



Journée d'études du CIDLV - Mercredi 17/12/2014

« Enseigner aux natifs numériques : les stéréotypes à l'épreuve des cours de langues »

Atelier 1 - *Enseigner les langues à la Génération C : état des lieux et défis à relever* (Audrey Thonard).

Synthèse

Références utiles

- Les activités, ressources et outils présentés et le diaporama diffusé sont rassemblés sur le « mur » qu'Audrey Thonard a spécialement créé pour cet atelier, et accessible via l'URL : http://fr.padlet.com/audrey_thonard/CIDLV_2014
- Deux sites permettant une veille des outils et actualités pédagogiques ont également été indiqués :
Thôt Cursus. Formation et culture numériques <http://cursus.edu>
Symbaloo. Les TICE pour le FLE <http://www.symbaloo.com/mix/lesticepourlefle>

Audrey Thonard, maître de conférences et responsable des Enseignements et Formations en Ligne à l'Institut Supérieur des Langues Vivantes (ISLV) de l'Université de Liège (ULg), a rendu sa présentation dynamique en alternant présentations et moments d'activités auxquels les présents étaient invités à participer en petits groupes.

Enseigner aux « natifs numériques » : les stéréotypes à l'épreuve des cours de langues

Une génération « C » ?

L'expression « génération « Y » des *natifs numériques* (*digital natives* des années 1980 – 2000) » est caduque. Place à la génération « C » de la 2^e décennie du XXI^e siècle qui se caractérise, selon A. Thonard, par trois activités : Communiquer, Collaborer, Créer.

Une enquête réalisée auprès des étudiants fréquentant les cours de langues (ULg, 2014) indique que les activités en ligne qui leur étaient proposées comportaient peu d'activités de communication, de collaboration ou de création qui caractérisent cependant leurs pratiques.

Face aux étudiants « C », l'enseignant de langue est amené à devenir lui-même « C ». Comment peut-il être en phase avec les étudiants d'aujourd'hui ? Il est condamné à être créatif, à construire et conduire des activités qui mettent en jeu ces compétences. Comment être économique dans cette élaboration ? En exploitant les outils disponibles sur les sites en ligne qui existent.

Des activités, ressources et outils

Audrey Thonard a donc proposé, illustré et fait découvrir des activités, ressources et outils pour chacune des trois compétences « C ».

Pour **Communiquer** ces activités prennent notamment les formes suivantes :

- « Chaîne » où l'étudiant réagit à la production d'un autre en réalisant à son tour une production dont le suivant repart.
- « Pearl review » : les étudiants sont incités à identifier et commenter les « perles » de l'un d'entre eux.



- Situations incitant à des échanges en exploitant des ressources extérieures, tels des forums de journaux en ligne.
- Incitation à réagir à une image, une vidéo... en respectant certaines contraintes.

Pour **Collaborer** les activités proposées mettent les étudiants en situation de devoir contribuer à une construction commune en sein de leur groupe ou d'une communauté plus large.

Pour **Créer** A. Thonard a passé en revue le contenu de sa « boîte à outils » : logiciels gratuits de production de bandes dessinées, de nuages de mots, de cartes conceptuelles, d'édition d'affiches, de cartes et albums commentés, de génération de « murs » interactifs, de capsules audio-visuelles.

Les activités et matériaux présentés ont tous comme caractéristiques d'être

- ludiques,
- adaptables ou modulables,
- utilisables en présentiel ou à distance (pour alimenter le travail des étudiants en dehors des cours),
- collectifs,
- ouverts (permettant des choix).

Les utiliser permet à la fois l'exercice langagier, le développement des compétences « C » et un apprentissage à exploiter des ressources.

Questions posées

- *Peut-on évaluer les acquis d'apprentissage liés à ces mises en situation ?*

Les grilles d'évaluation existantes permettent d'apprécier les productions langagières demandées.

- *Comment corriger pratiquement des productions écrites en ligne ?*

Surligner selon un code couleur communiqué, permet l'auto correction pour l'auteur et pour les lecteurs.

- *Qu'en est-il du temps de préparation ?*

Il est variable selon les ressources et outils exploités. Mettre en place des cartes conceptuelles utiles, par exemple, réclament plus de préparation que les consignes qui font appel à l'utilisation de ressources mises à disposition par des médias en ligne existants. Le matériel créé en ligne peut être conçu de telle sorte qu'il soit réutilisable et alimente une banque d'activités.

- *Une contrainte majeure ?*

Pour certaines activités interactives ou faisant appel à des ressources en ligne, une connexion wifi stable est nécessaire.

- *Les activités proposées conviennent-elles pour l'exercice des compétences de tous les niveaux ?*

Elles sont exploitables pour les niveaux A et B. Pour le niveau C, il faut aller vers des sites spécialisés, mais avec précautions.