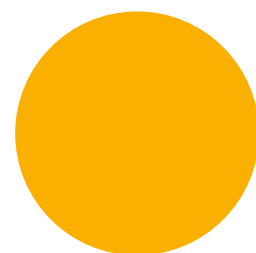


L'animation linguistique en ligne

Pistes d'activités ludiques
dans l'espace virtuel



L'animation linguistique en ligne – Pistes d'activités ludiques dans l'espace virtuel

Introduction	3
1. Conditions techniques	3
2. Du bon usage des outils numériques pour l'animation linguistique	4
3. Exemples d'activités.....	5
Avant la rencontre	5
À l'arrivée.....	5
Premières activités de connaissance, déblocage	6
Acquisition (sensibilisation) linguistique	6
Pauses en mouvement	9
Pauses et moments informels.....	9
Évaluation	9
4. Liens	10
Mentions légales	11

Introduction

Depuis mars 2020, la pandémie liée au coronavirus nous met face à des défis pour le moins singuliers. Les rencontres de jeunes ne peuvent se dérouler entièrement en présentiel. Et un nombre accru de porteurs de projet se lancent dans la mise en place d'échanges virtuels afin de rester en contact et de maintenir le lien entre les jeunes et les structures partenaires, ce qui donne lieu à pléthore d'expérimentations et d'échanges. Ces derniers mois, des animatrices et animateurs ont développé de nouvelles activités d'animation linguistique pour les formats en ligne et les ont testées avec des groupes. Fort heureusement, il s'est avéré que l'animation linguistique en ligne est, dans une certaine mesure, possible, même si elle ne saurait évidemment égaler la joie des interactions humaines dans le monde réel.

Avec ce document, nous souhaitons partager ces expériences et encourager chacune et chacun à continuer de promouvoir les échanges interculturels et linguistiques.

Quels outils et méthodes se prêtent à une animation linguistique numérique pour en atteindre les objectifs tels que le déblocage, l'acquisition linguistique, une dynamique de groupe positive, la communication et l'interaction entre les participantes et participants ?

Les informations suivantes se rapportent à la configuration dans laquelle toutes les personnes sont assises individuellement devant leur écran.

1. Conditions techniques

- Plateforme de visioconférence (Big Blue Button, Zoom, Jitsi, entre autres)
- Caméra
- Microphone
- Casque micro (dans la mesure du possible)

L'envoi en amont de consignes techniques, associé à des essais avec les participantes et participants avant le début de la session en ligne, figure un bon moyen d'explicitier les conditions numériques et de résoudre les problèmes éventuels. Il s'agit notamment de savoir quels appareils (téléphone portable, tablette, PC) permettent une utilisation optimale des outils et quels sont ceux dont disposent les participantes et participants.

En outre, il est recommandé de se renseigner sur les règles de protection des données en vigueur chez les fournisseurs respectifs.

2. Du bon usage des outils numériques pour l'animation linguistique

La plupart des plateformes de vidéoconférence disposent de fonctionnalités à même d'être employées de façon pertinente dans le cadre de l'animation linguistique en ligne.

- **Chat** : on peut s'en servir de différentes manières, notamment pour envoyer un message à tout le monde ou à des personnes en particulier, consigner par écrit les instructions données (si elles ne sont pas visualisées autrement) ou pour recueillir les réponses à certaines questions.
- **Caméra** : utilisée sciemment (par exemple, en l'allumant et en l'éteignant), elle constitue un support technique dans la conduite de certaines activités.
- **Tableau blanc intégré** : les participantes et participants peuvent dessiner et écrire ou travailler ensemble sur un sujet donné. Si nécessaire, il est possible de le sauvegarder.
- **Partager l'écran** : cette fonction permet aux participantes et participants ou à l'équipe de montrer certains documents à des fins de visualisation (présentations Power Point, diapositives pour toutes les activités, photos, etc.)
- **Breakout-Rooms** : il s'agit de petites salles adaptées au travail en groupe. Les participantes et participants peuvent se déplacer d'une salle à une autre en fonction du paramétrage et des besoins.
- **Réactions** : les participantes et participants ont la possibilité d'exprimer des émotions ou de signaler leur accord en utilisant la fonction correspondante comme le pouce levé, le smiley, le cœur, etc. De nombreuses plateformes de vidéoconférence disposent également d'une commande indiquant que l'on souhaite prendre la parole. Cette demande peut également être communiquée au moyen, par exemple, d'un astérisque dans le chat.
- **Sondage** : grâce à cet outil (disponible par exemple sur Zoom ou Big Blue Button), il est possible d'interroger les humeurs du moment ou de préparer de petits quizz afin de créer une atmosphère décontractée.

Par ailleurs, on peut **utiliser des outils externes en parallèle** comme **Padlet** qui se prête bien à la récolte en amont des attentes, à l'élaboration de portraits, aux activités de connaissance avec des photos ou des vidéos, à la mise en place d'une bourse d'idées, etc. Il permet en outre d'enregistrer toutes les activités dans un seul endroit et de créer ainsi une salle de séminaire virtuelle. Pour le travail collaboratif sur des textes/murs virtuels, il existe des tableaux blancs/panneaux par exemple : Yopad, Framapad, Zumpad, scrumbl, etc. (voir le lien vers les outils numériques indiqué plus bas). Le lien correspondant est envoyé dans le chat. Ici, il convient d'être attentif aux appareils avec lesquels les participantes et participants sont connectés. Chez les jeunes, il s'agit souvent de smartphones avec lesquels il ne leur est pas possible de suivre toutes les présentations ou autres. Un trop grand nombre de fenêtres ouvertes peut également être source de confusion.

3. Exemples d'activités (phases de l'animation linguistique)

Les activités suivantes sont soit brièvement décrites ici, soit accompagnées d'un lien vers l'explication correspondante (vidéos et/ou description au format PDF). Sauf indication contraire, les microphones des personnes qui ne parlent pas doivent être coupés pendant les activités.

Avant la rencontre

Création d'un **Padlet** : dans le but de faire connaissance, chaque personne élabore un profil selon un modèle donné ou se présente à l'aide d'une photo/vidéo. L'équipe peut également récolter les attentes. La fonction « carte interactive » permet en outre de visualiser les lieux de résidence des participantes et participants.

À l'arrivée

Il s'agit ici d'activités transitoires avant le début officiel de la session en ligne. Certaines personnes ont en effet besoin d'un peu de temps pour se connecter sur la plateforme ou surmonter d'éventuels problèmes techniques. Il peut donc être utile de proposer des activités divertissantes ou de mettre de la musique afin de créer une atmosphère détendue avant que tout le monde ne soit là et que l'on puisse vraiment commencer.

- **Salade de lettres (environ 5 minutes)** : un document d'environ 25 lettres est partagé. Les participantes et participants ont quelques minutes pour en tirer toutes les combinaisons de mots possibles en allemand et en français et les écrire dans le chat.
- **Trouvez les différences (environ 5 minutes)** : deux photos ou dessins sont présentés côte à côte. Les participantes et participants ont quelques minutes pour découvrir les différences entre les deux documents et les marquer à l'aide de la fonction « annoter ».
- **Grille de lettres (5-10 minutes)** : une grille de lettres est affichée à l'écran. Elle contient des mots dans les deux langues qui ont été dissimulés pour la plupart horizontalement, verticalement ou en diagonale dans le sens de la lecture. L'objectif est de découvrir les mots cachés et de les entourer à l'aide de la fonction « annoter ». Les mots peuvent être liés à un sujet spécifique ou repris de sessions en ligne précédentes à des fins de répétition.

Générateur de grilles de lettres : <https://www.educol.net/wordsearch.php>

- **Le baromètre de l'humeur (3 minutes)** : les participantes et participants sont invités à évaluer leur humeur sur une échelle de 1 à 10 et à l'écrire dans le chat (par exemple, 1 signifie « super », 10 « totalement mauvaise » ou vice versa). On peut également utiliser une photo qui figure différentes émotions ou conditions météorologiques.
- **Tour de questions dans le chat (3 minutes)** : qu'est-ce que je vois quand je regarde par la fenêtre ? Qu'ai-je mangé au petit-déjeuner ? Quel temps fait-il dans ma région ? Les participantes et participants ont la possibilité d'écrire leurs réponses dans le chat.
- **Rébus émoji (5 minutes)** : un document contenant une série d'émojis dont l'ensemble a un sens est affiché, par exemple des mots, des phrases ou des titres de films. Les participantes et participants doivent deviner la signification et écrire leur hypothèse dans le chat.

<https://www.coin-des-animateurs.com/devine-le-film-en-emoji-rebus-emoji-films/>

Premières activités de connaissance, déblocage

- **Carte interactive (environ 10 minutes)** : si une carte n'a pas été remplie en amont par les participantes et participants, l'équipe peut utiliser le tableau blanc et leur demander d'entourer l'endroit où ils se trouvent en utilisant la fonction « annoter ».
- **Nom + objet (environ 10 minutes)** : chaque personne cherche un objet portant la première lettre de son prénom et se présente avec cet objet.
- **Chercher des objets (environ 15 minutes)** : l'équipe nomme l'une après l'autre des catégories d'objets que les participantes et participants doivent chercher dans leur environnement immédiat et montrer. Quelques personnes sont interrogées sur l'objet qu'elles tiennent devant la caméra afin que les participantes et participants puissent s'exprimer et, si nécessaire, que leur créativité soit mise en valeur. Exemples de catégories : un objet qui vous rend heureux, qui pique, qui sent bon, qui fait du bruit, qui est utile, inutile, beau, historique, bleu, etc.
- **Nom + geste (5-10 minutes)** : chaque personne dit son prénom et l'accompagne d'un geste. Tout le monde répète le nom et le geste. Les microphones restent allumés.
- **Battre le rythme (5 minutes)** : l'équipe donne un rythme que tout le monde répète dans un premier temps. Puis, une personne commence, répète le rythme en prononçant d'abord son prénom et ensuite celui d'une autre personne. C'est alors au tour de cette personne de frapper le rythme et d'appeler un autre nom. Pendant ce temps, les autres continuent de battre le même rythme. Les microphones restent allumés.

- **Sociogramme (10 minutes)** : l'équipe nomme plusieurs catégories, par exemple toutes les personnes qui ... « parlent deux langues », « possèdent un animal de compagnie », « jouent d'un instrument », « font du sport régulièrement », etc. Les personnes pouvant répondre par l'affirmative à la catégorie énoncée laissent leur caméra allumée, toutes les autres l'éteignent. Cette activité illustre les points communs dans le groupe. À la fin, les participantes et participants peuvent également suggérer des catégories.
- **Speed-Dating (15-20 minutes)** : les participantes et participants sont envoyés en petits groupes dans des sous-salles de réunion et disposent de 3-4 minutes pour discuter d'une question lancée par l'équipe. Lorsque le temps est écoulé, ils reviennent en plénière, reçoivent la prochaine question et repartent dans de nouvelles constellations. Exemples de questions : « À quoi ressemble un dimanche parfait pour vous ? », « Quelle est votre grande passion ? », « Quel est le dernier film/série que vous avez regardé ? », « Quelle musique aimez-vous écouter ? », etc.

Acquisition (sensibilisation) linguistique

- **Salut, ça va ? (10-20 minutes)** : Un classique de l'animation linguistique dans lequel il s'agit d'apprendre de manière ludique et interactive des formules de politesse de la vie quotidienne.

Description de la méthode :

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Salut-c%CC%A7a-va-.pdf>

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=Qsn078qDSis>

- **Les faux-amis (environ 15 minutes)** : un membre de l'équipe montre environ toutes les 10 secondes devant la caméra une feuille de papier sur laquelle figure un terme en majuscules qui s'écrit de la même façon en allemand et en français, mais qui a une signification différente.

Exemples : RENDEZ-VOUS, INFUSION, TABLETTE, FOLIE, HIER, RASER, GRAS, PLAGE etc.

Les participantes et participants ne disposent que de quelques secondes pour mimer le mot. Ils sont autorisés à regarder ce que font les autres par curiosité. A la fin, les termes sont montrés à nouveau et les différentes significations dans les deux langues explicitées.

- **Apprendre les directions en mouvement (environ 15 minutes)** : Le but est d'apprendre un vocabulaire d'orientation dans les différentes langues en présence.

Description de la méthode :

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Les-directions-.pdf>

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=01xaeq0oD-4>

- **Dessinez, c'est gagné (10-15 minutes)** : l'équipe crée un tableau blanc ou utilise la fonction correspondante et cherche un ou une volontaire parmi les participantes et participants. La personne qui s'est portée volontaire reçoit un mot sous forme de message privé dans le chat et doit dessiner ce mot sur le tableau blanc. Les autres devinent ce dont il s'agit dans le chat, de préférence dans la langue du partenaire. Le terme est ensuite répété par tout le monde et c'est maintenant au tour de la personne qui a deviné correctement de dessiner le terme suivant. Les mots peuvent être choisis par thème.

- **La course aux couleurs (environ 15 minutes)** : Cette activité sert l'apprentissage des couleurs dans les langues en présence.

Description de la méthode :

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/La-course-aux-couleurs-.pdf>

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

- **De A à Z (20-30 minutes)** : En petits groupes, les participantes et participants créent un alphabet avec des mots dans les langues en présence. Cette activité favorise l'esprit d'équipe ainsi que les échanges linguistiques.

Description de la méthode :

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/De-A%CC%80-a%CC%80-Z.pdf>

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=f9y52gra-u4>

- **L'heure du conte (environ 20 minutes)** : les participantes et participants sont envoyés à trois dans des sous-salles. Ils ont 3 minutes pour se mettre d'accord sur un conte de fées et en choisir 3 éléments (personnes, objets, lieux), qu'ils miment ensuite en plénière. Les autres groupes essaient de deviner ce qui est mimé et de quel conte de fées il s'agit. Le titre est écrit dans le chat dans les deux langues.

- **Internationalismes (environ 20 minutes)** : En petits groupes mixtes, les participantes et participants recherchent le plus grand nombre possible de mots compréhensibles sans traduction dans les différentes langues de la rencontre.

Description de la méthode :

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Internationalismes.pdf>

Vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=wMIU_ELpxIM

Pauses en mouvement

- **Shake it (5 minutes)** : tout le monde secoue à tour de rôle les jambes et les bras en comptant à rebours (de 5 à 1, puis de 4 à 1, etc.). On commence par la jambe droite, la secoue 5 fois, puis c'est au tour de la jambe gauche 5 fois. Ensuite vient le bras droit, puis le bras gauche. Au tour suivant, tout le monde secoue les bras et les jambes seulement 4 fois en comptant à rebours. La meneuse ou le meneur de jeu peut également augmenter la cadence afin de rendre le tout un peu plus difficile.
- **Relaxation pour les yeux (1 minute)** : tout le monde se frotte les mains et s'en recouvre les yeux pendant 30 secondes.
- **Gymnastique ensemble (5-10 minutes)** : une personne commence et montre un mouvement que tout le monde imite pendant environ 30 secondes. Elle nomme ensuite une autre personne qui propose un autre mouvement et ainsi de suite. Cette unité de gymnastique peut également servir de mise en train. Il est important que les mouvements ne soient pas immédiatement exigeants sur le plan physique, mais servent progressivement à se réveiller ou à se détendre.
- **« Après moi » (5 minutes)** : tout le monde disparaît de l'écran. On met de la musique. Ensuite, une personne commence par revenir dans le champ de vision des autres et fait un mouvement (de danse), que tout le monde imite. Au bout de 30 secondes, c'est au tour de quelqu'un d'autre et ainsi de suite.
- **Petites unités de yoga (5 minutes)** : pour les épaules et le cou, etc.

Pauses et moments informels

L'équipe peut aménager des **salles réservées aux échanges informels**. Les participantes et participants ont la possibilité de se déplacer à volonté d'une pièce virtuelle à l'autre. Signalons que la plateforme en ligne **Wonder.me** est bien conçue pour cet effet.

Évaluation

À la fin d'une session ou d'un séminaire en ligne, une impression d'ensemble peut être générée à l'aide des outils suivants :

- Nuages de mots (par exemple avec Mentimeter)
- Sondage sur les émotions (avec des émoticônes ou à l'aide d'un tableau blanc)
- Cible (par exemple avec Oncoo)

Basés sur une ou plusieurs questions, ils viennent éventuellement compléter une évaluation plus détaillée, par exemple au moyen d'un questionnaire individuel.

4. Liens

Outils numériques pour le travail international de jeunesse :

https://padlet.com/pp_pm_dfjw_ofaj/digitools

Le Jugendbildungszentrum (Centre d'éducation de la jeunesse) de Blossin, en coopération avec ses partenaires français, le Centre social Indigo et le Centre social du Chemillois, a publié une brochure bilingue pour aider les animateurs et animatrices à organiser des échanges internationaux de jeunes en ligne :

<https://www.ofaj.org/media/fascicule-fr-all-activites-numeriques-blossin.pdf>

Projet « Animation linguistique en ligne » : en 2020, Interkulturelles Netzwerk, Peuple et Culture, Gwennili et d'autres organisations partenaires de différents pays ont organisé plusieurs ateliers et formations afin de tester et développer une série d'activités avec des formatrices et formateurs. À cette fin, des vidéos ont été tournées et des fiches d'activités ont été produites. Les résultats sont disponibles sur la page suivante :

<http://languageanimation.org/online>

En décembre 2020, l'IJAB, Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (Service international pour la jeunesse de la République fédérale d'Allemagne) a publié un petit manuel sur l'animation linguistique dans les rencontres de jeunes en ligne. Les activités qui y sont décrites ont été développées et testées lors de manifestations organisées par l'IJAB :

<https://ijab.de/angebote-fuer-die-praxis/kompetenzstelle-sprache/aktuelle-beitraege-zur-kompetenzstelle-sprache/sprachanimation-bei-online-jugendbegegnungen>

Mentions légales

Le présent document « L'animation linguistique en ligne » a été compilé par :

Deutsch-Französisches Jugendwerk / Office franco-allemand pour la Jeunesse

Molkenmarkt 1

10179 Berlin

Internet : www.dfjw.org

État : juin 2021

Sous la direction de : Anne Jardin

Autrices : Garance Thauvin, Yvonne Holtkamp

Participation : Lénaïg Sautereau

Traduction : Garance Thauvin

Graphisme : Daniela Fahrig

Les informations réunies ont fait l'objet de recherches minutieuses. Elles ne prétendent pas à l'exactitude et à l'exhaustivité.

OFAJ / DFJW 2021

