

Apprentissage des langues étrangères assisté par les robots

Aleksandra Ljalikova, MCF à TLU

le 13 juin 2024

BELC régional en Estonie



58 %-42 % 2018-2024 37 %-23 %

- les entreprises qui remplacent les humains par les robots
 - travail accompli par les êtres humains
 - travail accompli par les robots

Pourquoi la robotique?

Aspects à considérer

Méthodes d'apprentissage assisté par les robots

Approche basée sur le récit (storytelling)
Approche collaborative
Approche pratique (hands-on)
Apprentissage par problèmes (problem solving)
Méthode d'essai- erreur
Apprentissage par la découverte guidée (inquiry based learning)
Approche par projets
Apprentissage par le jeu et ludification

Caractéristiques technologiques des kits de robotique

Types de feedback
Aspect ludique
Adaptation à l'âge

Soutien des adultes

Types de soutien
Niveau de soutien
Caractéristiques du soutien

Apprenants

Age/Genre/Compétences

Contextes

Contexte formel vs Laboratoire
Emploi du temps flexible

(Sung Eun Jung and Eun-sok Won, 2018)



TALLINNA ÜLIKOOL

Les robots en cours de FLE

- L'abstrait devient concret
Ex. : programmation en tant que grammaire d'une langue ou structure d'un texte : début, séquences, fin)
- L'artefact en tant qu'objet « penser avec ».
Ex. Principes de communication visualisés par un essaim de robots (multirobot)
Ex. Narration et Bluebot
Ex. Stratégie et Beebot
- Captivant et engageant
- Activité créative
- Apprentissage collaboratif
- Utilisation authentique de la langue
- Réduction du stress lors de la prise de parole
- Compétences sociales
- Contexte bien défini
- Approche actionnelle

Plus d'idées

Teaching Evolution to Non-English Proficient Students
by Using Lego Robotics

Robot swarms as an educational tool: The Thymio's way:
Conceptualising educational approaches in introductory
robotics

The building blocks of coding: a comparison of early
childhood coding toys



Faisons connaissance: Ozobot!

Regardez le clip et racontez à votre collègue de quoi est constitué le robot et ce qu'il peut faire.

<https://www.youtube.com/watch?v=pP0p>

LyiLhNU

Maintenant à vous!

Apprivoisez le robot!

- Allumez et arrêtez le robot
- Dessinez la piste noire en cercle (attention à la largeur de la ligne)
- Faites le calibrage du robot
- Dessinez une piste et utilisez quelques codes couleurs (attention aux angles où le robot circule)
-
- Créez un jeu-histoire pour Ozobot



The Hero's Journey



Niveau B1

Astuce: utilisez le schéma narratif des contes

1. Situation initiale : présentation **des héros** et **des lieux**.

2. Problème : élément qui perturbe la situation initiale.

3. Épreuves : ce que les héros font pour régler le problème.

4. Résultat : ennemis punis et héros victorieux.

5. Situation finale : fin de l'histoire.

OU Racontez la version moderne d'un conte (par ex Blanche Neige)

Adapté du Défi 3

TALLINNA ÜLIKOOL



Références

Jung, Sung Eun & Won, Eun-sok 2018, Systematic Review of Research Trends in Robotics Education for Young Children

Puren, Ch. (2007). « De l'Approche communicative à la Perspective actionnelle, et de l'interculturel au co-culturel », *Intercultururas, transliteraturas*, Madrid, Arcos Libros, 2007

Whittier, L., & Robinson, M. (2007). Teaching Evolution to Non-English Proficient Students by Using Lego Robotics. *American Secondary Education*, 35(3), 19-28. Retrieved November 26, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/41406087>

Merci!

alexa@tlu.ee

Narva mnt 25, Tallinn

www.tlu.ee



TALLINNA ÜLIKOOL