



Journée d'étude en ligne

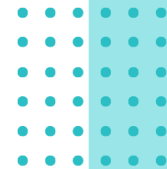
# Numérique et enseignement- apprentissage des langues

*3ème édition*

25 mars 2021



**ELLIADD**  
Édition · Littératures  
Langage · Informatique  
Arts · Didactique · Discours



**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Jeudi 25 mars 2021**

**Présentation générale :**

La journée d'étude de mars 2021 s'inscrit dans la continuité des précédentes journées organisées par l'université de Franche-Comté et la revue *Alsic* en 2017 et 2018, sur la thématique "Enseignement-apprentissage des langues et numérique". Ces journées sont organisées sous forme de webinaires, à partir du CLA de l'Université de Franche-Comté. Elles s'adressent aussi bien à des étudiants en didactique des langues, des formateurs ou enseignants de langue désirant approfondir leurs connaissances sur l'usage du numérique qu'à des chercheurs. Elles sont l'occasion de proposer des synthèses sur des domaines en lien avec le numérique et les langues, de rendre compte d'expériences ou de recherches.

L'enseignement-apprentissage des langues peut être profondément enrichi par l'accès immédiat à de nombreux ressources et outils numériques, ce qui modifie la relation au savoir des enseignants et des apprenants et la relation entre enseignants et apprenants. Il n'est guère envisageable aujourd'hui de concevoir un dispositif de formation ignorant le numérique, et ce quelles qu'en soient les modalités : formation en présentiel, hybride, par télé-tandem, entièrement en ligne, etc. La situation sanitaire de ces derniers mois n'a fait qu'amplifier le mouvement, précipitant, bon gré mal gré, toute la communauté éducative dans la problématique de ces journées.

En outre, en dehors même des propositions institutionnelles les apprenants peuvent de plus en plus "apprendre" de manière plus ou moins (in)formelle à l'aide de supports accessibles à tous en ligne. Ces apprentissages peuvent être pris en compte et même intégrés par l'institution : réseaux sociaux, MOOC, SPOC ou communautés web 2.0 dédiées aux langues, etc.

La journée d'étude de 2021 sera construite autour des exposés de conférenciers invités et abordera donc des thématiques articulant numérique et apprentissages et ingénierie de formation.

**Divers questionnements seront envisagés :**

- Numérique et pratiques pédagogiques innovantes : le numérique permet-il l'émergence de la créativité enseignantes et apprenantes ?
- Numérique et hybridation : quelles articulations entre présentiel et distanciel ?
- Numérique et orale : comment développer la compétence orale ?
- Numérique et approches ludiques : quelles plus-values pédagogiques pour l'enseignement-apprentissage des langues ?
- Numérique et motivation : Comment impliquer les apprenants en les faisant participer et produire en ligne ? Quels sont les leviers permettant d'accroître la motivation et l'engagement des participants ?
- Numérique et apprentissages informels.

**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Jeudi 25 mars 2021**

## Programme

- 8 : 45**    **Ouverture de la journée**
- 9 : 00**    **Franck Amadiou** (Université de Toulouse) - Vers une meilleure pédagogie pour un numérique plus utile
- 9h45**    **Luc Massou** (Université de Lorraine) - Usage pédagogique des ressources éducatives libres (REL) : quelles tensions entre ouverture et didactisation des ressources numériques ?
- 10h30**    Pause
- 10h45**    **Shona Whyte** (Université Côte d'Azur) - L'écran et la classe de langue : théorie et pratiques de l'interaction dans la communication médiée par ordinateur
- 11h30**    **Laura Abou Haidar** (Université de Grenoble Alpes) - L'oral à l'ère du numérique : enseigner et apprendre autrement ?
- 12h15**    **Nicolas Roland** (Caféine. Studio & Université libre de Bruxelles) - Du dispositif pédagogique à l'expérience d'apprentissage : l'approche utilisateur-riche comme moteur de l'innovation
- 13h00**    Pause déjeuner
- 14h15**    **Christophe Reffay** (Université de Franche-Comté) - De la pensée informatique à l'apprentissage des langues : une histoire à construire.
- 15h00**    **Laurence Schmoll** (Université de Strasbourg) - Les différentes dimensions du jeu numérique pour l'apprentissage des langues: état des lieux
- 15h45**    Pause
- 16h00**    **Marie-Josée Hamel** (Université d'Ottawa) - Un outil numérique pour optimiser les pratiques de rétroaction corrective écrite des enseignants de français langue seconde
- 16h45**    **Shannon Sauro** (University of Maryland) - Online Fanfiction for Language Teaching and Learning
- 17h30**    **Sophie Othman** (Université de Franche-Comté) - Explorer les formations comodales en langues

**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Judi 25 mars 2021**

**Demande d'inscription**

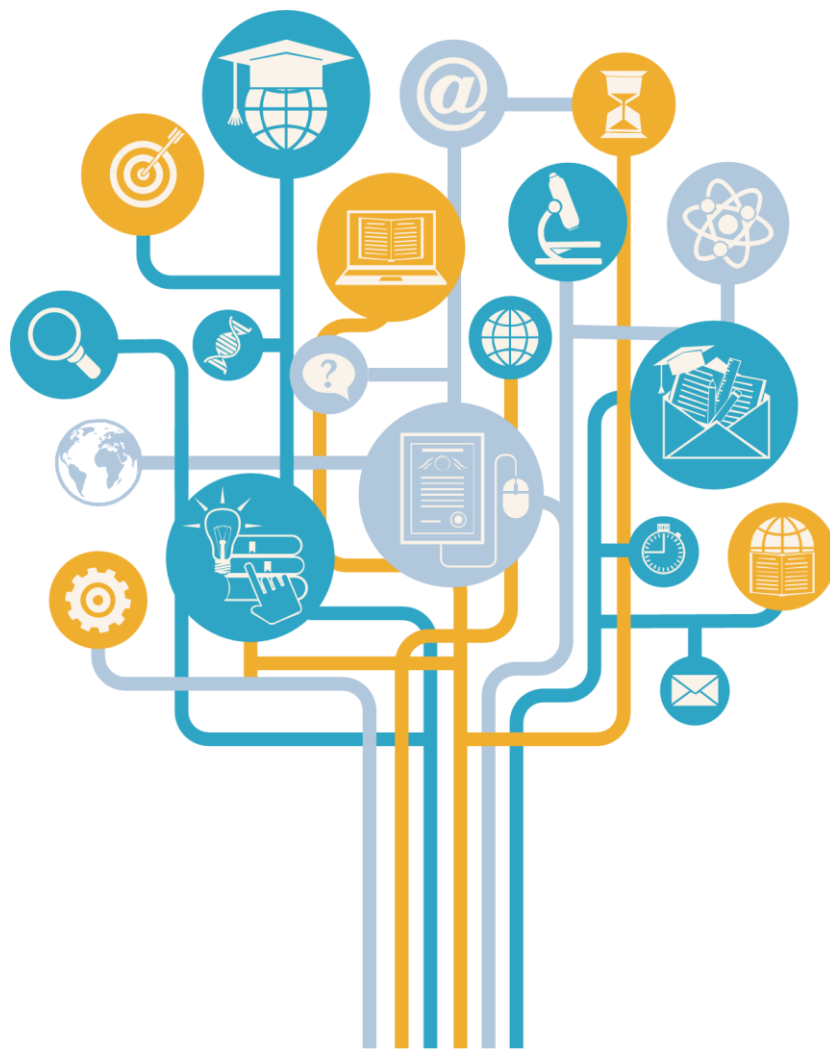
La journée d'étude étant financée par l'Université de Franche-Comté, il n'y a aucun frais d'inscription. Nous vous remercions par avance de renseigner le formulaire en ligne avant le 20 mars 2021.

Le formulaire de demande d'inscription se trouve à l'adresse suivante :

<https://cla.univ-fcomte.fr/journee-detude-en-ligne/>

**Contact :** [webinairebesancon@gmail.com](mailto:webinairebesancon@gmail.com)

**Coordination de la journée :** Sophie Othman, Maître de conférences à l'Université de Franche-Comté



**Jeudi 25 mars 2021**

## Résumés

### **Franck Amadiou (Université de Toulouse) - Vers une meilleure pédagogie pour un numérique plus utile**

Le numérique offre beaucoup de possibilités pour l'enseignement et l'apprentissage en raison des innovations technologiques et des multiples fonctions apportées par les outils. Pour autant, l'efficacité des outils numériques à motiver les apprenants d'une part, et à les faire apprendre d'autre part, ne dépend pas tant des fonctionnalités des outils que des activités pédagogiques elles-mêmes. Dans le cadre de travaux menés au laboratoire Cognition, Langues, Langage et Ergonomie, nous avons pu contribuer à mettre en évidence l'importance de concevoir des activités pédagogiques adaptées impliquant un guidage important des apprenants. Des études sur la perception et les attentes relatives à des tablettes tactiles en classe chez les apprenants, ont révélé que l'enthousiasme pour les outils pouvait être élevé avant l'introduction des outils et qu'il diminuait par la suite avec la pratique réelle des outils. Néanmoins, lorsque les enseignants mettaient en place des activités pédagogiques pertinentes avec les outils, la satisfaction des apprenants remontait. Nos travaux ont également mis en évidence un paradoxe indiquant que les apprenants préfèrent parfois travailler avec les outils et dans les conditions les moins efficaces pour eux. Pour concevoir des ressources numériques adaptées, les apprenants doivent être accompagnés et guidés pour mettre en œuvre des traitements cognitifs pertinents et de meilleures stratégies d'autorégulation.

### **Luc Massou (Université de Lorraine) - Usage pédagogique des ressources éducatives libres (REL) : quelles tensions entre ouverture et didactisation des ressources numériques ?**

L'intervention reviendra sur les freins actuellement identifiés dans l'usage des REL par les enseignants, parmi lesquels l'équilibre est parfois complexe à trouver entre ouverture des ressources numériques à un public d'utilisateurs le plus large possible et choix didactiques « inscrits » dans la conception de la ressource elle-même. De manière plus globale, cette problématique questionne la prise en compte de la transposition didactique – qui est l'une des composantes de la forme scolaire et universitaire – dans les ressources numériques partagées au sein d'une communauté éducative, et de son impact sur les usages potentiels de ces REL et sur leur réappropriation à plus large échelle.

### **Shona Whyte (Université Côte d'Azur) - L'écran et la classe de langue : théorie et pratiques de l'interaction dans la communication médiée par ordinateur**

Le contexte sanitaire que nous connaissons met en lumière un besoin plus urgent que jamais de savoirs et compétences dans le domaine de l'enseignement-apprentissage des langues

**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Jeudi 25 mars 2021**

avec les technologies. Dans cette communication, je prends comme point de départ la notion d'interaction, notion retrouvée à la fois en didactique des langues (DDL) et en acquisition des langues secondes (AL2) d'une part, et dans le numérique éducatif d'autre part. Les méthodes communicatives d'enseignement des langues comme l'approche actionnelle et l'approche par tâches font de l'interaction un élément central, tout comme les technologies, qui sont souvent supposées faciliter ou améliorer les interactions entre apprenants. J'examine en première partie l'interaction telle qu'elle est conceptualisée en DDL et en AL2, à partir d'une théorie de l'AL2 appelée l'hypothèse de l'interaction pour expliquer l'importance des interactions dans l'enseignement-apprentissage des langues. Je m'appuie sur des résultats de recherche récents sur la communication médiée par les technologies chez des étudiants qui montrent l'intérêt de l'interaction pour l'acquisition mais soulignent également des difficultés de mise en place de tâches interactives. Dans un second temps je m'intéresse aux liens entre l'intégration des technologies de classe par les enseignants de langue et les interactions entre apprenants, cette fois à l'école et dans l'enseignement secondaire. Ici les exemples viennent de projets de création de ressources éducatives libres pour la formation des enseignants. Je termine avec un certain nombre de recommandations pour le contexte actuel, où nous assistons à un transfert massif et inédit du présentiel vers le distanciel, en demandant ce que les recherches sur les technologies de classe peuvent apporter à la classe virtuelle.

**Laura Abou Haidar (Université de Grenoble Alpes) - L'oral à l'ère du numérique : enseigner et apprendre autrement ?**

La crise sanitaire a amplifié, accéléré et généralisé le recours au numérique dans les systèmes éducatifs du monde entier. Beaucoup ont réussi à tenir grâce aux nombreux dispositifs d'enseignement en ligne existants, mais ce contexte totalement inédit a fait émerger de nouvelles problématiques et a pointé des failles que praticiens et pédagogues ont tenté de gérer au mieux. Il a aussi mis en lumière des pratiques et ressources très ancrées depuis quelques années pour l'enseignement et l'apprentissage de l'oral en LVE.

Cette contribution se propose d'appréhender la manière dont le numérique induit des transformations plus ou moins importantes aussi bien à la manière même d'envisager l'oral et de le (re)définir, que de l'enseigner et de l'apprendre. On commencera par rappeler les dimensions les plus impactées par le numérique, par rapport à un dispositif d'enseignement/apprentissage des langues basé sur le présentiel :

- La temporalité avant tout, puisque le numérique bouscule quelques fondamentaux de l'oral, à savoir le temps réel et la simultanéité ;
- Les modes d'interaction et leurs rituels (notamment la gestion de l'alternance des tours de parole en mode synchrone) ;
- La situation de communication telle qu'elle est traditionnellement appréhendée en didactique des langues et des cultures, avec des ruptures, des fractionnements et des décalages au niveau de certains de ses constituants ;
- La gestion de la plurisensorialité et de la multimodalité, qui sont amenées à s'adapter aux dispositifs numériques utilisés.

**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Jeudi 25 mars 2021**

Néanmoins et ce sera l'objet de la deuxième partie de cette intervention, le numérique peut constituer une véritable opportunité pour ce qui est de l'oral :

- La multiplicité des ressources numériques permet de démultiplier les effets bénéfiques de « laboratoire de langue » puisque le smartphone ou l'ordinateur se transforme potentiellement en « cabine individuelle de langue » ; en particulier, le numérique permet un travail particulièrement ciblé, individualisé et intensif, que ce soit sur l'écoute (identifier, discriminer, comparer, comprendre, ...) ou sur la production (avec des logiciels de plus en plus répandus comme Audacity par exemple), ce qui permet d'augmenter les performances de perception et de production des apprenants. Cela va également dans le sens du renforcement de l'autonomisation de l'apprenant et de la diversification des stratégies d'apprentissage. Quelques exemples seront proposés pour illustrer cette première piste de travail.
- Le numérique permet également d'intégrer la dimension gestuelle et kinésique globale, et donne à voir / entendre une multiplicité de ressources d'une grande richesse.
- Les opportunités (mais aussi les lourdeurs !) ouvertes dans le champ de l'évaluation : le numérique ouvre durablement la voie à la « fixation » de l'oral de l'apprenant et à la transmission des données sonores ou audiovisuelles à l'enseignant ; la formation initiale et continue des enseignants doit donc désormais intégrer ce paramètre, de manière à ce que les enseignants soient en mesure de mettre en place des dispositifs d'évaluation de l'oral plus ciblés et plus adaptés que ne le sont les dispositifs d'évaluation de l'oral « spontané et fugace » en présentiel en salle de classe.

**Nicolas Roland (Caféine. Studio & Université libre de Bruxelles) - Du dispositif pédagogique à l'expérience d'apprentissage : l'approche utilisateur-riche comme moteur de l'innovation**

Au regard des mutations actuelles de l'enseignement supérieur – massification du public, diversification de ses caractéristiques, profusion de nouvelles technologies, besoin de développer de nouvelles compétences chez les étudiant·e·s, etc. –, l'innovation pédagogique devient une quasi nécessité (Poumay, 2014). Néanmoins, ce contexte se révèle en même temps particulièrement complexe pour l'émergence et le déploiement de cette innovation : enseignant·e·s peu formés à la pédagogie, multiplicité d'outils et de pratiques toujours plus importante, faible niveau de littératie numérique des étudiant·e·s, environnements personnels d'apprentissage (Roland et Talbot, 2014) qui se déploient en marge des dispositifs socio-techniques institutionnels (Peraya et Bonfils, 2012). Dès lors, trop peu de projets d'innovation technopédagogique mettent au cœur de leurs priorités cette volonté d'amélioration des apprentissages (Roland et Uyttebrouck, 2015), en adoptant une approche trop "technocentrée". Dans ce contexte, une démarche de conception centrée sur l'apprenant·e – learning experience design (LXD) – offre de nouvelles perspectives en termes d'innovation pédagogique (Benchekroun et Soulami, 2020). Une telle approche permet d'anticiper la manière dont les apprenant·e·s vont se saisir des propriétés de l'innovation,

**Jeudi 25 mars 2021**

s'approprier celle-ci et en détourner certaines des modalités afin qu'elle réponde de manière optimale à leurs besoins en matière d'apprentissage. Notre contribution a pour objectif, à partir d'une revue de la littérature des principaux travaux portant issus du "learning experience design", d'étudier la manière dont ces recherches sont élaborées en termes de problématiques et de questions de recherche afin d'appréhender et d'interroger leur évolution historique. Nous proposerons également plusieurs études de cas visant à illustrer les méthodes et processus de LXD appliqués à l'élaboration de projets d'innovation pédagogique.

**Christophe Reffay (Université de Franche-Comté) - De la pensée informatique à l'apprentissage des langues : une histoire à construire.**

Partant d'expériences sur l'apprentissage de la Pensée Informatique à l'école primaire, l'exposé montrera l'importance de faire apprendre la programmation aux élèves mais aussi la motivation qu'ils ont à le faire. Au-delà des concepts informatiques qui sont en jeu pour les élèves de l'école primaire, on proposera, pour des élèves plus âgés, des prolongements vers d'autres disciplines et en particulier l'apprentissage des langues. La littérature fait état d'expériences où les élèves sont amenés à interagir avec un robot ou avec différents types d'objets numériques déjà programmés. Mais l'idée ici serait plutôt de s'appuyer sur les compétences de programmation que les élèves acquièrent de plus en plus jeunes, pour les amener à construire un support interactif permettant de manipuler les éléments de langue mis en scène dans un jeu, une histoire ou une situation. En mobilisant le storytelling comme cadre et un environnement de programmation créative (ex : Scratch) comme outil de production, les enseignants peuvent maintenant motiver leurs élèves dans la production de nouvelles formes d'écriture où il s'agit de définir les décors, les personnages, les mouvements et les interactions. De par leur aspect interactif, de tels supports constituent des objets motivants à produire ou à utiliser pour les élèves, et offrent de nouvelles perspectives à l'enseignement.

**Laurence Schmoll (Université de Strasbourg) - Les différentes dimensions du jeu numérique pour l'apprentissage des langues : état des lieux**

Le jeu vidéo sérieux se caractérise par la combinaison de trois dimensions définitoires : ludique, pédagogique et numérique. L'appellation « jeu sérieux » juxtapose les deux premières et porte le signe d'une complexité sous-jacente bien souvent ignorée au niveau de la conception : soit trop peu ludique, soit trop peu documenté dans sa dimension apprentissage (quelles stratégies, quelles théories sous-jacentes, quelle posture du joueur-apprenant, quelle place pour l'enseignant, quelles modalités d'intégration dans la classe ou quel contexte d'utilisation, etc. ?).

Cette communication se propose, à travers la présentation et l'analyse de quelques jeux numériques pour l'apprentissage des langues récents, de déconstruire l'objet afin de mettre au jour les composantes ludiques, interactives et didactiques sur lesquels repose leur conception. La mise en regard des trois dimensions devrait permettre d'observer si certains



**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Jeudi 25 mars 2021**

recoupements s'opèrent et d'établir ce que l'enseignant de langue peut en espérer d'un point de vue pédagogique.

**Marie-Josée Hamel (Université d'Ottawa) - Un outil numérique pour optimiser les pratiques de rétroaction corrective écrite des enseignants de français langue seconde**

Notre programme de recherche vise adapter à des fins pédagogiques et tester auprès d'enseignants de français langue seconde (FLS), un outil numérique pour la rétroaction corrective écrite (RCE) (Ferris, 2008; Ammar et coll., 2013). Sachant cette tâche lourde pour les enseignants, notre objectif est de mettre à profit les affordances du numérique et en particulier, des méthodes de traitement statistique et de traitement automatique des langues naturelles, pour optimiser ces pratiques de RCE (Hamel et coll., 2016). Au départ prévu pour l'analyse de corpus d'apprenants (Granger, 2013), cet outil permet de développer des grilles d'annotations d'erreurs (Yeh & Lo, 2009) et de les appliquer dans les textes écrits. Il fournit des analyses performance linguistique, notamment des calculs d'indices de complexité, de précision et de fluidité repérés dans les textes d'apprenants, ainsi que des listes de mots classés selon leur fréquence d'occurrence et catégorie lexicale. Les grilles d'annotation d'erreurs développées peuvent être conservées et réutilisées (Carless et coll., 2011) tandis que les résultats d'analyses peuvent être comparés et servir à construire des profils de performance linguistique.

Adoptant une approche ergonomique de conception-développement (Raby, 2005; Bertin et coll., 2010), nous comptons mener des tests-utilisateurs avec cet outil pour en mesurer l'utilisabilité (Nielsen, 2000; Rubin & Chisnell, 2008) dans divers contextes pédagogiques de tâches authentiques de RCE. Il est escompté qu'à l'issue de ce projet, nous aurons un outil adapté aux attentes et besoins des enseignants de FLS en matière de RCE numérique qui pourra leur servir à davantage individualiser et différencier leurs interventions pédagogiques.

**Shannon Sauro (University of Maryland) - Online Fanfiction for Language Teaching and Learning**

Within the digital wilds, online communities, including communities of fans, represent a rich source of inspiration for the development of computer-mediated tasks and activities that can support alternative and creative approaches to language teaching and learning (Sauro, 2014). Fans, defined as people with a strong positive relationship to someone or something famous (Duffett, 2013) participate in a wide variety of online activities that to allow them to engage with thing they love while also developing their own abilities and skills, including their knowledge of a second or foreign language. Perhaps the best-known fan practice is fanfiction, defined as stories that transform, reinterpret and reimagine characters and universes other people have already written about (Jamison, 2013). By its very nature, fanfiction grows out of fans' deep engagement with a television series, book, movie, performer, band, or other source of media. A challenge facing teachers and researchers who are interested in bringing fanfiction

**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Jeudi 25 mars 2021**

from the digital wilds into the language classroom is incorporating the enthusiasm and innovation inherent within these online spaces into a formal educational context

This presentation, therefore, introduces recent research on language learning in the digital wilds, including language learning in and around fanfiction. This is followed by an overview of research and pedagogical projects that have explored the development and implementation of fanfiction-inspired teaching materials in the English as a foreign language classroom. It then introduces research carried out by the FanTALES project (<https://www.fantales.eu/>), a collaboration among language researchers and secondary school foreign language teachers in Belgium, Germany and Sweden, on the development and implementation of multilingual interactive digital storytelling activities based on fanfiction for secondary school language learners. The presentation concludes with an overview of materials developed by the FanTALES team, including learning through doing modules for teachers, storytelling prompts and assessment materials that can be modified for different levels of language learners, and the teacher handbook, which contains guidelines and resources for language teachers interested in developing digitally mediated creative storytelling projects for different learner populations.

**Sophie Othman (Université de Franche-Comté) - Explorer les formations comodales en langues**

La journée de 2021 est la troisième qu'organisent le CLA et Alsic sur la thématique "Numérique et enseignement-apprentissage des langues". Dès 2017, le format retenu avec succès (voir Othman, 2018, 2020) a été celui de rencontres synchrones se déroulant à la fois en présentiel et à distance, c'est-à-dire sous forme comodale. Ce terme et cette formule tendent à se répandre et il est opportun, au moment de notre troisième rencontre de ce type, de faire un point sur ce que la comodalité peut apporter aux formations en langues et d'esquisser quelques lignes directrices essentielles à son succès.

L'intervention s'attachera à décrire les spécificités des formations comodales. Elle insistera sur quelques points-clés : primauté de la réflexion didactique et pédagogique ; définition des modalités de scénarisation, d'encadrement et d'évaluation ; planification rigoureuse permettant avant tout de favoriser l'interaction apprenant/enseignant ou entre pairs. Il est nécessaire de réussir à gérer simultanément les deux modes présentiel et distanciel, de favoriser l'interaction et la collaboration entre les participants, d'équilibrer les activités d'apprentissage et d'optimiser le recours aux ressources et aux supports prévus.

Quelques scénarios mis en œuvre dans divers contextes serviront d'exemples.

**Journée d'étude en ligne**  
Numérique et enseignement-apprentissage des langues  
*3<sup>ème</sup> édition*

**Jeudi 25 mars 2021**

**Centre de linguistique appliquée  
de l'Université de Franche-Comté**

6 rue Gabriel Plançon  
25000 Besançon France  
+ 33(0)3 81 66 52 00  
[www.cla.univ-fcomte.fr](http://www.cla.univ-fcomte.fr)

