

Title	Faire entrer Internet dans la classe de français
Sub Title	Introducing the Internet in the French class
Author	Vansintejan, Catherine
Publisher	慶應義塾大学外国語教育研究センター
Publication year	2012
Jtitle	慶應義塾外国語教育研究 (Journal of foreign language education). Vol.9, (2012.) ,p.23- 34
JaLC DOI	
Abstract	<p>L'utilisation des technologies d'information et de communication (TIC) est de plus en plus présente dans l'enseignement des langues, mais celle de la Toile à des fins pédagogiques n'est pas si ancienne que cela. En effet, si l'apprentissage des langues assisté par ordinateur (CALL en anglais) apparaît au début des années 70, les premiers didacticiels (création de programmes qui avaient vocation à "remplacer l'enseignant") sont réalisés dans les années 80, et ce n'est que dans les années 90 que le multimédia fait réellement son apparition (un colloque "Multimédia et FLE" a lieu à Paris en 1997), l'importance grandissante d'Internet influant sur les nouvelles pratiques. Internet devient "ressource pour qui veut apprendre ou pratiquer les langues" (cf. Mangenot, 2005).</p> <p>Aujourd'hui, les recherches dans le domaine de la FOAD (Formation Ouverte à Distance) trouvent de nombreuses applications dans les "classes virtuelles" et dans la création de Centres de Ressources en Langues permettant de répondre à de nouveaux besoins d'autonomie des apprenants. Qu'en est-il des classes à l'université ? Les contraintes de temps et de maîtrise des technologies empêchent souvent l'enseignant de se lancer dans leur utilisation en cours alors que l'introduction d'Internet dans la classe permet d'insuffler un peu d'autonomie dans l'apprentissage.</p> <p>Nous nous proposons de présenter l'utilisation que nous en avons faite à l'université de Keio au semestre d'automne 2011-12, où nous avons introduit dans l'une de nos classes de français intensif (4 cours de 90 minutes par semaine, dont 2 avec nous), quelques séances en salle informatique. Pour le premier scénario, nous alternerons présentation et commentaire des activités étape par étape, donnerons un aperçu des productions et du feed-back des étudiants. Pour le deuxième scénario utilisé, nous présenterons les points principaux et quelques réactions des étudiants. Nous finirons par un bilan.</p>
Notes	研究ノート
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA12043414-20120000-0023

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

Faire entrer Internet dans la classe de français

VANSINTEJAN Catherine

L'utilisation des technologies d'information et de communication (TIC) est de plus en plus présente dans l'enseignement des langues, mais celle de la Toile à des fins pédagogiques n'est pas si ancienne que cela. En effet, si l'apprentissage des langues assisté par ordinateur (CALL en anglais) apparaît au début des années 70, les premiers didacticiels (création de programmes qui avaient vocation à « remplacer l'enseignant ») sont réalisés dans les années 80, et ce n'est que dans les années 90 que le multimédia fait réellement son apparition (un colloque « *Multimédia et FLE* » a lieu à Paris en 1997), l'importance grandissante d'Internet influant sur les nouvelles pratiques. Internet devient « ressource pour qui veut apprendre ou pratiquer les langues » (cf. Mangenot, 2005).

Aujourd'hui, les recherches dans le domaine de la FOAD (Formation Ouverte à Distance) trouvent de nombreuses applications dans les « classes virtuelles » et dans la création de Centres de Ressources en Langues permettant de répondre à de nouveaux besoins d'autonomie des apprenants. Qu'en est-il des classes à l'université ? Les contraintes de temps et de maîtrise des technologies empêchent souvent l'enseignant de se lancer dans leur utilisation en cours alors que l'introduction d'Internet dans la classe permet d'insuffler un peu d'autonomie dans l'apprentissage.

Nous nous proposons de présenter l'utilisation que nous en avons faite à l'université de Keio au semestre d'automne 2011-12, où nous avons introduit dans l'une de nos classes de français intensif (4 cours de 90 minutes par semaine, dont 2 avec nous), quelques séances en salle informatique. Pour le premier scénario, nous alternerons présentation et commentaire des activités étape par étape, donnerons un aperçu des productions et du feed-back des étudiants. Pour le deuxième scénario utilisé, nous présenterons les points principaux et quelques réactions des étudiants. Nous finirons par un bilan.

I. Présentation des activités

Afin d'exploiter Internet dans la classe, nous nous sommes servis de « scénarios pédagogiques », que l'on pourrait définir comme un ensemble de tâches utilisant Internet comme source d'informations et comme moyen de communication, tâches reliées entre elles par une mise en situation.

Pour le premier scénario utilisé dans la classe de première année, nous avons entre autres adapté des propositions de l'ouvrage *Internet et la classe de langue* (Louveau et Mangenot, 2006). Au lieu de donner l'ensemble du scénario d'un coup, nous avons préparé une feuille de route à chaque cours. Celle-ci était déposée sur la page du cours sur le site de l'université (keio.jp), auquel tous les étudiants ont accès. Pour le second scénario, nous avons utilisé un scénario créé en ligne, et non modifiable. Les deux types de scénarios, une feuille de route par cours ou scénario entier en ligne, peuvent bien entendu être créés librement par chaque professeur.

Le blog sert de lieu de rencontre. Créer un blog sur Internet est un jeu d'enfant. Nous avons utilisé les blogs gratuits de Google, mais il en existe bien d'autres (Blogger, Overblog...). Les étudiants se retrouvent sur le blog créé pour la classe et en deviennent des membres : ils viendront y déposer leurs productions, lire celles des autres, et communiquer entre eux ou avec le professeur. Indépendant du lieu, il permet de communiquer librement, de revenir sur les activités et les acquis, et une correction en ligne par l'enseignant.

II. Premier scénario utilisé en première année

1) Feuilles de route et commentaires

Feuille de route No1 :

Célébrités françaises du spectacle

Première étape

① Fiche d'identité

- Allez sur le site <http://www.stars-celebrities.com/>
- Choisissez une lettre de l'alphabet (la première lettre de votre nom par exemple) et cliquez dessus. Vous allez voir apparaître une série de photos d'artistes avec un texte de présentation.
- Choisissez une ou un artiste français(e). (Si vous ne connaissez pas l'artiste, lisez le début de sa fiche pour savoir si elle / il est français(e) ou demandez à votre professeur).

② Remplissez le tableau suivant :

IDENTITÉ

Nom	Pseudonyme	Lieu de naissance	Age	Profession	Ses parents

ENFANCE

Lieu où elle / il a passé son enfance :

AGE ADULTE

Événements importants de sa vie professionnelle	Événements importants de sa vie privée

③ Allez sur le blog <http://m1-catherine.blogspot.com/> et postez votre présentation.

Commentaires des activités :

- ① La première tâche est à la fois ludique et culturelle : pour opérer leur choix, les étudiants vont regarder des photos de célébrités, et lire sélectivement les textes pour savoir si celles-ci sont francophones ou non. *Il s'agit de musarder dans un environnement français, et de faire un choix libre, donc motivant, parmi des documents courts et accessibles.*

- ② Une fois le choix opéré, l'étudiant doit sélectionner des informations pour remplir un tableau. Il va donc mobiliser ses ressources globales autant que ses connaissances en français : par exemple, pour trouver le « lieu de naissance », son attention se portera sur le début du texte et sur les noms de villes ou de pays ; pour la recherche d'événements de la vie professionnelle il fera aussi appel à ses connaissances génériques : premier album, premier concert avec..., premier film..., noms de personnes rencontrées, etc.
Ce point est important à relever, car c'est l'un des atouts majeurs de l'utilisation d'Internet : tant les connaissances que les pratiques sont mises à contribution de manière automatique, générant d'énormes possibilités d'acquisitions.

- ③ Le blog de la classe, un outil simple à créer par le professeur avant le début des cours, et permettant par la suite de communiquer dans les sens :
 - Enseignant / étudiants
 - Etudiants / enseignant
 - Etudiants / étudiants

Feuille de route No 2 :

Deuxième étape

Vous voulez écrire un article dans la *Newsletter* du campus, et présenter une personnalité francophone du spectacle. Pour écrire votre article, vous allez :

- ① vous inspirer de la fiche que vous avez déjà écrite pour présenter l'artiste,
- ② rechercher un document vidéo sur Internet pour illustrer votre texte, par exemple une bande-annonce de film sur le site Allo-ciné, une chanson sur Youtube, etc., dont vous noterez l'adresse (http:// ...) au bas de votre article,
- ③ commenter ce document vidéo. Par exemple : Quelle est votre impression de la célébrité ? Comment est le document dans son ensemble ? Qu'est-ce qui vous plaît/ne vous plaît pas dans ce document ?
- ④ Pour finir, allez voir les articles des autres étudiants de la classe et choisissez-en un. Vous écrirez un bref commentaire sur le choix de votre camarade : quelle est votre impression de l'artiste en regardant la vidéo ?

Commentaires :

- ① A posteriori, il nous semble que cette activité d'écriture d'un texte à partir de notes fait dépenser un temps précieux qui ne nécessite pas l'ordinateur ; il serait préférable de la donner en devoir afin de se concentrer sur les activités directement liées à la Toile pendant le cours.
- ② L'activité de recherche de document vidéo fait appel à plusieurs compétences :
 - La compréhension écrite pour le choix du document, ayant à voir avec la filmographie, la discographie, la bibliographie, les titres en français, etc.
 - La production écrite guidée par des questions et basée sur l'observation et la subjectivité de chacun(e) pour les commentaires.
 - La compréhension orale du document sonore.
 - L'expression orale sera sollicitée plus tard, lors de la phase de socialisation.

- ③ Aller voir sur le blog de la classe les documents que les autres étudiants ont choisis pour y opérer une sélection personnelle est une activité caractéristique de communication inter-apprenants rendue possible par l'ordinateur. Cet échange instantané, dans le temps de la classe, de documents audio-visuels est d'une grande richesse, mais finalement habituelle pour la génération de nos étudiants.

Feuille de route No 3 :

Troisième étape

① L'interview :

Sur le site <http://www.festival-cannes.fr> choisissez, à deux, une actrice ou un acteur (si possible, choisissez la/le même que celle/celui des étapes précédentes). Faites des recherches sur ses centres d'intérêt, sa personnalité, sa filmographie et ses projets.

Préparez une interview d'une dizaine de questions en vous inspirant des entrevues du site Écran noir : <http://www.ecrannoir.fr/entrevues/>

Ecrivez et postez l'interview sur le blog de la classe : <http://m1-catherine.blogspot.com/>

② Jouez l'interview devant la classe avec votre partenaire.

Commentaires :

- ① La troisième et dernière étape de ce scénario se réalise par groupes de deux. La sélection de la célébrité occasionne une mini-conversation au sein du binôme. Ensuite, il faut aller sur un site afin de trouver des informations plus détaillées et enfin, créer une interview imaginaire. La lecture/recherche d'informations à deux permet d'allier les connaissances : l'un peut connaître un mot que l'autre ne connaît pas, l'une peut avoir une idée de question que l'autre n'a pas eue, etc. Il est à noter ici que le travail de création de questions à partir d'informations trouvées sur le site est tout à fait abordable au niveau des étudiants de français intensif de 1ère année au 2e semestre.
- ② La dernière tâche du scénario se déroule hors salle d'ordinateurs, et permet de relier les contenus virtuels au monde réel de la classe : c'est la phase de socialisation.

L'interview imaginée par les binômes est jouée devant la classe, ce qui permet de dégager et de partager de manière ludique ce que les étudiants ont saisi de la personnalité et de la vie d'une vedette française.

2) Exemple de production et feed-back

Interview de Jean Reno

Q : Votre voix sonne très agréablement. Est-ce que vous ne voudriez pas lancer le défi de vous doubler vous-même en anglais ?

R : Je l'ai déjà fait en japonais même ! Une fois dans un jeu vidéo « *Onimusha* » et une fois pour le film « *Kurenai no Buta* ».

Q : Alors, vous allez souvent au Japon. Vous aimez ce pays ?

R : Bien sûr! Quand j'ai tourné le film « *Wasabi* », j'ai joué avec Ryoko Hirose, elle était très jolie.

Q : Y a-t-il une autre production japonaise dans laquelle vous êtes passé ?

R : Oui, une émission de télé qui s'appelait « *Waratteitomo* », c'était une très bonne émission.

Je m'y suis bien amusé.

Q : Merci. Vous êtes célèbre comme acteur de cinéma, mais vous, quel film aimez-vous ?

R : J'aime les scénarios raffinés comme « *Les Rivières* » ou « *La panthère rose* ».

Q : Enfin, vos lunettes sont originales...

R : J'adore les lunettes avec des verres ronds. J'ai lancé ma propre marque de lunettes « *Jean Reno Eyewear* ».

Feed-back des étudiants

A la fin du premier scénario j'ai demandé aux étudiants de remplir un questionnaire. La première remarque, c'est que 100% de la classe répond « oui » à la question « Aimeriez-vous continuer à travailler ainsi une fois par semaine ? ». Parmi les raisons invoquées, on trouve en priorité : le goût de travailler avec Internet, l'intérêt des tâches, la rigueur demandée pour écrire sur le blog, le sentiment de nouveauté des activités.

Concernant la double question « Ces activités vous ont-elles motivé ? Pourquoi ? », les

étudiants évoquent le plaisir de chercher des informations sur Internet, la nouveauté d'écrire en français avec l'ordinateur, l'ambiance différente de l'ordinaire, le challenge de penser et d'écrire sur-le-champ et la connaissance de ses limites que cela entraîne.

« La question de l'intérêt du blog » a suscité les réponses suivantes : c'est pratique pour remettre les devoirs de chez soi quand on n'a pas fini, c'est motivant pour écrire bien car on sait que ce qu'on écrit sera lu par tout le monde, cela permet d'étudier le français en lisant ce que les autres ont écrit, c'est utile pour échanger des idées, pour voir la réponse à son commentaire en temps réel, c'est accessible facilement sur son iPhone...

« Sur les difficultés rencontrées » : trouver les informations dans les documents en français, écrire en français avec l'ordinateur, écrire dans le temps imparti...

« Au sujet des activités les plus appréciées » : choisir un artiste et en savoir plus sur lui, lire sur ceux que les autres avaient choisis, lire les descriptions en français (efficace pour apprendre la langue), l'interview (stimule l'imagination), écrire un article sur la star choisie, regarder des vidéos de musique, chercher des vidéos car on peut comprendre des mots en français... « Les activités les moins appréciées » : faire l'interview (car il fallait travailler à deux et que cela prenait trop de temps), l'interview à deux alors qu'on peut le faire seul, les 10 questions à trouver en une heure, écrire un commentaire sur un document choisi par quelqu'un d'autre...

III. Scénario en ligne utilisé avec la même classe de première année

Pour ce type de scénario, il suffit de cliquer sur des icônes renvoyant à des pages ou des sites pré-sélectionnés. Elaboré par des collègues étudiants en Sciences du langage spécialité FLE à l'Université de Grenoble 3 dans le cadre d'un devoir, j'ai choisi ce scénario qui était très bien conçu et « prêt à l'emploi », après autorisation du professeur en charge du cours. Le site n'est malheureusement plus disponible mais nous en décrivons brièvement le fonctionnement. L'avantage de ce scénario, outre son esthétique, est qu'il ne nécessitait pas d'aller-retour entre une feuille de route et les sites ; son inconvénient était qu'il fallait suivre le parcours fléché sans pouvoir en changer des éléments. Une autre caractéristique de ce scénario est qu'il mêlait activités sur ordinateur et jeu de société.

1) Description et commentaires

Il s'agit de :

- a) faire découvrir les règles d'un jeu de cartes connu: le jeu des 7 familles (à l'aide

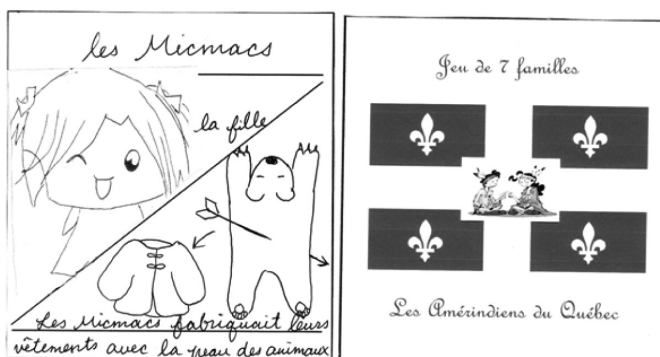
notamment d'une vidéo en ligne où l'on voit une famille jouer en expliquant les règles)

- b) se renseigner sur les Amérindiens sur un site pour les enfants
- c) fabriquer un jeu de cartes utilisant ces connaissances
- d) jouer avec le jeu ainsi réalisé.

Dans la première activité, il s'agit de compréhension orale mais aussi « pratique » car il faut comprendre « comment ça marche ». La première tâche consiste à expliquer les règles sur le blog. La découverte des Amérindiens se fait par l'intermédiaire d'un site destiné aux enfants : le lexique est donc facile, mais comme il y a beaucoup d'informations, les étudiants ont reçu une feuille de questions leur permettant une recherche d'informations ciblées (par exemple : Quelle est l'origine du nom des Abenakis ? Qu'ont-ils enseigné aux colons français ? Citez quelques-uns de leurs aliments traditionnels...). Ces activités de compréhension et d'expression écrites sont suivies d'une activité plus ludique, les étudiants dessinant une scène de vie de la population amérindienne choisie accompagnée d'une phrase descriptive (Par exemple : « les Algonquins chassent les élans » → dessin de l'animal et de flèches, « les Inuits mangent de la viande crue en hiver » → dessin d'homme dépeçant un animal, etc.). A la fin du scénario, les étudiants ont créé un jeu des 7 familles complet, avec les sept tribus amérindiennes, leurs caractéristiques dessinées sur une moitié de carte, l'autre moitié étant réservée aux dessins des six membres habituels : la mère, le père, la sœur, etc. Pour finir, la classe s'est séparée en groupes de 4 joueurs, qui ont joué avec les cartes ainsi réalisées, ce qui est une pratique sociale avérée.

2) Exemple de production publiée sur le blog et feed-back des étudiants

Une carte recto-verso du Jeu des 7 familles:



Feed-back des étudiants :

Le questionnaire que nous avons soumis aux étudiants à la fin des séances portait surtout sur la différence avec le premier scénario. Dans les réponses à la question : « Ce scénario était déjà tout prêt en ligne: avez-vous trouvé que cela apportait quelque chose par rapport au premier scénario (sur les célébrités)? Expliquez pourquoi. », les expressions suivantes étaient dominantes : « facilité des opérations », « facilité de trouver les informations », « efficace », « grâce aux explications et aux dessins »...

Ces réponses soulignent surtout la facilité de trouver les documents, de ne pas avoir à les chercher soi-même. L'intérêt pour le sujet, l'histoire et la culture des Amérindiens, est manifeste dans l'ensemble des réponses ainsi que les points suivants : « fabriquer des cartes à jouer », « voir les dessins des autres » et « jouer avec les cartes qu'on avait fabriquées nous-mêmes ». La séance de jeu elle-même était une expérience très appréciée par l'ensemble de la classe.

IV. Réflexions à propos de l'expérience d'utilisation des scénarios dans la classe

La préparation d'une feuille de route pour chaque cours, et non pour l'ensemble des séances consacrées à un scénario, permet une grande souplesse, car l'enseignant peut jouer sur des variables telles que le rythme (rajouter ou supprimer des activités) et le niveau (trouver un site plus abordable, concevoir une tâche plus simple ou plus exigeante).

Plusieurs éléments de la situation d'apprentissage changent avec l'introduction de ces tâches, et ce concernant : l'activité des étudiants et le rôle de l'enseignant, dans et hors de la classe. Les étudiants doivent s'organiser seuls pour réaliser les tâches demandées, et ce sont les compétences qu'ils auront acquises en classe qui leur permettront de continuer à utiliser Internet en dehors. On peut parler de gain en autonomie, même si dans le contexte japonais, cette idée n'est évidente ni pour les étudiants, ni pour les enseignants, comme le montrent les résultats d'une enquête menée à l'Institut Franco-Japonais de Tokyo. Avant le lancement d'un nouveau dispositif d'apprentissage du français en autonomie baptisé « le Labo », son initiateur a interrogé en juin 2010 trois étudiants de niveaux différents et quatre enseignants sur leurs représentations et leur expérience de l'autonomie dans l'enseignement/apprentissage. On trouve les réponses suivantes parmi ses conclusions : « (...) on remarque bien au travers de ces réponses que le concept d'autonomie dans l'apprentissage n'est pas chose familière pour ces apprenants... » ; « on remarque ainsi que si tous (les enseignants) s'accordent à reconnaître que l'autonomie est un concept applicable aux publics japonais, c'est sans doute

parce que pour eux l'autonomie n'est que le travail personnel d'un apprenant en dehors de la classe sur des apprentissages faits en classe et suivant une progression et des contenus réadaptés par l'enseignant. Même dans ce contexte restreint, le besoin de formation pour apprendre à apprendre est unanime. (...) » (Pelissero, 2012, pp.72,86).

Le rôle du professeur change en conséquence : celui-ci n'est plus le détenteur des savoirs à transmettre ; il n'est plus au centre du dispositif. Cela se ressent d'ailleurs au cours des séances en salle informatique : les étudiants sont littéralement happés par l'écran, et l'enseignant peut ressentir une « perte de contrôle de sa classe ». Son rôle est ailleurs : il sélectionne les ressources et conçoit les tâches, aide durant leur réalisation, organise la socialisation des productions, et enfin évalue celles-ci.

La différence avec une utilisation « sauvage » d'Internet réside en partie dans :

- le guidage vers des sites adaptés au niveau des apprenants
- l'élaboration de tâches qui facilitent la compréhension des informations
- la confiance qui en découle pour un emploi ultérieur d'Internet en français.

Nous conseillerions aux professeurs que cela intéresse d'essayer, de commencer par l'un des scénarios proposés dans l'ouvrage *Internet et la classe de langue* pour se familiariser avec le concept, puis de créer leurs propres feuilles de route en fonction du thème qu'ils souhaitent aborder ou de sites qu'ils auront trouvés intéressants. La fabrication des tâches à effectuer à partir des sites devra prévoir le type de productions (écrite, orale...) et de communications (d'un à un, d'un à tous, de tous à un...) auxquelles celles-ci donneront lieu. Il nous semble par ailleurs que ces activités en salle d'ordinateurs ne doivent idéalement s'étendre que sur une partie des cours d'un semestre, d'une part pour laisser du temps à la socialisation des tâches, d'autre part pour des questions de progression. En effet, la densité et la variété des documents trouvés sur Internet rendent difficile la construction d'une progression systématique couvrant tout un semestre. Le bénéfice premier de ces sessions est de décoller l'apprentissage de la langue de la classe dans l'esprit des étudiants, de lui « donner des ailes ».

CONCLUSION

L'introduction d'Internet dans la classe de langue à l'université peut se faire de moult façons, et les activités que nous avons présentées ici n'ont que l'avantage d'avoir été testées. Le feed-back des étudiants permet de ne plus douter du fait que ces activités sur ordinateur apportent beaucoup de plaisir à l'apprentissage, ce qui est loin d'être négligeable et qui démontre que l'intégration d'Internet dans le cours va dans le sens de l'adaptation de

l'enseignement au monde réel. De nouvelles dynamiques pédagogiques affleurent, illustrées par le passage des séances sur ordinateur et des séances dans la classe pour socialiser les informations ou les créations, et par l'utilisation du blog en dehors de la classe. C'est aussi indéniablement une porte ouverte à l'autonomie, par un « dégonflement » de l'appréhension des pages Internet en français et par le déclenchement de nouvelles pratiques avec la langue apprise.

Sources

François MANGENOT, Elisabeth LOUVEAU *Internet et la classe de langue*, Clé international (2006)

François MANGENOT « Seize ans de recherches en apprentissage des langues assisté par ordinateur » paru dans *Plurilinguisme et apprentissage, Mélanges Daniel Coste*, pp.313-322. Lyon, ENS Editions (2005)

Christian PELISSERO *Le Labo, un outil pour l'autonomie*, Editions Universitaires Européennes (2012)

Conseil de l'Europe, Cadre européen commun de référence pour les langues, « Apprendre, enseigner, évaluer », Paris, Didier (2000) http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/source/framework_FR.pdf