

L'apprentissage mobile et les applications pour le FLE

Un apprentissage flexible, personnalisé et accessible partout

30 octobre 2025
Nada Kerbage



GRANDIRSANSFRONTIÈRES
ACCÈS AUX TECHNOLOGIES • ACCÈS À L'AUTONOMIE



ORGANISATION
INTERNATIONALE DE
la francophonie

Un voyage

pour comprendre et expérimenter l'apprentissage mobile



Entrer en matière : vos perceptions du mobile learning.



Découvrir : clarifier les notions



Explorer : typologie des applications et démos rapides



Expérimenter : créer une activité ensemble



Innover: simuler une activité avec un agent conversationnel IA (ChatGPT mobile) selon les niveaux du CECR.



Consolider et échanger : retenir l'essentiel, répondre au quiz interactif et partager vos questions.



L'apprentissage mobile et les applications pour le FLE

Quand vous pensez à l'apprentissage mobile, quels mots vous viennent à l'esprit?



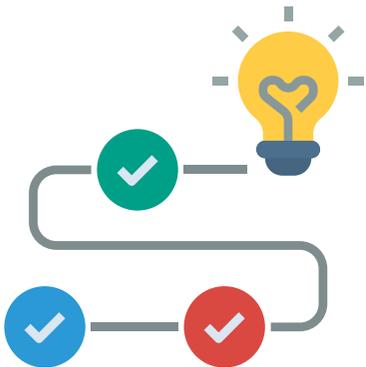
1 Allez sur wooclap.com

2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement
XZAKAH



Objectifs:



Comprendre les spécificités de l'apprentissage mobile

Identifier les principales catégories d'applications FLE et leurs usages pédagogiques.

Expérimenter quelques outils (démonstrations en direct) et réfléchir à leur intégration en classe.

Évaluer les avantages et limites du mobile learning dans différents contextes éducatifs.

Accéder à une sélection de ressources pratiques (Padlet partagé).



Découvrir :

clarifier les notions



1. Apprentissage en ligne (E-learning)

- **Formation à distance, souvent via ordinateur.**
- **Utilise des plateformes d'enseignement en ligne (ex. Moodle).**
- **Structuré, souvent sous forme de modules ou de cours complets.**



Découvrir :

clarifier les notions



2. Apprentissage numérique (Digital learning)

- **Terme large qui englobe toutes les formes d'apprentissage utilisant les outils numériques.**
- **Comprend : l'apprentissage en ligne, l'apprentissage mobile, mais aussi les MOOC, les jeux éducatifs, la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle, etc**



Découvrir : clarifier les notions



3. Apprentissage mobile (M-learning)

- **Formation via smartphone ou tablette.**
- **Flexible, accessible partout et à tout moment.**
- **Favorise des formats courts : micro-activités, notifications, entraînements rapides.**





Qu'est-ce que l'apprentissage mobile ?

Définition

- Modalité d'apprentissage qui utilise smartphones, tablettes, ordinateurs portables
- Permet d'apprendre partout et à tout moment
- Combine apprentissage formel (école, formation) et informel (au quotidien)





Qu'est-ce que l'apprentissage mobile ?

Les grands principes de l'apprentissage mobile

- Accessibilité accrue
- Flexibilité dans le rythme et le lieu d'apprentissage
- Formats courts
- Motivation soutenue par la ludification
- Hybridation

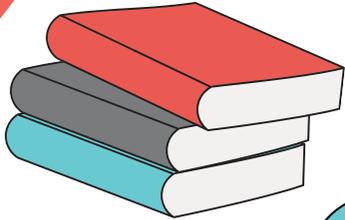


Schéma comparatif

	Apprentissage en ligne	Apprentissage numérique	Apprentissage mobile
Support principal	Ordinateur, plateformes LMS (ex. Moodle)	Tous outils numériques (MOOC, jeux, VR, IA, applis)	Smartphone, tablette
Accessibilité	À distance mais souvent structuré	Large, multi-supports	Partout, à tout moment
Format	Modules complets, cours structurés	Grande variété (MOOC, jeux, IA, RV, etc.)	Formats courts : micro-activités, notifications
Usage typique	Formation à distance (formel)	Tout type d'apprentissage numérique	Apprentissage formel + informel au quotidien



De la théorie à la pratique



comment cela se traduit dans les applications
utilisées au quotidien?



- 1 Allez sur wooclap.com
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement
IRAHXJ



Les trois catégories d'applications mobiles d'apprentissage du français

On peut classer les applications mobiles d'apprentissage de la langue française en trois grandes catégories, selon le rôle de l'enseignant et le type d'apprentissage qu'elles favorisent :

Applications d'entraînement autonome

L'enseignant n'a pas la main sur les apprentissages.
Conçues pour l'entraînement personnel et la pratique régulière.

Applications de suivi et d'évaluation

L'enseignant peut suivre la progression, corriger ou commenter les activités.

Applications de conception et de partage

L'enseignant crée ses propres activités numériques et les partage avec ses apprenants ou collègues.

Commençons par la première catégorie : les applications d'entraînement, conçues pour l'autonomie et la pratique individuelle.



I. Applications d'entraînement autonome



Découvrons les applications qui stimulent la pratique personnelle et régulière du français.



Duolingo



Type : Gratuite (avec options payantes)

Public : Apprenants débutants à intermédiaires

Utilisation : Exercices courts et ludiques



Atouts pédagogiques

- Micro-apprentissage quotidien
- Motivation par le jeu (gamification)
- Activités variées : écrit, oral, audio

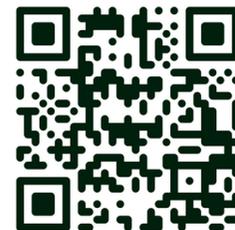
Exemple d'usage pour la classe : recommandation d'un entraînement de 5 à 10 minutes par jour.





duolingo

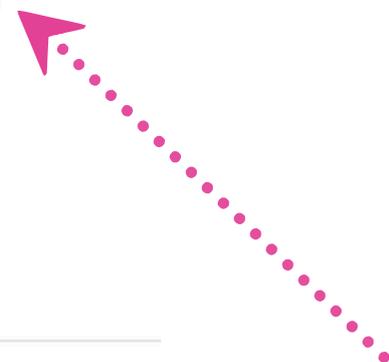
LANGUE DU SITE : FRANÇAIS ▾



La méthode gratuite, fun et efficace pour apprendre une langue !

C'EST PARTI !

J'AI DÉJÀ UN COMPTE



Duolingo



SITE LANGUAGE: ENGLISH ▾



duolingo



I want to learn...

 Spanish 48.8M learners	 French 27.2M learners	 Japanese 24.4M learners	 German 18.9M learners
 Korean 17.8M learners	 Italian 13.4M learners	 Chinese 11.8M learners	 Hindi 11.7M learners
 Russian 9.81M learners	 Arabic 8.46M learners	 Portuguese 6.12M learners	 Turkish 5M learners



Duolingo



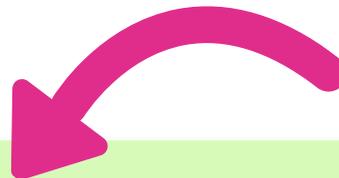
luolingo



Speak this sentence



une tasse de thé



Nicely done!

Meaning: a cup of tea

REPORT

CONTINUE



Duolingo



duolingo

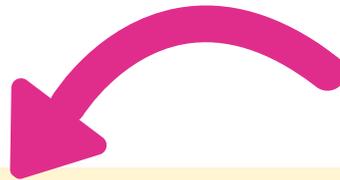


Speak this sentence



Les restaurants sont grands.

CLICK TO SPEAK



That still doesn't sound right.

Give it one more try.

REPORT

CONTINUE

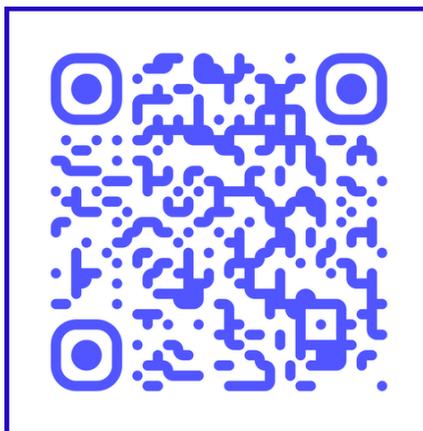




De la répétition ludique
à l'immersion culturelle



Du jeu à la découverte:
Les vidéos authentiques font entrer les apprenants dans la
francophonie vivante.

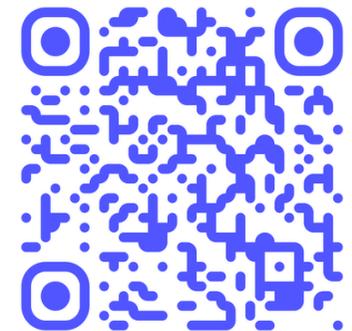
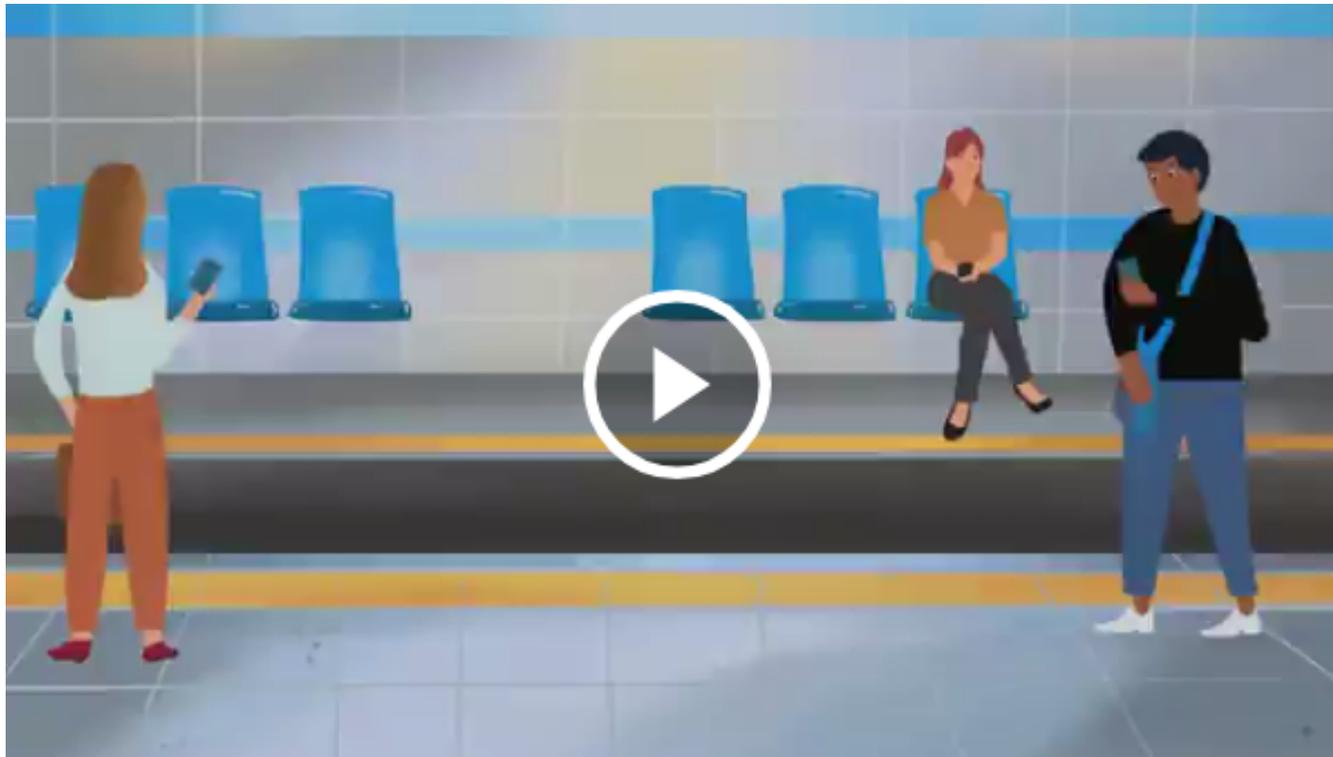


TV5MONDE Apprendre le français

Type : Gratuite

Public : Jeunes et adultes, niveaux A1 à B1

Utilisation : Activités autour de vidéos authentiques



TV5MONDE Apprendre le français



Atouts pédagogiques

1. Authenticité culturelle

Des vidéos réelles issues de la francophonie : une langue vivante, actuelle et diversifiée.

2. Multimodalité

Combinaison de sons, d'images et de textes pour mobiliser plusieurs canaux cognitifs.

3. Autonomie et flexibilité

L'apprenant apprend à son rythme, sur son téléphone, en classe ou hors classe.



TV5MONDE Apprendre le français



Atouts pédagogiques

4. Accessibilité et inclusion

Interface claire, sous-titres, fiches PDF et niveaux CECR de A1 à C1.

5. Développement professionnel

Fiches pédagogiques prêtes à l'emploi et formations gratuites pour les enseignants.





II. Applications de suivi et d'évaluation

Quand l'enseignant reprend la main : suivi, feedback et accompagnement

- Les applications qui permettent à l'enseignant de suivre la progression des apprenants.
- L'importance du feedback dans l'apprentissage mobile.





II. Applications de suivi et d'évaluation

Question :

Quels outils utilisez-vous pour suivre la progression de vos apprenants sur mobile ?



- 1 Allez sur wooclap.com
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement
XZQJME



Google Forms

Type : Gratuite (avec options payantes)

Public : Apprenants débutants à intermédiaires

Utilisation : Exercices courts et ludiques

 Atouts pédagogiques

- Micro-apprentissage quotidien
- Motivation par le jeu (gamification)
- Activités variées : écrit, oral, audio



Google Forms



Google-forms-Inférences



Google Forms



Google Forms

Atouts pédagogiques

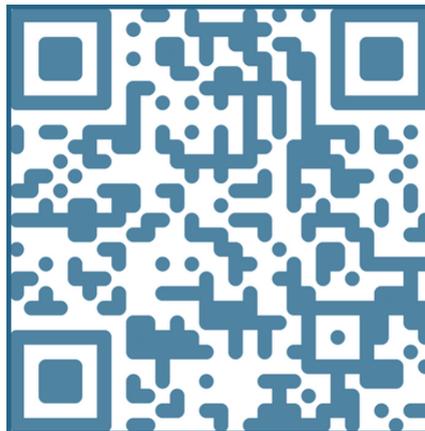
- Approche formative et interactive : les apprenants répondent directement sur leur téléphone.
- Multimodalité : l'enseignant peut insérer des fichiers audio (parfaits pour la phonétique), des images, ou des vidéos authentiques.
- Feedback immédiat : chaque activité peut être corrigée et commentée en ligne, ce qui favorise un apprentissage réflexif.
- Suivi en temps réel : permet d'observer la progression de chacun et d'identifier les points de blocage.



Du quiz automatique au retour
personnalisé (feedback)



Du simple formulaire à l'accompagnement individualisé : le
numérique au service du feedback.



Le lien



Quizinière



Type : application web gratuite (accès via navigateur mobile)

Public : Apprenants débutants à intermédiaires

Utilisation : création d'exercices multimédias (audio, image, vidéo, texte), suivi des réponses, commentaires personnalisés.



Atouts pédagogiques

- Approche formative et interactive
- Multimodalité : insérer des fichiers audio (parfaits pour la phonétique), des images, ou des vidéos authentiques.
- Feedback immédiat : chaque activité peut être corrigée et commentée en ligne, ce qui favorise un apprentissage réflexif.
- Suivi en temps réel : permet d'observer la progression de chacun et d'identifier les points de blocage.



III. Applications de conception et de partage

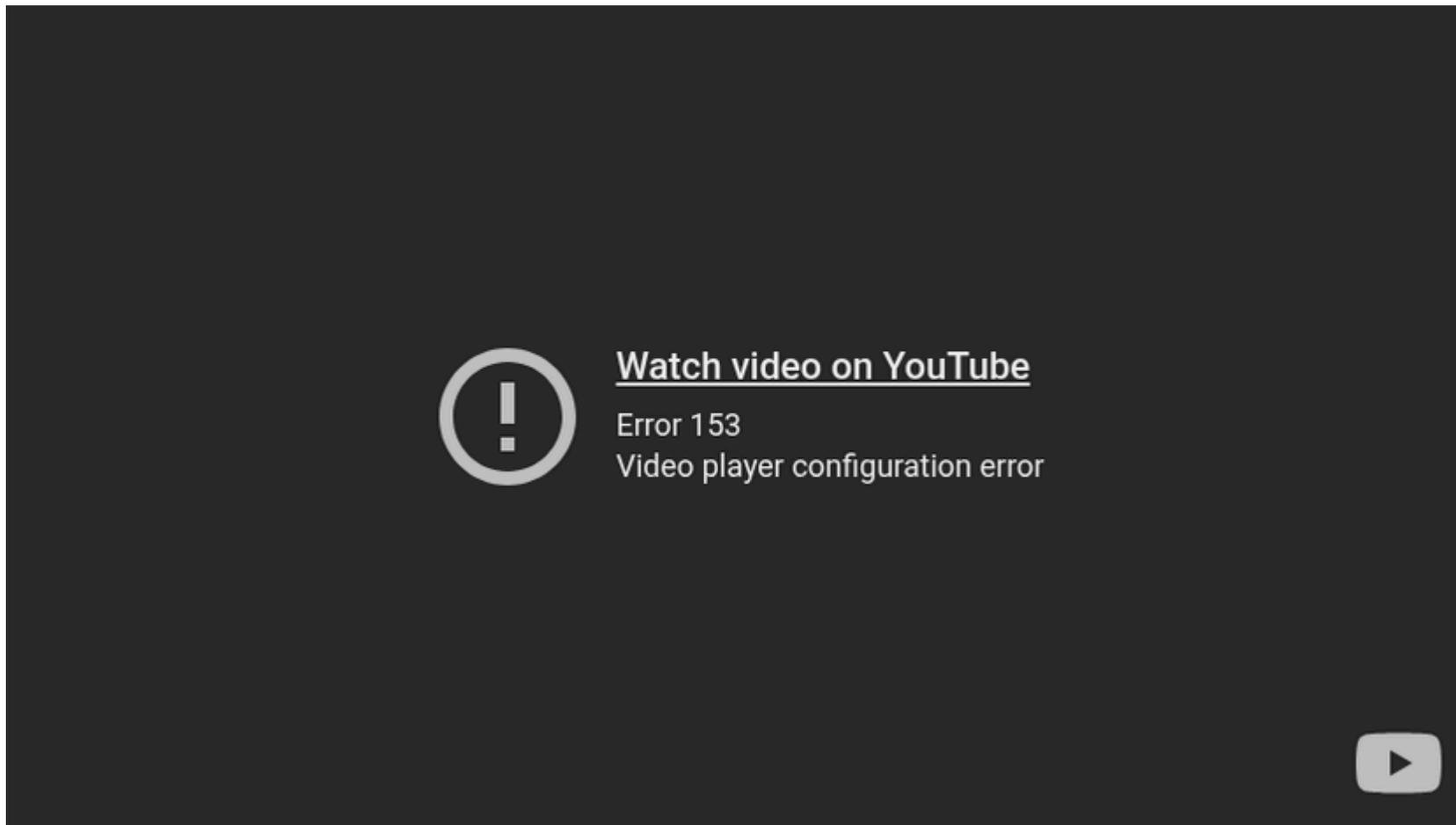


L'apprentissage mobile

c'est aussi donner à l'enseignant le pouvoir de créer et de partager ses propres activités.



Les ustensiles de cuisine



Canva



Type : Gratuite (avec options payantes)

Public : Apprenants débutants à intermédiaires

Utilisation : Création de supports visuels, présentations, infographies et affiches collaboratives

Atouts pédagogiques

- Accessibilité : interface intuitive, disponible sur ordinateur et mobile.
- Flexibilité : travail individuel ou collaboratif en temps réel.
- Créativité : modèles prêts à l'emploi, bibliothèque d'images et d'icônes.
- Autonomie : idéal pour des activités de projet ou de communication.
- Valorisation : permet aux apprenants de produire des contenus esthétiques et motivants.



Learning Apps



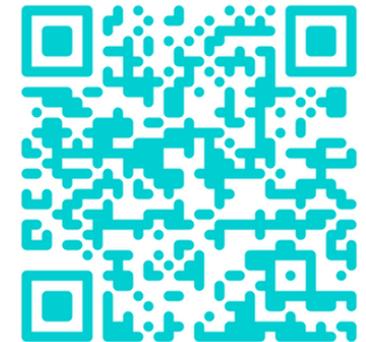
Type : Gratuite (avec options de partage et intégration dans d'autres plateformes)

Public : Enseignants et apprenants de tous niveaux (particulièrement utile en FLE du niveau A1 à B2)

Utilisation :

Plateforme en ligne qui permet de créer des exercices courts, interactifs et ludiques à partir de modèles prêts à l'emploi (mots croisés, appariement, classement, texte à trous, quiz, chronologie, etc.).

Les activités peuvent être utilisées directement sur mobile, sans inscription, et partagées via un lien ou un QR code.



Mots mêlés- Les ustensiles de cuisine



Learning Apps



Atouts pédagogiques :

- Micro-activités interactives idéales pour le mobile learning.
- Stimule la motivation et la participation grâce à la ludification.
- Outil souple et réutilisable : les enseignants peuvent adapter ou modifier les activités existantes.
- Favorise la mémorisation active (lexique, conjugaison, structures grammaticales).
- Compatible avec le travail collaboratif (les apprenants peuvent créer leurs propres jeux).
- Accessible depuis n'importe quel appareil : smartphone, tablette, ordinateur.



Classer par paires- Les ustensiles de cuisine



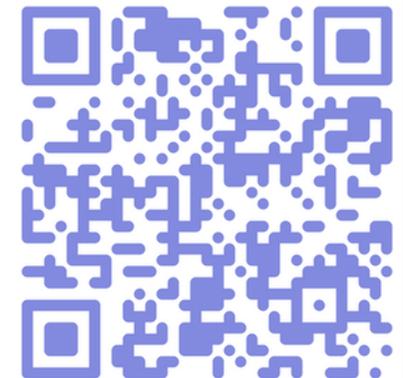
Learning Apps



Recommandations pédagogiques

☀ Routine “1 app par jour” – Mini-défi quotidien

- Introduis la routine “1 app par jour” comme un rituel ludique au début ou à la fin du cours.
- Sélectionne des activités courtes (2 à 5 minutes) ciblant un seul objectif : vocabulaire, écoute ou lecture.
- Encourage les apprenants à refaire la même app plusieurs fois pour renforcer la mémorisation.
- Utilise les résultats pour observer les progrès et adapter les prochaines activités.
- Combine la pratique LearningApps avec une activité orale ou créative :
- Félicite la régularité plutôt que la performance : la constance crée la confiance ! 🌱



Classer par paires:
les couleurs



Learning Apps



LearningApps.org



Rechercher applis

Découvrir des applis

Créer une appli

Créer une collection

Se connecter

Catégorie

Médias: tous

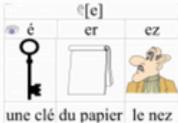
Niveaux:

Maternelle

Cours professionnels

- Activités d'éveil
- Allemand
- Anglais
- Art
- Arts plastiques
- Astronomie
- Autres langues
- Biologie
- Chimie
- Education physique et sportive
- Enseignement professionnel
- Espagnol
- Français
- Français langue étrangère
- Géographie
- Histoire
- Ingénierie
- Italie
- Latin
- Mathématiques
- Musique
- Médias et technologies de l'information
- Philosophie
- Physique
- Politique
- Psychologie
- Religion
- Russe
- Sciences de la Vie et de la Terre
- Toutes les catégories
- Économie

Exemples

 <p>Les dates de la Révolution Française</p>	 <p>appendice</p>	 <p>LE CHANTIER: les outils de mesure</p>	 <p>Latin 2ème 2ème déclinaison Noms modèle POPULUS</p> <p>2ème déclinaison Modèle POPULUS.</p>	 <p>une clé du papier le nez J'entends é/ai?</p>
 <p>QUIZ Sacrées Sorcières</p>	 <p>Ecrire une phrase</p>	 <p>Table de multiplications : 7</p>	 <p>Exercices d'écoutes autour de l'Orchestre</p>	 <p>J'ai mal ! (première partie)</p>
 <p>التسليم والتقدير</p>	 <p>Lettre Aa. Règles de lecture des lettres</p>	 <p>Diminutifs en sciences de</p>	 <p>teacherletang. jimdo.com</p> <p>The road to Civil Rights (passive voice)</p>	 <p>Ag⁺</p> <p>Formule et noms de quelques IONS</p>



Learning Apps



LearningApps.org

Rechercher applis Découvrir des

Se connecter

Cours professionnels

Catégorie

- Activités d'éveil
- Allemand
- Anglais
- Art
- Arts plastiques
- Astronomie
- Autres langues
- Biologie
- Chimie
- Education physique sportive
- Enseignement professionnel

Exemples

Les dates de la Révolution Française

append

QUIZ Sacrées Sorcières

Ecrire une

النَّسَمُ وَ التَّغْيِيرُ

Lettre Aa. Règles de lecture des lettres

Diminutifs en sciences de

The road to Civil Rights (passive voice)

Ag+

Formule et noms de quelques IONS

et technologies

Information

philie

re

e

logie

Religion

Russe

Sciences de la Vie et de la Terre

Toutes les catégories

Économie

une clé du papier le nez

J'entends é/ai?

J'ai mal ! (première partie)

Connectez-vous à LearningApps

e-mail

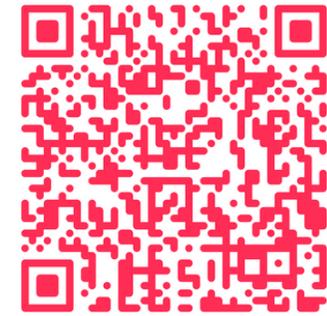
Mot de passe

Se souvenir de moi (sur cet ordinateur)

Connexion

[Créer un compte](#)

[Mot de passe oublié](#)



Learning Apps

LearningApps.org



Paramètres du compte: Nada Kerbage



Rechercher applis

Découvrir des applis

Créer une appli

Créer une collection

Mes objets

Catégorie: Français langue étrangère

Médias: tous

Niveaux:

Maternelle

Collège

- Art et culture
- Civilisation
- Communication
- Compréhension orale
- Compréhension écrite
- Conjugaison
- DELF
- Expression Orale
- FLE
- Francophonie
- Grammaire
- Lexique
- Littérature
- Monde du travail
- Numérotation
- Orthographe
- Phonétique
- Production écrite
- Prépositions
- Sports
- Structure de la phrase
- Vocabulaire



LCi1_L2_Verbes_en...



Les bonnes résolutions pour le



LCi1_L5B_CdA48(10... samedi_des_filles_d...



Les prépositions de lieu



Complète le texte



LCi1_Vocabulaire_L...



La carte de menu



18_CdA20(12)_A_l'E...



Le vocabulaire de Noël



la météo



Vocabulaire en géographie



Sur, sous, devant, derrière... (2)



Les villes de France



Zaz: Si



Les mots avec le son [ɛ]

1 2 3 4 5 6 » Page suivante

Mentions légales

Protection des données

Help translating

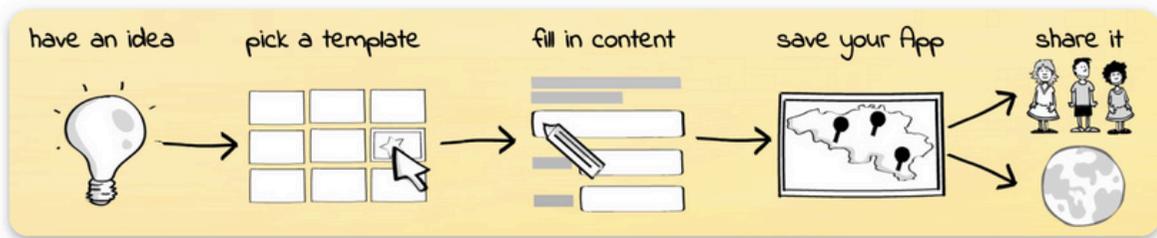


Learning Apps



LearningApps.org Paramètres du compte: Nada Kerbage

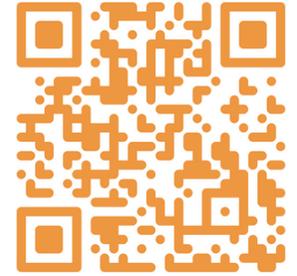
Rechercher applis Découvrir des applis Créer une appli Créer une collection Mes objets



- Classer par paire
- Regroupement
- Classement sur un axe
- Ordre simple
- Cartes avec réponses à écrire
- Placement sur images
- QCM
- Texte à trous
- Vidéo avec insertions
- Jeu du millionnaire
- Puzzle de classement
- Mots croisés
- Grille de lettres



Les couleurs de l'automne



Watch video on YouTube

Error 153

Video player configuration error



Suno

Type : Gratuite (avec options payantes)

Public : Utilisateurs intéressés par la création musicale ou audio par IA (créateurs, amateurs, enseignants en arts / langues)

Utilisation : Générer des morceaux de musique / chansons à partir de descriptions textuelles (prompts)

Atouts pédagogiques

- Créativité : permet d'explorer la relation entre texte, son et émotion.
- Motivation : les apprenants deviennent auteurs et compositeurs de leurs productions.
- Accessibilité : interface simple, sans compétences musicales requises.
- Interdisciplinarité : favorise les projets croisant langue, musique et culture francophone.
- Valorisation : les productions peuvent être partagées en classe, sur Padlet ou dans un projet collectif.



Suno



Limites d'utilisation

- Dépendance à la connexion Internet : nécessite un bon réseau et un compte utilisateur.
- Précision linguistique : les paroles générées peuvent contenir des erreurs lexicales ou syntaxiques.
- Droits d'auteur : attention à la réutilisation publique des musiques générées.
- Pertinence culturelle : certaines créations peuvent manquer de références francophones ou réalistes.



Droits d'auteur : Les musiques générées peuvent être utilisées à des fins pédagogiques, mais ne sont pas protégées par un droit exclusif. Pour toute diffusion publique, citer la source ("Créé avec Suno.ai") et vérifier les conditions d'usage.



Créer une chanson thématique (niveau A2-B1)

Objectif :

- Réviser du vocabulaire et travailler la prononciation.



Activité :

- Les apprenants choisissent le thème de la chanson (les saisons, les émotions, la cuisine, etc.).
- Ils rédigent ensemble un court texte ou refrain en français.
- Le texte est entré dans Suno, qui génère une chanson.
- La classe écoute, analyse les paroles et chante ensemble.

Compétences visées :

- lexique, oral, rythme, prononciation.



Prolongement : comparer avec une chanson francophone réelle.



Créer la bande sonore d'une capsule vidéo (niveau B1-B2)

Objectif :

- Associer son, image et émotion en français



Activité :

- Les apprenants produisent une courte vidéo (stop motion, sketch, reportage).
- Ils décrivent l'ambiance sonore souhaitée (joyeuse, calme, mystérieuse...).
- Suno génère une musique correspondante.
- Intégration de la bande sonore à la vidéo.

Compétences visées :

- description, cohérence texte-image, travail culturel.



Prolongement : écrire une narration ou un sous-titrage en français.



Activité d'écoute et de comparaison (niveau A2-B2)

Objectif :

- développer l'écoute critique.



Activité :

- L'enseignant fait écouter plusieurs chansons générées avec Suno.
- Les apprenants comparent : tempo, émotion, style.
- Ils expriment leurs impressions à l'oral (C'est doux, joyeux, rapide...).

Compétences visées :

- écoute, vocabulaire des émotions, interaction orale.



Prolongement : proposer un classement ou une affiche des styles musicaux.



Atelier culturel “Musique et Francophonie” (niveau B1-C1)

Objectif :

- Relier la musique francophone et la création IA



Activité :

- Les groupes choisissent un style inspiré d'un pays francophone (zouk, slam, rap, etc.).
- Ils créent un texte court dans ce style et génèrent une chanson avec Suno.
- Présentation orale du style, du pays et de la création.

Compétences visées :

- expression orale, culture francophone et collaboration créative.



Prolongement : créer une mini-exposition sonore ou une playlist francophone.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE MOBILE



Objectif :

Montrer comment ces outils complètent les pratiques d'apprentissage mobile.

L'IA conversationnelle transforme la façon d'apprendre le français.



Accessible, personnalisable, interactive : un tuteur linguistique dans la poche.



QU'EST-CE QU'UN AGENT CONVERSATIONNEL ?



Outil d'IA capable de dialoguer avec un utilisateur.
Simule une conversation humaine à l'écrit ou à l'oral.

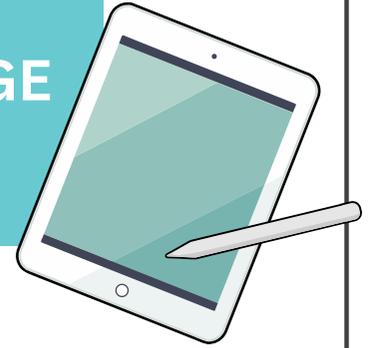
Objectif en FLE :



- Pratiquer
- Corriger
- Reformuler
- S'exprimer
- enrichir le lexique
- encourager l'expression orale et écrite



POURQUOI L'INTÉGRER DANS L'APPRENTISSAGE MOBILE ?



Présent sur tous les appareils : téléphone, tablette, ordinateur.



Favorise la pratique continue et autonome.



Offre un retour (feedback) instantané et personnalisé.



Réduit la peur du jugement, développe la confiance linguistique.

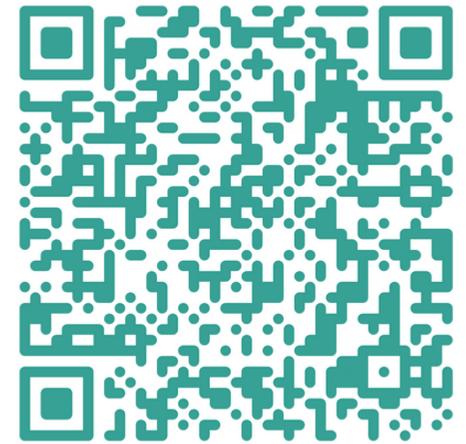


EXEMPLE CONCRET : CHATGPT MOBILE



Simulation :
niveau A2 – situation « faire les courses »

Compétences visées :
expression orale, lexique, prononciation, interaction.

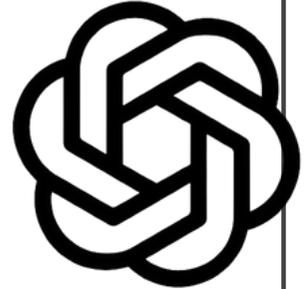


Prompt :
Joue le rôle d'un vendeur au marché.

Agis comme un partenaire de conversation francophone.
Parle lentement, corrige mes phrases en français et
donne-moi une version améliorée à chaque réponse.



EXEMPLE CONCRET



joue le rôle d'un vendeur au marché agis comme un partenaire de conversation francophone. parle lentement, corrige mes phrases en français et donne moi une version améliorée à chaque réponse.

Parfait, 🤖 😊

On va jouer à un petit jeu de rôle : je suis **le vendeur au marché**, et toi, tu viens faire tes courses.

Je parlerai **lentement**, **corrigerai tes phrases** si besoin, et te donnerai **une version améliorée** à chaque fois.

👤 **Vendeur :**

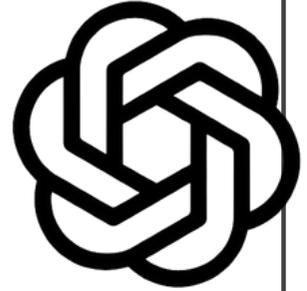
Bonjour ! Bienvenue au marché ! 🍎

Qu'est-ce que je peux vous servir aujourd'hui ?

(👉 à toi de répondre comme si tu étais la cliente)



EXEMPLE CONCRET



Bonjour, Monsieur. Je peux avoir les tomates?

Très bien 🍌

Ta phrase est **compréhensible**, mais on peut l'améliorer un peu pour qu'elle soit plus naturelle.

✅ Correction :

Bonjour, Monsieur. *Est-ce que je peux avoir des tomates ?*

💡 Explication :

- On dit « **des tomates** » (pluriel et article défini) → car il y en a plusieurs.
- On ajoute « **Est-ce que** » pour rendre la phrase plus polie et naturelle à l'oral.

👤 Vendeur :

Bien sûr, madame ! 🍅

Vous en voulez combien ?

→ Créer une branche dans un nouveau ...

🔊 Lire à haute voix

... dans ce matin.



+ Poser une question



A1 – Premiers échanges

Objectif :

- se présenter, poser et répondre à des questions simples.



Prompts :

- « Agis comme un camarade de classe. Pose-moi des questions pour apprendre à me connaître. Corrige mes phrases si je fais une erreur. »
- « Fais une conversation simple sur mes goûts : demande-moi ce que j'aime manger, écouter ou regarder. »
- « Simule une rencontre au café : tu es le serveur, je suis le client. Pose-moi des questions simples. »

Compétences visées :

- lexique, oral, prononciation, interaction simple



Prolongement : noter trois phrases corrigées et rejouer la scène en binôme.



A2 – Échanges du quotidien

Objectif :

- exprimer des besoins, décrire son environnement.



Prompts :

- « Tu es mon ami. Pose-moi des questions sur ma journée et corrige mes réponses. »
- « Joue le rôle d'un vendeur au marché. Fais-moi parler pour acheter des fruits et légumes. »
- « Simule une conversation téléphonique courte : je cherche un appartement à louer. »

Compétences visées :

- expression orale, interaction, lexique, prononciation



Prolongement : relever les expressions utiles ("Combien coûte... ?", "Je voudrais...") et créer une capsule audio.



B1 – Communication autonome

Objectif :

- se présenter, poser et répondre à des questions simples.



Prompts :

- « Discutons de mes loisirs. Pose-moi des questions et reformule mes réponses avec des expressions plus naturelles. »
- « Joue le rôle d'un ami : je te raconte mes vacances, et tu me poses des questions. »
- « Fais une discussion sur le thème de l'environnement et corrige mes erreurs. »

Compétences visées :

- oral, fluidité, lexicale, reformulation



Prolongement : reformuler à l'écrit un extrait du dialogue et présenter oralement une synthèse courte.



B2 – Interaction et argumentation

Objectif :

- défendre un point de vue, exprimer un accord/désaccord



Prompts :

- « Discutons d'un sujet d'actualité. Pose-moi des questions et aide-moi à argumenter. »
- « Simule un débat sur les réseaux sociaux et le temps d'écran. »
- « Joue le rôle d'un collègue : on prépare ensemble un projet culturel. »

Compétences visées :

- argumentation, interaction orale, connecteurs logiques, fluidité



Prolongement : débat en binôme sur un thème opposé et repérage des expressions de nuance.



C1 – Expression fluide et nuancée

Objectif :

- affiner ses idées, gérer les registres et les implicites.



Prompts :

- « Simule une réunion professionnelle : nous devons choisir un thème pour une conférence. »
- « Joue le rôle d'un journaliste : fais-moi réagir à une nouvelle culturelle ou scientifique. »
- « Reformule mes phrases dans un registre plus soutenu et explique la nuance. »

Compétences visées :

- expression orale, reformulation, précision lexicale, registre soutenu



Prolongement : enregistrer un mini-exposé de 2-3 minutes en réutilisant les reformulations et vocabulaire enrichi.



VERS UN APPRENTISSAGE MOBILE INTELLIGENT



- L'IA conversationnelle complète les applications existantes.
- Elle rend l'apprentissage plus interactif, flexible et individualisé.
- Elle ouvre la voie à un apprentissage du français « partout, à tout moment ».



ÉVALUER LES AVANTAGES ET LIMITES DU MOBILE LEARNING



Quels sont les principaux avantages et limites de l'apprentissage mobile dans vos contextes ?



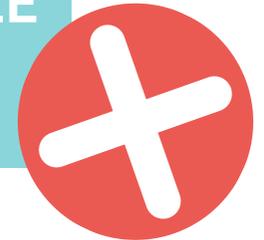
1 Allez sur wooclap.com

2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement
AIMHUQ



ÉVALUER LES AVANTAGES ET LIMITES DU MOBILE LEARNING



Avantages	Limites
Accessibilité 24/7	Inégalités d'accès aux appareils
Motivation et autonomie des apprenants	Distractions possibles (notifications, multitâche)
Apprentissage personnalisé	Difficulté de suivi pour l'enseignant
Interaction et collaboration facilitées	Dépendance au réseau et à la technologie
Intégration de l'IA pour la pratique autonome	Besoin de formation numérique des enseignants



CONCLUSION DU WEBINAIRE

✦ Le mobile learning ne remplace pas l'enseignement traditionnel, il l'enrichit.

Son efficacité dépend du contexte, de l'accompagnement et de la créativité de l'enseignant.

Grâce à l'IA et à la collaboration, nous construisons une pédagogie numérique :

- Inclusive
- Accessible
- Vivante



Questionnaire de satisfaction



Merci!



Références d'outils et ressources

- Duolingo. (2025). Apprends les langues gratuitement. <https://www.duolingo.com>
- TV5Monde. (2025). Apprendre et enseigner le français avec TV5Monde. <https://apprendre.tv5monde.com>
- Quizinière. (2025). Créer et partager des exercices interactifs. <https://www.quiziniere.com>
- LearningApps. (2025). Interactive and Multimedia Learning Modules. <https://learningapps.org>
- Canva. (2025). Concevoir facilement des supports visuels. <https://www.canva.com>
- Suno AI. (2025). Music and Audio Generation Platform. <https://suno.com>
- OpenAI. (2025). ChatGPT Mobile: L'IA conversationnelle pour l'apprentissage des langues. <https://chat.openai.com>

