

Utilisation des tablettes numériques pour l'apprentissage et l'enseignement des langues en milieu universitaire

Catherine Caws
University of Victoria
ccaws@uvic.ca
[@katrinrulokoz](https://twitter.com/katrinrulokoz)
[@DL2LLab](https://twitter.com/DL2LLab)



© Catherine Caws

Objectifs de l'atelier

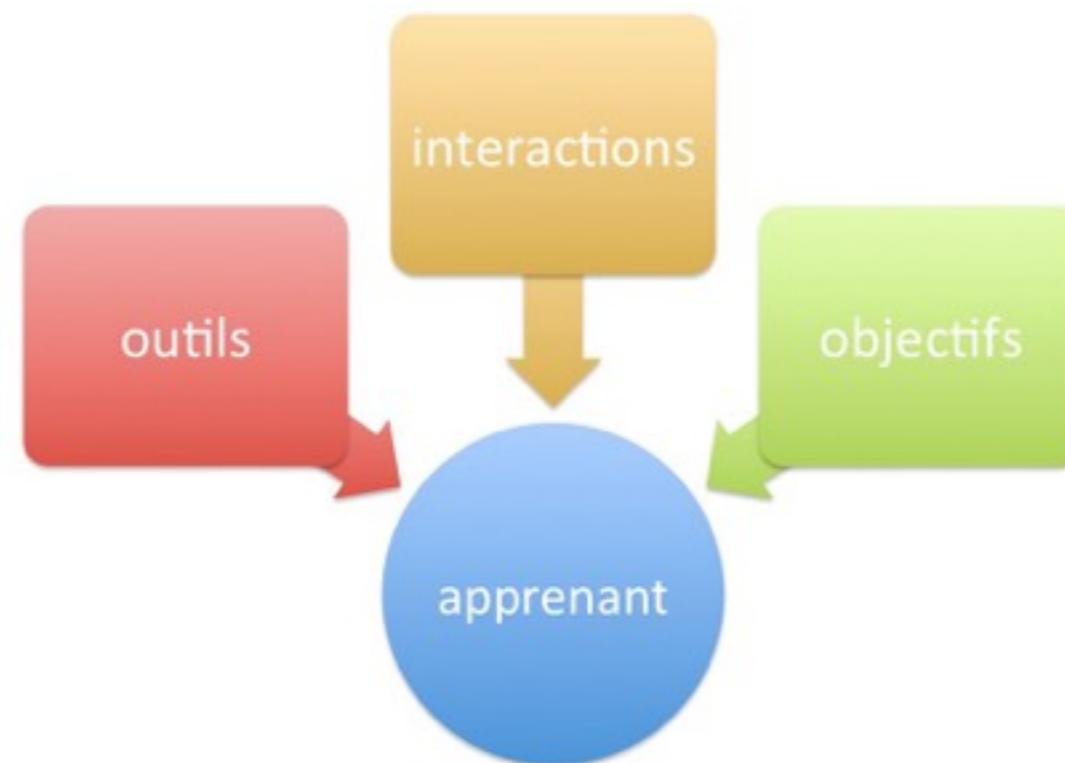
1. Principes généraux (théoriques et pratiques)
2. Usages, possibilités, défis, limites
3. Rôle de l'enseignant, rôle de l'apprenant
4. Les applications mobiles, le *byod* (*bring your own device*)
5. Exercices de manipulation et de création avec tablettes et/ou portables
 - a) Quelles affordances? Quels usages?
 - b) Critiques et discussions

Manipulation des ipads

- connectez vos ipads à l'internet en utilisant votre compte
- utilisez l'ipad et/ou votre portable (tél. ou ordi.) pour ouvrir votre compte Twitter
- si vous n'avez pas de compte vous pouvez aussi utiliser l'application “prise de note”
- toute photo ou tout message lié à l'atelier devra contenir le mot-dièse (mot-clic)
#tabletteUG

Laboratoire de recherche sur les interactions apprenants-instruments

Une évaluation à plusieurs niveaux



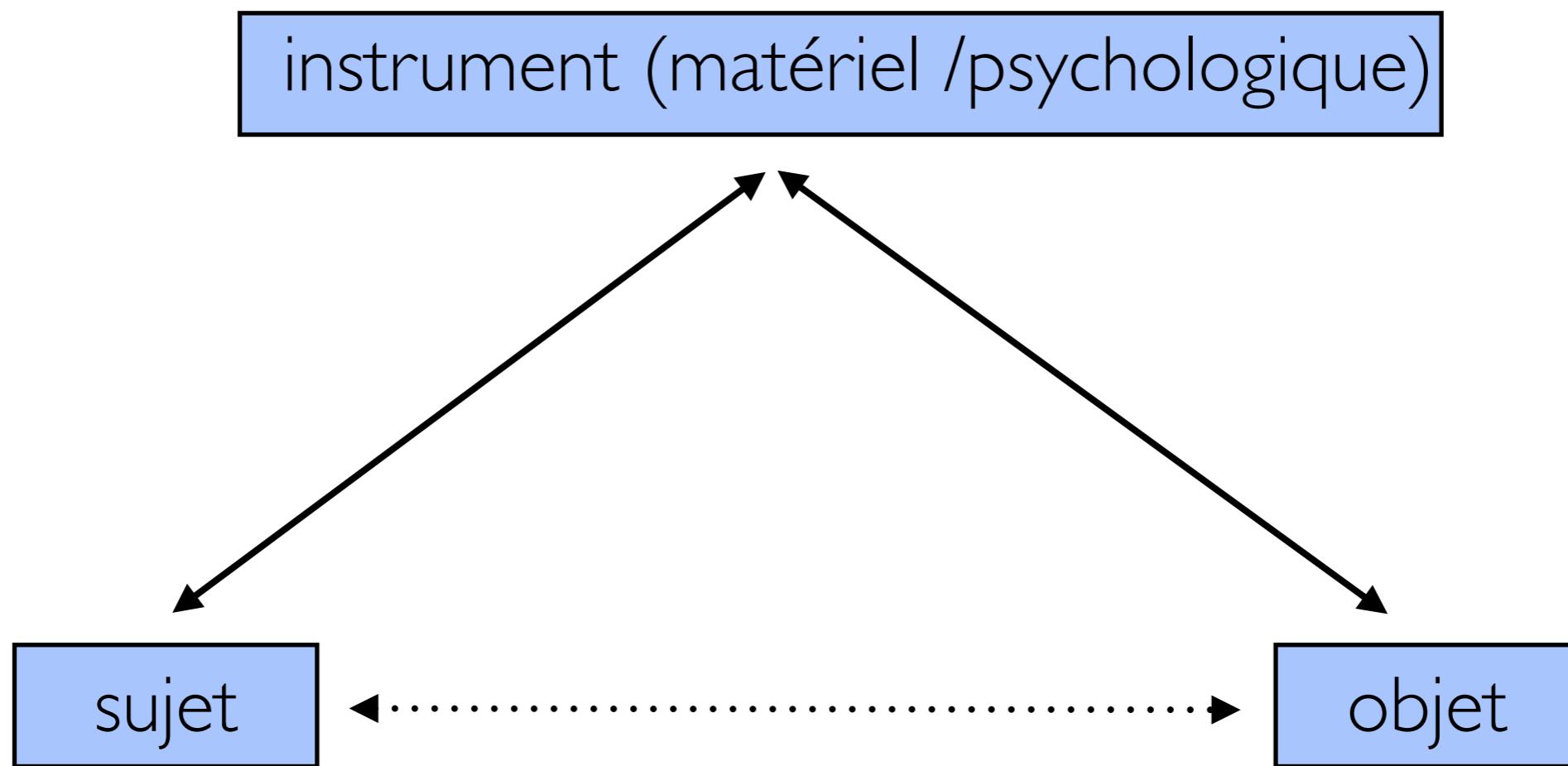
<http://dl2learninglab.com/>

La notion d'artefact

- Concept, objet, ou processus d'origine **culturelle**: un marteau, un stylo, un logiciel, un site web, un texte, un mot, le langage, ...
- L'artefact contribue à la médiatisation de l'**activité**. Il est aussi potentiellement créé et transformé/modifié pendant l'activité même (Kuutti, 1996)
- Un artefact est souvent **dynamique** et **social** (Lantolf & Thorne, 2006, p.67)
- Selon Selber (2004) l'ordinateur est un artefact culturel:
 - Un “outil de travail” selon Vygotski (Friedrich, 2012)

N.B. La notion d'artefact culturel est essentielle pour comprendre le concept de médiatisation proposé par Vygotski et par de nombreux chercheurs à sa suite (voir par exemple les travaux de Rabardel). Le numérique, et le *virtuel* appartiennent à la réalité de notre vie quotidienne. En fait, le *virtuel* est bel et bien du réel quand nous nous trouvons dans des situations de communications synchrones via des outils comme Skype, facetime, Google hangouts, etc (voir les travaux de Stéphane Vial pour la question du réel/virtuel dans son livre *l'Être et l'écran* (PUF) <http://www.stephane-vial.net/>).

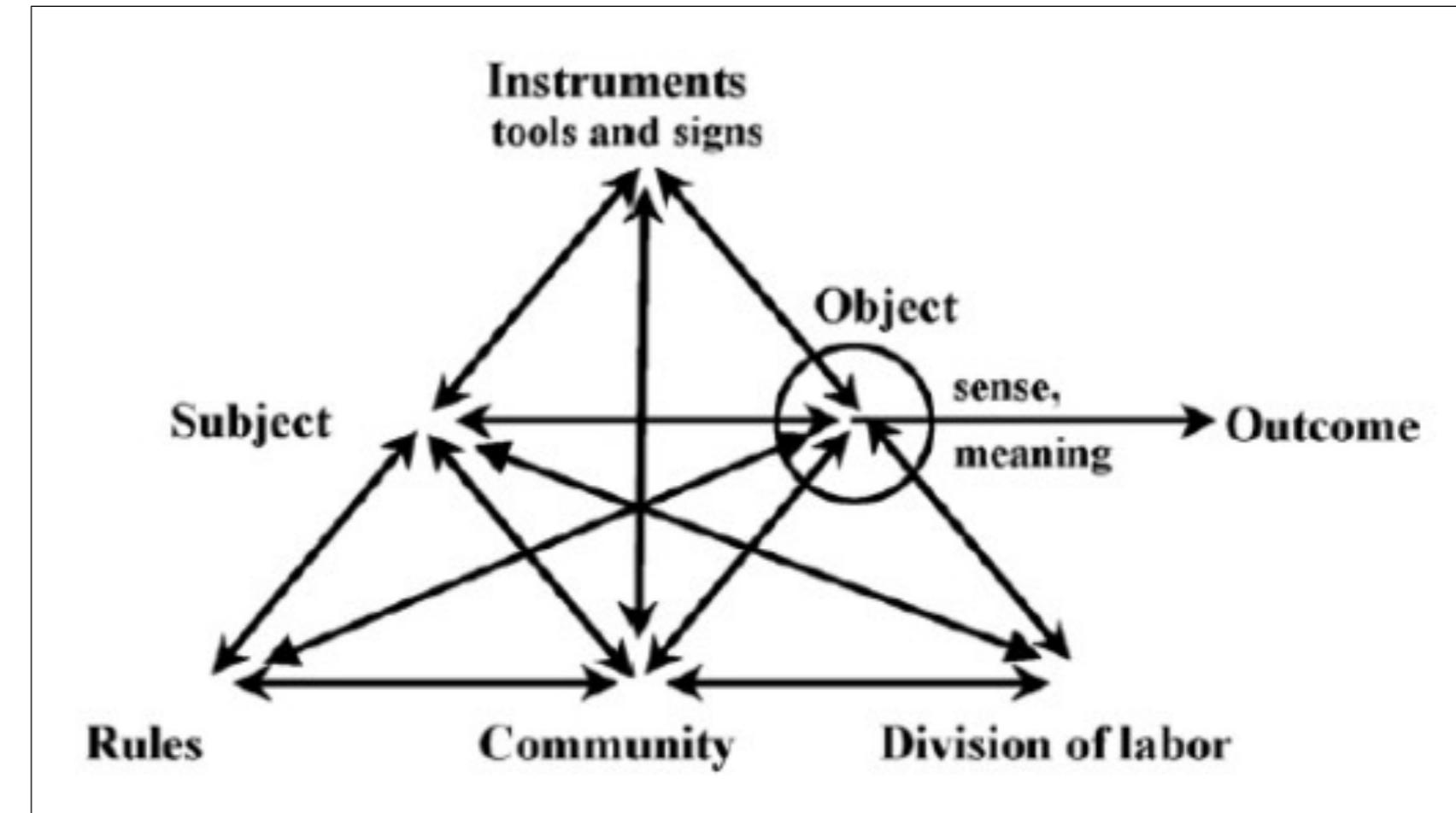
L'activité (selon Vygotski)



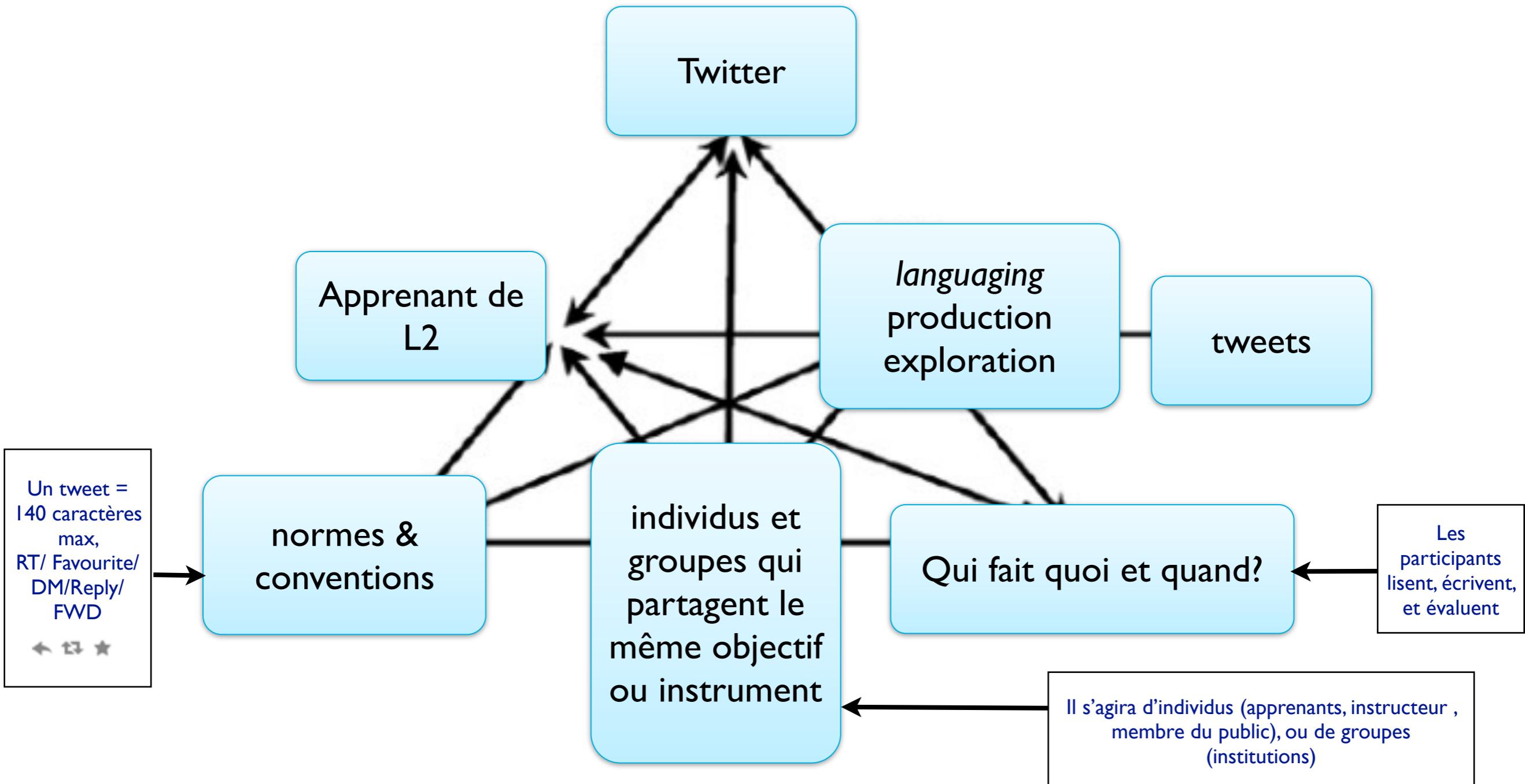
“Les deux types d’instrument fonctionnent comme des éléments intermédiaires, ils sont intercalés entre l’activité de l’homme et son objet”. (Friedrich, 2010, p.60)

Le système de l'Activité selon Engeström (1987, p. 78): inspiré à l'origine par les principes de médiatisation proposé par Vygotski

Remarquez ici les éléments ajoutés au schéma original de Vygotski (voir diapo précédente). Lors de la création d'un scénario pédagogique, il sera utile de tenir compte de tous les aspects du contexte d'apprentissage qui peuvent influencer le succès ou l'échec d'une activité (voir dernière diapo). Il est notamment facile, et potentiellement dangereux, d'omettre de réfléchir à la communauté, ou à la division des tâches, ou encore aux *contraintes* de l'artefact ou de la tâche. Or, à mesure que l'apprenant se développe, il faut s'attendre à ce que son rôle varie, notamment à ce qu'il passe du poste d'apprenant à celui d'apprenti-chercheur (métaphore élaborée par Jérôme Bruner, voir *The Culture of Education*. Cambridge, MA : Harvard University Press.) (1996).



Le système de l'Activité selon Engeström (1987, p. 78) utilisé pour illustrer notre utilisation de Twitter pour communiquer dans la L2



Contexte

- apprendre une langue dans un monde numérique (Gee & Hayes, 2011)
 - rôle social
 - rôle pratique
 - fonction interactive
- la fracture numérique (Chalmers, 2003)

La fracture numérique...(On parle de “digital divide” en anglais)

Malgré l'omniprésence des technologies, le fossé qui sépare les individus sur le plan socioéconomique n'a pas disparu. Ce fossé affecte encore le niveau de littéracie des jeunes apprenants. Un des rôles de l'enseignant d'aujourd'hui sera donc de trouver des moyens d'exploiter le numérique pour tenter de réduire ce fossé culturel. Par exemple, le numérique donne accès à de nombreuses ressources gratuites, et relativement facile d'accès. Cet accès facilité permet à un grand nombre d'apprenants de développer leurs connaissances de manière autonome. Il faudra donc s'assurer de former les apprenants à faire le tri dans cette pléthore de ressources pour qu'ils acquièrent des capacités à la lecture et à l'analyse critiques.

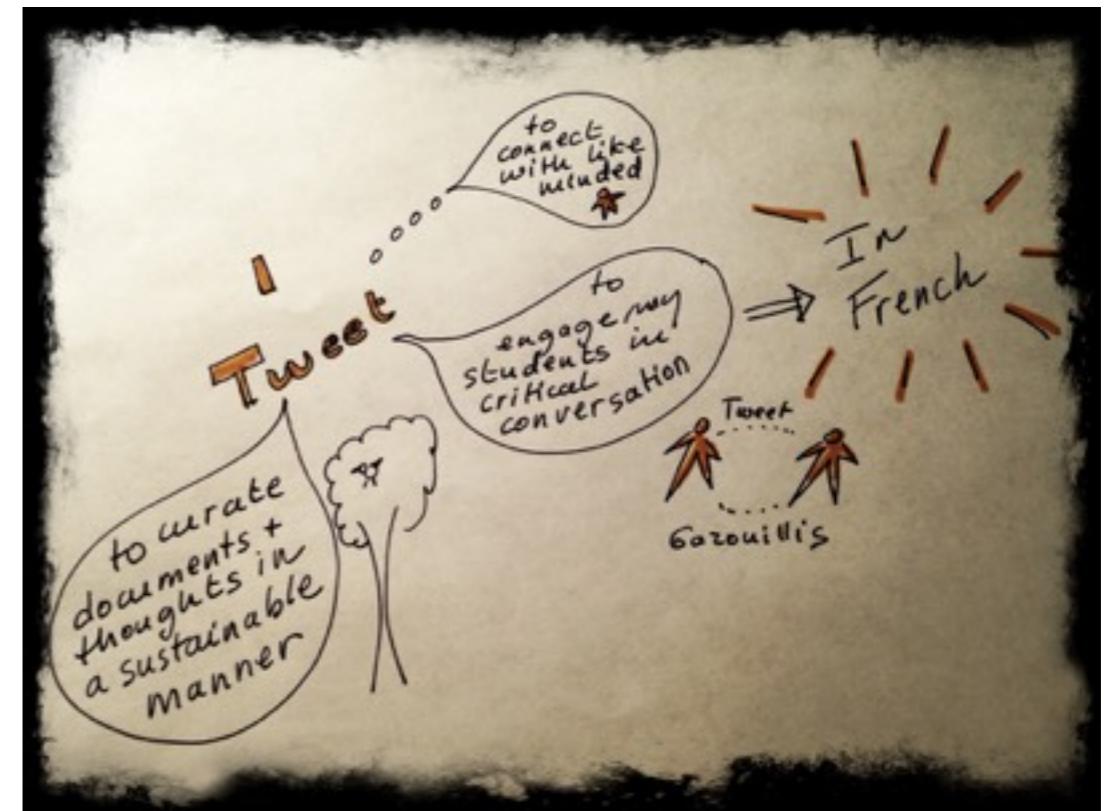
L'art de lire et d'écrire (*literacy*) aujourd'hui a bien changé, et change constamment au fur et à mesure que de nouveaux artefacts naissent (voir l'utilisation croissante de scribes virtuels comme Siri). Il faut en être conscient, et aussi sensibiliser nos apprenants aux multiples registres de la communication. Il serait cependant malsain de critiquer ou de dénoncer les nouvelles formes de lecture et d'écriture rendues possibles par les instruments numériques.

Many people also fear that reading and writing are “dying” in the face of new digital media. What they really fear is not that reading and writing are actually dying, but that some of our previously favored ways of reading and writing are actually dying or becoming much less prevalent [...] Reading and writing are, if anything, increasing in the digital world, but they are also changing. (Gee & Hayes, 2011, p.21)



Usages et possibilités

- Collaboration/ co-création du contenu/ créativité
- Engagement direct et parfois spontané
- Recyclage des habitudes des apprenants d'aujourd'hui
- Ecologie de l'apprentissage
- Concentration sur les formes (CAF) (*focus on form*) (voir lecture interactive)(voir travaux de Ellis, 1999)
- Création d'un corpus d'apprenant (*learner corpus*)
 - ▶ *data driven learning*



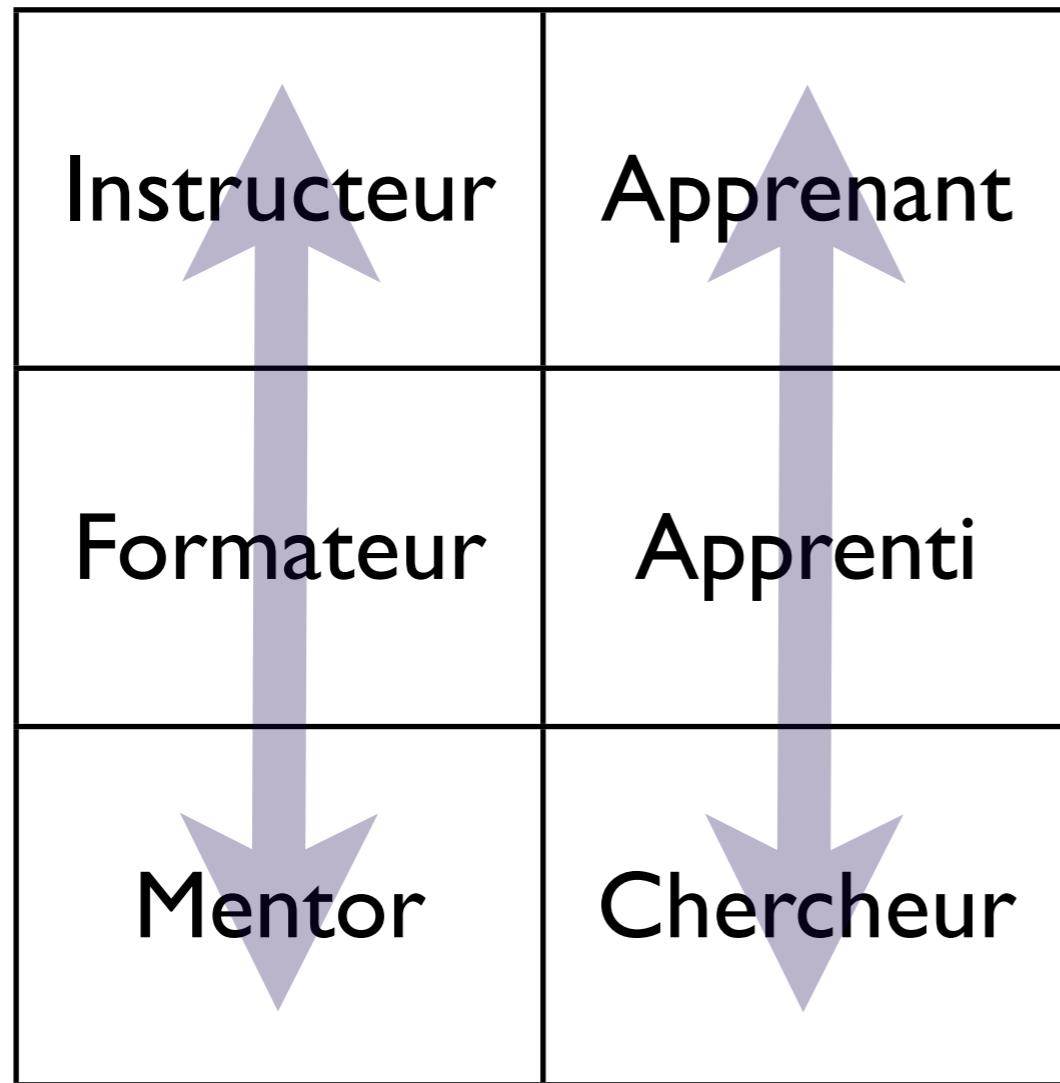
Apprentissage autonome

- autonomie n'exclut pas la communauté d'apprentissage
- stratégies méta/cognitives et affectives en vue du développement de l'autonomie (Oxford, 1990)
 - ▶ On fera en sorte de créer des activités permettant aux apprenants de mieux gérer leur apprentissage: être (auto)critique face aux outils/ artefacts qu'on utilise ou qu'on découvre, savoir multiplier les occasions d'interactions, savoir se corriger, apprendre de manière continue, savoir prendre des risques, développer sa curiosité, etc

Défis et limites

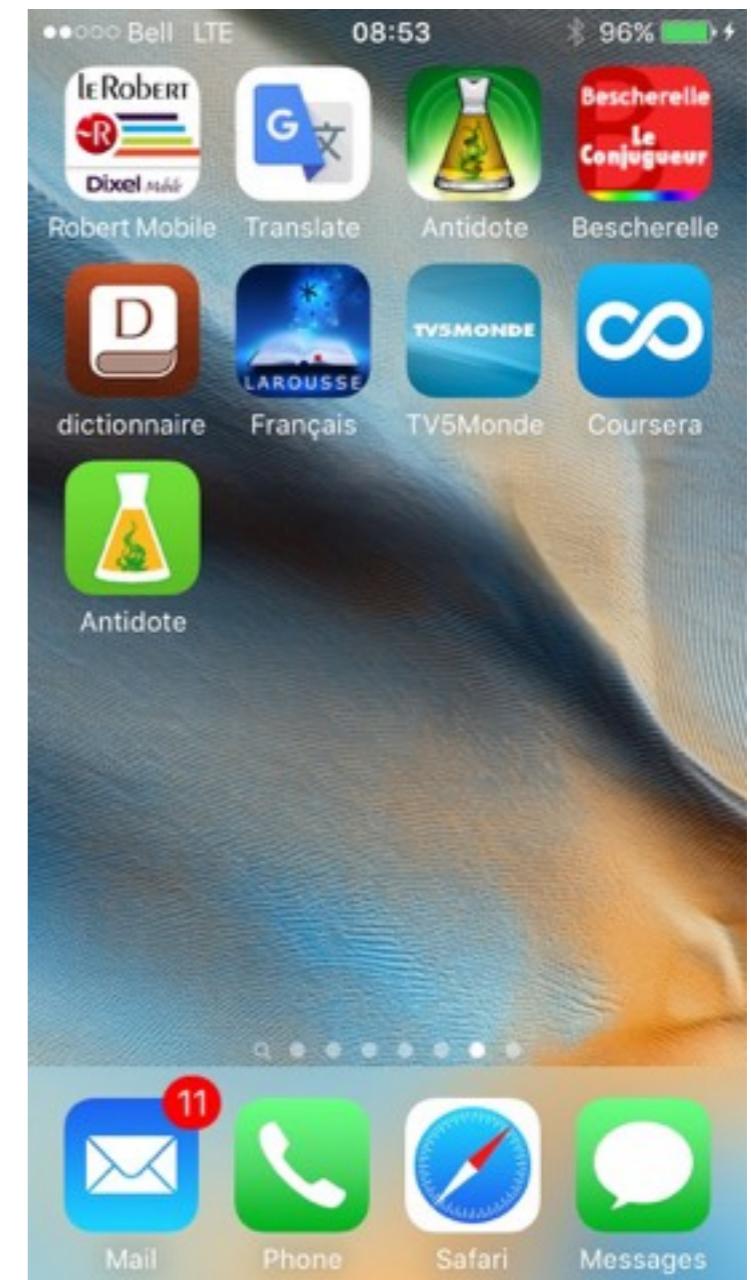
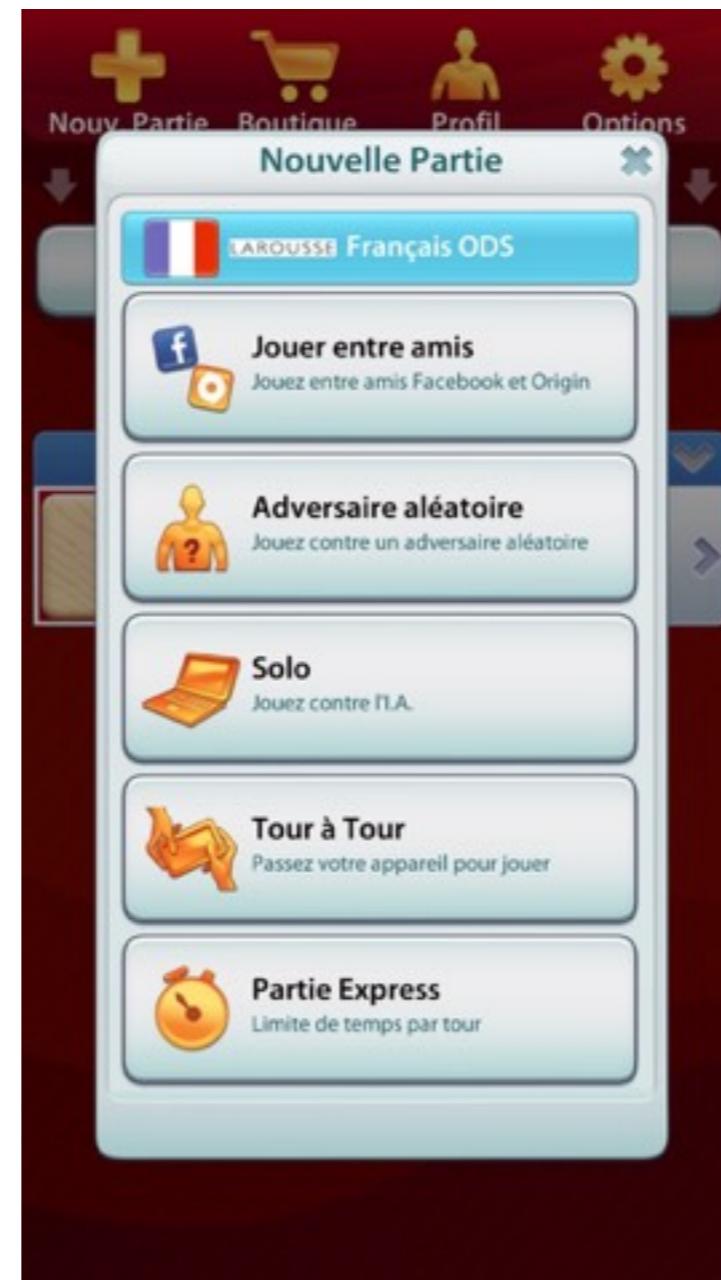
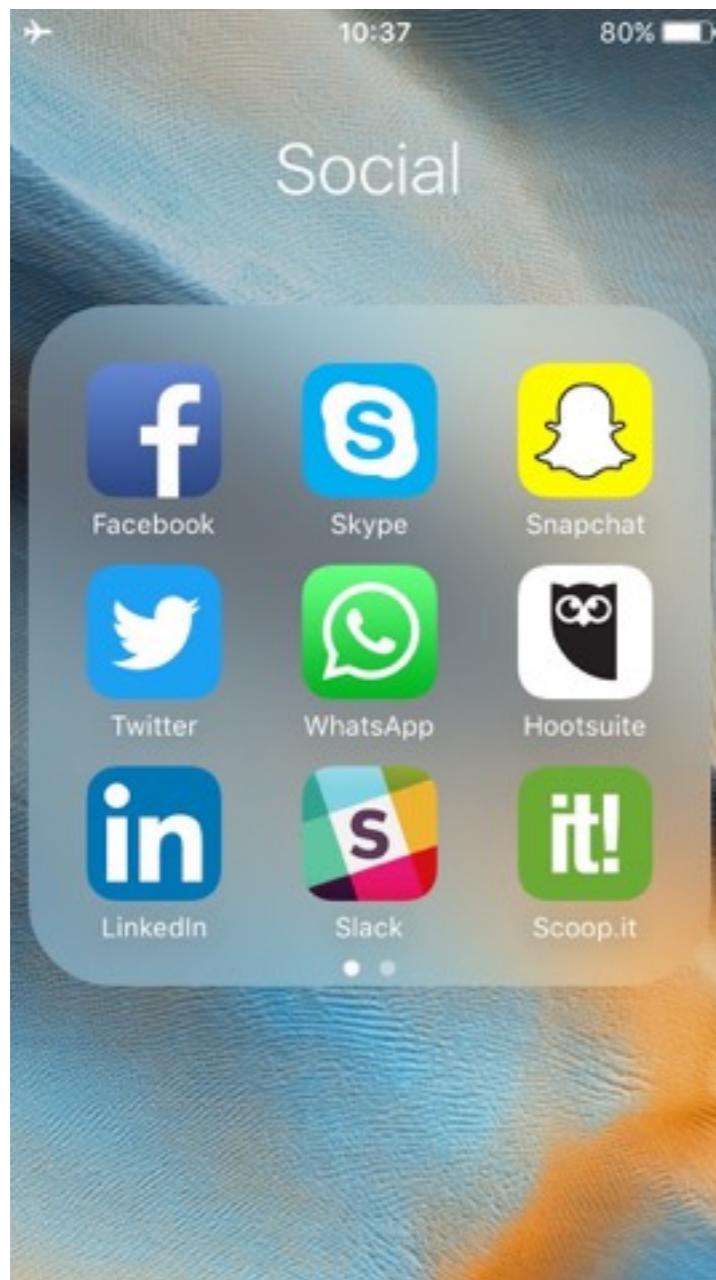
- Les questions des réseaux (manque ou fiabilité)
- Perceptions et attentes des participants/apprenants
- Environnement physique (la salle de classe gène souvent la mise en place d'un apprentissage interactif et/ou collaboratif)
- Les *affordances* des instruments
- Les règlements institutionnels (outils hébergés sur sol américain, etc)
- La fracture numérique (réseau, outil, stratégie)

Rôles des acteurs



Au fur et à mesure que l'apprenant devient autonome, son rôle devient celui de "chercheur". Parallèlement, le rôle de l'instructeur devient celui de conseiller ou de mentor, voire de collaborateur. Les rôles ne sont pas statiques: selon les situations d'apprentissage, un apprenant peut passer de l'un à l'autre rôle puisqu'il devra sans cesse faire face à de nouvelles situations d'apprentissage, dans des contextes variés. Il faut s'exposer aux changements et prendre des risques pour véritablement former sa pensée et améliorer et multiplier ses capacités à interagir avec l'autre.

Apprendre sur son portable?



Exemples d'exercices pratiques & commentaires sur les applications

- **Enregistrement de textes pour tester sa prononciation**
 - ▶ Il faut d'abord ajouter des langues dans le système de votre portable et ensuite autoriser "siri" (sur un iphone ou une tablette Mac). Ensuite vous pouvez utiliser toute application de prise de notes (Notes, Onenote (office), Notability, Evernote, Supernote, ...)
- **Enregistrement en vue de traduction orale/ interprétation**
 - ▶ Un exercice qui se fait facilement avec l'application *Supernote*. Chaque étudiant traduit oralement une phrase qu'on lui présente. Il traduit du français à l'anglais (ou vice versa). Ensuite, on re-joue les phrase enregistrées et les étudiants doivent alors traduire dans la version originale. La phrase de l'étudiant est alors comparée à celle du texte original ou du locuteur natif. Une analyse contrastive des deux phrases peut servir d'exercice de langue.

Exemples d'exercices pratiques & commentaires sur les applications (suite)

● La lecture dynamique

- ▶ A partir d'une oeuvre littéraire contenu dans l'application *iBooks*, le lecteur peut sélectionner un mot pour voir d'autres occurrences de ce mot dans le texte (fonction *search*), chercher un mot dans le dictionnaire (fonction *define*), ajouter des annotations (fonction *note*), souligner des mots (à guise d'analyse grammaticale par ex., fonction *highlight*), copier un passage (*copy*) et le partager (*share*). Par ailleurs, toute note ajoutée au texte peut être ensuite partagée via courriel ou SMS (ceci marche dans l'application mobile mais pas dans le livre numérique version ordinateur). Les figures 1 et 2 ci-dessous illustrent certaines de ces fonctions:

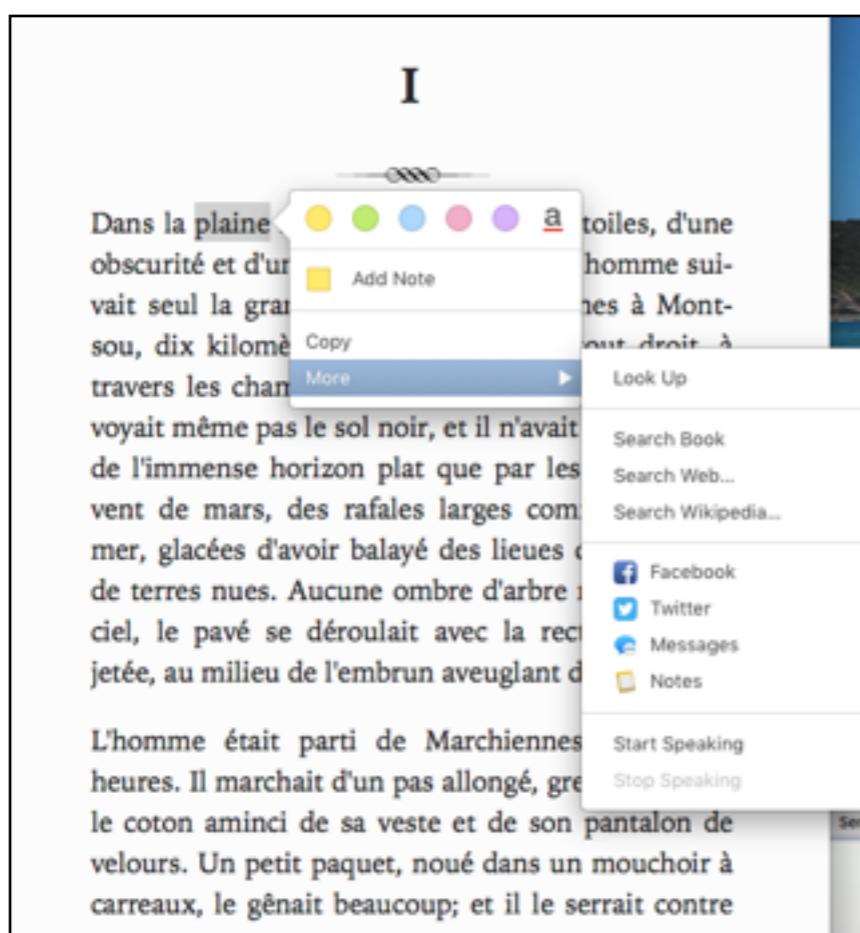


Figure 1: livre numérique (version ordinateur)

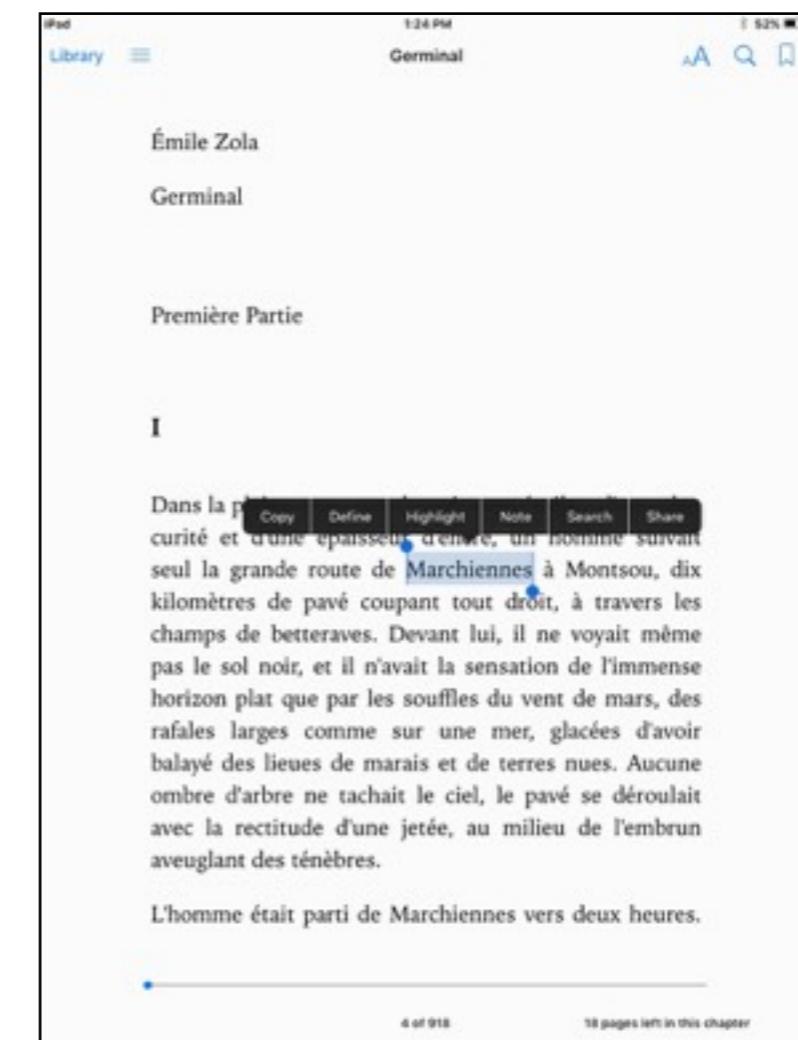


Figure 2: livre numérique (version application mobile)

Exercice pratique 2

App. payante. Excellent outil car il propose de nombreux cooccurrents pour chaque mot (avec indication de fréquence), des locutions et de nombreuses attestations en français canadien, donc plus proche de la réalité linguistique de nos étudiants. Interface conviviale.

- **Les dictionnaires mobiles**
 - ▶ **Antidote ardoise 2**
 - ▶ **dictionnaire (CNRTL)**
 - ▶ **Robert mobile**

Une app. gratuite mais qui demande un accès wifi. Interface assez ordinaire mais le dictionnaire contient de bonnes info. d'ordre linguistique sur les mots. Un bon outil pour des étudiants plus avancés.

Cette application est payante mais elle contient aussi des jeux, qui sont assez difficiles cependant. Un très bon dictionnaire de langue pour apprenant. L'interface est aussi agréable.

Il existe aussi d'autres dictionnaires en ligne et sous format application. Larousse a une version gratuite qui est assez bien faite. Les étudiants utilisent beaucoup Reverso qui offre maintenant une version app. Il est important de passer du temps à explorer et comparer ses dictionnaires afin de mieux orienter les apprenants.



EP 3: le scénario pédagogique

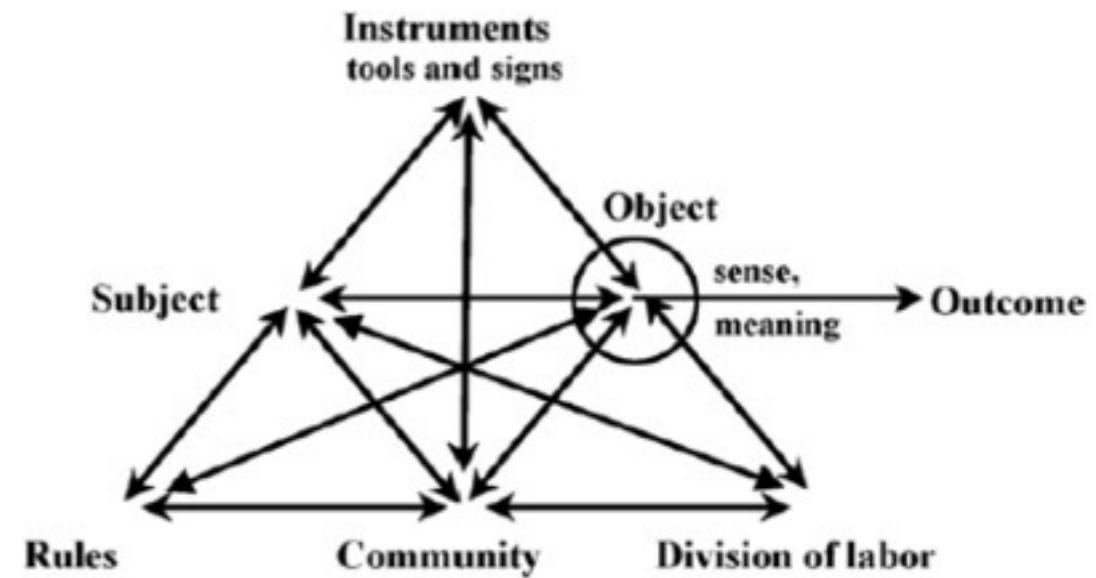
- En groupe de 2 ou 3 sur tablette
- Choisissez une *app* (→ *artefact/ instrument*)
- Réfléchissez à une activité liée à un objectif d'apprentissage
- Réévaluez votre outil: pourquoi l'avez-vous choisi?
- A partir du schéma de l'activité, réfléchissez au contexte entier de cette activité
- Comment allez-vous organiser cette activité?
- Comment allez-vous l'évaluer?
- Préparez votre scénario pédagogique en travaillant directement sur *Notability*

Le scénario pédagogique (adapté des travaux de Mangenot et Louveau)

- ▶ Définir les apprenants (*sujet*)
- ▶ Définir l'**objectif** de l'activité (court et long terme/ abstrait ou concret/ générique et spécifique)
- ▶ **Affordances** de l'instrument/ des autres outils
- ▶ Les **contraintes** (*règles du jeu, temps imparti, réseau*)
- ▶ Définir/enviser le **rôle** de chacun des participants (répartition/division des tâches)
- ▶ Imaginer/enviser le **contexte** (la communauté d'apprentissage et de pratique de la langue)

Le scénario pédagogique (adapté des travaux de Mangenot et Louveau)

- ▶ Définir les apprenants (*sujet*)
- ▶ Définir l'**objectif** de l'activité (court et long terme/ abstrait ou concret/ générique et spécifique)
- ▶ **Affordances** de l'instrument/ des autres outils
- ▶ Les **contraintes** (règles du jeu, temps imparti, réseau)
- ▶ Définir/enviser le **rôle** de chacun des participants (répartition/division des tâches)
- ▶ Imaginer/enviser le **contexte** (la communauté d'apprentissage et de pratique de la langue)



Références utiles (certaines sont citées dans le présent document)

Besnard, C. (1995) Les contributions de la psychologie cognitive à l'enseignement stratégique des langues secondes au niveau universitaire. *The Canadian modern language review*, 51(3): 426-441.

Bertin, J.C. & Gravé, P. (2010) In favor of a model of didactic ergonomics. In Bertin, J.C., Gravé, P., & J.-P. Narcy-Combes (Eds.), *Second language distance learning and teaching: theoretical perspectives and didactic ergonomics* (pp.1-36). IGI Global USA.

Chalmers, P. (2003) The role of cognitive theory in human-computer interface. *Computers in human behaviour*, 19: 593-607.

Engeström, Y, 1987. *Learning by expanding: an activity theoretical approach to developmental research*. Helsinki : Orienta-Konsultit.

Friedrich, J. (2010). *Lev Vygotski: médiation, apprentissage, développement*. Genève : Carnet des Sciences de l'Education

Ellis, R. (1999) *Learning a second language through interaction*. Amsterdam: John Benjamins.

Gee, J. P.& Hayes, E. (2011) *Language and learning in the digital age*. New York: Routledge.

Oxford, R. (1990) *Language learning strategies-What every teacher should know*. New York:Newbury House Publishers.

Lantolf J.P., Thorne S.L. (2006). *Sociocultural theory and the genesis of second language development*. Oxford: Oxford University Press.

Levy, M. & Stockwell, G. (2006) *CALL dimensions: Options and issues in computer-assisted language learning*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Norman, D. (1991) *Cognitive artifacts*. In Carroll, J. M. (ed.) *Designing interaction: psychology at the human-computer interface*. Cambridge: Cambridge University Press, 17-38.

Rabardel, P. (1995). *Les hommes et les technologies : approche cognitive des instruments contemporains*. Paris: Armand Colin.

Raby, F. (2005) A user-centered ergonomic approach to CALL research. In Egbert J.L. & G.M.Petrie (Eds.) *CALL research perspectives* (pp.179-190). New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Selber, S. (2004) *Multiliteracies for a Digital Age*. Carbondale: Southern Illinois University Press.

Vygotski, L. (1997). *Pensée et langage*. Paris : La dispute.

Warschauer, M. (2011) *Learning in the Cloud: How (and Why) to Transform Schools with Digital Media*. New York: teachers College Press.