

# Utilisation des outils numériques à différents moments du cours : l'apprentissage du lexique



Copyright © Espagnol - Académie de Rouen - Tous droits réservés

### **Apprenez votre vocabulaire !**

Pour beaucoup d'élèves, surtout les débutants, apprendre une langue ce serait d'abord et surtout connaître un vaste répertoire de mots capables de désigner des choses en langue étrangère. Si l'on s'efforce en classe de montrer que c'est d'abord la construction de phrases en contexte qui importe, s'appuyant la plupart du temps sur un verbe, il demeure vrai que la maîtrise du lexique devient assez vite une condition nécessaire à une compréhension et une expression autonome de l'apprenant.

Chacun développe pour se faire, à la maison la plupart du temps, des stratégies d'apprentissage peu ou pas explicitées qui pour la grande majorité d'entre eux prennent la forme de carnet de vocabulaire, de listes reportées au cahier, d'enregistrements sonores pour les plus aventureux, tous les smartphones le permettent, voire de rien du tout quand la seule compréhension et répétition en contexte fait office pour eux d'apprentissage. *C'est bon, j'ai compris et j'ai bonne mémoire.* Ce qui peut de temps en temps s'avérer juste...

Afin de mémoriser ce stock lexical employé à l'occasion de chaque séquence et pour fixer les apprentissages à long terme, les outils numériques peuvent prêter main forte à l'enseignant. Ludiques et collectifs, ces outils peuvent être intégrés régulièrement dans les séquences. Un fil doit cependant guider ce type de dispositif pédagogique pour être efficace : **demander aux élèves de générer eux-mêmes ces activités lexicales.**

Ce sera en effet l'occasion pour eux de revenir en arrière, de faire le point sur leurs propres connaissances et d'apprendre de leurs pairs. Si l'activité est menée régulièrement, les élèves seront à même de mesurer leurs progrès via un processus d'évaluation partagée et d'émulation que l'on souhaite positive. Après avoir présenté les outils en classe (ne pas négliger cette étape pour les moins autonomes de nos cyber-natifs, ils sont plus nombreux qu'on ne le croit), on leur demandera de préparer une activité de révision lexicale sur une séquence donnée qu'ils devront soumettre à leurs camarades.

### **Les outils proposés**

- ▶ Le générateur de mots mêlés : la sopa de letras  
On demande aux élèves à la maison ou au CDI de préparer une grille et sa correction pour les autres. Cette grille thématique doit avoir comme entrée le champ lexical de la séquence. Il ne s'agit pas de piéger les autres avec un dictionnaire, cela n'aurait pas de sens, mais de s'interroger sur la base d'un travail commun.

Sites de générateurs

<http://sopadeletras.kokolikoko.com/>

<http://www.educima.com/wordsearch/spa/>

Regardez cet exemple proposé par un collègue pour travailler le lexique de la présentation : [télécharger l'activité](#)

Variante possible en classe en fonction du contexte et du matériel : les élèves doivent faire ce travail cahier et livre fermé.

- ▶ La générateur de mots croisés : el crucigrama  
Le principe est le même que pour les mots-mêlés mais l'activité est plus longue. Pour les débutants, la traduction peut être demandée, pour les plus avancés, une définition simple.

<http://www.puzzle-maker.com/>

► A la manière de "Cuatro fotos, una palabra"

Il s'agit d'un jeu pour smartphone très populaire qui existe en français, anglais et espagnol. Quatre images évoquent un mot, les lettres du mot sont données parmi d'autres. Il faut le retrouver. On demandera aux élèves à partir [des solutions mises en ligne](#) (530 mots) ou mieux, en créant leur propre devinette "à la manière de" de préparer quelques mots de la séquence à soumettre à leur camarade. Activité au vidéoprojecteur ou par binôme tournant.

`<a href="http://k44.kn3.net/taringa/1/9/9/7/4/0/58/sivori13/DF6.jpg?5871" title='JPEG - ' type="image/jpeg">`

► > Les générateurs d'activités de Open Sankoré

[Ce logiciel type Tableau Numérique Interactif](#) propose des interactions clés en main qui conviendront bien au collège. Ce sont des activités totalement ouvertes et extrêmement simples à mettre en oeuvre. Le logiciel est gratuit et les activités sont facilement exportables sur clé USB. Elles permettent de :

- classer de brèves listes de mots (cf exemple1 )
- associer image et texte
- associer image et son
- créer un jeu de mémoire de type texte ou image
- révéler une solution (cf exemple 2 et 3 )

`<a href="sites/espagnol.spip.ac-rouen.fr/IMG/jpg/comida.jpg" title='JPEG - 37.7 ko' type="image/jpeg">`

**Exemple 1 : catégoriser** `<a href="sites/espagnol.spip.ac-rouen.fr/IMG/jpg/contraste1.jpg" title='JPEG - 78.8 ko' type="image/jpeg">`



**Exemple 2 : révéler par contraste - Ici, des antonymes** `<a href="sites/espagnol.spip.ac-rouen.fr/IMG/jpg/contraste2.jpg" title='JPEG - 70.6 ko' type="image/jpeg">`

- Le Jeopardy

## Utilisation des outils numériques à différents moments du cours : l'apprentissage du lexique

---

A la manière du jeu télévisé éponyme, [ce site américain](#) affiche une grille de questions auxquelles sont attribués des points (de 100 à 500). Les élèves ou le professeur entrent les questions et les réponses attendues sur le site mais l'activité se fait en classe et collectivement au vidéo-projecteur. Il est en anglais mais très facile d'accès et les questions peuvent être modifiées. Les réponses sont à donner à l'oral et c'est à la personne qui a préparé l'activité de valider la réponse et d'attribuer les points. On peut y jouer en équipes. Des outils proposés, c'est sans doute celui qui amusera le plus les élèves au risque d'empiéter sur le reste du travail ! Les questions sont ouvertes, il peut donc servir pour un simple "cómo se dice, qué significa" mais peut aussi servir pour vérifier la compréhension d'un document comme dans cet exemple sur le texte *Lo que vio Cristóbal Colón*.

<https://jeopardylabs.com/play/lo-que-vio-cristbal-coln>