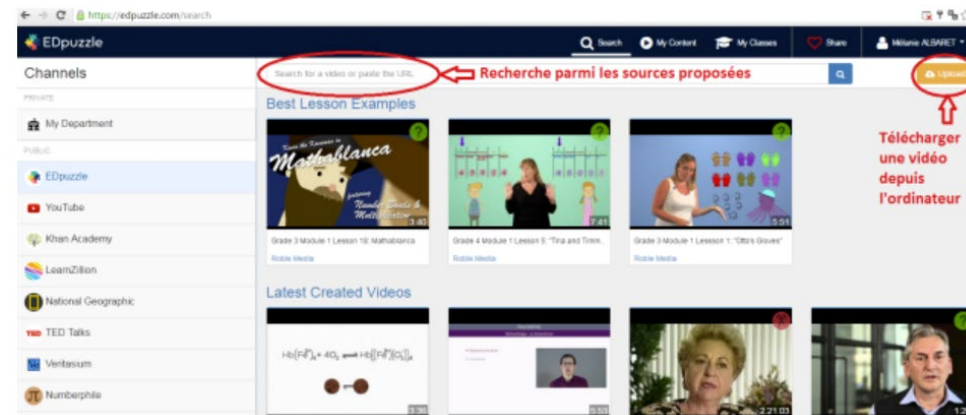
- Padlet : En tant qu'enseignant, quelle(s) application(s) avez-vous déjà utilisée(s)?





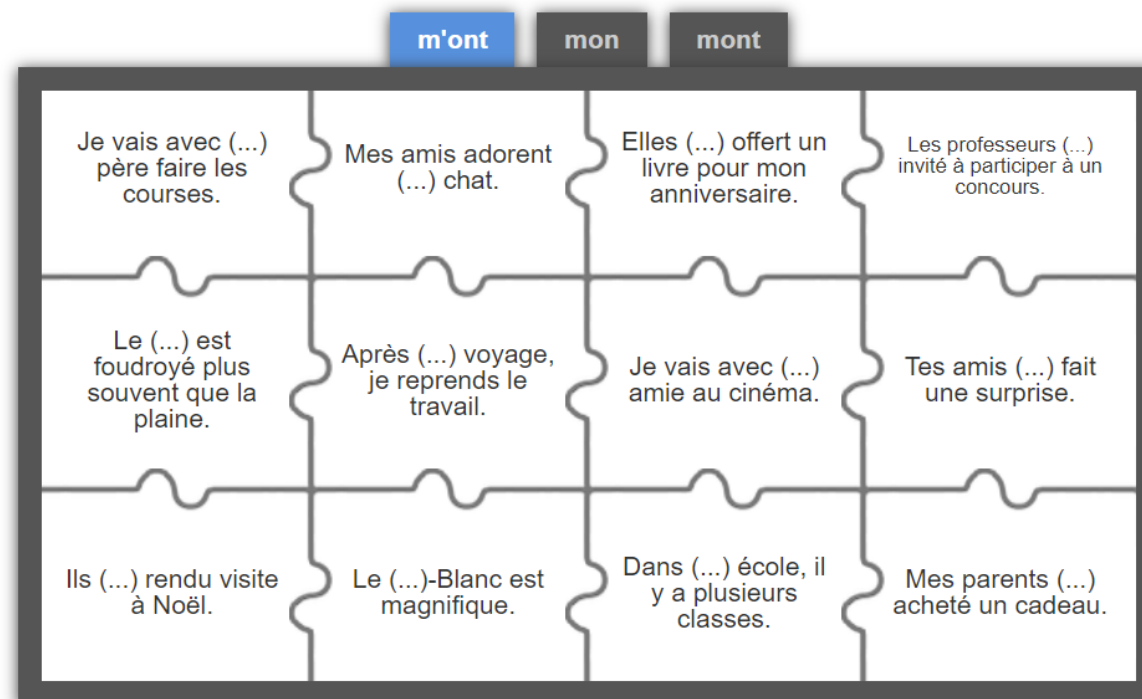
# Des app pour créer du contenu

- Educaplay : permet de créer et de jouer à des activités en ligne (mots mêlés, relier, carte interactive, devinette, dictée, texte à trous, ordonner...)
- Ortholud : permet de travailler son vocabulaire et grammaire de manière thématique. Sont inclus des jeux en langue française (mots codés, lettres mélangées, puzzles, pendus, définitions, mots à caser...)
- Edpuzzle : permet de créer des vidéos interactives



# Des app pour créer du contenu

- Quizlet, Quizizz, Studystack.com : permet de créer et de consulter des listes de vocabulaire (flashcards) en ligne.
- Learningapps.org : permet de créer des jeux interactifs, avec ou sans audio (lier des mots, textes à trous, trier, quiz, memory game...)





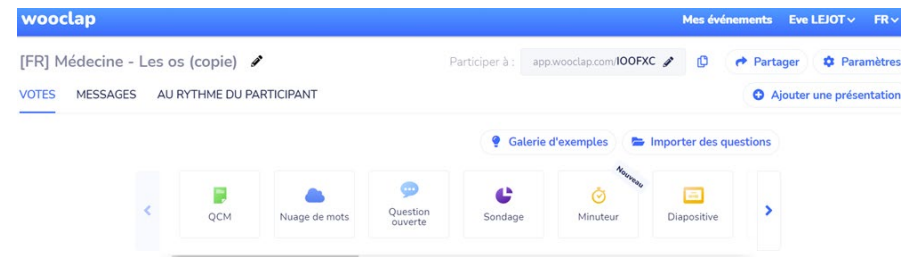
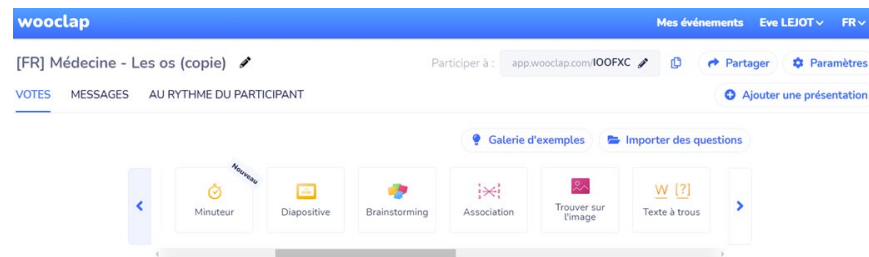
# Des app pour créer du contenu

- Educol.net : permet de créer et consulter des mots croisés/mots cachés
- Tagxedo ; worditout ; nuage d'été : nuages de mots pour accentuer les mots les plus fréquemment utilisés dans un discours



# Des app pour générer des interactions en cours

- Kahoot : permet de créer des QCM sous forme de compétition ludique
- Padlet : permet de créer un tableau avec des colonnes et de récolter des réactions en temps réel
- Wooclap : permet de créer des tableaux de bord interactifs, avec résultats en temps réel (nuages de mots, sondage, échelle de likert, QCM, question ouverte, association, brainstorming, textes à trous, trouver un nombre, classement...)



# Des app pour générer des interactions en cours

- Genially : permet de créer et de consulter des jeux en ligne comme des escape games, d'animer des documents en ligne...





# Apps/ contenus disponibles en ligne

DuoLingo : gratuit

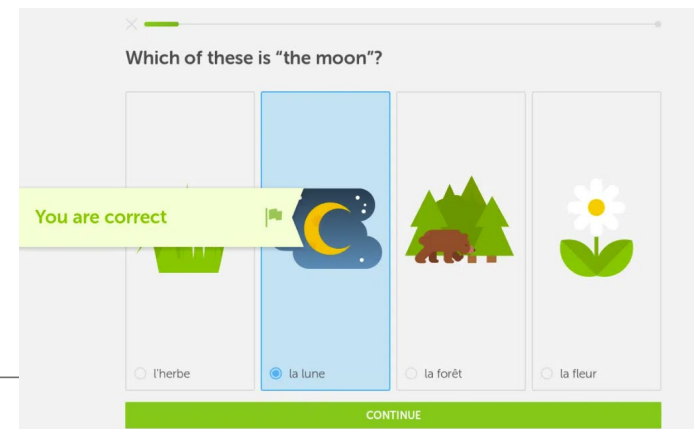
Babbel : leçon introductive gratuite, fonctions avancées payantes

Memrise : version de base gratuite, fonctions avancées payantes


Mondly : version de base gratuite, fonctions avancées payantes

Drops : donne accès à du vocabulaire réparti par thématique pour 5 minutes gratuites par jour (audio, lecture, orthographe, combinaison...), temps illimité payant


TV5Monde : met à disposition gratuitement des ressources vidéo, réparties par niveau du CECRL, qui incluent également des sous titres ainsi que des quiz et textes à trous avec feedback immédiat




< Cours
Anglais
Profil




**Bases 1**







**Expressions**  
0/3




**Bases 2**  
0/4




Nourriture  
0/5




Animaux  
0/4




Pluriels  
0/1



Apprendre



Duel




Magasin

### Entraîne-toi


**Défier un humain**

Défie tes amis ou des apprenants du monde entier.




**Défier un robot**


Fatigué de défier des humains ? Joue contre ami Duobot.




**Tout seul**

Entraîne-toi sans la pression de la compétition.






Apprends



Entraîne-toi



Magasin

# Chat GPT



L

Ecris un texte en français sur l'expression des sens provoqués par le tableau "the fight between carnival and Lent" par Pieter Bruegel in 1559.



"La Bataille de Carnaval et Carême" est un célèbre tableau du peintre flamand Pieter Bruegel, créé en 1559. Cette peinture est une représentation complexe et vivante du conflit entre deux forces opposées : le carnaval insouciant et indulgent, et le carême sombre et contraint.

En regardant la peinture, je suis immédiatement frappé par l'éclat de couleurs et de formes qui remplissent la toile. Le côté du carnaval est baigné de couleurs vives de rouge, de jaune et de bleu, tandis que le côté du carême est dominé par des tons sourds de gris et de brun. Les figures des deux côtés sont représentées avec une précision minutieuse, des masques et des costumes grotesques des fêtards aux robes austères des observateurs du carême.

La peinture évoque en moi une gamme d'expériences sensorielles. L'atmosphère bruyante du côté du carnaval est palpable. Les sons des instruments de musique et des cris de joie résonnent dans mes oreilles. Les odeurs de la nourriture et des boissons me parviennent, tandis que les goûts sucrés et salés me viennent en bouche. Je ressens la chaleur de la foule, la pression des corps qui se bousculent, et la sensation de la danse et du mouvement.

D'un autre côté, le côté du carême suscite une réaction différente. La sobriété et la gravité de l'atmosphère créent une impression de calme et de contemplation. Les visages des observateurs sont sérieux et concentrés, et l'absence de bruit me permet de ressentir la tranquillité et la sérénité.

En somme, le tableau de "La Bataille de Carnaval et Carême" de Pieter Bruegel est une expérience sensorielle complexe et riche qui évoque des sensations et des émotions variées.



L

Ecris un texte en français à un niveau A2 sur l'expression des sens provoqués par le tableau "the fight between carnival and Lent" par Pieter Bruegel in 1559.



"La Bataille de Carnaval et Carême" est un tableau très intéressant créé par Pieter Bruegel en 1559. Quand je regarde ce tableau, je vois beaucoup de couleurs. Le côté du carnaval est très coloré avec du rouge, du jaune et du bleu, tandis que le côté du carême est plus sombre avec des couleurs grises et brunes. Il y a beaucoup de gens dans le tableau, certains portent des costumes bizarres, des masques et des instruments de musique. D'autres ont des vêtements simples et sont sérieux.

Je peux imaginer les sons qui proviennent du côté du carnaval, comme les cris de joie, les instruments de musique et les discussions animées. Je peux aussi imaginer les odeurs, comme celles de la nourriture et des boissons que les gens mangent et boivent. Du côté du carême, il n'y a pas de bruit, ce qui crée une ambiance calme et sérieuse.

Je peux sentir la chaleur et la pression des corps qui se bousculent dans le tableau, ce qui me donne l'impression d'être là-bas. Je peux également ressentir des émotions différentes, comme la joie et l'excitation du côté du carnaval et la sérénité et la tranquillité du côté du carême.

En somme, ce tableau est très intéressant et me donne l'impression d'être dans une autre



# Réalité augmentée : définition



- Première expérience dans les années 60
- Popularisée avec les appareils mobiles







- Première expérience dans les années 60
- Popularisée avec les appareils mobiles

WHEN

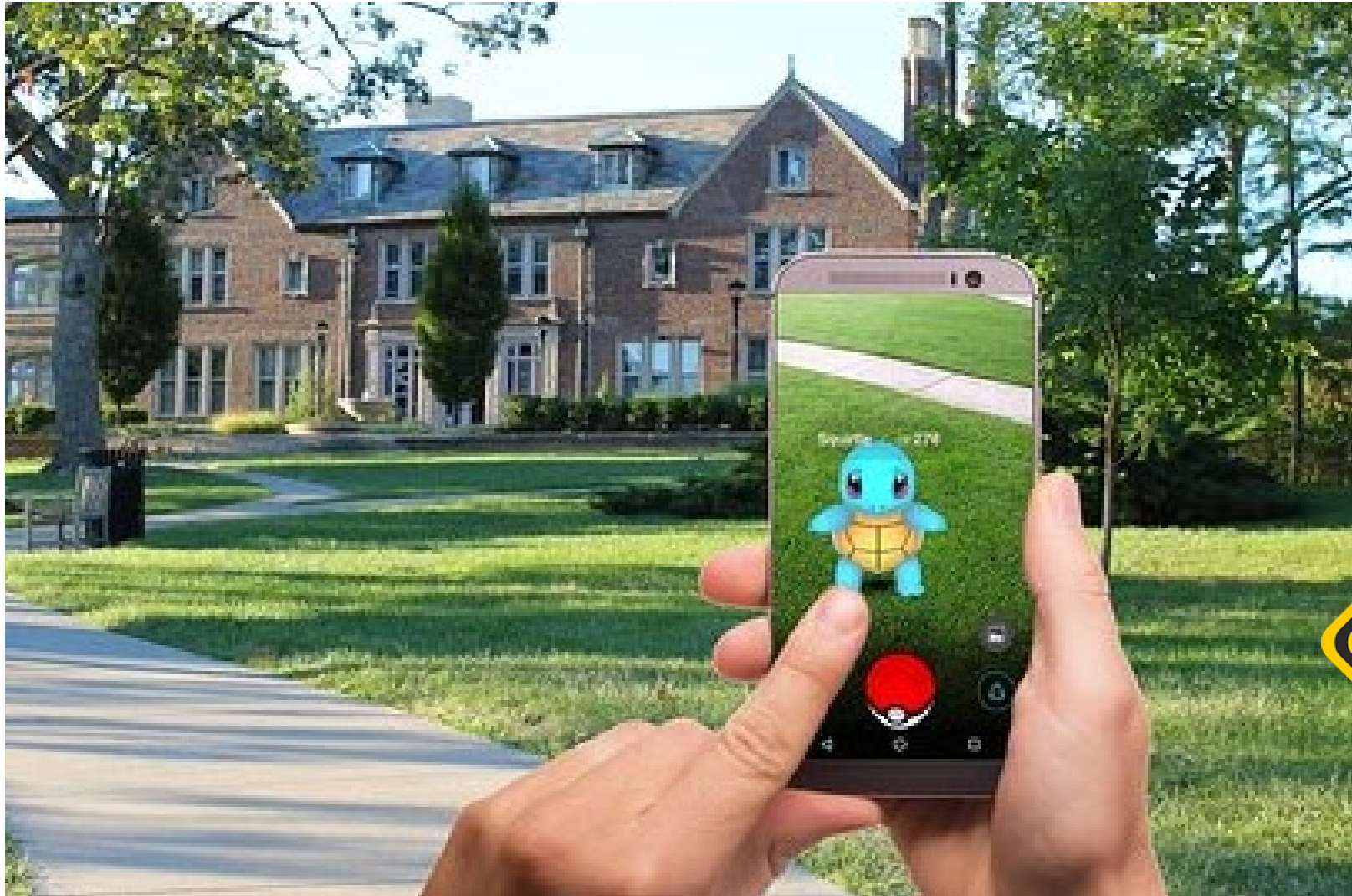
What

- Technologies immersives / « extended reality » (Hein et al., 2021 : 118)
- « the (...) manifestation of a virtual object displayed (...) in a real-world space » (Iqbal et al., 2022: 1)
- Avec 3 caractéristiques: « interaction in real time, integration of real and virtual worlds, and operation in 3D space » (Shadiev & Yang, 2020 : 12)

# Réalité augmentée : définition

What

- Un exemple connu: Pokémon Go (2016)





WHY

## Avantages pour l'enseignement des langues:

- « Mobile learning » : ne requiert qu'un appareil portable, de type iPad ou smartphone (Elmeziane et Lecorre, 2021: 2; Iqbal et al., 202 :2; Punar Özçelik et al., 2022: 133)
- Propose un mode expérientiel (Arneton et al., 2022: 74; Iqbal et al., 2022: 8), dans un environnement proche du réel (Elmeziane et Lecorre, 2021: 2), et contextualisé (Punar Özçelik et al., 2022: 133)
- Renforce la position d'acteur de l'apprenant (Iqbal et al., 2022 : 22 ; Punar Özçelik et al., 2022: 133)
- Influe positivement sur la motivation et l'attitude d'apprentissage (Hein et al., 2021 : 131 ; Iqbal et al., 2022 :2 ; Punar Özçelik et al., 2022: 133)
- Se révèle efficace et propice à la rétention, notamment du vocabulaire (Iqbal et al., 2022: 23 ; Punar Özçelik et al., 2022: 131 - 144)
- S'inscrit dans une continuité technologique par rapport aux nouvelles générations technophiles (Elmeziane et Lecorre, 2021: 3)



## Désavantages pour l'enseignement des langues :

- Ne peut fonctionner sans appareil portable (processeur hardware) (Punar Özçelik et al., 2022: 134)
- Suivant les applications: requiert une connexion internet (Nisiforou et al., 2021 : 165)
- Effet « Wow » (dit effet de nouveauté) qui peut distraire de l'apprentissage (Elmeziane et Lecorre, 2021:16; Hein et al., 2021 : 128 )
- Prise en main de la technologie par les utilisateurs (Punar Özçelik et al., 2022: 146) et par les concepteurs (Hein et al., 2021 : 128)



Littérature



Flashcards



Livres de cours



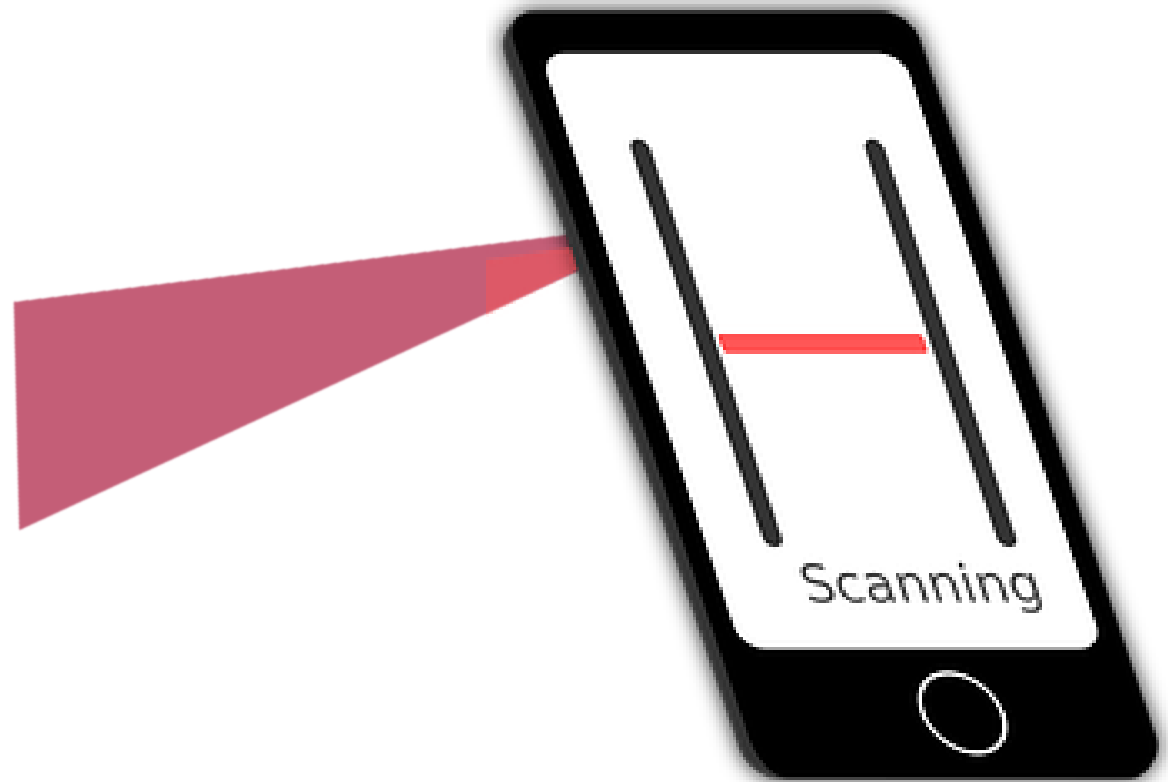
Parcours jalonnés



Gamification

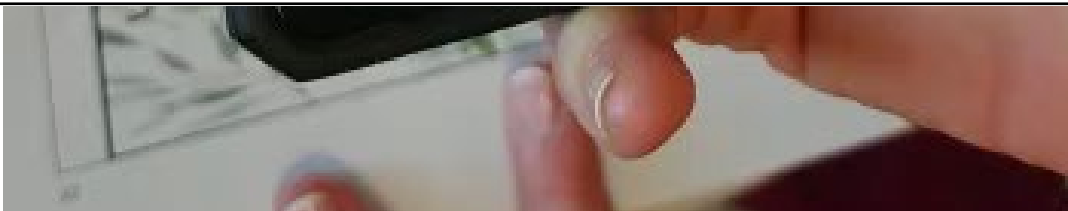
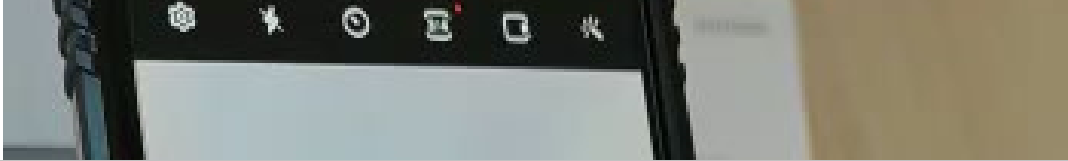


# Blippar : un exemple pratique « 2D »



A decorative border of watercolor-style green leaves and branches surrounds the central text. The leaves are in various shades of green, from light to dark, and are arranged in a dense, overlapping pattern. A thin, light brown rectangular frame is centered behind the text.

**L'animal broutait  
avec énergie**





# Un exemple en 3D









# Comment intégrer ces éléments à vos plans de cours?

« L'initiative de l'étude du lexique comme préalable – et non comme subordonné – à d'autres activités impose donc une réorientation des objectifs. Une ligne directrice pour des activités lexicales serait de mettre en avant l'étude des relations qui organisent le lexique afin de souligner l'existence d'un système. » (Reboul-Touré 2003: 124)

# CLASSE INVERSEE

# CLASSE INVERSEE





# Combinaisons possibles de concepts pédagogiques

- Classe inversée + pédagogie de projet
- Classe inversée + progression individuelle
- Classe inversée + pédagogie de projet + progression individuelle

# Conclusion

- Le lexique exploité par la classe inversée favorise
    - l'enseignement hybride
    - la pédagogie différenciée
  - Jeune génération : digital natives (Prensky, 2001)
    - les enseignants ?
    - les apprenants ?
- >>> Une réalité ou une représentation ?

# Journée d'étude du séminaire « Libre cours » de didactique du français au Luxembourg



- ARNETON, M., MURATET, M., VANBRUGGHE, A., GEFFROY, V. et FERRAND, M.-H. (2022). Proposer un jeu sérieux pour former à l'inclusion : retour d'expérience en France. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 19(1), 68-75. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2022-v19n1-05>
- ELMEZIANE, A. & LECORRE, T. (2021). Micro-étude de l'impact de l'utilisation de la réalité augmentée sur la performance et les attitudes des apprenants dans le cadre d'un cours sur les techniques boursières. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 18(2), 1-98. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2021-v18n2-01>
- HEIN, R. M., WIENRICH, C., & LATOSCHIK, M. E. (2021). A systematic review of foreign language learning with immersive technologies (2001-2020). *AIMS Electronics and Electrical Engineering*, 5(2), 117–145. <https://doi.org/10.3934/ELECTRENG.2021007>
- IQBAL, M. Z., MANGINA, E., & CAMPBELL, A. G. (2022). Current Challenges and Future Research Directions in Augmented Reality for Education. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(9), 75–. <https://doi.org/10.3390/mti6090075>
- NISIFOROU, A.E., KOSMAS, P., & VRASIDAS, C. (2021). Emergency remote teaching during COVID-19 pandemic: lessons learned from Cyprus. *Educational Media International*, 58(2), 215–221. <https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1930484>,
- PERRY, B. (2015). Gamifying French Language Learning: A Case Study Examining a Quest-based, Augmented Reality Mobile Learning-tool. *Procedia, Social and Behavioral Sciences*, 174, 2308–2315. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.892>
- PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *Horizon 2001*, 9, 1–6.
- PUNAR ÖZÇELİK, N., EKSI, G. & BATURAY, M. H. (2022). Augmented Reality (AR) in Language Learning: A Principled Review of 2017-2021. *Participatory Educational Research*. 9(4). 131-152. <http://dx.doi.org/10.17275/per.22.83.9.4>
- REBOUL-TOURE, S (2000), « L'enseignement du lexique au collège : des textes officiels aux manuels scolaires », *Le Français aujourd'hui*, 131, p. 77-86.
- REBOUL-TOURE, S. (2003). L'enseignement du lexique au collège. *Le français aujourd'hui*, 141, 123-128. <https://doi.org/10.3917/lfa.141.0123>
- SHADIEV, R. & YANG, M. (2020). Review of studies on technology-enhanced language learning and teaching. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, 12(2), 5248 <https://doi.org/10.3390/su12020524>