



HEXAGONE: Jurnal Pendidikan, Linguistik, Budaya dan Sastra Perancis

Available online <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/hexagone/index>

Renforcer la Compétence d'Orale en « Se Présenter » à Travers « l'élaboration de la Plateforme M-W-M »

Fauziah M Nur

SMK Negeri 2 Binjai

Bejomuna, Timbang Langkat, Kec. Binjai Timur, Kota Binjai, Sumatera Utara

E-mail : fauziahmnurva@gmail.com

Résumé

Cette recherche a pour but de résoudre les problèmes de la Production Orale les élèves de la classe XII SMK Negeri 2 Binjai en utilisant de la Plateforme M-W-M. La méthode utilisée est la methode qualitative qui vis à expliquer un phénomène en profondeur et réalisé en collectant des données approfondies. La méthode qualitative privilégie l'observation des phénomènes et examine davantage la substance de la signification du phénomène. Les résultats de la recherche montre que le processus d'apprentissage le français en utilisant le plateforme M-W-M fait devient plus amusant. L'élaboration de plusieurs plateformes abrégées en M-W-M, à savoir Mentimeter Wordwall et Murf.ai rend les étudiants enthousiastes à l'égard de l'apprentissage. La capacité de parler aux élèves est meilleure parce que les participants peuvent vraiment apprendre de manière autonome et choisir une voix ou un choix de voix qui convient aux apprenants. L'objectif souhaité de l'apprenant est atteint. L'essentiel est que la capacité de parole des étudiants puisse augmenter considérablement.

Mots-clés: Compétence d'Orale, Plateform M-W-M

How to Cite: *M. Nur Fauziah (2023). Renforcer la Compétence d'Orale en « Se Présenter » à Travers « l'élaboration de la Plateforme M-W-M »* Jurnal Hexagone: Jurnal Pendidikan, Linguistik, Budaya dan Sastra Perancis *Vol.12 (No.1): page.*

*Corresponding author

E-mail: fauziahmnurva@gmail.com

ISSN 2549-1660 (Print)

ISSN 2550-1305 (Online)

Introduction

Les problèmes d'apprentissage du français sont très variés. La sélection des modèles d'apprentissage, des médias, des ressources d'apprentissage est quelque chose qui nécessite une attention particulière. Le fait qu'il y ait encore beaucoup d'apprentissage conçu est encore conventionnel. L'apprentissage est toujours centré sur l'enseignant. Les enseignants conçoivent l'apprentissage en fonction des seuls souhaits de l'enseignant. La compétence linguistique comprend la capacité de lire (compréhension écrite), écrire (production écrite), écouter (compréhension orale), parler (production orale).

Ces quatre compétences doivent être maîtrisées par des étudiants qui apprennent le français. D'après les observations que j'ai faites lors de l'apprentissage de l'année précédente, la compétence considérée comme la plus difficile pour les élèves est la production orale car les élèves ne sont pas habitués à écouter parler des locuteurs natifs et ne sont pas habitués à parler français. En plus du vocabulaire limité et du manque de temps fourni par l'école. Chez SMK Negeri 2 Binjai, le français reçoit une allocation de 2 x 45 minutes chaque semaine. Sur le matériel de base enseigné en classe XII pour tous les programmes de compétences.

Methodologie de la Recherche

À partir des problèmes observés, certaines stratégies sont nécessaires pour maximiser l'enseignement du français, en particulier dans les écoles professionnelles. Les enseignants sont obligés de résoudre les problèmes rencontrés par les élèves, en particulier ceux liés à la capacité de parler français. Une solution alternative choisie est d'être créatif dans l'utilisation de divers supports d'apprentissage existants afin que les étudiants ne s'ennuient pas rapidement à recevoir l'apprentissage. Avec des supports d'apprentissage plus motivés, amusants qui, indirectement, la créativité des enseignants et des élèves est plus optimale.

Diverses innovations continuent d'être apportées afin que l'apprentissage soit plus facile à comprendre. L'apprentissage qui fait référence à des choses actuelles en termes de technologie et de méthodologie peut créer un processus d'apprentissage amusant et faciliter la réception des explications des enseignants par les élèves. Les étudiants appartiennent au groupe millénaire, familier avec divers appareils TIC. La méthode la plus efficace selon le monde des apprenants satisfaits de la technologie est de concevoir un apprentissage basé sur les TIC avec l'élaboration de techniques de jeu. Dans l'apprentissage effectué à travers plusieurs plateformes. Cette plateforme a été choisie parce qu'elle était basée sur plusieurs expériences de participation à l'éducation et à la formation. L'un d'eux est

la formation en méthodologie d'enseignement des langues orientée HOTS menée par SEAMEO QITEP in Language. La reconstitution de cette expérience a grandement inspiré les enseignants si bien que plusieurs plateformes l'ont adoptée pour améliorer les compétences orales dans l'enseignement dispensé dans les cours de français. Les plateformes utilisées sont Mentimeter, Wordwall et Murf.ai

Ces trois plates-formes apprennent avec des techniques de jeu basées sur l'informatique. Grâce aux téléphones intelligents appartenant au 3ème étudiant, cette plate-forme peut être exécutée facilement et simplement. Collaboration réalisée dans le but d'améliorer les compétences orales sur le matériel de Se Présenter. Collaboration La plateforme utilisée est abrégée en plateforme M-W-M.

RÉSULTAT ET ANALYSE DE LA RECHERCHE

La première plate-forme choisie était Mentimeter. Mentimeter est une plateforme interactive qui peut être utilisée pour que les élèves participent activement à l'apprentissage. Mentimeter est capable d'inciter les élèves à fournir anonymement des opinions sur les questions des enseignants sous la forme de questions à choix multiples, de questions ouvertes ou d'une échelle préparée à l'avance. Avec cette plate-forme, l'état d'esprit des

étudiants lié au matériel étudié devient plus ciblé.

Le caractère unique de cette plate-forme peut afficher les réponses ou les réponses aux questions en temps réel et les visualiser instantanément sous forme de graphiques faciles à voir. De plus, cette plateforme n'a pas besoin d'être téléchargée ou installée. Cette plate-forme est exécutée uniquement via un navigateur (navigateur Web). Une fois que les enseignants ont visité le site Web de Mentimeter, les enseignants et les élèves peuvent facilement utiliser la plate-forme via un smartphone, une tablette ou un ordinateur portable pour sélectionner et répondre. Contre des questions qui ont déjà été discutées

Plusieurs études ont montré que l'utilisation de méthodes de « réponse active des élèves » et de systèmes de réponse du public, tels que Mentimeter, est très utile pour engager activement les apprenants. L'anonymat des réponses de Mentimeter contribue à augmenter l'engagement des apprenants qui ne sont généralement pas disposés à donner leur avis sur un matériel qu'on en a parlé. Ainsi, de cette façon, plus d'étudiants répondront et répondront aux questions posées. Les études existantes ont prouvé que les apprenants qui utilisent des systèmes de réponse anonyme affichent des taux de participation beaucoup plus élevés que les élèves qui utilisent des méthodes de réponse normales telles que lever

la main. L'étude de Charles de 2007 a révélé que les étudiants estiment que ces outils peuvent augmenter leur engagement en classe, rendre les leçons plus agréables et aider les instructeurs ou les enseignants à répondre à leurs besoins. Kay et LeSage, 2009 expliquent que les plus grands avantages des médias interactifs tels que le mentimètre sont l'effet sur l'environnement de la classe, l'attention et la participation en classe, l'apprentissage par interaction, la discussion et la qualité de l'apprentissage et de l'évaluation ou de la rétroaction.

Mentimeter a des caractéristiques qui peuvent augmenter l'engagement, les impressions et captiver le cœur des étudiants, à savoir; créer de superbes présentations interactives via le générateur de présentations, collecter des sondages, des données et des opinions des participants à l'aide d'appareils intelligents (smartphones ou tablettes) de manière anonyme, 13 types de questions interactives, y compris des nuages de mots et des quiz, intégrés aux images gratuites Unsplash et à la bibliothèque GIF, filtrer les blasphèmes dans plusieurs langues, exporter la présentation au format PDF,

L'une des caractéristiques phares de Mentimeter est qu'il est interactif et peut être construit à travers des questions données aux apprenants. Il existe différents types de questions qui peuvent être utilisées pour les

sondages ou les sondages afin d'obtenir des commentaires. Lorsque les élèves donnent des réponses, les enseignants peuvent immédiatement découvrir les résultats de la récapitulation des réponses des participants grâce à la couche focale utilisée dans l'apprentissage..

Certaines formes de questions facilitées par metimeter sont; Choix multiple pour les questions à choix multiples avec jusqu'à 5 options de réponse, Wordcloud affiche les réponses au pinceau sous forme de mots ou de phrases courtes selon la fréquence. Plus la fréquence des réponses du public est élevée, plus la visualisation du texte de la réponse sera supérieure à celle des autres textes, questions de formulaire ouvertes pour obtenir des réponses ouvertes des étudiants jusqu'à 250 caractères ou lettres, questions de type échelle pour Lickert jusqu'à 8 énoncés. Classement pour demander des options basées sur le rang ou la priorité. Q&R est utilisé pour les séances de questions et réponses. Les questions des élèves auxquelles on a déjà répondu peuvent être signalées afin qu'elles n'apparaissent plus. Traffic Lights s'adapte à partir de feux de circulation utilisables pour 3 options de réponse. Les résultats de la réponse seront affichés sous forme de pourcentage.

La forme de questions utilisée dans l'apprentissage pour construire la compréhension initiale des élèves à partir des

résultats de l'observation des manuels utilisés est Wordcloud. Les enseignants créent des questions simples à travers cette plate-forme qui visent à amener les élèves à trouver autant de vocabulaire que possible lié à la matière, puis à taper le vocabulaire trouvé via leur téléphone portable. Ce processus peut être affiché en temps réel via la couche de mise au point utilisée dans l'apprentissage, comme indiqué ci-dessous:



randomisation de mots, la recherche de mots, le regroupement, etc. Fait intéressant, en plus des utilisateurs peuvent donner accès aux médias qui ont été créés en ligne, ils peuvent également être téléchargés et imprimés sur papier. Cette plate-forme fournit 18 modèles accessibles gratuitement et les enseignants peuvent facilement passer des modèles d'activité d'une activité à une autre. Les enseignants peuvent faire de leur contenu les devoirs et les frais de facturation souhaités.

À ce stade, une fois que les élèves ont différentes observations de vocabulaire qui ont été décrites dans Mentimeter, les élèves travaillent sur des jeux qui ont été conçus sur le mur de mots. L'enseignant conçoit le jeu pour organiser lettre par lettre dans le vocabulaire et du vocabulaire dans les phrases en fonction de

La 2ème plateforme utilisée par les enseignants est Wordwall. Wordwall est un média interactif en classe pour soutenir 4 compétences d'apprentissage des langues, à savoir la compréhension écrite, la production écrite, l'écoute (compréhension orale), la parole (production orale). La plateforme facilite l'apprentissage par des techniques de jeu. Cette plate-forme basée sur un site Web peut être utilisée pour créer des supports d'apprentissage tels que des quiz, le matchmaking, l'appariement, les anagrammes, la

Fauziah M. Nur

Renforcer la Compétence d'Orale en « Se Présenter » à Travers « l'élaboration de la Plateforme M-W-M »

la matière étudiée. Le jeu est conçu comme des élèves conçue dans la salle de classe de Google. Après avoir fait 3 jeux, la valeur du jeu a augmenté de manière significative.

indiqué ci-dessous:

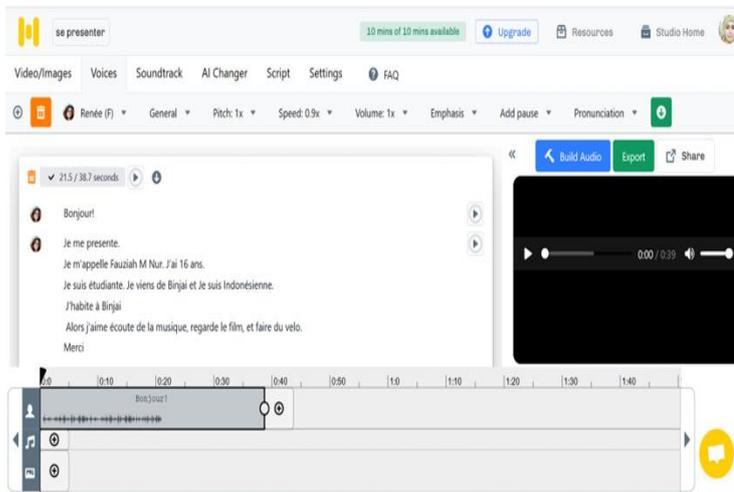
des élèves conçue dans la salle de classe de Google. Après avoir fait 3 jeux, la valeur du jeu a augmenté de manière significative.

Les enseignants appliquent des jeux créés sur cette plateforme dans les devoirs pour obtenir des évaluations. Ainsi, avant de jouer, les élèves sont conçus pour taper leur nom complet en fonction de la liste des ensembles de valeurs, qui seront ensuite utilisés comme source de données d'évaluation dans le cadre de l'évaluation du matériel d'apprentissage dans un présentateur. Comme motivation et meilleure compréhension, les enseignants offrent 3 opportunités aux élèves de faire ce jeu. Les résultats du jeu peuvent être directement évalués en raison du lien avec la liste des notes des élèves conçue dans la salle de classe de Google. Après avoir fait 3 jeux, la valeur du jeu a augmenté de manière significative

Les enseignants appliquent des jeux créés sur cette plateforme dans les devoirs pour obtenir des évaluations. Ainsi, avant de jouer, les élèves sont conçus pour taper leur nom complet en fonction de la liste des ensembles de valeurs, qui seront ensuite utilisés comme source de données d'évaluation dans le cadre de l'évaluation du matériel d'apprentissage dans un présentateur. Comme motivation et meilleure compréhension, les enseignants offrent 3 opportunités aux élèves de faire ce jeu. Les résultats du jeu peuvent être directement évalués en raison du lien avec la liste des notes

aideront les apprenants dans l'apprentissage des langues.

Les phrases qui sont déjà possédées et comprises par les étudiants à la suite du jeu sur la plate-forme wordlwall sont modifiées en fonction des données personnelles des étudiants. Puis tapé sur la plate-forme Murf.ai.ai. Les apprenants ont la liberté de choisir la voix, le niveau de vitesse de parole et d'autres fournis par le Murf.ai.ai. Le processus de création audio par chaque élève pour être utilisé comme support d'apprentissage est comme l'image suivante:



Une fois que les élèves ont fini de télécharger l'audio qu'ils ont créé à partir de la plate-forme Murf.ai, l'apprentissage se poursuit à la réunion suivante. Les résultats audio téléchargés par chaque participant sont utilisés comme matériel d'étude indépendant en dehors des heures d'apprentissage du français très limitées.

Une semaine plus tard, l'enseignant a demandé aux élèves de présenter du matériel en tant que présentateur lié à la présentation d'eux-mêmes qui avait été conceptualisé et fait audio à l'aide de la plate-forme Murf.ai. Les résultats de la présentation sont très fiers.

Une fois la leçon terminée, l'enseignant demande aux élèves de faire des commentaires sur cet apprentissage basé sur la technologie. Voici un récapitulatif des résultats de la rétroaction de l'apprentissage avec des concepts :

1. Apprendre est très amusant.
2. Les élèves comprennent plus facilement l'apprentissage présenté.
3. Les élèves sont plus libres d'imiter la parole pour pouvoir exprimer des phrases pour se présenter.
4. Un apprentissage plus interactif
5. L'enthousiasme des élèves est meilleur que l'apprentissage conventionnel

Les résultats attendus de l'évaluation sont également maximisés. Une fois la leçon terminée, l'enseignant demande aux élèves de faire des commentaires sur cet apprentissage basé sur la technologie. Voici un récapitulatif des résultats de la rétroaction de l'apprentissage avec des concepts :

1. Apprendre est très amusant.
2. Les élèves comprennent plus facilement l'apprentissage présenté.
3. Les élèves sont plus libres d'imiter la parole pour pouvoir exprimer des phrases pour se présenter.
4. Un apprentissage plus interactif
5. L'enthousiasme des élèves est meilleur que l'apprentissage conventionnel
6. Les résultats attendus de l'évaluation sont également plus optimaux

L'impact de l'apprentissage du matériel « Se Présenter » à travers « l'élaboration de la plate-forme M-W_M » est:

1. Pour les enseignants

Pour les étudiants, cet apprentissage est amusant, pas ennuyeux. L'apprentissage basé sur l'informatique rend les étudiants plus créatifs. Apprentissage le français, qui a été un fléau en tant qu'apprentissage le plus difficile et le moins souhaitable, s'est transformé en un apprentissage que les étudiants attendaient et attendaient avec impatience. Les étudiants ont des supports d'apprentissage riches qu'ils fabriquent. Avec les médias conçus, les apprenants ont beaucoup d'expérience pour pratiquer beaucoup en parlant français.

2. Pour Les Enseignants

Pour les enseignants, l'apprentissage à travers « Se Présenter » à travers « l'élaboration de la plate-forme M-W_M » semble plus simple, plus facile. Les résultats d'apprentissage attendus sont maximisés. L'apprentissage est plus interactif. les difficultés dans l'enseignement du français, en particulier le présent sont moindres. Les enseignants sont en mesure de créer une atmosphère de classe conforme aux derniers concepts d'enseignement en comprenant les avantages des technologies de l'information. Les enseignants AR peuvent être des modèles internes dans l'enseignement actif des langues axé sur l'apprentissage avec l'utilisation de l'apprentissage basé sur les technologies de l'information..

3. Pour les écoles

Pour les écoles, le concept d'apprentissage innovant réalisé par les enseignants améliorera la qualité de la réunion de l'école elle-même. En outre, les réalisations que l'école veut atteindre seront plus faciles à réaliser en augmentant les compétences possédées par les élèves.

4. Pour les organismes connexes

Pour les établissements d'enseignement, cet apprentissage a un impact sur l'amélioration de la qualité de l'éducation de manière plus générale. Cette élaboration de l'apprentissage a un impact sur l'analyse de la mise en œuvre

des programmes d'études et des améliorations à l'avenir.

Conclusion

Apprendre sur le matériel en utilisant ce média devient plus amusant. L'élaboration de plusieurs plates-formes abrégées en M-W-M, à savoir Mentimeter Wordwall et Murf.ai rend les étudiants enthousiastes à l'égard de l'apprentissage. La capacité de parler aux élèves est meilleure parce que les participants peuvent vraiment apprendre de manière autonome et choisir une voix ou un choix de voix qui convient aux apprenants. L'objectif souhaité de l'apprenant est atteint. L'essentiel est que la capacité de parole des étudiants puisse augmenter considérablement.

BIBLIOGRAPHIE

Rohim, A., Ratnasari, R., Yulaika, S.,
Darningsih, I. *Kebahasaan*. 2009.

[Online] Unduh:

<http://www.docstoc.com/docs/2535269P>

EMBELAJARAN-KEBAHASAAN

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/2bbbbcd33962fcbe034e73e7ea5896bf/189cc26d3624/edit>

<https://wordwall.net/id/resource/22376731/se-pr%c3%a9senter>

<https://Murf.ai.ai/studio/project/P016584142719901S5>

<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1469787407081885>

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131509001134>

Charles R. Graham, Tonya R. Tripp, Larry Seawright, Georgel. Joeckel. 2007. Empowering or compelling reluctant participators using audience response systems.