

Outils de simulation ludique et collaborative dédiés à l'apprentissage des langues

Prof. BOUKELIF Aoued
ICT's Research Team
Communication Networks, Architectures
and Multimedia laboratory
University of S.B.A
E-Mail:aboukelif@yahoo.fr



Résumé :

Cette communication traite de l'intégration d'outils de simulation ludique et collaborative dédiés à l'apprentissage du FLE. Elle met en lumière les obstacles à une bonne intégration de ces outils, et permet de mener une réflexion sur les remédiations à mettre en œuvre. Plusieurs niveaux d'intégration ont été passés en revue : l'intégration physique des TICE dans l'apprentissage du FLE, leur intégration par rapport aux matières linguistiques et enfin leur intégration par rapport aux compétences des étudiants

Il s'agira de répondre aux questions suivantes :

La recherche par mots-clés dans Google, en permettant aux étudiants de cerner un champ lexical en le structurant, permet-elle un apprentissage de vocabulaire ? (c.f. le nébuloscope de Jean Véronis / Cloud search). Les séances TIC sont-elles propices à la production linguistique ?

Les outils explorés seront puisés parmi un large panel d'applications possibles :

-  Echanges autour d'un Blog
-  Nébuloscope de Jean Véronis / Cloud search)
-  Wiki
-  E portfolio
-  Gwiggle
-  Blog
-  Googlewhack
-  Drew argumentation
-  Robot conversation
-  Webquest
-  Jeux sérieux (serious games), jeux politisés (social impact games)
-  Culture numérique (digital literacy), maîtrise de l'information (information literacy)
-  Viewlets : online video tutorials.

I- Contexte et motivations

Cette communication s'inscrit dans l'émergence des nouvelles problématiques quant à la diffusion des connaissances (accessibilité du contenu numérique, nouveaux enjeux des systèmes de documentation, modalités d'appropriation, enseignement à distance, TICE, jeux électroniques éducatifs), l'accès à l'information. En effet l'environnement informatique autour de l'enseignement des langues touche à des aspects divers dont :

- Didactique des langues et e- Learning : pratiques et recherches,
- Formation des enseignants de français par les échanges en ligne : pratiques et recherches »,
- Multimédias et didactiques des langues,
- Environnements numériques dans l'enseignement des langues vivantes le cas de l'enseignement secondaire et supérieur,
- Formations en langues et Internet : quels aspects collaboratifs ?
- Recherches dans le cadre des dispositifs hybrides : comment articuler au mieux le présentiel et la distance,
- Les stratégies organisationnelles d'intégration des TIC dans l'enseignement secondaire au Maroc : étude du projet Génie,
- Les TIC et l'enseignement / apprentissage dans un contexte multiculturel.
- Méthodologie de la recherche en Didactique des langues-cultures
- Didactique des langues et ingénierie pédagogique multimédia
- Apprentissage de langues axé sur des outils de vocabulaire et de production sonore de mots ou d'expressions, basé sur des logiciels libres.
- Familiarisation avec le Cadre européen commun de référence pour les langues,
- Spécificités de l'enseignement/apprentissage des langues pour différents publics,
- Intégration du multimédia dans la conception, la mise en œuvre et le suivi d'un dispositif de formation en langues
- Conception ou redéfinition du contenu de produits et services multimédias (en et hors ligne) pour l'enseignement / apprentissage des langues.
- Conception et Management d'un projet e-Learning multimédia dans le domaine des langues: du diagnostic à l'évaluation
- Pédagogie de projet dans l'enseignement supérieur
- Pédagogie active
- Qualité dans la formation et l'enseignement des langues
- Mobile Learning.
- Évaluation pédagogique et démarche qualité
- Apprentissage des langues par la méthode APP (Approche Par Problèmes)
- Retour d'expériences sur des formations entièrement à distance ayant connu un succès sur la didactique des langues

II. Didactique

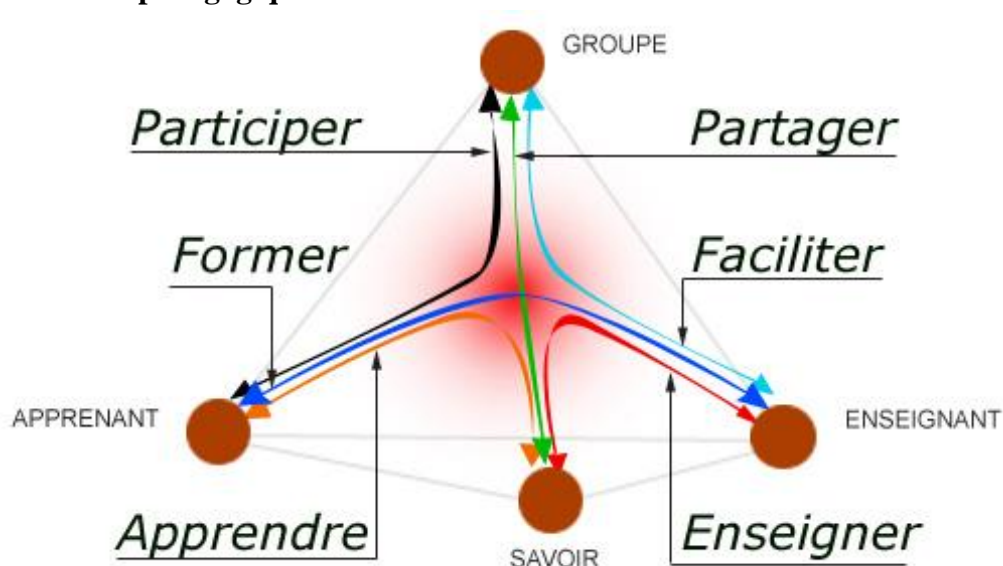
Dans son sens classique, didactique est quasiment synonyme de pédagogie. Les dictionnaires indiquent que le mot vient du grec *didaskhein* : *enseigner*, avec pour signification principale : « qui a pour objet d'instruire, qui est destiné à l'enseignement ».

Si la didactique recherche bien un statut de type scientifique, elle ne relève pas d'une science exacte, qui permettrait de « prouver » comment marche l'apprentissage d'une notion, et d'obtenir à coup sûr le résultat espéré.

II.1. TRIANGLE DIDACTIQUE

L'idée de triangle didactique a émergé simultanément à celle de triangle pédagogique (Houssaye).

Tétraèdre pédagogique



Le caractère hétérogène des éléments du triangle a été souligné : une entité abstraite (le savoir), une personne identifiée (le formateur), mais un troisième élément aux contours imprécis, puisqu'on ne sait jamais exactement s'il s'agit de chaque apprenant individuel ou de l'ensemble du groupe en formation.

II.2. Quelle différence entre didactique et pédagogie ?

Le mot *didactique* est traditionnellement employé comme un adjectif, avec un sens assez voisin de celui de *pédagogique*. « *Qui a pour objet d'instruire* », « *qui a rapport avec l'enseignement* ». Employé comme substantif, pour définir un nouveau champ de recherche. La didactique cherche dès lors à se démarquer de la pédagogie,

celle-ci étant considérée comme obsolète, peu rigoureuse et souvent chargée d'idéologie.

L'accent est mis beaucoup plus nettement sur les contraintes de l'objet de savoir qui est l'enjeu de l'apprentissage. Didactique prend dès lors volontiers la marque du pluriel (les didactiques de disciplines).

La pédagogie pense la logique du savoir à partir de la logique de la classe. Elle se décline en pédagogies magistrale, non directive, différenciée, de groupes, par objectifs, etc., dont on voit bien que le contenu enseigné n'entre pas dans la définition. C'est la relation M-E (maître élèves, apprenant-formateur) qui est au premier plan et qui fonctionne comme variable indépendante, le savoir S étant introduit de façon seconde (peut-on faire de la pédagogie non directive en mathématiques ? de la pédagogie par objectifs en arts plastiques ? de la pédagogie différenciée en EPS ?

La didactique pense au contraire la logique de la classe à partir de la logique du savoir. Elle se décline en didactique des mathématiques, de la langue maternelle, des sciences, etc. C'est ici l'objet de savoir S qui est saillant, la question de la relation M-E passant au second plan sans être négligée. Les questions du mode d'intervention de l'enseignant, du travail de groupe ou de la nature du dispositif de travail, ne sont en effet pas absentes des préoccupations des didacticiens.

Didactique et pédagogie sont plus proches lorsqu'on les considère dans la pratique d'enseignement, qu'elles ne le sont en termes d'objet de recherche.

Les recherches en pédagogie portent principalement sur les courants pédagogiques et les grandes figures historiques de l'éducation, alors que les recherches en didactique se centrent sur l'analyse épistémologique d'un contenu, et sur les conditions d'efficacité de son acquisition dans un cadre formatif.

III. Systèmes de gestion de contenu LMS, CMS, LCMS, DMS, ECMS, Plateforme, Groupware, ENT, EIAH

III.1. Schéma de positionnement LCMS/LMS

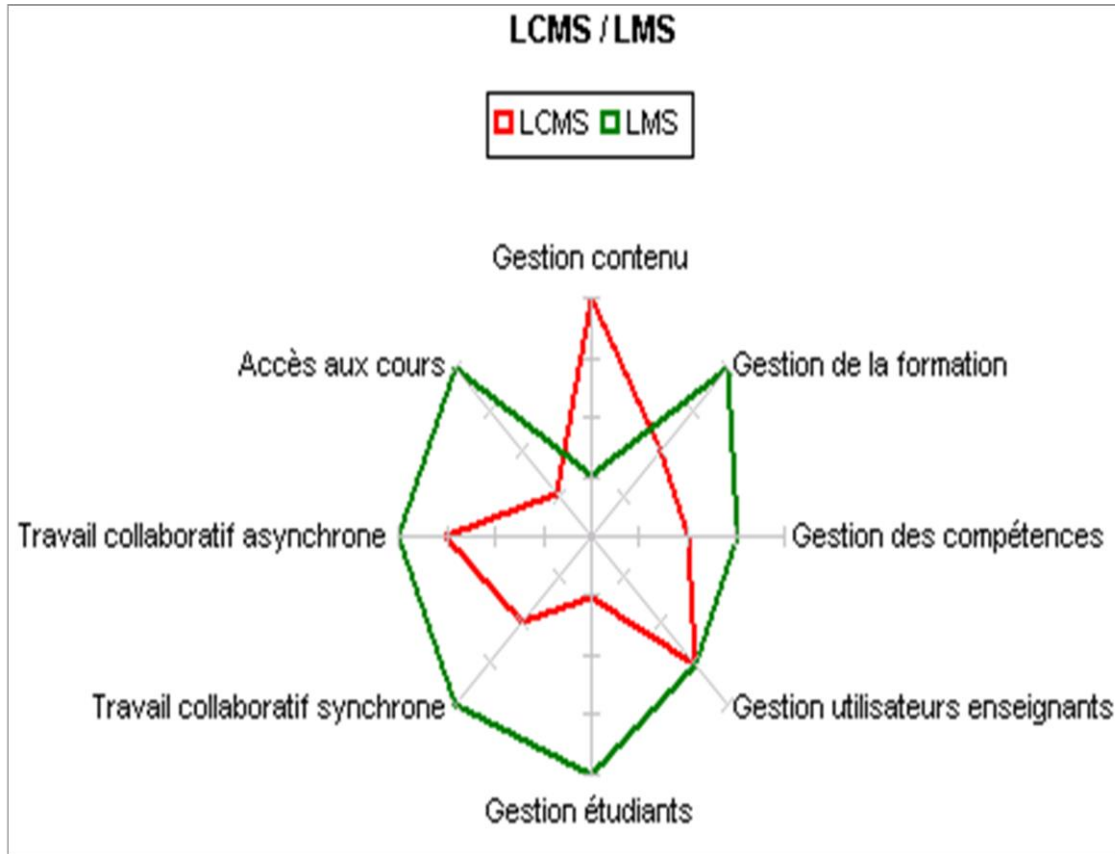


Figure : Positionnement des LCMS / LMS.

IV. Cartes cognitives, cartes mentales et apprentissage incident de langue

Didactique des langues, Didactique de l'anglais, anglais précoce, TIC, simulation, jeu, MOO, anxiété technologique, anxiété linguistique, compétences, apprentissage incident "incidental learning", blogs, linguistique de l'énonciation "utterer-centered linguistics", jeux sérieux, jeux politisés "social impact games", fiction interactive, cartes mentales "mind maps", pédagogie de l'enseignement d'une matière intégrée à une langue étrangère (EMILE). "Content and Language Integrated Learning (CLIL)".

- Online Collaborative Mind Mapping for English language learning.
- Tag clouds, keywords, Internet searching and incidental learning.

Risk taking and linguistic pressure in written and oral production in ICT sessions.

Principaux axes de recherche

- Tag clouds, keywords, websearch and incidental learning.

NébuloScope

La recherche par mots-clés dans Google, en permettant aux étudiants de cerner un champ lexical en le structurant, permet-elle un apprentissage de vocabulaire ? (c.f. le nébuloScope de Jean Véronis / Cloud search)

- - Risk taking and linguistic pressure in written and oral production in ICT sessions.

Les séances TIC sont-elles propices à la production linguistique ? La prise de risque des étudiants dans leurs productions peut-elle être un indicateur de l'absence relative de pression linguistique dans ce contexte ?

- - Online Collaborative Mind Mapping for English language learning.

V. Jeux sérieux

La plupart des définitions du terme "jeu sérieux" renvoient à un artefact informatique de type jeu vidéo dont l'usage vise à dépasser le simple divertissement pour atteindre des objectifs d'éducation ou de formation. Néanmoins, avec le développement des jeux sur dispositifs mobiles de type smartphone, les termes jeu vidéo ou jeu d'ordinateur ne rendent plus compte totalement de la diversité des dispositifs. **L'expression "jeu sérieux" est alors employée pour nommer des supports et des technologies qui font appel au réseautage, à la réalité augmentée ou à la géolocalisation.** Le terme est aussi utilisé lorsque les composantes de la simulation sont intégrées au jeu vidéo afin de créer des environnements réalistes d'apprentissage gérés par des mécanismes de jeu et faisant souvent appel à la résolution de problèmes complexes.

D'autres auteurs utilisent le même terme pour décrire une situation d'apprentissage qui utilise des ressorts ludiques pour fonctionner. Ces situations sont des espaces de réflexivité au sein desquels le joueur/apprenant peut éprouver les stratégies qu'il élabore pour relever un défi. Les connaissances qu'il mobilise apparaissent alors comme des instruments permettant d'atteindre les objectifs fixés par le jeu. La

conception de telles situations fait également largement appel aux technologies numériques d'aujourd'hui.

Au-delà du choix des définitions, c'est, pour le chercheur, la portée d'un concept qui est en jeu. C'est aussi la question du périmètre de son objet d'étude qui est ainsi posée. Ce colloque souhaite accueillir des communications qui permettront de débattre de l'emploi de l'expression « jeu sérieux » dans différents travaux de recherche.

VI. "Drew argumentation"

DREW : Un outil Internet pour créer des situations d'apprentissage coopérant

DREW1 (Dialogical Reasoning Educational Web tool) est un environnement informatisé d'apprentissage humain collaboratif, développé en Java. Cet environnement est développé dans le cadre du projet européen SCALE2 (IST-1999) dont l'objectif pédagogique est de favoriser un apprentissage collaboratif basé sur l'argumentation (CABLE). En d'autres mots, l'objectif est d'amener les élèves du secondaire à « apprendre à travers des activités argumentatives ». Pour cela, à partir de l'environnement d'apprentissage DREW, différentes séquences d'enseignement et outils ont été conçus pour aider les élèves à acquérir, raffiner et étendre leur connaissance argumentative dans un domaine donné (le débat sur les OGM).

VI.1. Exemple commenté de construction de diagramme argumentatif

SCALE est un outil intelligent pour l'apprentissage basé sur l'argumentation ("Internet-based intelligent tool to Support Collaborative Argumentation-based Learning in secondary schools")

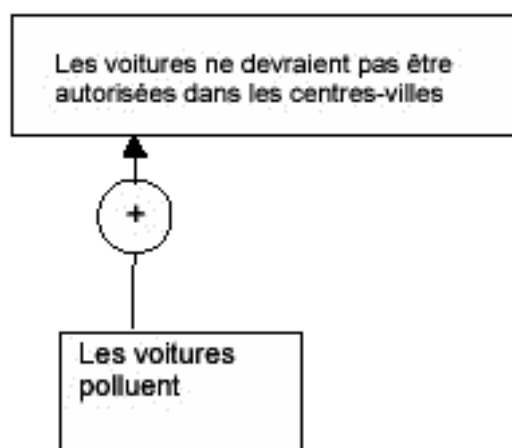
VI.2. Illustration

Veillez lire le débat suivant

- Jules : Les voitures ne devraient pas être autorisées en centre-ville
- Julie : Vraiment ?
- Jules : Tu sais très bien qu'elles polluent !
- Julie : Oui, mais que veux-tu dire par "polluant" ?
- Jules : Tu sais bien, la pollution de l'air par les gaz d'échappement des voitures ; même le bruit est une forme de pollution
- Julie : Oui, c'est vrai que les voitures polluent ; tu devrais voir le nuage noir quand mon père démarre sa diesel.
- Jules : Oui, et c'est aussi dangereux pour les piétons
- Julie : Oui, mais tu ne peux pas empêcher les voitures d'aller dans le centre-ville
- Jules : Vraiment ? Et pourquoi pas ?
- Julie : Les gens ont besoin de leur voiture dans le centre-ville
- Jules : Et pour quoi faire ?
- Julie : Pour faire leurs courses, pour aller au travail, tu vois ?

- Jules : Je ne suis pas d'accord, ils peuvent utiliser les transports en commun !
- Julie : Mais ce serait trop cher pour la ville d'avoir des bus pour tout le monde, et si on se débarrasse de toutes les voitures, les gens qui travaillent dans les usines perdront leur emploi
- Jules : Oui, je comprends, mais je ne l'accepte toujours pas. Parce que la pollution automobile est très mauvaise pour la santé
- Julie : Oui, après tout, je pense que tu as probablement raison, la santé des gens c'est très important, oui, même après ce que j'ai dit, ce n'est pas bon d'avoir des voitures en centre-ville

VI.3. Diagramme argumentatif



Règle : Faites attention à la direction de vos flèches ! Si X est un argument pour ou contre Y, alors la flèche part de X et arrive à Y. En d'autres termes, elle va de X à Y.

Chaque cadre (argument) doit être relié au moins à un autre cadre ! Une proposition qui n'est reliée à rien n'est pas un argument.

VII. Le ePortfolio (ou e-Portfolio, portfolio numérique, portfolio électronique)

C'est une démarche visant à réfléchir sur ses projets (sociaux, professionnels) et définir quelles parties de ces projets communiquer à quel publics. Cette démarche peut être utilisée par les professionnels, les enseignants, les élèves, les parents ou autres personnes engagées dans une démarche de formation tout au long de la vie, dans le but de communiquer sur son profil ou garder des traces d'apprentissages.

Eportfolio d'apprentissage ou de développement: démarche qui démontre la progression et le développement des compétences de l'apprenant sur une période de temps. Ce dossier inclut en général des éléments d'auto-évaluation, des réflexions et

des commentaires de tiers apportés par l'enseignant ou le tuteur permettant qu'une nouvelle forme de communication plus riche s'établisse entre eux.

L'e-portfolio est une nouvelle génération de CV. Modulable, interactif, il permettra de classer et de mettre à jour toutes ses connaissances et compétences, et de prouver ses réalisations professionnelles et sociales.

Qu'est-ce qu'un portfolio?

Il existe une multitude de définitions du terme « portfolio », de la plus usuelle : « Collection d'œuvres propre à refléter le talent de son auteur » à la plus éducationnelle : « Collection structurée des travaux d'un étudiant et des commentaires qui leur sont attachés, qui fait foi de ses compétences montrant des traces pertinentes de ses réalisations. Les travaux conservés, et parfois affichés, sont sélectionnés en fonction de critères établis par l'étudiant et par l'enseignant ».

Un portfolio numérique est un système de gestion informatique qui permet d'administrer un ou plusieurs portfolios, individuellement ou en groupe, peu importe le support : DVD, clé USB ou serveur télématique. Évidemment, chacun de ces supports offre ses avantages et ses inconvénients. Un système informatique de gestion centralisée est pratique, facile d'accès, accessible de partout si le système de protection des accès extérieurs n'est pas trop hermétique, mais il est parfois complexe, lourd à administrer, coûteux et souvent l'interopérabilité n'est pas assurée¹. Ainsi, l'étudiant qui quitte l'établissement ne peut apporter son portfolio et l'exploiter dans un autre établissement qui n'a pas exactement le même système de gestion des portfolios.

BIBLIOGRAPHIE

<http://iportfolio.fr/>

<http://www.robertbibeau.ca/portfolio.html>

http://archiveseiah.univ-lemans.fr/EIAH2003/Pdf_annexes/Corbel.pdf

http://scale.emse.fr/scale_tools/tutorial+examples/Training_Expe/pws/training_fr/index.html

<http://tecfa.unige.ch/moo/tecfamoo.html>

<http://moo.echoduet.net/list.php>