



**RENFORCEMENT DU VOCABULAIRE FRANÇAIS EN UTILISANT DES
RESSOURCES NUMERIQUES**

MAIRA ALEJANDRA POVEDA FORERO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LENGUAS

LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS

BOGOTÁ

2021

**RENFORCEMENT DU VOCABULAIRE FRANÇAIS EN UTILISANT
DES RESSOURCES NUMÉRIQUES**

MAIRA ALEJANDRA POVEDA FORERO

CONSEILLER PEDAGOGIQUE:

RICARDO LEURO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LENGUAS

LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS

BOGOTÁ

2021

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO

JURADO

TABLE DE CONTENUS

RÉSUMÉ

CONTEXTE

CONTEXTUALISATION DU STAGE PEDAGOGIQUE

Contextualisation de la salle de classe

Contextualisation de la population

À propos des intérêts et la connaissance du FLE

Délimitation du problème de recherche

Question de recherche

OBJECTIFS

Objectif Général

Objectifs Spécifiques

JUSTIFICATION

CADRE RÉFÉRENTIEL

L'état de l'art

CADRE THEORIQUE

Acquisition de la langue et développement du langage en enfants

Vocabulaire

Vocabulaire actif et passif

Vocabulaire Fréquent
Vocabulaire disponible
Vocabulaire Fondamental

La compétence lexicale

SUPPORT THEORIQUE DE LA PROPOSITION

Les plateformes

La classe inversée

L'unité didactique

MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE

Type de recherche

Grille de catégories d'analyse

Instruments et techniques de collecte des données

Triangulation

PROPOSITION PÉDAGOGIQUE

Objectif général

Objectifs Spécifiques

Proposition

Étapes du projet

Contenus d'apprentissage

Chronogramme

RÉSULTATS ET ANALYSES

Triangulation des données

Analyse de catégories

L'utilisation des outils

Les attitudes

L'apprentissage du vocabulaire

L'interaction

Catégories émergentes

Analyse des résultats en relation avec les objectifs

CONCLUSIONS

Limitations

Limitations contextuelles

REFERENCES

ANNEXES

Enquête de caractérisation

Fiches pédagogiques

Liste des contenus d'apprentissage

Les notes de terrain

Les activités Educaplay

Liste de figures

Figure 1. Est- ce que vous avez pris des cours de français ?

Figure 2. Est- ce que vous avez utilisé une application pour apprendre une autre langue ?

Figure 3. Est- ce que vous êtes intéressé pour que l'élève apprenne le français ?

Figure 4. Processus de la recherche qualitative

Figure 5. Résultat de l'activité : quel audio est en français ?

Figure 6. Résultat de l'activité : le corps développe à la plateforme Educaplay.

Figure 7. L'utilisation des outils

Figure 8. Identification et utilisation des mots

Figure 9. Activité “ Des mots englobants”.

Figure 10. Résultats de l'activité “ Des mots englobants”.

Figure 11. Résultats de l'activité “J'ai appris”

Liste de tables

Table 1. Grille de catégories d'analyse

Table 2. Chronogramme

Table 3. Analyse des catégories

RÉSUMÉ

L'une des difficultés des plus courantes présentées par les élèves est liée au vocabulaire, ce manque de lexique fait difficile les processus de communication initiale. Afin de contribuer à l'amélioration des processus d'acquisition de vocabulaire, la présente recherche est menée dans le cadre d'une proposition éducative innovatrice ; ce projet propose une unité d'enseignement qui s'appellera "*MOI et mon environnement*" à travers des ressources numériques et interactives.

Dans ce projet visant à promouvoir l'acquisition de vocabulaire à travers des ressources technologiques, nous allons observer dans quelle mesure les élèves de l'école primaire IED Villemar El Carmen renforceront ce processus en utilisant des ressources numériques et des processus de communication. On parviendra également à évaluer la portée et l'efficacité des ressources technologiques dans ce processus éducatif.

Finalement, nous pouvons affirmer qu'il est possible que ces activités interactives promeuvent l'acquisition de vocabulaire et qu'elles s'avèrent un outil efficace face à l'apprentissage et à la motivation des élèves du CE2 de l'école Villemar El Carmen.

CONTEXTE

L'école IED Villemar El Carmen a été fondée en 1963 au neuvième arrondissement de Bogota, Fontibon, elle a commencé avec deux centres de primaire, un siège masculin et un autre siège féminin. Elle est actuellement une institution mixte attachée à l'inclusion de l'éducation des enfants avec des handicapés intellectuels ; l'institution développe ses activités en fonction du calendrier dit A en Colombie, période scolaire de mi-janvier à mi-décembre, et gère deux demi-journées scolaires, le matin et l'après-midi.

L'institution est composée de trois sièges dont deux (siège B et C) concernent les élèves de primaire et un (siège A) pour secondaire; c'est l'une des Méga-écoles de Bogotá dans cet ordre d'idées, elle met en œuvre un système de gestion de la qualité et son curriculum est organisé par des cycles et des champs de la pensée, ainsi que l'année scolaire est divisée en quatre périodes académiques.

Actuellement le siège B, dans laquelle ce projet a été réalisé, est situé dans le secteur Modelia dans le quartier de Santa Cecilia, un secteur de niveau socioéconomique 3¹

Contextualisation du stage pédagogique

Pour la contextualisation du stage pédagogique, ce projet va tenir compte du PEI institutionnel, la modalité scolaire et le FLE à l'école. Selon le document officiel P.E.I. de l'école IED Villemar El Carmen, on forme des êtres humains éthiques, historiques, culturels avec un sens critique autonome capable de transformer leur environnement, c'est-à-dire des jeunes dirigeants en communication, coexistence et participation. En conformité avec le PEI, l'Institution éducative demande l'amélioration des compétences pour une coexistence saine et une

¹En Colombie, la société est divisée en strates. On considère que celles-ci sont actuellement au nombre de neuf. La première strate (0) correspond à la part de la population ayant le moins de revenus et/ou de richesse alors que la dernière strate (8) correspond à la part de la population ayant le plus de revenus et de richesses. La strate moyenne de la ville de Bogotá est estimée être la strate 3. (DANE)

participation fondée sur des valeurs telles que le respect, la tolérance, la responsabilité et la solidarité et la communication dans la langue maternelle et la langue étrangère, grâce à des pratiques de l'apprentissage coopératif et l'interaction sociale harmonique qui contribue au succès du projet de vie.²

D'entrée, l'institution met l'accent en langues étrangères (anglais et français), pour le développement des habiletés communicatives afin d'encourager le bagage culturel, la pensée critique, le langage et la communication en général.

En outre, l'institution est organisée par des cycles, c'est-à-dire, un ensemble de degrés de l'institution qui répond aux objectifs pédagogiques spécifiques et par des champs de pensée, un ensemble de disciplines qui permettent d'observer l'interrelation de perspectives diverses de réflexion sur les phénomènes du monde ; ainsi, ils permettent le développement de la pensée et des compétences des élèves.

D'autre part, l'un des projets qui met l'accent sur l'emphase de l'institution est celui d'une secondaire renforcée dont l'objectif général est de fournir aux élèves des espaces, des connaissances pratiques et des conditions pour le développement intégral en mettant l'accent sur les compétences en communication en langues étrangères qui leur permettent de développer des compétences pertinentes pour le contexte académique et du travail, c'est pourquoi les élèves devraient appliquer différentes stratégies pour interpréter, argumenter et proposer ces idées de manière critique. Ainsi, l'institution prévoit que les élèves auront la capacité de communiquer de manière assertive et critique, d'analyser le sens et l'influence des systèmes de communication verbaux et non verbaux

² PEI

dans différents contextes, de communiquer à travers les différentes manifestations artistiques.

Néanmoins, le PEI de l'institution met l'accent sur l'enseignement/apprentissage des langues et des compétences communicatives; en réalité, cette accentuation n'est que pour l'éducation secondaire et non pour l'école primaire, pour laquelle, selon le plan d'études de l'école, les élèves reçoivent uniquement des cours de langue anglaise avec une intensité minimale de temps qui comprend seulement une heure d'étude, ce qui est insuffisant pour développer des habiletés communicatives ou l'acquisition de vocabulaire en langue étrangère et on n'inclut pas normalement la langue française dans le cadre du programme.

Contextualisation de la salle de classe

Actuellement, les conditions des institutions ont changé, la virtualité est maintenant la nouvelle salle de classe, c'est pour cela que les réunions de l'établissement d'enseignement IED Villemar el Carmen sont effectuées au moyen de la plateforme éducative TEAMS avec la coopération des parents aux horaires établies avec la communauté éducative.

Contextualisation de la population

Cette recherche est développée dans le cours CE2 de l'école. Ce cours possède une population mixte de 34 élèves, avec 16 filles et 18 garçons, dont seulement 30 élèves assistent régulièrement aux réunions virtuelles. La population a entre 7 et 9 ans, mais la plupart des élèves ont 8 ans, il y a un cas exceptionnel, un élève de 10 ans.

C'est une population en majorité colombienne, cependant, certains élèves sont des étrangers de Venezuela. La plupart des élèves habitent à Fontibón, c'est-à-dire qu'ils vivent dans le même niveau social et la majorité de la population ont le service d'Internet, seulement un des élèves n'a pas ce service. De la population des élèves, 20 se connectent à travers l'ordinateur, 8 à travers des téléphones mobiles et 2 à travers des tablettes.

Les élèves qui ne peuvent pas se connecter n'ont pas de services Internet, les périphériques de connexion nécessaires ou n'ont pas de supervision d'un adulte responsable pour accéder au réseau.

La majorité d'élèves vivent dans un contexte familial nucléaire, c'est-à-dire, biparental dans lequel en majorité habite avec leur père et leur mère. L'une des caractéristiques importantes c'est que pendant le cours 23 des élèves sont en compagnie d'un adulte et la majorité des adultes ont des études techniques, cependant il y a un grand nombre des parents qui ne parlent pas une autre langue.

En général, les parents et les élèves profitent de la virtualité parce qu'ils considèrent qu'ils apprennent sur l'utilisation des TICE et des dispositifs technologiques ; de même, ils considèrent que les parents participent sûr le processus éducatif ; néanmoins ils considèrent qu'il y a des aspects négatifs comme la détérioration visuelle, la faute de concentration, la connexion instable d'internet et l'inexistence des relations sociales. **(Voir Annexe 1)**

À propos des intérêts et la connaissance du FLE

Face à la question à propos de la connaissance du FLE, la majorité des élèves déclarent qu'ils ne connaissent pas la langue, seulement 5 d'entre eux déclarent connaître seulement quelques mots, dû à ce qu'ils ont pris des cours particuliers d'une durée d'une heure une fois à la semaine ; un aspect relevant et lié aux TICE est que 10 élèves ont utilisé des applications mobiles (Duolingo) pour apprendre une autre langue. En conformité avec les réponses des enquêtes, les parents et les élèves ont un intérêt pour apprendre la langue française, cependant 21 des élèves ont une préférence pour l'habileté orale. En général, ils considèrent qu'une bonne stratégie pour l'apprentissage sont les

jeux interactifs et les chansons, c'est-à-dire des outils technologiques. Les suivantes images représentent l'information décrite ci- dessus :

Figure 1.

Est- ce que vous avez pris des cours de français ?



Figure 2.

Est- ce que vous avez utilisé une application pour apprendre une autre langue ?



Figure 3.

Est- ce que vous êtes intéressé pour que l'élève apprenne le français ?



Délimitation du problème de recherche

Pour le développement de cette recherche, on a effectué une exploration des documents institutionnels comme le PEI et le plan d'études en langue, dans lesquels il est possible de noter que le cours de français est présenté notamment aux élèves des cours supérieurs, en secondaire, et juste sporadiquement aux enfants de l'école primaire. De la même manière, dans les entretiens avec la professeure, il est possible de vérifier qu'il y existe un manque d'implémentation du FLE étant donné qu'il n'y a pas d'approche préalable de la langue, ni institutionnel ni contextuel. L'enseignement du français dans ce projet envisagera l'acquisition de vocabulaire comme une première approche à la langue française, car l'objectif de cette proposition est de privilégier l'aspect communicatif sur une base orale plutôt qu'écrite.

Également, de manière personnelle et basée sur l'expérience nous considérons que l'acquisition du vocabulaire est un élément fondamental pour le développement de compétences communicatives dans une langue étrangère, c'est donc un axe sur lequel est basé ce projet.

Généralement pour la délimitation du problème, il est nécessaire de faire un diagnostic. Selon Cortizas (2007), le diagnostic est un outil essentiel pour la recherche

car il permet d'examiner ce qui se passe à un moment donné, aussi il permet de recueillir des informations sur un aspect éducatif concernant un sujet dans ses forces et limites. Le diagnostic précède toujours les actions de l'expert, à savoir il n'est jamais a posteriori, ce qui facilite l'orientation et la conception du programme de façon optimale pour observer des changements dans le problème identifié. Or, un diagnostic pour cette recherche ne s'avère pas nécessaire, étant donné que les élèves du CE2 n'ont pas de connaissances préalables de la langue française et que ce sera donc leur première approche à la langue étrangère. Bref, ce projet n'aura pas comme point de départ un diagnostic des savoirs préalables étant compris que les élèves n'ont aucune connaissance de base en termes de vocabulaire en FLE.

Question de recherche

Comment l'acquisition de Vocabulaire réutilisable, dont des noms englobants, à partir de la mise en œuvre d'une unité didactique au virtuel où l'on mettra l'accent sur les activités interactives favorise l'acquisition de vocabulaire en langue française chez les apprenants de CE2 de l'école Villemar el Carmen, à Bogotá ?

OBJECTIFS

Objectif Général

Promouvoir l'acquisition du Vocabulaire réutilisable, tel que des noms englobants, à partir de la mise en œuvre d'une unité didactique virtuelle, qui met l'accent sur les activités interactives chez les élèves de l'école IED Villemar El Carmen du cours CE 2.

Objectifs Spécifiques

- Observer l'application d'une unité didactique pour l'acquisition de vocabulaire par le biais de plateformes éducatives.
- Analyser l'efficacité des outils technologiques dans le processus d'acquisition de vocabulaire.
- Analyser l'efficacité des outils technologiques face à la motivation des élèves.
- Analyser la manière dont les élèves s'approchent interactivement au vocabulaire en français
- Évaluer l'impact des interactions pour l'acquisition du vocabulaire
- Déterminer si à travers des activités interactives il y a une acquisition du vocabulaire tenant compte des informations recueillies.

JUSTIFICATION

Ce projet se fait en pensant à l'importance du vocabulaire le plus réutilisable, voire des adjectifs, des verbes, des adverbes et des noms englobants visant l'apprentissage d'une langue étrangère, tenant compte que le vocabulaire est la base du langage et la base d'un processus d'apprentissage des langues étrangères. Il est important de mettre l'accent sur ce type de vocabulaire initial comme un moyen pour s'approcher du français. Les lignes directrices des programmes en langues étrangères données par le ministère de l'Éducation nationale (MEN) proposent de reconnaître et de bien diriger la motivation et la curiosité propre de l'enfant pour les nouveautés ce que nous croyons peut bien être atteint à partir des ressources virtuelles.

Un problème notoire dans les salles de classe est la peur de parler, et cette peur est fondée précisément sur le manque de vocabulaire adéquat qui rend difficile un acte de communication, c'est pourquoi, dans les premières années, il est important de mettre l'accent sur l'utilisation du langage et ce processus doit s'accompagner de l'acquisition et de l'enrichissement du vocabulaire le plus utilisable.

En conformité avec la faiblesse mentionné, l'enrichissement de ce type de vocabulaire peut être donné par l'approche des ressources virtuelles, puis qu'elles permettent d'avoir un vocabulaire considérable à disposition et pourraient de cette manière permettre aux enfants de se rapprocher et d'acquérir aisément une nouvelle langue. Les ressources virtuelles présentent les activités visant à atteindre les objectifs fixés, à savoir, promouvoir l'acquisition et enrichir le vocabulaire des enfants pour faciliter l'apprentissage du FLE et la communication, tel qu'il est proposé pour ce projet.

Les justifications théoriques pour le développement de cette proposition correspondent plus précisément aux antécédents. Pour l'état de l'art de cette proposition pédagogique

innovatrice, nous avons observé qu'il n'y avait récemment pas les documents avec un accent sur l'enseignement de la langue française, de même, il n'y avait pas non plus une recherche totalement développée à travers des TICE et de la virtualité ce qui nous a menés à prendre comme référence des documents sur l'acquisition du vocabulaire de la langue anglaise comme langue étrangère et sur des documents des outils interactifs pour l'enseignement des langues étrangères.

De même, ce projet est développé afin d'innover et de mieux s'adapter aux certains moments, des difficultés et des changements. L'unité d'enseignement proposée pour ce projet est basée sur l'innovation technologique comme une ressource éducative qui vise à promouvoir un changement dans le système éducatif et l'adaptation aux nouvelles technologies qui deviennent importantes dans la société d'aujourd'hui. Cette alternative à caractère virtuel qui permet de développer des activités en fonction de leurs possibilités actuelles permettant de briser des barrières, des ruptures d'espace, à savoir des processus d'apprentissage plus flexibles.

CADRE RÉFÉRENTIEL

L'état de l'art

Réviser la littérature de recherche existante, à travers des bases de données, permet de construire un point de départ solide pour un projet possible qui considère l'innovation pédagogique comme un outil qui permet que les enfants fortifient l'acquisition de vocabulaire dans une langue étrangère soit l'anglais ou le français. Ce sont neuf investigations publiées après 2012 ; trois seront au niveau international ; trois au niveau national et trois au niveau local, c'est-à-dire de notre Université Pédagogique Nationale. Ces études ont été choisies dû à ce qu'il y a importantes coïncidences en termes d'intérêts, de méthodologie et des résultats atteints nous permettant de saisir ce qui a été développé jusqu'à présent.

Le monde change rapidement et par conséquent sa dynamique. L'éducation a été un secteur fortement affecté par ce qui s'est passé dans le monde au cours de la dernière année ce qui a fait que l'éducation, à tous les niveaux actuellement, soit devenue virtuelle. Un moyen de contrecarrer les effets négatifs et faire que la population peut continuer à étudier et à apprendre est à travers l'usage des TICE.

De manière que cet état de l'art reflète des contributions considérables pour les sujets principaux de ce projet, de vocabulaire et des outils technologiques comme outil d'enseignement, puisqu'il met en évidence l'utilité des ressources technologiques dans le processus d'acquisition d'une langue étrangère et l'adaptabilité des celles-ci aux différents niveaux éducatifs comme il est possible d'observer sur les recherches de Ruiz (2014) et Hernandez (2016). De même, les recherches de Vega (2016) et de Bustos , Gomez et Galeano (2019) qui considèrent les stratégies virtuelles comme un outil didactique a la salle de classe qui peut agir en bénéfice du développement du vocabulaire et de la langue en général.

Par ailleurs, on note que les activités liées à des espaces interactifs sont un sujet d'intérêt pour les enfants et cela peut être un facteur motivationnel qui permet un rapprochement à la population des élèves (Peñuela , 2012). Larripa (2015- 2016) considère aussi que les stratégies virtuelles comme un recours didactique facilitent les possibilités de travailler les compétences et de développer et stimuler la créativité des enfants.

D'un autre côté, ces recherches bien que ce soit pour une autre langue, ont des objectifs similaires à ceux de cette recherche, et se concentrent sur l'apprentissage de vocabulaire, l'utilisation des ressources virtuelles comme un outil qui met l'accent sur la didactique et l'innovation. Canizales et Moreno (2013) et Calderón (2017) considèrent comme nous que l'apprentissage de vocabulaire est effectif pour fortifier l'expression, la communication et le développement d'une nouvelle langue.

De surcroît, les résultats de ces recherches montrent une amélioration dans l'acquisition de vocabulaire sur le processus d'apprentissage, l'importance de l'utilisation des outils didactiques comme ressources virtuelles et surtout donnent une bonne information pour faire le lien entre les principaux éléments de la recherche.

De sorte que, ces recherches présentent comme moyen l'utilisation des ressources TICE, en plus de présenter des similitudes avec la population et le fait que deux d'entre elles reposent sur l'apprentissage d'une langue étrangère. D'autre part, les résultats que Larripa (2015- 2016) présente sont similaires et ils ont des concordances avec celles qu'on devra obtenir avec les élèves du IED Villemar el Carmen CE2, bien que les résultats indiquent que les TICE représentent un rôle essentiel et il affirme que la société dépend actuellement de la technologie, Car l'auteur conçoit des plateformes virtuelles

comme un complément de ressources pédagogiques pour développer un processus éducatif actif. Hernandez (2016) conclut que l'enseignement des langues étrangères est inconcevable sans la médiation des outils technologiques complémentaires, il rappelle également que la technologie a été adaptée aux exigences de la société.

De même, nous vivons à l'ère de la communication et par conséquent on a connu des changements affectant les moyens d'apprentissage et d'enseignement. Dans cet ordre d'idées, les établissements d'enseignement doivent prendre conscience que les changements sociaux et technologiques et que les ressources virtuelles offrent une variété de possibilités méthodologiques parce que les TICE favorisent et améliorent l'assimilation de l'apprentissage (Vega,2016), de sorte que l'éducation devrait tirer profit de l'utilisation des TICE et de mobiliser des nouveaux outils dans la salle de classe comme l'utilisation des pistes audio, des chansons, des images et des vidéos puisqu'ils aident les élèves à obtenir une meilleure compréhension et à affiner leur prononciation, des aspects tels que la rime et la rythmique favorisent la mémorisation. Enfin, il souligne que ces éléments captent l'intérêt qui influe sur la motivation des élèves et qui permet un apprentissage flexible et significatif grâce à l'intégration d'un outil didactique et fonctionnel. (Peñuela,2012)

Un axe fondamental pour le développement de ce projet est le renforcement et l'acquisition du vocabulaire en langue étrangère à travers l'unité didactique, les projets au niveau national présentés ici ont des similitudes avec les axes en question.

Les antécédentes nationaux présentent des tendances et des similitudes contextuelles avec ce projet, comme par exemple, que la population a des âges proches des élèves de l'IED Villemar El Carmen, aussi un aspect d'importance dans l'un des projets est que dans le curriculum, on ne spécifié pas un plan de travail, ni une ligne directrice pour l'enseignement de la

langue étrangère. En plus, il n'y a pas non plus un espace pour l'apprendre. Les résultats d'Alape (2015) ont démontré que la didactique a eu un rôle fondamental; de même ils ont démontré comment chacune des activités proposées et les recours utilisés pour la réalisation des unités de programmation ont été essentiels dans l'apprentissage du vocabulaire, de la même façon, les auteurs Bustos, Gomez et Galeano, (2019) mettent en évidence que le contexte a eu des influences sur l'amélioration de l'habileté communicative puisque les élèves ont montré des avancées dans l'apprentissage de la langue anglaise en appliquant la connaissance obtenue, en participant et en mettant en évidence le progrès dans chacune des activités développées.

Ces investigations ont montré que l'unité d'enseignement fondée sur des stratégies d'apprentissage pour l'enseignement de vocabulaire de la langue étrangère est devenue un outil efficace pour le processus d'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire, (Peñuela, 2012) De la même manière, on a démontré que pour l'apprentissage de vocabulaire effectif il est indispensable l'usage continu des mots puisque l'apprentissage consiste en ce que l'on obtient et qu'il soit fixé dans la mémoire des élèves, en obtenant des résultats significatifs (Canizales et Moreno, 2013). De même, il est possible de conclure qu'utiliser le site dans l'apprentissage du vocabulaire anglais apporte une contribution positive dans le processus d'acquisition de langue ; dû à ce que la mise en œuvre des objectifs TICE permet de créer des espaces visant cet apprentissage. Calderón (2017) a conclu que l'outil est utile pour travailler les stratégies métacognitives et l'usage de vocabulaire dans un contexte, mais on a besoin des activités complémentaires et d'une planification esthétique complexe pour être capable de générer un apprentissage de mots isolés.

CADRE THÉORIQUE

Pour le développement de ce projet, nous avons érigé les suivants axes théoriques qui orientent la définition des aspects qui marquent l'acquisition de la langue et le développement du langage des enfants, le vocabulaire et le lexique.

Acquisition de la langue et développement du langage des enfants

Les enfants ont souvent une disposition plus active pour l'apprentissage, ils peuvent acquérir facilement une langue en comparaison avec des adultes. De même, les enfants ont encore quelques caractéristiques comme la motivation et la curiosité qui permettent de favoriser ce processus, il est possible aussi d'améliorer le processus d'acquisition du vocabulaire à travers le jeu et l'interactivité car l'innovation est un facteur motivationnel qui bénéficie l'apprentissage des enfants.

L'acquisition de la langue, selon Ruiz (2014), présente quelques bénéfices quand elle se développe avec des enfants. Selon l'auteur, pendant les années 70 a surgi la théorie biologique qui dit que les fonctions linguistiques sont à se trouver sur l'hémisphère gauche du cerveau et qu'elles ne seront probablement pas développées avec le temps, elle aussi remarque quelques motifs pour l'acquisition de la langue étrangère à l'enfance. En principe, elle parle de l'importance de la relation entre l'empathie et le souhait des enfants pour acquérir la langue d'une manière similaire aux locuteurs natives, de même, quand les élèves sont des enfants, il est possible de profiter de l'étape de l'évolution psychologique dans laquelle l'apprentissage sera positif et effectif, aussi parce qu'à cette étape est stimulé le développement des connexions cérébrales et les enfants ont la capacité d'imiter des sons et ils n'ont pas les barrières psychologiques entre la langue maternelle et la langue étrangère puisqu'ils seront motivés face à l'innovation.

De même, l'auteur suggère que les enfants apprennent des mots, après ils produisent des phrases courtes jusqu'à la construction des phrases complexes, c'est-à-dire, est un processus plus lent. L'une des caractéristiques de l'enseignement pour enfants surtout quand on parle de l'enseignement d'une langue étrangère ce sont les activités à travers le jeu qui leur permettent de développer d'une manière libre la créativité et la responsabilité, dû à ce que le principe ludique est motivationnel et fonctionnel.

L'une des manières pour faire que les enfants apprennent une langue est en établissant des relations ou liens entre l'information existante et la nouvelle information parce que cela permet aux enfants de se sentir sûrs. Mager (1985) a priorisé des attitudes positives pour favoriser le processus d'enseignement et d'apprentissage. Pour l'auteur, il est important de faire des relations d'information, en outre de connecter de nouvelle information avec l'antérieure, cet échafaudage fait que les élèves se sentent en confiance et facilite des activités d'une manière claire pour qu'ils réussissent l'objectif.

Les enfants se développent intellectuellement à mesure qu'ils avancent aux limites humaines, autrement dit, le langage évolue et en même temps que la connaissance se développe, cette évolution se fait à partir de l'interaction sociale active et l'une des avantages que l'enfant affiche c'est le développement de la compréhension et de la communication maternelle, c'est la manière dont ils approprient les ressources du langage; selon Bruner, les enfants entrent au monde du langage comme résultat d'une réaction culturelle pour faire attention à leurs propres intentions communicatives, une des caractéristiques du processus d'apprentissage des enfants est que la curiosité se développe avec le temps. C'est pour cela que les enfants cherchent des réponses et s'approprient de leur environnement pour obtenir d'information à travers des

sens, raison pour laquelle l'enfant est capable de construire des idées sur le monde et aussi des significations.

Quand les enfants entrent au système scolaire, ils ont une connaissance intuitive du langage qui a été développée à partir des environnements immédiats, à partir de sept ans, l'enfant fait l'utilisation du langage avec un but plus spécifique. Krashen indique que la condition nécessaire pour acquérir une langue est l'interaction significative, par conséquent la correction des erreurs et l'enseignement explicite de la règle n'est pas important pour l'apprentissage d'une langue.

Vocabulaire

L'un des axes sur lequel est basé ce projet est le vocabulaire, d'une manière générale pour ce projet, connaître un mot est être capable de le reconnaître à l'oral, à l'écrit et l'utiliser correctement ; c'est-à-dire, le mettre en contexte et comprendre sa signification. Il est donc possible d'affirmer que l'acquisition du vocabulaire est la base pour le développement et l'apprentissage d'une langue étrangère dépend de la compréhension d'un vocabulaire passif et en utilisant le vocabulaire actif.

Selon le Centre virtuel Cervantes, le vocabulaire est défini comme l'ensemble d'unités lexicales d'une langue. D'un autre côté, Jeremy Anglin (1993) suggère que le vocabulaire est un élément essentiel de la langue, sans vocabulaire la production et la compréhension ne sont pas possibles, de sorte que l'acquisition du vocabulaire est essentielle pour le développement du langage. De la même façon, de grands théoriciens comme Krashen et Terrell (1983) considèrent que la maîtrise du vocabulaire est un élément clé dans le processus du langage. Aussi, Agnès Florin (2010) a dit que le développement du vocabulaire est essentiel pour la compréhension et la production. Selon les principes de l'apprentissage et l'enrichissement du lexique proposés par José Ramón Gómez

Molina(1997), le but de l'enseignement du vocabulaire est que les unités lexicales passent à la compétence communicative de l'individu, parce que le vocabulaire est un élément structurant de la pensée et il est nécessaire et essentiel pour l'interaction sociale.

Voilà pourquoi, il faut comprendre que signifie connaître un mot. Selon Wallace (1982), connaître un mot implique la capacité de le reconnaître dans sa forme orale et écrite, se rapportant à un concept approprié et ses connotations, le rappeler, faire utilisation correcte sous sa forme grammaticale, écrite et d'autre part, connaître un mot pour Richards (1991) implique connaître le degré de probabilité de le trouver dans une langue, les limites de l'utilisation du mot en question, ses racines, branches, réseau d'associations et de leur valeur sémantique.

Selon Nation (2001), apprendre un mot est un processus qui comprend un certain nombre d'aspects non seulement formels pour l'apprenant, il comprend et également il connaît sa signification et peut être en mesure d'utiliser le mot. L'auteur indique que pour les apprenants dont la langue maternelle est étroitement liée à la langue étrangère, le fardeau d'apprentissage des mots sera plus léger.

Vocabulaire actif et passif

Pour clarifier les implications du type de vocabulaire, il est nécessaire de faire la différence entre le vocabulaire actif et passif. Cependant, étant donné que le vocabulaire fait partie du système linguistique et est indépendant des connaissances individuelles, selon le Centre Virtuel Cervantes, on peut identifier deux types de vocabulaire, le vocabulaire réceptif ou passif et le vocabulaire productif ou actif.

Le premier, le vocabulaire passif, est celui qu'un locuteur est capable de déchiffrer dans différents contextes de réception des messages, mais il n'est pas utilisé

fréquemment. Cela étant notamment le cas de noms spécifiques. La connaissance passive est associée à l'habileté auditive et lectrice qu'implique que l'élève est capable de comprendre la forme du mot et récupérer sa signification.

Au contraire, le vocabulaire productif ou actif est l'ensemble des unités qu'un locuteur utilise fréquemment et efficacement dans les messages émis. La connaissance active est associée aux habiletés d'écriture et de l'oralité et cela implique que les élèves ont la capacité de récupérer la forme orale ou l'écriture d'un mot d'une manière adéquate pour la signification qu'ils souhaitent exprimer.

Meara (1990) indique que ces deux types de vocabulaire constituent des types de connaissance associative. Pour l'auteur, le vocabulaire actif opère pour le contact avec les autres mots, tandis que le vocabulaire passif s'active seulement pour une stimulation externe.

Vocabulaire Fréquent

En principe, avec un chiffre réduit des mots il est possible d'obtenir une couverture textuelle grande, une des avantages du vocabulaire fréquent c'est la création ou production des phrases pour l'interaction avec peu d'éléments. De manière que, le vocabulaire fréquent fait référence aux contenus ou mots qui possèdent une utilisation plus continue ou usuelle.

Cependant, des mots fréquents usuellement sont considérés vides ou de signification générale, comme des choses, de temps, de lieu. Une des avantages de ce type de vocabulaire est qu'il est réduit, raison pour laquelle il y a des mots de la quotidienneté pas fréquents mais si importants que les élèves ne les connaissent pas.

Le vocabulaire fréquent fait référence au groupe des mots d'utilisation habituelle sur des thèmes de la quotidienneté. Ce type du vocabulaire n'a pas un lien direct aux thématiques

concrètes sinon la haute fréquence de l'utilisation au discours, en d'autres termes, ce sont les mots indispensables d'une langue.

Vocabulaire disponible

Face aux points faibles du vocabulaire fréquent comme un type de vocabulaire complémentaire, il est possible de prendre en considération le vocabulaire disponible, cela fait référence aux mots utiles pour communiquer comme les substantifs, notamment des *noms englobants*, les adjectifs, des verbes et en général des mots avec une haute signification en contextes communicatifs. Ces *noms englobants*, dans notre projet, concernent un type de noms qui par leur ampleur permettent de formuler des énoncés facilitant la communication initiale en LE. D'un autre côté, le vocabulaire disponible est un vocabulaire potentiel qui permet de reconnaître des mots selon le contexte ou en temps réel d'une population, c'est-à-dire, comme une variation lexicale.

Vocabulaire Fondamental

L'un des buts d'enseignement de la langue c'est d'enseigner le vocabulaire fondamental, c'est-à-dire, l'union du vocabulaire fréquent et vocabulaire disponible, d'une telle manière que les élèves apprennent un vocabulaire réduit ou fondamental mais aussi fonctionnel.

La compétence lexicale

D'un autre côté, la compétence lexicale, prise à l'intérieur de la compétence linguistique, est fixée comme la connaissance de vocabulaire d'une langue et la capacité de son utilisation, de manière telle qu'elle s'occupe de la richesse du vocabulaire et du niveau de maîtrise.

Prennant en considération la didactique de la langue, il est indispensable de faire la différenciation entre le vocabulaire et le lexique, selon Lamíquiz (1985) le vocabulaire est l'assortiment des termes lexicaux qu'un individu utilise ou exprime sur des productions orales ou écrites. L'auteur affirme que le vocabulaire d'un sujet est réduit face à la quantité de lexique qu'il possède ou connaît. Donc, le lexique est défini comme l'assortiment des termes lexicaux qu'un individu possède, de manière que les deux ont une appréciation quantitative, mais le vocabulaire ne signifie pas seulement la connaissance d'une liste de mots, le vocabulaire prend compte de son utilisation, voire de la mise en jeu d'une connaissance sémantique d'ordre situé.

En ce qui concerne ce projet, Greve et Van Passel (1971) remarquent trois méthodes pour la sélection du vocabulaire. La première est basée sur les critères de l'auteur, le deuxième sur la fréquence d'utilisations de mots et finalement le troisième sur la fréquence d'apparition du mot et sa productivité. En tenant compte de l'antérieur, les contenus proposés ont une relation avec la quotidienneté des élèves et ces thématiques doivent être traitées comme ces axes d'intérêt dû à ce qu'ils sont un point de motivation pour l'organisation du vocabulaire et pour l'obtention d'un apprentissage significatif. Dans cet ordre d'idées, le vocabulaire reflète d'une certaine manière l'expérience des élèves en différents moments.

Pour le développement de ce projet, la sélection du vocabulaire sera basée sur les critères personnels du chercheur. Pour cette raison, le vocabulaire qui sera utilisé comprend des mots fonctionnels, de ce fait l'emphase pour le vocabulaire sera sur des mots de contenu à réutiliser comme les *substantifs englobants*, et les adjectifs et les verbes liés au contexte de communication des enfants.

SUPPORT THÉORIQUE DE LA PROPOSITION

Pour ce qui est de ce projet, il est nécessaire de définir quelques aspects qui seront considérés comme le support théorique de la proposition, c'est-à-dire, les plateformes, la classe inversée et l'unité didactique.

Les plateformes virtuelles

En premier lieu, le système éducatif doit changer constamment pour répondre aux besoins du contexte. L'innovation permet des changements importants, c'est la raison pour laquelle chercher des nouvelles méthodes et outils permettra d'atteindre un progrès dans le processus éducatif pour obtenir des résultats optimaux. Dans la situation actuelle, l'éducation virtuelle a gagné tellement d'importance. Selon Toro (2005), cela se produit dans le contexte des nouveaux environnements qui permettent la communication médiatisée par ordinateur ; par conséquent, l'éducation virtuelle a lieu dans le cyberspace qui est généré par l'Internet. À son tour, cela permet l'interactivité, c'est-à-dire, les possibilités de communication numérique établies entre les enseignants et les élèves et se déroule en temps réel ou de manière asynchrone.

L'une des nouvelles méthodes est la plateforme virtuelle, c'est une sorte de TICE, un outil de software appliqué à l'enseignement. Au cours des dernières décennies, les élèves ont répandu différentes plateformes qui soutiennent l'utilisation d'Internet et dont le but est de présenter le contenu et incorporer des outils de communication, cela facilite la création d'environnements éducatifs virtuels.

Selon Diaz (2009), les plateformes éducatives sont considérées "Un environnement informatisé le quel nous trouvons de nombreux outils groupés et qu'il est optimisé à des fins pédagogiques. Sa fonction est de permettre la création et la gestion

des cours complets par internet sans qu'il soit nécessaire des connaissances de programmation”

De plus, selon Rosenberg (2002) une plateforme d'enseignement virtuelle doit fournir une sorte de caractéristiques qu'elle soit sur la Web ou qu'elle soit reçue par l'utilisateur final à travers l'ordinateur et des standards technologiques d'internet. Finalement, une plateforme doit enrichir la perspective d'apprentissage avant les paradigmes de l'éducation traditionnelle.

En outre, l'auteur Victoria (2008) affirme que les plateformes éducatives sont des “ contextes éducatifs proposés en accord avec une méthodologie d'accompagnement à distance. De même, Pardo (2009) établit que les plateformes virtuelles sont comme “une proposition souple, individualisée et interactive”.

Pour conclure, les plateformes éducatives virtuelles sont des contextes éducatifs informatiques organisés par le professeur, il prend compte des besoins sur le processus pédagogique qu'augmente les perspectives et qui complémente le processus d'apprentissage.

L'une des plateformes éducatives dans laquelle est basé le développement de ce projet est Educaplay, une plateforme éducative globale qui permet de créer et partager des activités multimédia. Elle est située sur l'Internet, elle permet d'envoyer le matériel aux membres de la communauté éducative, c'est pourquoi, est un outil interactif qui complémente le processus sous une proposition souple, accessible et individuelle.

L'utilisation des plateformes comme Educaplay fait indispensable l'usage des flashcards, des images fantastiques ou des éléments réels comme des éléments visuels qui peuvent s'avérer d'une grande aide, car ils facilitent l'acquisition du vocabulaire par les enfants, car ils sont souvent considérés comme le moyen le plus valable pour communiquer la signification d'un mot. Un avantage en utilisant des objets, des images ou diagrammes est que les élèves voient un sens, ce qui est susceptible d'être rappelé. De même, les élèves construisent l'association avec des mots

déjà familiers ou ils peuvent représenter des mots dans leur mémoire de différentes façons, telles que les chansons et les rimes.

De même, prendre en compte les activités telles que des mots et des significations correspondantes, des énigmes, choisir le bon sens, répondre à des questions, trouver des opposés, trier les mots ou la répétition. Toutes ces activités sont essentielles pour l'apprentissage du vocabulaire, car il y a tant de choses à savoir sur chaque mot qu'une rencontre avec un mot ne suffit pas pour combler toute cette information.

La classe inversée

D'autre part, selon Martinez et Olivera (2014), la salle de classe inversée a l'intention d'inverser le temps et les rôles de l'enseignement dit traditionnel. Cela implique que le cours dispensé par le professeur sera étudié par les élèves en dehors du temps de classe grâce à des outils multimédia et afin que des activités pratiques soient menées dans la salle de classe, à savoir, la responsabilité du contenu à appréhender est transféré à l'élève.

Dans ce modèle, le contenu multimédia est un instrument qui permet à l'élève de choisir la meilleure méthode et l'espace pour acquérir des connaissances à son propre rythme. Ce contenu se trouve généralement sur la Web où il est facilement accessible.

Ce modèle est divisé en trois étapes : en principe, l'enseignant devra sélectionner ou développer le matériel pour que les élèves étudient des thématiques et il choisit le moyen ou la plateforme par laquelle le matériel sera envoyé aux élèves, alors une sorte de questionnaire est élaboré pour valider le degré d'assimilation des concepts et présente à la fin un travail pratique dans le but de détecter des doutes et de renforcer les concepts.

L'enseignant qui met en œuvre la salle de classe inversée doit être qualifié pour faciliter les expériences d'apprentissage, de même, l'enseignant doit tenir compte des besoins individuels des élèves, aussi il doit avoir des connaissances technologiques, il doit accepter et reconnaître ces propres limitations ou faiblesses, promouvoir la recherche et apporter à la création des environnements d'apprentissage autonome et collaboratif. L'enseignant doit également avoir une bonne disposition pour des changements nécessaires et pour permettre l'accès aux dispositifs technologiques. Finalement, l'enseignant doit avoir les bonnes habiletés pour la création des unités d'apprentissage.

L'unité d'enseignement

Par ailleurs, l'unité d'enseignement a pour objectif de trouver une stratégie appropriée pour l'organisation de l'enseignement et l'apprentissage, pour que ces processus soient efficaces. Gomez et Puentes (2017) considèrent que l'unité d'enseignement est un ensemble d'idées qui couvre les contenus spécifiques de la discipline, les ressources nécessaires pour le travail quotidien, les objectifs d'apprentissage, elle comprend également une stratégie qui organise et régleme la pratique scolaire.

Gomez (2017) indique que l'unité d'enseignement peut être un outil utile pour organiser des programmes scolaires qui aident les enseignants dans leur travail, car leur schéma permet la séquence du processus enseignement/apprentissage. Cette composante éducative est comprise comme la structuration d'un sujet qui sera développé en classe, il nécessite généralement plusieurs heures de classe pour se développer totalement ; cependant, l'enseignant décide la durée à propos de ses objectifs dans la salle de classe.

Ibáñez (1992) indique que l'unité d'enseignement est la correspondance des éléments qui influent sur le processus d'enseignement et d'apprentissage, qui a aussi la cohérence méthodologique. De plus, Escamilla (1993) indique que:

“La unidad didáctica es una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad. Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar dicho proceso”.

Autrement dit, l'unité didactique permet de planifier les contenus appropriés pour atteindre des objectifs du processus d'apprentissage et enseignement qui prend en considération les connaissances et les éléments pour contextualiser des expériences pédagogiques.

Selon Viciano (2002), ceci est l'unité de base du programme et se compose de sessions autour d'un sujet. En résumé, l'unité d'enseignement est une composante éducative qui structure le processus enseignement / apprentissage et le développement d'un sujet efficacement et dont la durée dépend du but de l'enseignant.

MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE

Type de recherche

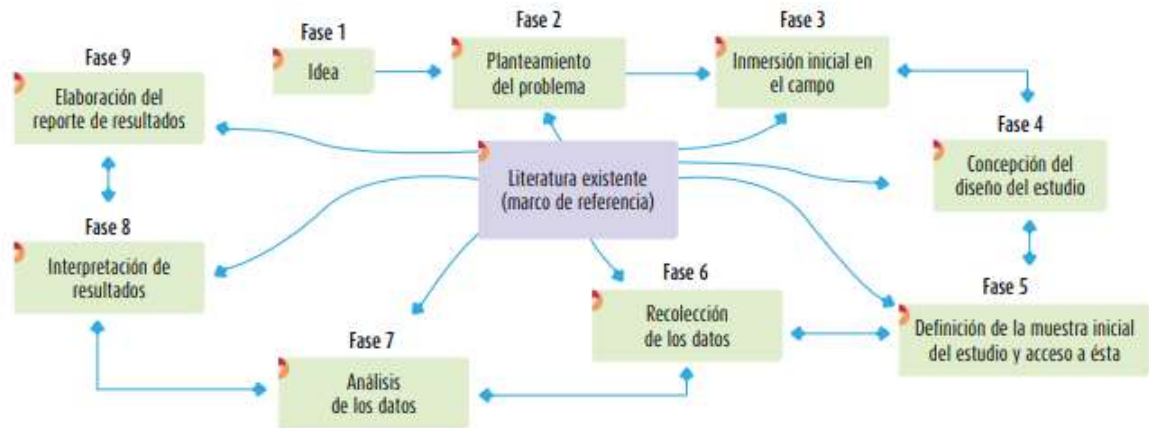
Le but de cette recherche c'est de présenter une proposition éducative innovatrice qui établit un changement à partir du niveau zéro en FLE des élèves de CE2 de l'école Villemar El Carmen IED. La méthodologie proposée pour le développement de la proposition d'intervention innovatrice est une recherche qualitative visant à observer et évaluer l'impact d'une proposition innovatrice virtuelle pour l'apprentissage du FLE chez les élèves de CE2 elle vise à approcher les élèves du FLE à partir d'un vocabulaire le plus réutilisable possible.

De toute manière, le but continue de proposer un changement dans les pratiques éducatives afin d'atteindre des apprentissages durables chez les enfants. L'investigation, en général, est un groupe de processus systématiques qui s'appliquent à un phénomène. En tenant compte que ce sera une investigation qualitative, ce type d'études peuvent développer des questions et hypothèses tout au long de la recherche. Ce type de recherche est aussi cyclique, c'est-à-dire qu'il y a l'initiation d'un processus circulaire entre les faits et l'interprétation, qui ne finit pas avec cette recherche.

Selon Sampieri (2014), la recherche qualitative a un processus qu'il décrit en 9 phases, étapes qu'on a développé pour ce projet : en principe, c'est l'idée, après la proposition du problème, la révision de la littérature et le développement du cadre théorique, la deuxième étape est liée à la projection de la recherche, après ce sera l'élaboration des hypothèses et le développement du plan de la recherche, un autre pas c'est la définition de la population et la récolte des données et finalement l'analyse des données et les conclusions.

Figure 4.

Processus de la recherche qualitative



La recherche qualitative permet que l'investigateur fasse une proposition du problème et aussi il a en considération la littérature et la construction du cadre théorique qui peut être complété tout au long de la recherche. Dans ce type de recherche, l'investigateur commence pour réviser la réalité et dans le processus il développe une théorie qui appuie et représente ces observations. Autrement dit, la recherche qualitative est fondée sur une logique inductive, du particulier au général. Cette approche est basée sur la récolte des données non standardisées parce que cela consiste en les obtentions des points de vue et des aspects subjectifs. Pour la récolte des données dans ce type de recherche, Sampieri (2014) affirme qu'il est possible d'utiliser des observations non structurées, des entretiens et les expériences des participants.

La recherche qualitative est notamment un processus flexible qui veut reconstruire la réalité qui se justifie sur l'interprétation ; finalement, la recherche qualitative est un groupe de pratiques interprétatives. C'est pourquoi elle est la méthodologie proposée pour le développement de la proposition d'intervention éducative innovatrice.

Grille de catégories d'analyse

Table 1.

Grille de catégories d'analyse

Catégories d'analyse	Sous- Catégories	Indicateurs	Instruments
L'utilisation des outils	L'efficacité	Les enfants utilisent des outils technologiques et ils participant activement sur la plateforme virtuelle	Le journal de bord Des artefacts
Les attitudes	L'intérêt pour les outils ou ressources	Les enfants reconnaissent des avantages des outils technologiques	Le journal de bord Enregistrements
	La motivation	Les élèves montrent l'intérêt pour le cours en étant attentifs au cours	Le journal de bord Enregistrements
L'apprentissage du vocabulaire	Reconnaissance du vocabulaire	Ils Identifient les mots avec l'aide des images, des sons ou expressions du visage ou du corps	Les questionnaires Les enquêtes Des artefacts
	Rappeler le vocabulaire	Ils disent des mots liés aux images, des sons ou expressions du visage ou du corps	Le journal de bord Des artefacts
L'interaction	L'utilisation du vocabulaire pour soi même	Ils s'expriment dans un contexte communicatif simple avec des expressions courtes Contextualisées	Le journal de bord Enregistrements
	L'utilisation du vocabulaire au niveau contextuel ; processus de communication	Ils décrivent des objets de l'environnement	Le journal de bord Enregistrements

Instruments et techniques de collecte des données

Ci-dessous seront mentionnés quelques perspectives théoriques qui présentent des concepts clés pour comprendre le sens de chaque instrument implémenté pour la collecte d'information.

L'enquête : il consiste à obtenir l'information des sujets, cette information est proportionnée par les élèves eux-mêmes, cet instrument de collecte des données favorise l'obtention des données pour l'analyse des différents thèmes, aussi permet l'efficacité d'une procédure chez les enfants du cours CE2 de l'école Villemar el Carmen IED, l'enquête a été utilisée comme instrument pour obtenir des connaissances de base de la population, et connaître certains aspects de son quotidien de manière plus appropriée pour travailler avec eux.

Le journal de bord : c'est un instrument qui permet de recueillir des réflexions, interprétations, perceptions hypothèses et explications de ce qui se passe. Il peut être structuré, semi-structuré, ouvert. C'est une technique narrative continue et systématique, son but est l'obtention des informations utiles à la recherche, faciliter la réflexion, c'est un document personnel. Ce sont les notes réalisées pendant la journée sur ce que le chercheur a vu et des notes plus longues écrites après. Dans le journal de bord il y a deux types de notes : les notes descriptives sont ponctuelles et qui vont capturer la situation, et les notes réflexives qui montrent des interprétations, des idées et qui disposent des récits qui se déroulent dans le contexte de la manière la plus exacte et la plus complète possible, ainsi que des actions et interactions des personnes.

Enregistrements : cet instrument permet d'enregistrer des informations sélectionnées ou ciblées, il permet aussi l'analyse de situations postérieures, il permet de

sélectionner de manière plus détaillée des événements significatifs, d'identifier des modèles comportementaux, de connaître les attitudes, d'afficher les changements dans le temps. Le chercheur décide quelles informations il souhaite enregistrer.

Questionnaire : le but de cet instrument est d'obtenir des informations de base, évaluer l'effet d'une intervention. Il n'y a pas de réponses vraies mais des réponses appropriées qui maintiennent un dialogue ouvert considérant les aspects déterminants, par l'exigence d'un objectif clair, il convient de prendre en compte des aspects tels que les données d'identification, la formulation de questions, la révision, connaître des aspects ou obtenir des réponses qui autrement il ne serait pas possible d'obtenir.

Entretien : pour Bernardo Carrasco (1991) l'entretien consiste en une relation de deux personnes à manière de conversation, il est classifié comme structuré et non structuré. En autres, Zabalza (1989) affirme que l'entretien est une méthode directe pour obtenir l'information. Pour l'entretien il est nécessaire de faire attention à quelques pas : la préparation, la mise en œuvre, le registre et l'analyse.

Triangulation

La triangulation fait référence à l'utilisation des méthodes des données, des théories ou des chercheurs ; pour une recherche qualitative, la triangulation comprend l'utilisation des différentes stratégies pour l'étude d'un phénomène ; de sorte qu'il s'agit d'une comparaison entre les résultats des différents types de triangulation car la triangulation permet la visualisation d'un problème de différentes perspectives.

Triangulation méthodologique

Pour l'analyse des phénomènes il est possible d'utiliser différentes méthodes ; ce type de triangulation consiste à faire la lumière sur les différentes parties complémentaires de la totalité du phénomène.

Triangulation de données

Pour la triangulation des données, il est nécessaire que les méthodes utilisées pendant l'observation ou interprétation du phénomène soient de type qualitatif pour qu'elles puissent être comparées, cette triangulation consiste à la vérification et comparaison obtenue en différents moments.

PROPOSITION PÉDAGOGIQUE

Objectif général

- Concevoir une unité didactique vers l'acquisition de vocabulaire à travers des plateformes éducatives.

Objectifs spécifiques

- Proposer des activités stimulant le processus d'acquisition de vocabulaire chez les élèves de niveau pre-débutant du cours CE2
- S'approcher interactivement du vocabulaire en français
- Développer des activités interactives en relation avec la langue française.

Proposition

Pour le développement de ce projet, l'idée est de faire une unité d'enseignement qui permette aux élèves d'acquérir le vocabulaire le plus réutilisable, voire adjectifs, verbes, adverbes et des *noms englobants* et de bien l'utiliser. L'idée du projet est que l'unité d'enseignement se développe en 15 séances qui sont élaborées en fonction du matériel didactique en format interactif pour que les élèves atteignent les objectifs proposés pour chaque thématique.

Ces séances auront une durée estimée de 45 minutes et seront de caractère synchrone, c'est-à-dire en temps réel, il y aura une connexion directe avec les élèves. La communication avec les élèves sera médiatisée par le professeur principal et par le courriel ou la plateforme TEAMS qui gère la communauté éducative IED Villemar el Carmen.

Ce projet examinera la conception de classe inversée par Jonathan Bergmann et Aaron Sams. Elle est un nouveau modèle éducatif qui vise à accroître l'engagement et l'implication de l'élève dans le processus d'apprentissage. L'un des avantages de la classe inversée qui sera reflété

dans ce projet est que les élèves peuvent accéder à tout moment au contenu, parce que le matériel sera disponible sur le Web, aussi implique des familles en matière d'apprentissage de manière qui s'adapte aux conditions sociales actuelles.

De sorte que, dans ce projet, l'élève et l'enseignant auront des rôles différents aux traditionnels. L'enseignant aura un rôle d'accompagnement pendant que l'élève cesse d'être bénéficiaire passif et sera plus impliqué et participatif avec leur apprentissage, c'est-à-dire être un sujet actif, ce qui implique une plus grande motivation et intérêt. De plus, les élèves apprennent à leur propre rythme sans être présent par le temps ou les connaissances de leurs pairs ; ce modèle a la conception que l'élève peut obtenir l'information sans la présence physique de l'enseignant, dans un autre temps et espace, tel qu'il est proposé par ce projet.

D'une manière générale, connaître un mot signifie avoir la capacité de l'identifier oralement ou par écrit, de connaître sa signification et être en mesure de l'utiliser adéquatement. Cette unité d'enseignement sera soutenue par des plateformes interactives qui contribuent au processus d'acquisition de vocabulaire initial de la langue française.

L'unité d'enseignement sera basée sur des outils interactifs en considérant que pour les 7 à 10 ans l'interaction a une importance vitale, puisqu'elle représente un facteur de motivation, ainsi que l'utilisation des ordinateurs car les élèves considèrent l'ordinateur comme un outil fiable à nos temps ; grâce à cela ils font leur travail avec une plus grande motivation. La motivation et l'intérêt sont importants pour un environnement d'apprentissage optimal parce qu'ils permettent aux élèves de fournir plus d'attention aux objectifs et à la langue d'enseignement ensemble.

La plateforme sous laquelle seront développées des activités sera de nature formative, cela contiendra du matériel pédagogique interactif qui contribuera au processus d'acquisition du vocabulaire. Ce matériel est conçu pour être utilisé dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, ce site aura un contenu utile et facile à comprendre, il utilisera un langage simple et un style attrayant pour les élèves. Il sera également organisé afin que les élèves puissent trouver de manière rapide et accéder efficacement aux contenus proposés pour l'unité d'enseignement.

De même, l'enseignant transmettra son message éducatif à l'élève en utilisant des outils technologiques. L'utilisation des plateformes est une méthode efficace pour mettre en pratique le vocabulaire. Également, les plateformes permettent de prendre en compte des questions telles que la répétition, aussi elle est utile en considérant que c'est souple et s'adapte aux besoins des élèves, en particulier les limites du temps et de l'espace.

Grace à que l'apprentissage ne se produit pas dans un seul domaine de la connaissance, les sujets seront développés parallèlement à d'autres domaines du programme, ce qui permet aux élèves de développer meilleurs liens entre le vocabulaire qu'ils connaissent et celui qu'ils sont en train d'apprendre. Le sujet qui sera développé est *Moi et mon environnement*.

Il convient de noter que les objectifs pour ce projet sont communicationnels, et se concentrent sur les tâches de communication simples. L'idée est qu'à la fin les apprenants doivent posséder un répertoire de base de mots, de manière telle que ce projet est destiné à mettre l'accent sur l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire le plus réutilisable en français. En tenant compte qu'elle sera une éducation virtuelle, il est à noter que très probablement ça soit un apprentissage familial, étant donné que les activités du projet sont susceptibles d'être guidées où être mises au point en compagnie des parents et d'un professeur : d'un autre côté, les activités

sont destinées aux élèves ayant un niveau zéro de la langue française et elles ont une forte composante visuelle et auditive.

Selon Nation (2001), il y a plusieurs façons de communiquer les significations des mots ; par exemple, effectuer des actions, montrant des images ou des diagrammes, un langage de définition ou traduction, une signification dans la deuxième langue, une clé pour fournir la définition dans le contexte de la langue.

Étapes de la proposition

En tenant compte des objectifs que ce projet considère, il est divisé en trois étapes, chaque étape aura une durée estimée de quatre heures, c'est-à-dire, cinq séances de 45 minutes.

L'unité d'enseignement "*moi et mon environnement*" aura pour objectif d'identifier les principales parties de présentation personnelle, l'identification de vocabulaire lié aux adjectifs pour la description des objets, des personnes ou des animaux. Il est donc très important de relier l'unité en termes de vocabulaire et d'identifier les activités en langue étrangère et certaines caractéristiques de base. Cela se fera à l'aide d'outils tels que des photos, des chansons, la répétition, la mémorisation, l'imitation avec des matériaux numériques tels que des flashcards, des photos, des vidéos.

La première étape consistera à sensibiliser les élèves et l'approche du sujet, il y aura une entrée et information initiale. Le but de cette étape sera approché les élèves à la langue française et il y aura des activités qui encouragent les élèves à acquérir une langue étrangère afin d'en faire un apprentissage tant significatif que ludique, qui fasse que l'apprentissage devienne plus amusant. Cette étape en l'unité d'enseignement sera prise en charge des vidéos et des chansons, le contenu audiovisuel, qui peut contenir des sous-

titres, en fonction du sujet en question. En conformité avec le but pour un rapprochement à l'image, les sons et la forme d'écriture de mots ou de contenu lexical. À ce stade, les activités seront de nature associative et répétitive et se trouveront sur la plateforme afin de les faire de manière interactive.

L'étape de sensibilisation examinera le contexte immédiat des élèves afin de les rapprocher au sujet et à des contextes dans lesquels nous pouvons trouver des activités. Dans cette phase de sensibilisation sont proposées des activités comme l'apprentissage d'une chanson qui parle de soi-même et en général des sujets proposés aussi il est possible l'utilisation des vidéos connexes et du matériel audiovisuel.

Une deuxième étape "l'expérimentation", sera l'étape dans laquelle seront donnés des activités que les élèves feront afin d'acquérir nouvelles connaissances, à savoir, acquérir le vocabulaire ; à l'intention de mettre en œuvre le vocabulaire initial, le but de passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire de type actif, l'amélioration de l'apprentissage et l'amélioration de la mémoire. La deuxième étape de l'unité d'enseignement sera plus interactive et s'appuiera sur les activités ludiques qui seront créées grâce à la plateforme éducative Educaplay.

L'étape de l'expérimentation prendra en compte la compréhension du vocabulaire par association de mots, des activités interactives où l'élève doit relier les aspects personnels et les activités de la vie quotidienne ; ils seront considérés des ressources comme des vidéos, des chansons et des jeux qui comprennent : identifier les types d'adjectifs dans les vidéos connexes et le développement des jeux de relation. Il comprendra des activités pour identifier les mots ; pour cela, il fera usage des mots cachés et d'association. À ce stade, il devrait fixer un nouveau vocabulaire.

Et finalement, la troisième étape “mise en pratique” sera le stade où le vocabulaire sera renforcé pour le fixer dans la mémoire des élèves. Dans ce stade, on fera la vérification ; cela est également destiné à vérifier le vocabulaire qui a été acquis par l’élève lors des séances précédentes. Enfin, la troisième étape couvrira les activités qui nécessitent plus d'effort par les élèves, car ces activités seront pour observer s’il y avait un apprentissage réel du vocabulaire. Cela se reflète dans le développement des tâches de communication simples et le rapport des activités interactives de la plateforme Educaplay.

Enfin, l’étape de mettre en pratique est destinée à mener des activités telles que la construction d’une description et les jeux de mémoire. À la fin de cette étape, les élèves devront développer des activités des mots croisés, compléter l'exercice et remplir les mots qui désignent les différents aspects. Grâce à cette unité d'enseignement, il est possible de développer des thèmes transversaux tels que la famille, les couleurs, les animaux et d’autres. Grâce à cette unité d'enseignement, il est possible de susciter l'intérêt et ainsi faciliter l'acquisition du vocabulaire.

Les moments pour récupérer l'information et voir les résultats sera la troisième phase (mise en pratique) en considérant que à cette étape il sera effectué la vérification du vocabulaire qui a été acquis par les élèves lors des séances précédentes. Cela se traduira dans le développement des tâches de communication simples. En d'autres termes, dans la troisième phase, on vérifiera s’il y avait effectivement un progrès dans le processus d'apprentissage pour ce on fera un test aux élèves pour déterminer si le nouveau vocabulaire a été acquis.

D'un autre côté, l'information sur la recherche sera récupérée par l'intermédiaire de 3 instruments : le rapport de la plateforme Educaplay, les entretiens et le journal des sessions des rencontres. Les rapports sont donnés automatiquement par la plateforme éducative, ces rapports contiennent des informations pertinentes tant au niveau général qu'individuel, car ils précisent combien de fois l'élève a réalisé l'épreuve, quel a été son résultat moyen, ses meilleurs résultats et les temps utilisés. Cela permettra d'analyser quels sont les mots ou les activités impliquant aux élèves plus de difficulté ou la facilité, quelles ressources sont les plus faciles à comprendre ou qui génèrent une plus grande interaction de la part des élèves.

Les activités seront de différents types et elles seront effectuées à travers la plateforme éducative Educaplay principalement. On prendra en compte aussi les rapports des activités en général tel que les rapports individuels qui sont donnés par la même plateforme. Ces rapports feront l'objet d'une analyse comparative en termes temporels pour déterminer si dans la mobilisation de l'unité d'enseignement et des ressources technologiques il y avait un apprentissage significatif ou si le vocabulaire des élèves de niveau CE2 a été renforcé. De ce fait, l'acquisition de la connaissance du vocabulaire des élèves sera évaluée afin d'identifier le succès ou l'échec dans le processus d'apprentissage.

Contenus d'apprentissage

Pour ce projet, il est important de savoir que les élèves n'ont aucune connaissance préalable de la langue française ; de manière telle que les contenus présentés ici seront la première approche à la langue française : dans cet ordre d'idées, on présentera des *mots englobants* de sorte qu'ils permettent aux élèves d'acquérir le vocabulaire initial et fondamental pour communiquer. De même, on tiendra compte des catégories telles que : les couleurs, les

animaux, les membres de la famille, les parties du corps, les émotions, la routine et les verbes. (**Voir Annexe 3**)

Chronogramme

Table 2.

Chronogramme

	Étape de sensibilisation	Étape d'expérimentation	Étape de mise en pratique
Octobre			
Novembre			
Décembre			
Janvier			
Février			
Mars			
Avril			

RÉSULTATS ET ANALYSES

Triangulation des données

En tenant compte que les élèves n'ont pas connaissances préalables en français, on a décidé qu'il n'y a pas de diagnostic initial. Néanmoins, à travers des artefacts et des carnets de terrain, il est possible de mettre en évidence une acquisition et identification de vocabulaire. De même, il est possible d'identifier qu'il y a des thématiques intériorisées par les élèves dont il faut tenir compte dans les résultats des activités interactives sur la plateforme Educaplay. Cela implique la compréhension et l'identification des mots ou de vocabulaire. Dans la première étape de la proposition d'intervention innovatrice, il n'a pas d'évaluation à tenir compte parce qu'il consiste à sensibiliser les élèves par rapport à la langue, mais il est possible d'observer l'intérêt et la motivation à partir des notes de terrain du stagiaire du 16 /03/2021.

St: Vamos a jugar el juego de Educaplay, les voy a enviar el link al chat y les voy a enviar el pin. Lo pondré en el chat para que los amis lo puedan ver; el pin es 647918.

E28: listo profe ya me estoy metiendo

E20: profe gano E5

St: vamos a ver quién más está jugando

St: super bien, tres bien, felicitaciones

E3: Profe ¿podemos entrar otra vez a la página?

St : Sí, por supuesto

Et les listes d'assistance au cours. À continuation, nous présenterons le résultat de la première activité auditive sur la plateforme interactive. Le résultat montre que seulement le 15% des élèves ont répondu de manière correcte, tandis que le 63% ont répondu de manière incorrecte.

Figure 5.

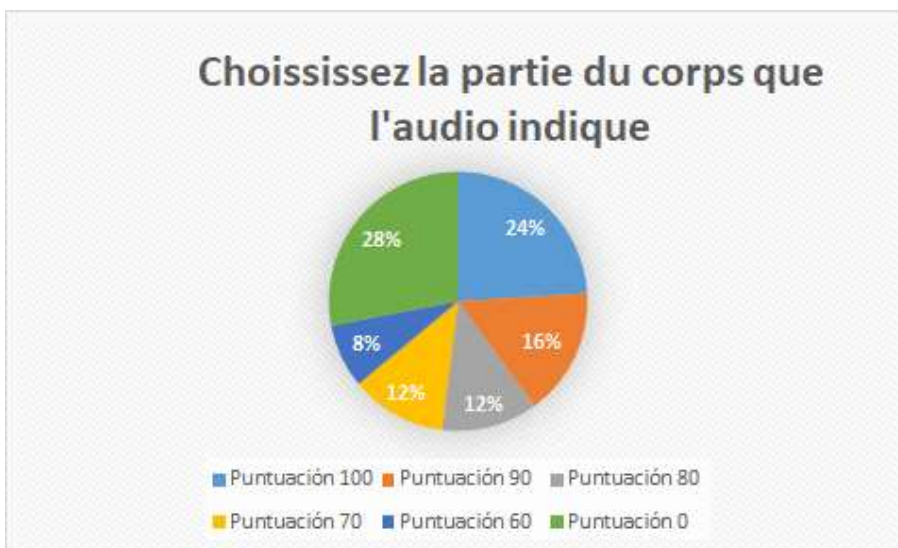
Résultat de l'activité : quel audio est en français?



Cependant, à la deuxième étape, d'expérimentation, les premières activités montrent des résultats de 60 points sur 100, mais avec le temps les activités montrent des résultats de 80 points sur 100, dans quelques cas de 100 sur 100 (Figure 11). Cela permet d'affirmer qu'il y avait de plus en plus une reconnaissance des mots pour les activités. Comme, par exemple, l'activité des parties du corps, dans laquelle le 52% des élèves ont des résultats de 80 points ou plus.

Figure 6.

Résultat de l'activité : le corps. Développé à la plateforme Educaplay.



Au niveau oral, les élèves sont capables de comprendre et d'identifier le vocabulaire, par exemple, avec l'activité de STOP des couleurs le stagiaire observe qu'il y avait une identification des couleurs des objets de même qu'il y avait une compréhension auditive des couleurs et, aussi, il y a une répétition des mots pour la mémorisation. De manière telle que selon les artefacts et les notes de terrain du stagiaire du 23/02/2021 :

St: Muy bien, ahora vamos a hacer un jueguito, ¿ustedes alguna vez han jugado Stop?
(...) El juego va a consistir que nosotros cuando yo les diga un color ustedes deben ir a buscar tres objetos de ese color; por ejemplo, si yo les digo jaune el primero que traiga tres cosas de couleur jaune. (...)

St: Muy bien E15, tú tienes dos objects rouges
quien más? Muy bien, e5, e11, 1e29
Nuestro segundo color es el color Bleu, que tenemos de ese color, Muy bien, E11, E23 el color favorito

El siguiente color es el color Orange, corran, corran
Súper bien
Y el ultimo de color Vert, traigan algo de color vert
(ils sont entendus des voix en disant Vert)
St: veo entonces que ya nos aprendimos los colores

Il est possible d'observer l'acquisition des mots englobants et l'intériorisation des mots de thématiques plus spécifiques, c'est-à-dire, quelques adjectifs et substantifs.

Analyse de catégories

L'objectif de cette proposition d'intervention pédagogique innovatrice est de promouvoir l'acquisition du vocabulaire réutilisable et des *noms englobants* à partir de la mise en œuvre d'une unité didactique virtuelle mettant l'accent sur les activités interactives chez les élèves de l'école IED Villemar El Carmen du cours CE 2. Donc il est important d'organiser les données en fonction des objectifs spécifiques et les mettre en relation avec des catégories et sous-catégories d'analyse. Ci-dessous, nous présentons la grille des relations :

Table 3.

Analyse des catégories par rapport aux objectifs

Objectifs spécifiques	Catégorie	Sous-catégories
Analyser l'efficacité des outils technologiques dans le processus d'acquisition de vocabulaire. Analyser l'efficacité des outils technologiques face à la motivation des élèves.	L'utilisation des outils	L'efficacité
Analyser la manière dont les élèves s'approchent interactivement au vocabulaire en français.	Les attitudes	La motivation L'intérêt pour les outils ou ressources

Observer l'application d'une unité didactique pour l'acquisition de vocabulaire par le biais de plateformes éducatives.	L'apprentissage du vocabulaire	Reconnaissance du vocabulaire Rappeler le vocabulaire
Evaluer l'impact des interactions pour le développement du vocabulaire. Identifier si à travers des activités interactives il y a une acquisition du vocabulaire en tenant compte des informations recueillies.	L'interaction	L'utilisation du vocabulaire pour soi-même. L'utilisation du vocabulaire au niveau contextuel ; processus de communication.

D'abord, la catégorie *l'utilisation des outils* répond aux objectifs spécifiques 2 et 3 parce qu'à travers celle-ci, il sera possible d'observer l'efficacité des outils face à l'acquisition de vocabulaire et la motivation des élèves face aux outils. De ce fait, la sous-catégorie sera l'efficacité et cela sera reflété quand les enfants utilisent des outils technologiques et ils participent activement sur la plateforme virtuelle. Cela peut être mis en évidence quand les élèves participent aux activités de la plateforme éducative, de même, on peut l'observer sur les résultats des artefacts. Par exemple, la figure 7 nous montre un haut niveau de participation des élèves sur la plateforme, de même, les résultats rassurent l'efficacité des outils, pour le niveau de précision.

Figure 7.

L'utilisation des outils

Tipo	Nombre del cuestionario	Participantes totales	Precisión
Assigned	Francais <i>Completado a month ago</i>	73	72%

La catégorie des *attitudes* répond à l'objectif 4 de manière qu'il sera possible de noter la manière dont les élèves s'approchent interactivement du vocabulaire en français. Les sous-catégories seront *la motivation et l'intérêt* qu'ils ont face aux outils et l'apprentissage du français. Par conséquent, le chercheur mettra en lumière la reconnaissance des avantages des outils technologiques et l'intérêt des élèves pour le cours. Par exemple, on peut l'observer sur les notes de terrain quand les élèves utilisent les outils de TEAMS pour participer (lever la main/ouvrir le microphone/ utiliser la caméra) ou quand ils utilisent leur microphone pour dire "Moi" ou "Je veux" ou simplement répondre aux questions. Aussi l'assistance continue au cours nous montre chez les élèves un haut niveau de motivation et d'intérêt pour le cours. Selon les notes de terrain du stagiaire, il y a une assistance moyenne de 90% au cours, c'est-à-dire, qu'il y a une assistance de 25 à 30 élèves chaque session.

Ensuite, la catégorie *l'apprentissage du vocabulaire* répond à l'objectif 1 de manière qu'à travers celle-ci, il sera possible d'observer l'application d'une unité didactique pour l'acquisition de vocabulaire par le biais de plateformes éducatives, tant que reconnaître et rappeler le vocabulaire seront les sous-catégories et il sera mis en évidence car les élèves identifient les mots à l'aide des images, des sons ou des expressions du visage ou du corps en même temps qu'ils disent des mots liés aux images, des sons ou expressions du visage ou du corps. L'apprentissage, la reconnaissance et rappeler le vocabulaire s'observe sur les résultats des activités interactives, c'est-à-dire, les artefacts (Figure 7)

Finalement, la catégorie de *l'interaction* répond aux objectif 5 et 6 parce qu'ils visent à évaluer l'impact des interactions pour le développement du vocabulaire et identifier si à travers des activités interactives il y a une acquisition du vocabulaire, pour

l'observer, ils seront évalués à la lumière des sous-catégories comme l'utilisation du vocabulaire pour soi-même et l'utilisation du vocabulaire au niveau contextuel. Cela se reflète quand les élèves s'expriment dans un contexte communicatif simple avec des expressions courtes contextualisées et quand ils décrivent des objets de l'environnement. On peut l'observer sur les activités en temps réel, comme l'activité "Les jours" réalisée par le stagiaire ; dans cette activité les élèves doivent dire hier, demain ou aujourd'hui selon le stagiaire indique sur les notes de terrain du 23/02/2021 :

St: Vamos a hacer algo, cuando yo de un aplauso ustedes van a decir Hier, si doy dos aplausos van a decir aujourd'hui y si doy tres aplausos ustedes van a decir Demain.
¿Listos?

(Quelques élèves disent sí en espagnol, les autres disent Oui)

(Le stagiaire applaudit une fois)

E27 : Hier

St : très bien

(Le stagiaire applaudit deux fois)

E : aujourd' hui

(Le stagiaire applaudit trois fois)

E : Demain

St : Très Bien !

Figure 8.

Identification et utilisation des mots,

Q1. Aujourd'hui c'est

Tiempo medio empleado: 7.1 Secs



Ce type d'activités nous montrent qu'il y a une appropriation des mots, de même il y a une reconnaissance et une utilisation dans un contexte proposé.

L'utilisation des outils

Pour analyser la sous-catégorie de *l'efficacité*, il sera nécessaire de dire que l'efficacité est la capacité d'obtenir les résultats attendus, dans ce cas, l'acquisition du vocabulaire. L'objectif de cette sous-catégorie est d'analyser l'efficacité des outils technologiques dans le processus d'acquisition de vocabulaire, également l'efficacité des outils technologiques face à la motivation des élèves. Tout au long de la proposition et des interventions, nous trouvons que les outils technologiques sont indispensables pour le développement du cours et ils ont un rôle important pour l'acquisition de la langue de même que pour la motivation des élèves. Cela peut être vérifié sur les figures 7, 10 et 11 dans lesquelles on voit que les activités sur les plateformes éducatives ont un haut niveau de précision et de participation, et aussi sur les attitudes des enfants, donc, toutes les sessions ils attendent pour le moment de jouer sur la plateforme interactive de manière telle que les outils étaient indispensables pour eux et qu'ils représentent un facteur

motivationnel face au cours. À cause de la situation de crise mondiale, les outils technologiques sont devenus très efficaces pour le processus d'enseignement / apprentissage et au même temps ils sont un facteur de motivation pour les élèves parce que les activités interactives permettent de tenir compte des participations au cours et cela implique un aspect de la reconnaissance au niveau social.

Les attitudes

Face aux attitudes, l'idée c'est d'observer la manière dont les élèves s'approchent interactivement du vocabulaire en français en termes de la motivation et l'intérêt pour les outils ou ressources. Pendant l'intervention et le développement de la proposition, les élèves ont montré l'intérêt pour l'apprentissage de la langue française, pour eux le développement des jeux et des activités interactives a été très important de manière qu'ils ont la disposition face à l'apprentissage et face aux outils technologiques. En fait, selon les notes de terrain du stagiaire le 16 /03/2021, les élèves demandent sur les jeux en Educaplay.

St: Vamos a jugar el juego de Educaplay, les voy a enviar el link al chat y les voy a enviar el pin; Lo pondré en el chat para que los amis lo puedan ver; el pin es 647918.

e28: listo profe ya me estoy metiendo

E20: profe gano E5

St: vamos a ver quién más está jugando

St: súper bien, tres bien, felicitaciones

E3: Profe ¿podemos entrar otra vez a la página?

St: Sí, por supuesto

Cela nous montre comment les élèves s'approchent du vocabulaire en termes de motivation et d'intérêt face aux outils et ressources interactifs.

L'apprentissage du vocabulaire

L'un des objectifs est d'observer l'application d'une unité didactique virtuelle pour l'acquisition de vocabulaire par le biais de plateformes éducatives et cela peut être mis en

évidence à travers la reconnaissance du vocabulaire et le rappel du vocabulaire. À partir des activités développées sur la plateforme éducative, il est possible d'identifier qu'il y avait une reconnaissance de vocabulaire et que les élèves se rappellent les mots englobants et les utilisent adéquatement, de même ils les mettent en rapport correctement avec des images et représentations et participent au cours de manière verbale. Par exemple, l'activité des mots englobants (Figure 9) nous montre que 50% des élèves identifient et reconnaissent le vocabulaire proposé et ils l'associent correctement (Figure 9), De manière telle que les activités sur les plateformes éducatives pourraient être considérées un outil qui apporte à l'apprentissage de vocabulaire.

Figure 9.

Activité “ Des mots englobants”.

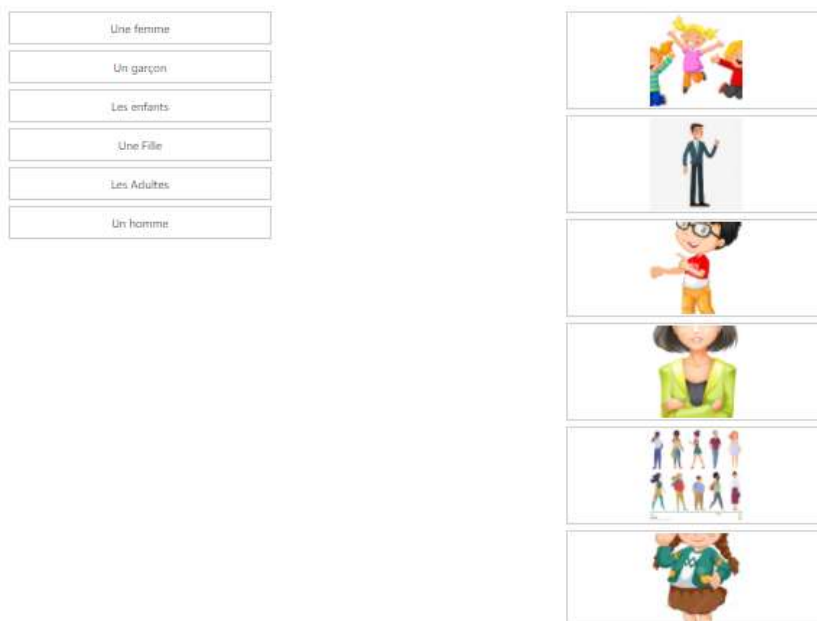
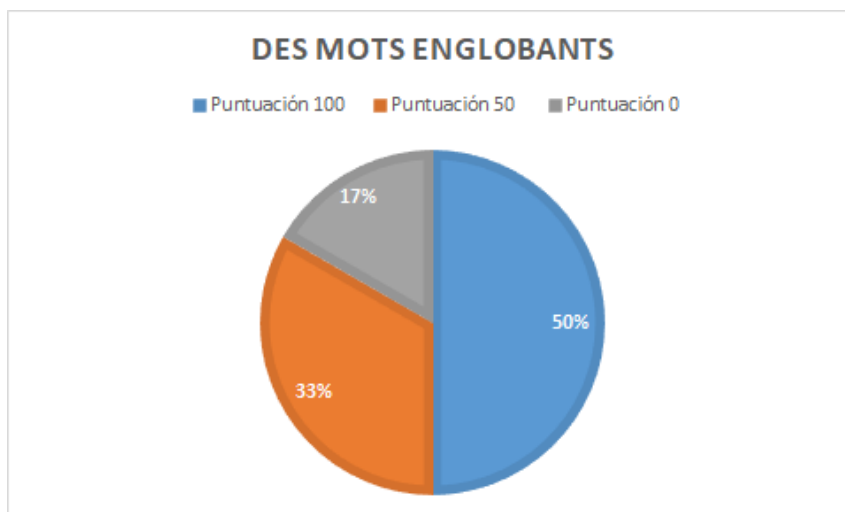


Figure 10.

Résultats de l'activité " Des mots englobants".



L'interaction

Finale­ment, il est important d'évaluer l'impact des interactions pour le développement du vocabulaire et d'identifier si à travers des activités interactives on pourrait parler d'une acquisition du vocabulaire en tenant compte des informations recueillies. Un aspect important est que le niveau communicatif indépendant serait développé dans l'étape de la mise en pratique, étape que nous n'avons pas eu le temps de développer ; néanmoins, les élèves montrent déjà qu'il y a une intention d'utiliser le vocabulaire pour soi-même, comme on le voit chaque session avec l'utilisation des salutations ou des mots simples comme oui/non.

-élèves : Bonjour prof

-élèves : Au revoir prof

Par exemple, il est possible d'observer l'utilisation indépendante des mots sur les notes de terrain du stagiaire le 16/03/2021 quand un élève ouvre le microphone pour faire un commentaire :

St: Nos faltó una, la que nos da los huevitos, la poule.

E3 : profe mis amigos Tienen muchas poules

Cela nous montre une appropriation de vocabulaire et aussi une utilisation adéquate et qu'il y a une reconnaissance du vocabulaire selon le contexte. Toutefois, les élèves montrent qu'il y a eu une acquisition de vocabulaire à partir des interactions et des activités proposées, comme les activités verbales, synchroniques et des activités interactives sur la plateforme éducative. En fait, le 20/avril/2021 le stagiaire a développé des activités sur les émotions, donc, l'activité proposée a été "le tambour des couleurs". L'idée de l'activité était que le stagiaire fera un applaudissement et ils allaient afficher une expression heureuse, deux applaudissements une expression triste et avec trois applaudissements une expression surprise.

Les expressions des enfants nous montrent qu'il y a eu une compréhension des émotions et qu'il y a l'acquisition de vocabulaire à partir des interactions et des activités verbales, synchroniques.

Catégories émergentes

L'un des éléments pour la collecte et l'analyse des données est la création des catégories, qui peuvent être construites avant la collecte des données (Table 1) ou bien elles peuvent être de type émergent, c'est-à-dire, des catégories qui sont créés pendant le processus de recherche. Dans l'analyse des résultats, nous présenterons des catégories émergentes pour cette proposition éducative innovatrice de recherche qualitative.

L'importance de l'écriture

Pour l'analyse, il est important de tenir compte des catégories apparues tout au long de l'intervention, c'est-à-dire les catégories émergentes qui nous permettent d'observer l'importance que représente *l'écriture* pour les élèves d'autant plus qu'ils

demandent souvent sur la manière dont un mot doit être écrit “ -Prof, como se escribe?” ; En général sur le développement du cours, sur les notes de terrain du 16/03/2021 on note cela :

E18: profe podemos ir otra vez al caballo es que no lo copie

St: Sí, claro, se escribe cheval;

Cette question a été très fréquente au cours. Cela reflète peut-être la nécessité de se rassurer de la manière dont un mot s’écrit pour s’en rappeler plus tard et, de même, nous montre comment au fil de leur scolarité l’écriture a été présentée comme une partie du processus d’apprentissage qui renforce l’acquisition et reconnaissance des mots. De ce fait, dans tout le développement du projet, nous avons observé que chaque fois qu’un nouveau mot était présenté les élèves demandaient à propos de son écriture.

Utilisation des autres langues et la traduction comme un outil

En tenant compte que les élèves sont en train d’apprendre une nouvelle langue étrangère c’est normal qu’ils associent la signification des mots avec la connaissance qu’ils possèdent déjà, peut être en espagnol ou en anglais. Pour cette raison, le stagiaire doit utiliser quelques concepts en espagnol ou bien établir des relations en anglais comme alternative pour une meilleure compréhension.

En tenant compte que les élèves apprennent une langue étrangère, nous avons observé qu’ils demandent fréquemment la traduction des mots pour faire leurs propres associations avec la connaissance qu’ils possèdent déjà. L’explication de ce phénomène pourrait être qu’ils veulent réaffirmer les concepts et avoir une certaine clarté de la signification d’un mot pour établir des relations espagnol -français.

De même, *l’utilisation des autres langues et la traduction comme un outil* nous/leur permettent de faire des associations nécessaires pour la compréhension des activités et la

signification des mots comme une alternative pour atteindre des objectifs d'acquisition du vocabulaire et d'utilisation des outils technologiques. Par exemple, on peut l'observer les jours

[23/02/2021] : e8: Prof, Orange como en english?

[16/03/2021]

St: Este es un animalito que hemos visto y se llama porc. ¿Y de qué couleur es?

E: rose, rose

E9: Profe en inglés porc es la carne del cerdo

St: Muy bien

[20/avril/2021]: e21: Prof, ¿papá como en español?

De manière telle qu'en faisant ces associations ils peuvent s'approprier et rappeler facilement les nouveaux mots, tout en établissant des relations entre le vocabulaire connu et le nouveau.

Analyse des résultats en relation avec les objectifs

Par rapport aux résultats des artefacts et des observations faites, nous pouvons déduire que les activités interactives sont utiles pour promouvoir l'acquisition du vocabulaire, dans ce cas, des mots englobants à partir d'une unité didactique comme on peut le voir dans les résultats des artefacts (voir figures 7 et 10). Comme nous pouvons le voir à partir des résultats de l'activité réalisée le 04/05/2021 (Figure 11), dans laquelle il est possible d'observer que les élèves ont une acquisition de vocabulaire tout au long de l'unité didactique développée par le biais des plateformes interactifs, nous pouvons affirmer qu'à travers des outils et ressources interactives mobilisés, il est possible de promouvoir l'acquisition du vocabulaire.

Figure 11.

Resultats de l'activite "J'ai appris"



Selon l'artefact de l'activité "Le vocabulaire" les élèves ont une précision de 82%, cela implique qu'il y a un apprentissage du vocabulaire, en tant qu'ils reconnaissent et ils identifient le vocabulaire proposé dû à ce que l'activité possède un large vocabulaire et vérifie l'apprentissage des mots.

De même qu'à partir de la proposition d'intervention innovatrice, nous pouvons déduire qu'il est possible de développer une unité didactique à travers des outils technologiques appropriés et qu'elle permet de mettre en évidence l'efficacité face à l'intérêt et la motivation des élèves qui ont été observées dans le processus d'apprentissage. Selon les notes de terrain du 16/03/2021

St: Vamos a jugarlo desde mi pantalla, vamos a ver todos en mi pantalla

E14: profe yo porque no aparezo ahí si hice todo bien

St: es que ellos son los primeros 5 (...), miren acá ya vemos más puntajes, vamos a comenzar.

De même, nous pouvons affirmer que l'interactivité est un facteur motivationnel ayant un impact positif sur le développement de la proposition. Cela permet d'acquérir des connaissances proposées car les élèves veulent améliorer leurs résultats et cela implique une acquisition de la langue. On peut le voir sûr l'importance que les élèves donnent à la position des résultats et à la participation active sur les plateformes (voir figure 7).

CONCLUSIONS

Au début de cette recherche, les élèves du CE2 de l'école Villemar El Carmen IED n'avaient aucune connaissance de la langue française car ils n'ont pas un programme académique de français où une approche à la langue et parce que l'emphase sur les langues étrangères est surtout dirigée aux élèves des cours de la secondaire.

Afin de générer un changement dans les pratiques établies, nous avons créé une proposition pédagogique innovatrice qui promeut l'acquisition du vocabulaire par le biais des plateformes éducatives. Tout au long de la proposition, nous avons constaté que l'utilisation des plateformes interactives, des outils et des ressources technologiques favorisent et promeuvent l'intérêt, la motivation et l'interaction des élèves. (Figure 7 et Annexes des Journal de bord).

À propos de la mise en œuvre de l'unité d'enseignement, nous avons observé (figure 11) comment les plateformes interactives favorisent l'acquisition du vocabulaire chez les élèves de CE2 de l'école IED Villemar el Carmen.

Les plateformes éducatives sont un facteur motivationnel parce que les élèves montrent la motivation et l'intérêt pour apprendre les contenus (Annexe 4) ; aussi, les activités sur les plateformes sont un facteur de reconnaissance sociale. De manière telle que les plateformes éducatives sont des outils qui promeuvent l'acquisition de vocabulaire qui encourage les élèves à apprendre et à participer ; c'est-à-dire un apprentissage actif.

Donc, il est possible de conclure que les plateformes éducatives promeuvent et facilitent l'acquisition du vocabulaire. Les plateformes sont efficaces face à l'apprentissage et à la motivation et l'intérêt des élèves (Figure 7 et 11) . De même qu'il

y a un impact positif dans le processus d'enseignement / apprentissage de vocabulaire réutilisable et des mots englobants. (Figure 10) .

Limitationss

Tout au long de notre proposition pédagogique innovatrice nous avons identifié des facteurs qui peuvent affecter son développement. Ces limitations sont théoriques et contextuelles.

Limitations contextuelles

Temps d'exécution : la classe du FLE a une durée de 45 minutes par semaine de manière synchrone, de manière telle que le temps d'exécution a été insuffisant. De même il est possible qu'il se présentent quelques problèmes de connexion qui réduisent le temps de la classe. Finalement, parfois le cours a été annulé à cause des réunions ou des assemblées des professeurs.

Ressources : au début de l'intervention, il y avait des problématiques de connexion et des dispositifs technologiques, il y avait des élèves sans la capacité économique pour bien s'équiper des ressources nécessaires tels que des ordinateurs, des tablettes ou les services d'internet pour le développement des sessions.

De la situation COVID-19 : dû à la situation au niveau mondial du COVID-19 pour cette proposition d'intervention, il n'a pas été possible de réaliser une étape d'observation ou d'approchement initial aux élèves ; aussi l'adaptation à la virtualité a été un facteur important dû à ce que le stagiaire n'avait aucune expérience dans l'enseignement virtuel.

De même, un facteur limitant était l'intervention continue des parents dans les processus d'apprentissage des élèves ; donc la chercheuse ne peut pas garantir que des résultats soient tout à fait fiables puisqu'au cours du développement des activités les parents auraient pu aussi les aider, et le caractère virtuel des interactions leur permet notamment d'aller chercher sur Internet et de

développer de manière correcte les activités proposées, sans que l'on puisse avoir un contrôle sur cet aspect.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Alape Yara, L. A. (2015). La unidad didáctica basada en estrategias de aprendizaje para el aprendizaje de vocabulario de la lengua extranjera (inglés) en el ciclo I del Colegio Marco Tulio Fernández.

Anglin, J. M., Miller, G. A., & Wakefield, P. C. (1993). Vocabulary development: A morphological analysis. *Monographs of the society for research in child development*, i-186.

Arboleda Toro, N. (2005). *Abc de la educación virtual ya distancia* (No. 371.334 Ar18a Ej. 1 020605). Editorial Filigrana.

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International society for technology in education.

Bustos Gil, E. Y., Gómez, N. M., & Galeano Hernández, A. A. (2019). El aula virtual como mediación para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera inglés en los estudiantes del curso 204 de la IED Gerardo Paredes.

Calderón Llanos, O. F. (2017). Second grader's vocabulary ability within interactive stories.

Canizales Benito, I. Y., & Moreno Acosta, J. E. (2013). Mejoramiento del inglés a través del incremento del vocabulario.

Cortizas, M. J. I. (2007). *Diagnostico E Intervencin Didáctica del Lenguaje Escolar*. Netbiblo.

Díaz, S. (2009). *Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos*. Temas para la Educación, 2.

Diccionario de términos clave de ELE. Centro Virtual Cervantes. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/vocabulario.htm

Diccionario de términos clave de ELE. Centro Virtual Cervantes. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/vocabularioproductreceptivo.htm

Fiallo Hernández, H. (2016). Desarrollo de Computer Assisted Language Learning (CALL) estado del arte.

Florin, A. (2010). Le développement du lexique et l'aide aux apprentissages. *Enfances Psy*, (2), 30-41.

Gómez, D. H. A., & Puentes, E. T. (2017). Unidades didácticas. Herramientas de la enseñanza. *Noria Investigación Educativa*, 1(1), 41-47.

Huete, M. A. Z., Dreppers, J. N. P., & Membreño, O. Z. (2013). Uso de la plataforma virtual del Recinto URACCAN-Nueva Guinea, II semestre 2012. *Ciencia e Interculturalidad*, 12(1), 50-65.

IED Villemar El Carmen. (2020) Manual de Convivencia. Bogotá

IED Villemar El Carmen. (2018). Proyecto Educativo Institucional “Villemaristas Líderes En Comunicación, Convivencia Y Participación”. Bogotá.

Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*.

Larripa Yeregui, E. (2016). Plataformas Virtuales, una nueva forma de enseñar (Doctoral dissertation, Tesis Master, Universidad de la Rioja, La Rioja).

Lineamientos Curriculares para el Área de Idiomas Extranjeros en la Educación Básica y Media. Ministerio de Educación. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf4.pdf

Martin, S. (2009). La revisión del concepto de vocabulario en la gramática de ELE. *Didáctica del español como lengua extranjera*, 157-163.

Martínez-Olvera, W., Esquivel-Gámez, I., & Martínez Castillo, J. (2014). Aula invertida o modelo invertido de aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones. *Los Modelos Tecnológico-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 143-160.

Martínez Uribe, C. H. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual.

Ministerio de Educación Nacional. (1998). Serie lineamientos curriculares. Idiomas extranjeros.

Molina, G. Ramón, J. (1997). El léxico y su didáctica: una propuesta metodológica. *Revista de estudios de adquisición de la lengua española*, 7, 69-93.

Mur Lope, O. (2002). Como introducir el inglés en educación infantil.

Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. 2003. Cambridge. Cambridge.

Núñez-Delgado, P., & Moral Barriguete, C. D. (2010). Competencia léxica y competencia comunicativa: bases para el diseño de programas didácticos en la educación escolar.

Palmou, X. S. (2017). El vocabulario fundamental: historia, definición y nuevas propuestas aplicadas a la enseñanza de ele. *E-Aesla*, (3), 110-120.

Peñuela, Pardo, Y. (2012). La página web como herramienta didáctica en el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Ruiz García, F. (2014). Ventajas del uso de las TIC para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Salguero, A. R. C. (2010). La programación a medio plazo dentro del tercer nivel de concreción: las unidades didácticas. *EmásF: revista digital de educación física*, (2), 41-53.

Sampieri, H., Collado, R., & Baptista, F. G. R., (2014) Metodología de la Investigación. Recuperado de <https://bit.ly/2Eqitl9>.

Sánchez, M. (2007). Diagnóstico e Intervención didáctica del lenguaje escolar. Coruña: Netbiblo, 311.

Sanhueza, C., Ferreira, A., & Sáez, K. (2018). Desarrollo de la competencia léxica a través de estrategias de aprendizaje de vocabulario en aprendientes* de inglés como lengua extranjera. *Lexis*, 42(2), 273-326.

Schmitt, N., & Schmitt, D. (2002). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge university press.

Vega Vivar, B. (2016). Uso de las TIC en el aula de lenguas extranjeras en educación primaria.

Web de Enrique Javier Díaz Gutiérrez. La unidad didáctica. Universidad de León. España. Recuperado de <http://educar.unileon.es/Antigua/Didactic/UD.htm>

ANNEXES

Enquête de caractérisation

Microsoft Forms



Microsoft Forms



Fiches Pédagogiques

FICHE pour l'application des projets aux institutions		
Stagiaire: Maira Alejandra Poveda Forero Durée d'application de cette fiche : Nombre de sessions (4)		
Institution	Cours à stage	Professeur (cours où l'on applique la proposition)
IED Villemar el carmen	CE1	Clara Ludivia Gonzalez

Unité d'enseignement : Moi et mon environnement

Nom : Connaitre le français

Type d'activité : activité de sensibilisation

Description abrégée : Cette activité est réalisée comme une approche à la langue française et de l'identification du groupe

<p>Pertinence : Cette activité est pertinente parce qu'elle correspond à la première étape du projet, l'étape de sensibilisation, c'est nécessaire pour faire un rapprochement à la langue française et pour connaître les élèves qui conforment le cours CE1, ça permettra le développement de contenu proposé et la collecte des données sur le processus d'acquisition du vocabulaire.</p>		
<p>Objectif pédagogique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître quand des personnes parlent en français et réagir non verbalement • Comprendre les salutations et répondre adéquatement • Répondre aux questions faciles d'information personnelle 		
Objectif socio-culturel	Objectif de communication	Objectif actionnel
Comprendre l'importance des salutations et de la courtoise	Reconnaître quand lui parle en français et faire la différenciation entre autres langues Comprendre quand les saluent Utiliser des structures telles que je suis ou je m'appelle	Réagir verbalement ou non verbalement en situations de courtoise
Type de participation		
Groupale ()	En binômes ()	Individuelle (X)
Méthodologie et rôles		
<p>Le stagiaire Les activités seront développées en espagnol et français, le matériel de appui sera la vidéo musicale de plateforme YouTube, de même, les activités interactives de la plateforme Educaplay. Pour le développement de contenu le jeu sera le principal outil et aussi il fait partie de la motivation des enfants. Les composants visuel et audiovisuel seront importants pour le développement des relations et aussi pour la reconnaissance des mots</p>		<p>Les élèves En tenant compte l'âge des élèves les activités seront interactives, de manière qu'ils développeront des activités de répétition verbale et imitation, ils vont écouter les chansons et les vidéos et le répètent, ils feront quelques relations entre nouveaux et anciens mots.</p>

<p>Les stratégies seront de répétition et de relation mot-signification, identification en contexte et de mémoire.</p>	<p>D'un autre côté, les élèves pourraient jouer sur le site chaque fois qu'ils veulent, donc ils auront un rôle actif dans le processus.</p>
<p>Développement méthodologique Cours 15_10</p>	
<p>Salutation initiale, présentation du podcast (5 min)</p> <p>Faire des questions dans quel lieu on parle en français ? (5 min)</p> <p>Ecouter attentivement quel audio est en français ? Activité en educaplay pin 128069 (10 min)</p> <p>Le stagiaire fait une présentation de la structure de salutation et “je m’appelle”/ “je suis” (5min)</p> <p>Après les élèves vont répéter l'action, ils feront utilisation de structure “je m’appelle” et “je suis”, il sera une activité courte pour maintenir l'attention des élèves (10 min)</p> <p>Développement d'une activité en Educaplay pour utiliser la structure je suis (10 min)</p> <p>Voir des chansons sur YouTube https://www.youtube.com/watch?v=l0a4jv-h4Ro y https://www.youtube.com/watch?v=NXn5BFye360, ces chansons permettront reconnaître des salutations bonjour et salut d'une manière interactive et musicale pour développer la motivation et l'intérêt des élèves du cours ce l. (10 min)</p>	
<p>Développement méthodologique Cours 22_10</p>	
<p>Salutation initial(5 min)</p> <p>Pour commencer le cours les élèves écouteront la chanson “bonjour mes amis” en YouTube, après tous chanteront la chanson (10 min)</p> <p>Pour renforcer la structure “je suis” les élèves feront un dessin d'eux-mêmes pour introduire les mots “fille” et “Garçon” (10 min)</p> <p>Et pour renforcer la structure “je m’appelle” les élèves vont observer la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=aoMW9A-AHbU (2min)</p> <p>Pour finir les élèves développeront une activité sur la plateforme Educaplay avec le pin 424701 (10 min) et ils vont faire une petite présentation avec des structures “je m’Apelle ”et “je suis” (10 min)</p>	
<p>Développement méthodologique Cours 29_10</p>	
<p>Salutation initial (5 min)</p> <p>Le cours commence avec la chanson “Bonjour mes amis”(5 min)</p> <p>Les élèves ont un dessin d'eux-mêmes, avec le dessin on fera une description pour identifier les parties du corps et quelques adjectives pour décrire une personne (10 min)</p> <p>Pour mieux développer le contenu des parties du corps on va écouter la chanson “tête, épaules, genoux et pieds, après les élèves imiteront des actions et ils vont répéter la chanson (15 min)</p> <p>Pour finir, les élèves feront une activité sur la plateforme Educaplay . (10 min)</p>	
<p>Développement méthodologique Cours 05_11</p>	

Salutation initial (5 min)
Le cours commence avec les chansons “Bonjour mes amis” et “tête, épaules, genoux et pieds, (10 min)
Après le stagiaire fera une explication courte des couleurs (5 min)
Pour mieux développer le contenu les élèves joueront sur la plateforme Educaplay (15 min)
Pour finir, le stagiaire parlera sur des certificats de participation (5 min)

FICHE pour l'application des projets aux institutions		
Stagiaire: Maira Alejandra Poveda Forero Durée d'application de cette fiche :60 min Nombre de sessions (9)		
Institution	Cours à stage	Professeur
IED Villemar el carmen	CE2	Clara Ludivia Gonzalez Palencia

Unité d'enseignement : Moi et mon environnement

Nom : Apprendre le français

Type d'activité : activités d'expérimentation et de mettre en pratique

Description abrégée : Ces activités sont réalisées comme une approche à la langue française et de l'identification du groupe CE2. De même ; il est réalisé afin d'acquérir de nouvelle connaissance, à savoir, acquérir le vocabulaire.

Pertinence : Ces activités sont pertinentes parce qu'ils correspondent à la deuxième et troisième étape du projet, l'étape d'expérimentation, c'est nécessaire pour faire un rapprochement à la langue française ; à l'intention de mettre en œuvre le vocabulaire initial, ça permettra le développement de contenu proposée et la collecte des données sur le processus d'acquisition du vocabulaire. En tant que, l'étape de mettre en pratique est destiné à mener des activités telles que la construction d'une description et les jeux de mémoire pour observer s'il y a acquisition du vocabulaire.		
Objectif pédagogique		
<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître quand des personnes parlent en français et réagir. • Comprendre le vocabulaire proposé et l'utiliser selon la situation communicative • Répondre aux questions faciles en utilisant le nouveau vocabulaire 		
Objectif socio-culturel	Objectif de communication	Objectif actionnel
Comprendre l'importance du vocabulaire en français	Reconnaître quand on nous parle en français et réagir Comprendre les mots proposés et les utiliser adéquatement Utiliser le vocabulaire pour s'exprimer et faire descriptions	Réagir verbalement ou non verbalement en situations communicatives
Type de participation		
Groupale ()	En binômes ()	Individuelle (X)
Méthodologie et rôles		
Le stagiaire Les activités seront développées en espagnol et français, le matériel de appui sera la vidéo musicale de plateforme	Les élèves En tenant compte l'âge des élèves les activités seront interactives, de manière qu'ils	

<p>YouTube, de même, les activités interactives de la plateforme Educaplay principalement.</p> <p>Pour le développement de contenu le jeu sera le principal outil et aussi il fait partie de la motivation des enfants, à tenir en compte le fait de la reconnaissance sociale.</p> <p>Les composants visuel et audiovisuel seront importants pour le développement des relations et aussi pour la reconnaissance des nouveaux mots</p> <p>Les stratégies seront de répétition et de relation mot-signification, identification en contexte et de mémoire.</p>	<p>développeront des activités de répétition verbale et imitation, ils vont écouter les chansons et les vidéos et le répètent, ils feront quelques relations entre nouveaux et anciens mots.</p> <p>D'un autre côté, les élèves pourraient jouer sur le site chaque fois qu'ils veulent, donc ils auront un rôle actif dans le processus.</p>
Développement méthodologique Session 1	
<p>Salutation initiale ; bienvenue au cours (5 min)</p> <p>En principe le stagiaire fera l'explication des règles du cours pour un bon développement des activités (10 min) ;</p> <p>De même, sera nécessaire l'explication des outils interactifs (educaplay) (10 min) et l'explication de l'enquête sur Forms pour l'identification du participant. (5 min)</p> <p>Après, le stagiaire fera l'introduction de la chanson « Bonjour mes amis » et proposera une activité en educaplay que contient des audios pour identifier quel est en français ? (15 min)</p> <p>Pour se rappeler des thèmes ; les élèves vont voir le chanson « tête, épaules, genoux et pieds » et ils vont développer une activité sur le corps en Educaplay (15 min)</p>	
Développement méthodologique session 2	
<p>Salutation initiale (5 min)</p> <p>Pour motiver les élèves le cours va commencer avec la chanson « bonjour mes amis » (5 min)</p> <p>Le stagiaire va faire l'explication sur les jours de la semaine (5 min) ; pour les identifier et pour une appropriation il est proposé une activité en educaplay (10 min)</p> <p>Après, le stagiaire fait une révision des couleurs (10 min) et les élèves vont jouer le « STOP » des couleurs (20 min) ;</p> <p>pour finir, les élèves vont faire une activité en Educaplay (10 min)</p>	
Développement méthodologique session 3	
<p>Salutation initiale (5 min)</p> <p>Pour commencer il est proposé une révision des couleurs et le jeu « Bingo des couleurs » (20 min)</p> <p>Pour continuer avec le développement des thèmes il est nécessaire l'introduction du thème « personne ; animal ou chose » à travers des contenues visuels (5 min) ; après les élèves vont faire une activité en Educaplay (10 min)</p> <p>Le stagiaire fait la différenciation entre garçon- fille ; homme- femme ; adulte- enfant avec des images et l'interaction des élèves (10 min) ; et pour s'approprier des mots il est proposé une activité en educaplay(10 min)</p>	
Développement méthodologique session 4	
<p>Salutation initiale (5 min)</p> <p>Pour se rappeler du vocabulaire les élèves développent l'activité « personne, animal ou chose » et l'activité en educaplay de différenciation entre garçon- fille ; homme- femme ; adulte- enfant (10 min) ; Après le stagiaire fait l'introduction du féminin et masculin (5 min)</p>	

<p>Pour se rappeler des parties du corps les élèves <u>font</u> une activité en Educaplay(10 min), et avec des images des animaux et le stagiaire ils doivent identifier les parties du corps ; les couleurs et quelques caractéristiques (10 min)</p> <p>Pour s'approprier du vocabulaire les élèves vont imiter des sons des animaux pour les reconnaître (5 min) ; et ils font une activité qui les permet d'identifier les couleurs et les parties du corps en animaux (10 min)</p>
Développement méthodologique session 5
<p>Salutation initiale (5 min)</p> <p>Le stagiaire fait des petites activités pour se rappeler des sessions antérieures ; le stagiaire fait une activité pour identifier les adjectifs descriptifs (10 min) ;</p> <p>pour les évaluer les élèves font une Activité en quizziz (10 min) ;</p> <p>après le stagiaire fait la présentation des verbes a travers une activité de répétition et l'imitation des verbes (10 min) ;</p> <p>les élèves identifient quelles activités fait chaque animal et ils vont faire une activité en educaplay(10 min)</p>
Développement méthodologique session 6
<p>Salutation initiale(5 min)</p> <p>Pour commencer les élèves développent une activité en educaplay pour identifier quelques adjectifs, animaux et verbes (10 min)</p> <p>Après les élèves feront la présentation du dessin réalisé par chaque un ; les élèves vont décrire leur animal ; ils parleront des caractéristiques et des actions (35 min)</p> <p>Finalement le stagiaire va lire une histoire des animaux et s'ils comprennent le nom d'un animal ils doivent faire le son qui correspond (10 min)</p>
Développement méthodologique session 7
<p>Salutation initiale (5 min)</p> <p>Le stagiaire fait l'introduction à la famille et les élèves vont l'identifier à partir de la déduction (10 min)</p> <p>Après les élèves doivent identifier et décrire des membres de la famille en utilisant le vocabulaire acquis (20 min)</p> <p>Pour finir les élèves vont développer en Educaplay un jeu des antonymes, pour le renforcement des adjectifs pour décrire une personne, un animal ou une chose (10 min)</p>
Développement méthodologique session 8
<p>Salutation initiale (5 min)</p> <p>Pour commencer le stagiaire parlera des émotions pendant que les élèves vont les identifier (10 min) ;</p> <p>Pour l'appropriation du vocabulaire relie les élèves vont faire un jeu des émotions pour les reconnaître et s'exprimer (10 min) et aussi ils vont faire un jeu en educaplay(10 min)</p> <p>Pour finir le stagiaire fait une introduction à la routine à travers de l'imitation des activités quotidiennes. (20 min)</p>
Développement méthodologique session 9
<p>Salutation Initiale (5min)</p> <p>Cette session sera destinée pour évaluer les connaissances des élèves ; donc il sera tout développe en educaplay et Quizziz ; il sera dirigé à identifier s'il y eu une acquisition du vocabulaire à travers le jeu de relation, multiple choisie et des petits quizz (40 min)</p>

Liste des contenus d'apprentissage

Mots englobants

Adulte

Amie

Animal

chose

jour

Enfant

groupe

Fille

Homme

garçon

nom

mot

la personne

activité

Adjectifs

ennuyait

haut ou grand

bas

beau

Bien

bon

Court

Faible

mince

difficile

drôle

dur

facile

laid

Fort

Gros

Grand

Jeune

Long

Lent

propre

Petit

pauvre

peu

Vite

Doux

sale

vieille

vivant

Verbes

Jouer

étudier

Courir

Sauter

Nager

Voler

parler

Marcher

Couleurs.

Jaune.

bleu

rouge

Noir

Blanc

vert

Orange

Violet

Rose

Café

Gris

Corps

Tête

Cheveux

yeux.

Nez

Bouche

Cou

Pieds

Le genou

Main

Oreille

Épaules

visage

Famille / membre de la famille

Maman /mère

père/ papa

Frère

Sœur

grand-père

grand-mère

Émotions

Heureux

Triste


Surpris

Fâché

Ennuyeuse

Avec peur

Les notes de terrain

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL	
Ecole d'intervention: IED Villemar el Carmen	Cours: CE2
Stagiaire: Maira Alejandra Poveda Forero	Professeure: Clara Ludivia Gonzalez
Heure: 9h00- 10h00	Date: 23/02/2021
Unite d'enseignement: "Moi et mon environnement »	
Description	
<p>St : Bonjour ; Bonjour P : Buenos días e7: Hola profe clarita, Hola profe Maira E5: Buenos días profe Maira, Buenos días profe Clarita St: Bonjour, vamos a iniciar con nuestra canción de todas las clases que no se nos puede olvidar Vamos a cantar</p> <p>(La chanson Bonjour Mes Amis sonne, les élèves chantent)</p> <p>St: Ça va? ¿Quién me dice qué es? E19: ¿Cómo estás? St: Vamos a conocer los días de la semana, ¿quién me puede decir cuáles son los días de la semana en español?</p> <p><i>L'élève identifie le vocabulaire et comprend son utilisation en contexte</i> (Les élèves ouvrent leurs microphones et ils les disent à plusieurs voix)</p> <p>St: muy bien, vamos a aprenderlos en orden pero en francés, vamos a ver mi pantalla (le stagiaire commence par la présentation) Lunes se dice Lundi, todos vamos a repetir Martes se dice Mardi Miercoles- Mercredi Jueves- Jeudi Viernes - Vendredi Sábado - samedi Y Domingo -Dimache. Hoy que día es entonces</p> <p>(Tous répètent après le stagiaire)</p> <p><i>Les exercices de répétition facilitent que les mots sont rappelés</i></p> <p>e15: Mardi St: Para decir hoy es martes vamos a decir aujourd'hui c'est mardi; Hoy se diría Aujourd'hui y decimos el día que es Si fuera viernes se diría: aujourd'hui c'est e16: Vendredi St: y como diríamos que hoy es miércoles? E6: Mercredi St: pero nos falta algo e6, siempre que vamos a decir debemos decirlo aujourd'hui ¿Cómo decimos que es sábado? E5: aujourd'hui c'est samedi St: Como diríamos Ayer? Hier y mañana va a ser Demain</p> <p>(Les enfants répètent)</p>	

Ayer- hier
Hoy- aujourd'hui
Mañana- demain

Les élèves identifient les jours de la semaine

Más rápido vamos a decirlo (L'exercice est répété)
Vamos a hacer algo, cuando yo de un aplauso ustedes van a decir Hier, si doy dos aplausos van a decir aujourd'hui y si doy tres aplausos ustedes van a decir Demain. ¿Listos?

(Quelques élèves disent si, d'autres disent Oui)

(Le stagiaire applaudit un fois)
e27: Hier
St: tres bien
(Le stagiaire applaudit deux fois)
E: au jourd'hui
(Le stagiaire applaudit trois fois)
e: Demain

Il y a une participation active des élèves

St: ¡Très Bien! ¿Cómo se dice miércoles? (silence) No se nos puede olvidar
e11:Mercredi
St: acordémonos, Lundi, Mardi, Mercredi, jeudi, vendredi, Samedi et Dimanche
Vamos a repetirlos todos juntos (Les enfants répètent)
St: para ver si los aprendimos vamos a ir a educaplay, entonces, vamos a ir a la página de siempre
Game.educaplay.com
e7: Profe 2 cosas, puedes devolvete un poco, ¿Cómo se escribe?
St: Antes de empezar a jugar vamos a escuchar a e8 y a e7, vi algunas manitos arriba, vamos a prestar atención y les voy a mostrar como van a hacer la actividad, yo les muestro primero y luego lo hacen ustedes, copian el link, escriben el pin y les voy a pedir su nombre como todas las clases y esperamos a que cargue
E4: Profe me oyes? Es que no veo lo de los días, no puedo hacer nada se me bloquea la pantalla
St: sal de la plataforma y vuelves a ingresar, el pin todavía no se lo voy a dar porque primero vamos a ver como se debe jugar

Limitation: Certains inconvénients techniques peuvent être présentés lors de l'élaboration d'activités

E17: intenta cerrarla
St: el Pin: 379167, es una sopa de letras le vamos a dar comenzar y lo que deben hacer es buscar las palabras para marcarlas deben tener el clic sostenido, quedo claro? Les envié al chat el pin, que es 379167 y el link para que lo jueguen
E5:prof, el pin es 37...91...67
St: oui, voy a dejar de compartí mi pantalla mientras ustedes juegan
E22: profe me dice que esta incorrecto el pin, que no existe

Quand ils sont seuls il peut y avoir des erreurs de doigté

e13: a mí me parece bien
St: no se preocupen, esperen a que cargue de nuevo
E1:profe cuantas palabras son?
St: las que ves ahí al lado, son 7.
¿Quién más ha tenido problemas para ingresar?
E25: Yo prof
St: ¿qué te aparece?
E25: no me aparece el chat
St: como lo que no aparece el chat te dicto el pin 379167

E25: Gracias Profe.

E12: profe, tengo un errorcito aquí, no me muestran las palabras

st: Carga nuevamente la pantalla con F5, son los días de la semana, te los escribo en el chat

e12: profe me puedes dictar el pin porfa

St: 379167

E4: profe, ¿puedo jugar otra vez?

St: oui, tu puedes jugar cuantas veces quieras

Il y a d'intérêts des élèves pour jouer sur la plateforme.

E5: profe como se pronuncia jueves en francés

St: jeudi (Les enfants répètent)

St: veo que varios de ustedes ya jugaron, Tres Bien! Un minuto mas

E5: profe ¿y viernes?

St: vendredi. ¿Quién falta por jugar?

E17: Yo Profe

St: corre

E19: profe,¿ como se dice viernes en francés?

St: Vendredi

E19: Vendredi okey

St: espera lo escribo aquí

e19: profe y martes

St: Mardi

St: Acordemonos vamos a repetir juntos, Los escucho a todos, Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, Samedi, Dimanche.

vamos a ver algo que ya habíamos visto antes, Les couleurs – los colores

E9: Profe, no puedo ver los colores?

St: ya los ves?

E9: SI

E2: Profe yo los veo

St: nuestro primer couleur, será el Rose, tengo una agenda rose (La stagiaire a un objet pour chaque couleur et le présente lorsque il dit la couleur)

el segundo es jaune

Luego el bleu, como le ciel (señala la ventana)

Luego el rouge como la bouche

Noir, negro

Luego vendrá el orange

Luego vendrá el color vert y por último el couleur marron

ahora yo les voy a mostrar los objetos de todos los colores. Yo lo muestro y ustedes rápido, rápido dicen el color que es. Hagamos un ejemplo: si yo levanto este ustedes que van a decir (elle montré l'objet Vert)

e: (Plusieurs voix sonnent) vert

St: tres bien! Si yo levanto este ustedes que van a decir

e: (Plusieurs voix sonnent) Bleu

St: ¿y estas?

E29: noir

st: ¿y estas?

e: (suenan varias voces) Rose

st: ahora este es

e: blue

st: ¿y este?

e: orange

Les élèves identifient les couleurs et se rapportent à leur sens en espagnol

St: Muy bien, ahora vamos a hacer un jueguito, ¿ustedes alguna vez han jugado Stop? Levanten la manito

El juego va a consistir que nosotros cuando yo les diga un color ustedes deben ir a buscar tres objetos de ese color; por ejemplo si yo les digo jaune el primero que traiga tres cosas de couleur jaune.

e8: tres es muchas
 St: buenos dos para que no sean tantas
 St: el primer color va a ser color rouge
 ¿Quién va a traer dos objetos de color rouge?
 Rouge
 (Ils sont écoutes des voix des enfants et il est observé que les enfants courent pour l'espace en cherchant des objets et leur montrent à la caméra)
Les élèves profitent des activités synchroniques

St: Muy bien e15, tú tienes dos objetos rojos
 quien más? Muy bien, e5, e11, 1e29
 Nuestro segundo color es el color Bleu, que tenemos de ese color, Muy bien, E11, e23 el color favorito
 El siguiente color es el color Orange, corran, corran
 Súper bien
 Y el ultimo de color Vert, traigan algo de color vert
 (Les voix sont entendues dire Vert)
 St: veo entonces que ya nos aprendimos los colores
 Vamos a jugar de nuevo a educaplay con este pin que les estoy enviando
 e9: profe, me mandas el link
 St: si, ya está en el chat vamos todos a jugarlo
 e9: profe ya lo hice
 St: levantemos las manitos quienes ya lo hicimos
 e10: listo profe ya lo hice
 St: perfecto! Vamos a ver Puntajes
 Súper lo han jugado e5,e9, e7,e15,e22,e25,veo que varios lo han jugado.

Les élèves jouent activement sur la plateforme éducative.

St: niños porfavor diligenciar la tarea de google Forms; Eso sería todo por hoy mis niños. Au revoir.
 e: Au revoir, Chao Profe. (Plusieurs voix)



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Ecole d'intervention: IED Villemar el Carmen		Cours: CE2
Stagiaire: Maira Alejandra Poveda Forero	Professeure: Clara Ludivia Gonzalez	
Heure: 9h00- 10h00	Date: 16/03/2021	
Unite d'enseignement: "Moi et mon environnement »		

Description

St: bonjour bonjour
 E: bonjour prof, Hola profe, Bonjour (se écoutent plusieurs voix)
Les élèves utilisent des salutations dans le contexte

St: bueno mis niños, hoy vamos a repasar un poco, ¿nosotros que somos?
 E: Personne (plusieurs voix)
 St: Nuestras mascotas ¿qué son?
 E: Animal (plusieurs voix)

Les élèves identifient des mots englobants Personne, animal et chose
 St: Ahora estamos viendo esta siguiente imagen, ya la vamos a ver
 Ella es una fille y él es un garçon. ¿quiénes son niñas?
 Vamos a levantar la manita las filles. ¿quiénes son filles?
 (Les filles lèvent la main du chat)
 St: Muy bien niñas, ¡très bien! Llego el turno de los garçon;
 las niñas vamos a bajar la mano y los niños vamos a levantar la mano, lèvent la main les garçons

(Les garçons lèvent la main sur le chat)

St: très bien, muy bien niños. Ahora si yo les pregunto ¿La mamá que es? Un homme ou une femme

e: Une femme (Plusieurs voix)

E: una mujer (Plusieurs voix)

St: Bueno pero digámoslo en francés

e: Femme (Plusieurs voix)

St: y el papá ¿qué es? un homme ou une femme

e: Un homme

St: Chicos Atención ! ¡Atención! Attention! Siempre lo vamos a decir en francés, une femme o un homme

E: homme

St: Súper, Ahora e10, tienes una pregunta

e10: no prof, la mano se me quedo ahí

St: Listo, vamos a pasar a otra imagen, ustedes que son un adulte o un enfant

E: Un enfant

St: Y los papas ¿qué son?, un adulte ou un enfant

E: Los papas son un enfant St: Listo, vamos a pasar a otra imagen, ustedes que son un adulte o un enfant

E: Un enfant

St: Y los papas ¿qué son?, un adulte ou un enfant

E: Los papas son un enfant (plusieurs voix)

St: Silencio, vamos a prestar atención, porfavor Micrófonos cerrados, ustedes son un enfant, ahora los papas ¿son un adulte o un enfant?

E: Un adulte (plusieurs voix)

St: Eso, ahora si tiene más sentido y acá vamos a tener dos nuevas palabras, femenino y masculino, entonces cuando yo hablo de une fille ou un femme ¿de qué estamos hablando femenino o masculino?

e1: femenino

St: exacto, por lo tanto, si yo hablo de un garçon o un homme hablamos de masculino. ¿Cómo se va a decir esto en francés?, cuando yo digo femenino se dice féminin, repitámoslo

(les élèves repètent)

St: y si hablo de un homme ou un garçon hablo de masculin

(Les élèves répètent)

St: Súper; Feminin et masculin, ¿qué es une fille?

E: Feminin (Plusieurs voix)

St: ¿y si yo digo que es un hombre?

E : Masculin (plusieurs voix)

St: Attendez ; Silence et attention

Vamos a jugar el juego de educaplay, les voy a enviar el link al chat y les voy a enviar el pin; Lo pondré en el chat para que los amis lo puedan ver; el pin es 647918.

e28: listo profe ya me estoy metiendo

E20: profe gano e5

Les jeux dans les plateformes éducatives sont un facteur qui les motive à participer à la première place.

De même, cela montre l'intérêt de jouer à plusieurs reprises, c'est-à-dire qu'ils utilisent des outils interactifs.

St: vamos a ver quién más está jugando

St: súper bien, très bien, felicitaciones

e3: Profe ¿podemos entrar otra vez a la página?

St: Sí, por supuesto

E9: tienes la manito arriba

e9: Profe es que no la puedo bajar

St: e17, tienes alguna pregunta,

E17: profe es que estoy solito necesito el pin

St: míralo es 647918

E18: Profe yo quiero jugarlo otra vez y no me deja

St: Bueno, voy a crear un reto nuevo y lo jugamos, en el chat les dejo el pin

e14: Teach.. , ehh, prof ¿cual es el pin?

St: es 040935

e15:profe me dice que soy un robot
St: cierra ese google y vuelve a empezar
e17: profe el computador me dice que no sabe de qué le estoy hablando
St: copia el link del chat y así juegas, Vamos a ver quien ya jugo; felicitaciones a e7, e21, e28, e13 y e9
Para la próxima clase ya sabemos que debemos seguir estudiando.
Vamos a jugarlo desde mi pantalla, vamos a ver todos en mi pantalla
E14: profe yo porque no aparezco ahí si hice todo bien
St: es que ellos son los primeros 5
e3: profe son las 9h36
St: Gracias, miren acá ya vemos más puntajes, vamos a comenzar. Este que vemos aca ¿que es?
¿un homme, un femme ou que?
E: Homme ,Homme ; Homme (Plusieurs voix au même temps)
St: Este grupo de personas que vemos acá ¿qué son?
E: Adults, Adults (les élèves répètent)
St: ¿ella que es?
E: Fille, fille (les élèves répètent)
St: no ella es una femme; ¿él qué es?
E: Garçon
St: muy bien y ¿quién nos queda de ultimas?, ¿quiénes son ellos?
e: enfants
St: muy bien, très bien! ellos son les enfants ; y la última
E: une fille
St: Hoy vamos a recordar algunas cosas; ¿Qué es esto que vemos en la pantalla?
E: Animal, animal (plusieurs voix)
St: Este animalito en francés se llama chien, Y es un perro, entonces es un chien
(les élèves répètent chien)
St: Ahora los perritos son lindos o feos
E: lindos
St: Y sabemos ¿cómo se dice como se dice bonito o lindo en francés? se dice beau; bonito se dice beau
(les élèves répètentbeau)
St: le chien est beau
(les élèves répètent)
St: Perro se dice chien ¿Cómo se dice perro?
E: Chien
St: El gato se llama chat; ¿De qué color es este chat?
E17: Noir
St: No noir no es
E9: Gris
E26: Gris
St: Si muy bien gris
e6: mi amiga tiene un gato negro
St: ¿de qué color es el gato?
E: Gris
St: muy bien, tres bien
E: este es un animalito que vemos cuando vamos de viaje. La vaca; En francés se llama la vache, ¿de qué couleur es?
E2: Blanc
St: Y ¿qué otro color?
E10: Noir
St: Muy bien, il est blanc et noir
E8: Profe, como mi abuela vive en una finca, ella tiene mascotas y también tiene vacas y yo siempre las veía
St: ¿Cómo se llaman?
E8: Vache
St: Listo, Ahora este es uno que hemos visto y nos hemos montado, le cheval
E17: Caballo
St: Le cheval muy bien

E: Cheval
St: ¿De que couleur es?
E : marron , marron
St: muy bien
E11: prof marron
E9: También puede ser blanc
St: Marron et blanc muy bien; Este es un animalito que hemos visto y se llama porc. ¿ Y de que couleur es?
E: rose, rose
E9: Profe en ingles porc es la carne del cerdo
Il est évident que les élèves établissent des relations entre les mots dans une autre langue qu'ils connaissent et neufs.

St: Muy bien E9; Y este nos da huevitos para el desayuno, se llama poule
E: Poule, Poule (les élèves répètent)
E4: Profe ¿cómo se dice gato en inglés?, perdón en francés
St: chat
E4: chat , no pero en francés
St: Lo que pasa es que se parece mucho cuando lo escribes en ingles lo escribes cat y en francés pones una h chat
E18: profe podemos ir otra vez al caballo es que no lo copie
St: Sí, claro, se escribe cheval; son las 9 y 55 y justamente veo que se nos acabó la clase, vamos a decir rápidamente los animales. ¿cómo se llama este que esta la pantalla?
E: Chien
St: ¿Y este?
E: Chat
St: ¿Y de que couleur es?
E: Gris
St: ¿Y esta?
E: La vache
St: ¿Y de qué color es?
E: Blanc et noir
St: Bien siempre decimos los dos colores; Y este, el cheval, ¿de que couleur es?
E: Marron
St: y el porc ¿de qué color?
E: es rose
St: Nos faltó una, la que nos da los huevitos, la poule.
E3: profe mis amigos tienen muchas poules
L'élève utilise le mot dans le contexte

St: que chévere E3; Bueno mis niños, se nos acabó la clase, vamos a dejar tareita, repasemos lo que vimos antes de que nos vayamos. ¿qué día es hoy?
E: Mardi, Mardi
St: ¿Qué día fue ayer?
E: Lundi
St: ¿Y qué día es mañana?
E: Mercredi
St: Vamos a seguir repasando todas las clases, por hoy eso es todo mis chicos, Au revoir, merci
E: Au revoir prof ; Chao ; merci ;Chao profes

Les activités Educaplay

Activité “Fille ou garçon”

Ete est une Fille et il est un garçon
Eile est une Fille
Il est un garçon



Activité “Les mots englobants”

Personne
animal
chose

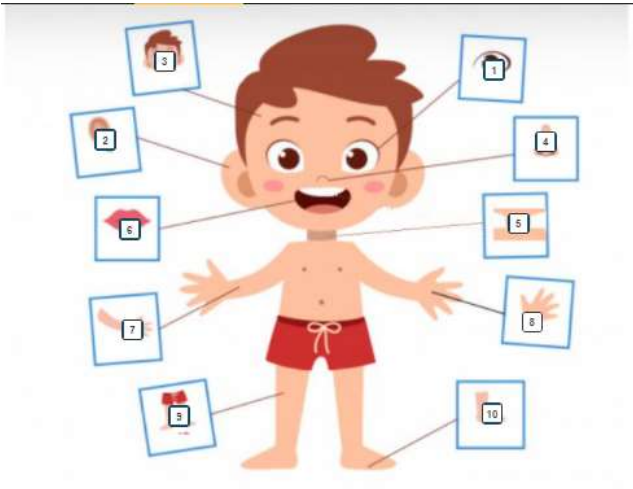


Activité “Les mots englobants 2”

Une Fille
Une femme
Un homme
Un garçon



Activité “Le corps”



Activité “Le corps 2”

Le cou
Les bras
La main
Le pied
La tête
La jambe
Les épaules

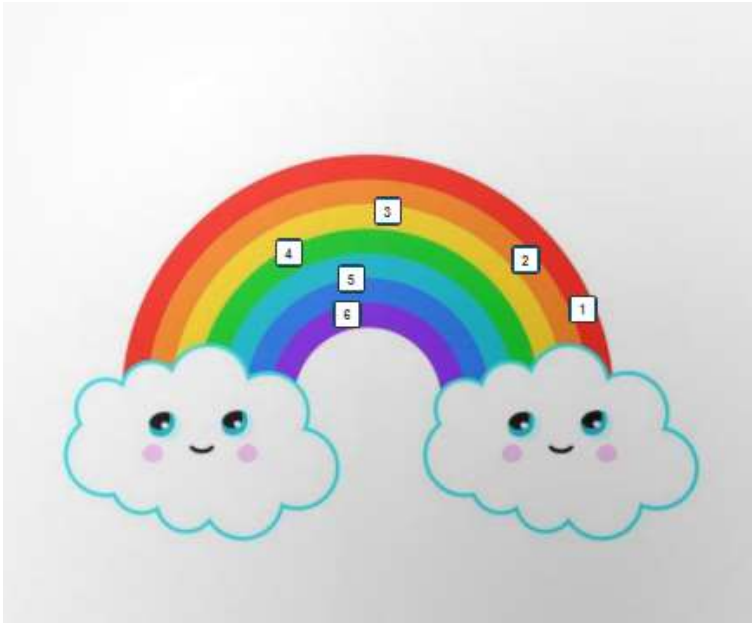


Activité “Les couleurs”

Jaune
Rose
Bleu
Vert
Marron
Rouge
Noir
Blanc



Activité “Les couleurs 2”



Activité “Les couleurs 3”



Activité “Les jours”

R	K	U	P	V	O	Q	M	G	K	R	O
E	K	Y	L	X	E	P	Y	E	V	J	J
M	L	K	I	E	O	N	N	U	Q	L	C
J	E	U	D	I	X	X	D	K	P	X	W
D	T	A	N	A	P	U	T	R	X	W	T
I	Y	X	I	D	H	A	P	O	E	A	I
M	X	D	W	O	I	R	F	H	I	D	P
A	M	P	M	L	L	H	C	A	I	W	I
N	O	T	A	U	G	N	Q	M	Q	T	N
C	N	A	R	I	P	Y	V	I	S	L	P
H	R	T	D	E	S	A	M	E	D	I	E
E	B	O	I	M	E	R	C	R	E	D	I

Activité “La famille”

D	Y	G	N	E	D	A	L	F	Q	M	S
U	F	N	R	H	N	Q	C	A	J	J	E
J	K	R	F	A	K	W	E	M	E	X	U
T	U	P	E	H	N	I	E	I	S	G	H
T	J	Y	B	R	A	D	S	L	O	I	Q
I	F	G	B	A	E	P	M	L	E	O	J
P	N	I	M	A	M	A	N	E	U	M	L
O	O	U	J	N	K	M	T	U	R	J	M
S	E	V	D	S	U	Y	H	J	A	E	F
S	G	R	A	N	D	P	E	R	E	Q	K
C	C	O	R	I	I	W	J	A	S	M	P
L	P	S	X	I	V	M	P	A	P	A	R