



Lingua Attack, une plateforme pour l'apprentissage des langues

publié le 04/01/2022

Descriptif :

Lingua Attack est une plateforme disponible dans l'ENT pour l'apprentissage des langues vivantes.

Sommaire :

- Les supports
- Les activités
- Le CECRL
- Utiliser *Lingua Attack* avec les élèves
- La protection des données personnelles

L'accès à la plateforme *Lingua Attack* est limité aux élèves de lycées professionnels dans de nombreux établissements. Une autre application, *Global Exam*, est disponible pour les élèves de Terminale et les étudiants de BTS. *Global Exam* propose un entraînement spécifique aux certifications en langue : TOEIC, TOEFL IBT & ITP et IELTS. Plus d'informations sur les différentes certifications sont disponibles sur [Lycée Connecté](#) .

Le **Médiacentre**, bibliothèque numérique de [Lycée Connecté](#) , s'enrichit régulièrement de ressources ou manuels pour ses utilisateurs, élèves ou enseignants. Ces ressources sont mises à disposition par la Région et accessibles gratuitement et sans nécessité de réauthentification pour tous les usagers depuis le Médiacentre de Lycée Connecté.



Depuis la rentrée 2021, les élèves, mais aussi les enseignants, ont la possibilité d'utiliser **Lingua Attack**. Cette plateforme est disponible dans différentes langues, pour des activités en classe ou à la maison, sur tout support (ordinateur, tablette, téléphone).

La version scolaire de *Lingua Attack* est destinée à l'enseignement des langues au collège, au lycée, dans l'enseignement supérieur ou encore aux instituts de langues. Elle s'appuie sur des contenus authentiques et récents, pour des sessions courtes et régulières.



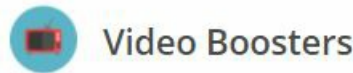
Plus d'informations sont disponibles sur le site de [Lingua Attack](#) .

● Les supports

Lingua Attack propose des **supports authentiques** à partir d'extraits de **films**, de **séries**, de **reportages** ou de **chansons**. Les documents sont récents et motivants. La longueur des vidéos peut varier d'une à trois minutes.

● Les activités

○ Les Vidéo Boosters



Chaque Vidéo Booster (extrait de film, de série, de reportage ou de chanson) est associé à 8 étapes :



- Présentation des 8 mots-clés nécessaires à la compréhension de la vidéo,
- Découverte de la vidéo dans son intégralité et sans sous-titres,
- 4 questions de style QCM, portant sur la compréhension globale de la vidéo,
- Compréhension orale : replacer 5 mots dans la transcription de la vidéo,
- 2 questions de style QCM basée sur une compréhension plus poussée de la vidéo,
- Pratiquer les mots-clés de la vidéo en remplissant un texte à trou,
- Etude d'un point de grammaire spécifique (sous forme de texte à trou, de vrai ou faux, former des paires, QCM),
- La dernière étape *Games* crée un véritable ancrage mémoriel des nouvelles expressions fraîchement apprises et se compose de 2 jeux.

Les activités proposées permettent de travailler la **compréhension orale** et **écrite**, mais aussi le **lexique** et la **grammaire**. De manière générale, un Vidéo Booster se complète environ en 15 minutes, ce qui permet de pratiquer fréquemment et ainsi progresser plus rapidement.

Compléter un Vidéo Booster permet à l'élève de gagner des points (1000 points par Vidéo Booster). Il est possible d'améliorer son score en rejouant le module.

Différentes catégories sont disponibles :

- Nouveautés
- Espace Affaires
- Films
- Séries TV
- Musique
- Actualités et Société
- Loisirs

○ Les Photo Vocab

Ces **dictionnaires visuels** sont constitués de 16 expressions de vocabulaire organisées autour d'un thème commun. Un dictionnaire est composé de deux albums de 8 expressions, un premier avec du vocabulaire de base, le deuxième contenant du vocabulaire plus avancé.



Ils permettent de pratiquer l'**orthographe**, le **sens** et la **mémorisation** de façons différentes.

Bon à savoir : autoriser l'accès au microphone permet de pratiquer la **prononciation** en comparant le fichier audio avec sa propre prononciation.

○ Les Starter Labs

Ces modules sont réfléchis spécifiquement **pour les débutants**. Dans cette optique, ce sont les seuls exercices de

la plateforme organisés en parcours afin de guider les élèves lors de leurs premiers pas.



Les vidéos sont conçues pour aborder un **thème précis** dans un langage visuel épuré qui ne conserve que le plus important à l'image. Les Starter Labs utilisent davantage les traductions afin de faciliter la compréhension du dialogue et de créer ces connexions linguistiques essentielles. En fin de vidéo, les phrases prononcées les plus importantes apparaissent à l'écran pour faciliter la **mémorisation** et l'**association oral/écrit**.

○ Les Skill Boosters

Il s'agit d'une collection de 33 exercices pour aider et entraîner les élèves à faire face à des **situations de la vie quotidienne et au travail** où, en parlant une langue étrangère, il est essentiel de savoir **communiquer** clairement et rapidement et de **comprendre** ce qui est dit.



● Le CECRL

Les documents proposés sont classés par niveaux du **CECRL**, selon leur degré de difficulté.

La plateforme offre par ailleurs la possibilité de proposer des **tests de niveau** aux élèves. Ils évaluent les compétences langagières de l'élève en moins de 20 minutes. Le test positionne l'élève sur l'échelle de compétences du CECRL, de A1 à C2.

● Utiliser *Lingua Attack* avec les élèves

L'enseignant peut assigner des **devoirs**, des **missions** ou un **test de niveau** à une classe, ainsi que consulter les **statistiques d'utilisation** et les **résultats**. Il est aussi possible de créer des groupes, permettant ainsi de **différencier** les devoirs ou les missions que proposés aux élèves en choisissant des exercices par niveau de difficulté.



Le volet **Statistiques et Résultats** informe sur 3 aspects : l'ensemble des classes, une classe et un élève. Le volet **Résultats** permet de consulter les résultats aux tests de niveau des élèves alors que le volet **Statistiques** représente toute l'activité et l'assiduité des élèves. Il permet de s'informer sur les statistiques d'usage des classes attribuées et des élèves (les moyennes, les modules joués, les scores obtenus, les devoirs).



Deux types de classe existent sur la plateforme :

- Les **classes administratives** sont des classes définies par l'administration de l'établissement. Les enseignants et élèves sont assignés à ces classes. Les enseignants n'appartenant pas déjà à une classe administrative peuvent la rejoindre et y assigner des tests de niveau ou des devoirs mais ne peuvent pas en modifier le nom, les élèves ou les enseignants. Les enseignants ne peuvent pas créer ou supprimer des classes administratives.
- Les **classes personnalisées** sont des classes créées par un enseignant qui peut les nommer et y ajouter ou retirer des élèves. D'autres enseignants peuvent rejoindre ces classes. Ils peuvent créer ou supprimer autant de classes qu'ils le veulent. Si l'établissement n'a pas défini de classes administratives, les enseignants verront seulement leurs classes personnalisées.



Sur la plateforme, le **manuel de l'utilisateur** détaille les différentes possibilités offertes par *Lingua Attack*.

● La protection des données personnelles

Lingua Attack est conforme au **RGPD**. Aucune information n'est exploitée à des fins commerciales ou marketing. Les données traitées par *Lingua Attack* sont uniquement à des fins d'apprentissage et de suivi de l'apprentissage.

Si les ressources ne sont pas disponibles dans le Médiacentre, prendre contact avec la personne responsable de la gestion des ressources numériques de l'établissement.

Le **GAR (Gestionnaire d'accès aux Ressources)** est un outil national qui permet de gérer les ressources et abonnements numériques au sein de chaque établissement. Il permet l'interconnexion avec l'ENT : en se connectant à l'ENT, l'utilisateur sera identifié par le GAR et aura accès à chaque ressource numérique qui lui a été attribuée, sans avoir à taper d'autres codes de connexion, et en ayant la garantie que ses données personnelles sont protégées.

Le chef d'établissement, responsable de la politique documentaire de l'établissement, peut déléguer la fonction de gestion des ressources numériques avec le GAR à un ou plusieurs personnels de l'établissement, notamment au professeur documentaliste ou au RUPN.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.