

Et si enseigner une langue étrangère en distanciel devenait plus ludique et attractif ?

What if teaching a foreign language remotely became more fun and attractive?

Georgia CONSTANTINO
Université de Chypre / Chypre
constantinou.georgia@ucv.ac.cy

Reçu: 31/07/2023, **Accepté:** 04/08/2023, **Publié:** 20/10/ 2023

Résumé

Les apprenants et les enseignants ont vu brutalement leur classe changer suite aux conditions particulières entraînées par la pandémie de coronavirus. Il a fallu à tous s'adapter, recourir aux outils éducatifs numériques et en exploiter tout le potentiel. Les enseignants de langue étrangère ont ainsi été mis au défi de poursuivre leur enseignement, d'atteindre leurs objectifs pédagogiques au travers de classes en ligne et de proposer rapidement à leurs apprenants de nouvelles méthodes et activités via des plateformes interactives d'apprentissage et des applications. Dans ce retour d'expérience, nous présenterons les divers outils éducatifs numériques utilisés alors pour rendre l'apprentissage du FLE en distanciel plus ludique et attractif.

Mots-clés : outils éducatifs numériques, distanciel, FLE, apprentissage ludique

Abstract

Learners and teachers have seen their classrooms suddenly change as a result of the particular conditions brought about by the coronavirus pandemic. Everyone has had to adapt, using digital educational tools and exploiting their full potential. Foreign language teachers were challenged to continue teaching, to achieve their educational objectives through online classes and to quickly offer their learners new methods and activities via interactive learning platforms and applications. In this case study, we will present the various digital educational tools used to make distance learning of French as a foreign language more fun and attractive.

Keywords: digital educational tools, distance learning, French as a foreign language, learning through play

Περίληψη¹:

Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί είδαν τις τάξεις τους να αλλάζουν ξαφνικά ως αποτέλεσμα των ιδιαίτερων συνθηκών που επέφερε η πανδημία του κορονοϊού. Όλοι έπρεπε να προσαρμοστούν, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία και αξιοποιώντας πλήρως τις δυνατότητές τους. Οι καθηγητές ξένων γλωσσών κλήθηκαν να συνεχίσουν τη διδασκαλία, να επιτύχουν τους εκπαιδευτικούς τους στόχους μέσω διαδικτυακών τάξεων και να προσφέρουν γρήγορα στους μαθητές τους νέες μεθόδους και δραστηριότητες μέσω διαδραστικών εκπαιδευτικών πλατφορμών και εφαρμογών. Σε αυτή τη μελέτη περίπτωσης, θα παρουσιάσουμε τα διάφορα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για να κάνουν την εξ αποστάσεως εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας πιο διασκεδαστική και ελκυστική.

Λέξεις-κλειδιά: ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία, εξ αποστάσεως μάθηση, γαλλικά ως ξένη γλώσσα, μάθηση μέσω παιχνιδιού

Pour citer cet article :

CONSTANTINOU, Georgia, (2023), Et si enseigner une langue étrangère en distanciel devenait plus ludique et attractif ?, *Contextes Didactiques, Linguistiques et Culturels* [En ligne], 1(2), 87-95. Disponible sur le lien : <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/928>

Pour citer le numéro :

MARTIN, Justine, SOLTANI, El-Mehdi et YAO, Jean-Marc Yao, (2023), Numéro -Spécial- Varia-, *Contextes Didactiques, Linguistiques et Culturels* [En ligne], 1(2), 580p. Disponible sur le lien : <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/928>



¹ Résumé en grec

Et si enseigner une langue étrangère en distanciel devenait plus ludique et attractif ?

Introduction

La propagation de la pandémie de Covid 19 a affecté la vie sociale tout entière, et plus particulièrement l'éducation. À l'échelle mondiale, de nombreux États ont imposé des fermetures partielles ou temporaires d'établissements scolaires et universitaires, voire des fermetures totales et durables. Selon les estimations de l'Unesco, environ 1,5 milliard d'élèves et d'étudiants a été concerné, engendrant une hausse des inégalités scolaires et causant un préjudice certain aux populations vulnérables (Unesco 2020). Dans un effort pour atténuer les effets de cette crise sanitaire sur le système éducatif et pour assurer au mieux la continuité éducative, la plupart des pays ont choisi de recourir à l'éducation numérique.

1. Contexte

C'est précisément dans ce contexte de confinement que j'ai été amenée, en tant que directrice du département de français d'un centre de langue et enseignante de FLE, à utiliser et expérimenter les outils éducatifs numériques. Il s'agissait alors d'enseigner en distanciel le français de deuxième année à un groupe de 25 adolescents grécophones, familiers de l'environnement numérique et grands demandeurs d'activités ludiques. Un véritable défi. Mais également une grande source de réflexion et l'occasion rêvée d'un laboratoire expérimental.

2. Numérique éducatif et rôle des enseignants

Pour nous, enseignants, qui avons connu un changement tout autant subit qu'inattendu de notre environnement professionnel, le numérique éducatif a pu sur l'instant sembler déconcertant, déroutant voire déstabilisant. Mais l'appriivoiser c'est se doter de judicieux outils pour motiver, soutenir et aider nos élèves aussi efficacement que possible.

Celui-ci nous offre en effet un large éventail de possibilités adaptées tout autant à l'âge qu'au nombre et au profil d'apprentissage des apprenants. Plateformes éducatives, applications pour tablettes et téléphones portables, outils de création de projets numériques, quiz de connaissances, manuels et cahiers numériques interactifs sont ainsi quelques-unes des cordes à l'arc des enseignants pour concevoir des cours créatifs et efficaces.

Point n'est besoin de craindre la progressive intégration du numérique dans les méthodes et les pratiques éducatives, qu'il s'agisse d'un enseignement présentiel, distanciel ou hybride. Car s'appuyer sur les outils numériques comme support interactif d'enseignement et relais de tâches traditionnelles telle que le contrôle des connaissances, la notation ou l'évaluation, c'est se

libérer un temps précieux pour se consacrer à de nouvelles tâches : veille pédagogique et digitale, conception-crédation et coordination d'activités numériques réalisées sur mesure, paramétrage des critères de progression et d'évaluation de ces mêmes activités, facilitation de l'accès au savoir au travers de l'utilisation et l'exploitation des outils éducatifs numériques...

Certes, l'emploi de ces outils entraîne d'inévitables évolutions, mais nous sommes le cœur du processus et restons les acteurs majeurs de la réussite de l'éducation numérique.

Nous continuons en effet à jouer tout notre rôle auprès des apprenants en leur fixant des cadres et des objectifs, en les encourageant à poser des questions, en suscitant leur curiosité, en guidant leur attention, en verbalisant le processus de réflexion, en valorisant l'erreur, en promouvant le feed-back, en variant les stratégies et les pratiques, en animant et en guidant la discussion, les activités...

Dans un enseignement numérique distanciel, nous avons également toute notre place puisqu'il est toujours impératif pour réussir notre mission de prendre en compte les conditions et besoins spécifiques d'apprentissage des apprenants. Nous avons ainsi pu mesurer durant le confinement combien cette situation, ici subie, développait chez eux des sentiments de solitude, d'angoisse, de désorientation, de désenparément voire de démoralisation.

Si l'utilisation des outils numériques nous permet de laisser partiellement les élèves participer activement et de façon autonome à leur apprentissage au travers des leçons et activités interactives, des recherches guidées sur une toile où informations et connaissances sont disponibles presque à l'infini – développant par là même leur habileté technique, leur créativité, leur sens des responsabilités, leur esprit d'initiative et de décision – et de ne plus être les uniques « détenteurs de la compétence linguistique et culturelle », nous n'en demeurons pas moins essentiels.

C'est à nous que revient toujours le choix judicieux des composantes de l'acte pédagogique. Il nous faut, tout en enseignant l'essentiel, tenir davantage compte des besoins des élèves et observer les compétences mises en œuvre pour adapter le mode, le contenu, la progression de notre enseignement. Ici, la pédagogie différenciée prend tout son sens avec l'adaptation des théories et méthodes d'apprentissage aux profils et capacités tout comme l'adaptation des situations d'apprentissage aux besoins et difficultés particulières des étudiants.

C'est à nous que revient encore l'adoption et l'adaptation des stratégies et des moyens offerts à nos apprenants, le choix des sujets et des activités, la production de certains matériels, l'évaluation finale des connaissances et compétences acquises.

Et si enseigner une langue étrangère en distanciel devenait plus ludique et attractif ?

Et l'enseignement en distanciel repose assurément sur une plus grande approche communicative car il nous faut animer, motiver, orienter, soutenir, fédérer, créer en un mot des sessions de cours intéressantes et épanouissantes...

Dans cet environnement de travail sans contraintes spatio-temporelles ou matérielles spécifiques hormis bien sûr une connexion et un terminal, les outils éducatifs numériques peuvent réellement soutenir et enrichir notre enseignement linguistique.

3. Apport ludique et attractif du numérique éducatif dans l'enseignement d'une langue étrangère en distanciel.

3.1. Les e-classes sur mesure

Selon Ndubuisi et al (2020), les e-classes sont une forme d'apprentissage en ligne, offrant des programmes éducatifs via diverses plateformes et outils multimédia. Ces e-classes favorisent un apprentissage de qualité en promouvant : 1. L'innovation. Elles cherchent en effet à améliorer l'expérience d'apprentissage en allant au-delà des classiques tableaux noirs et manuels et en reliant la technologie à l'éducation. La salle de classe électronique ayant ainsi transformé la salle de classe traditionnelle (Ndubuisi et al : 2021). 2. L'engagement. Les e-classes respectent l'environnement avec une utilisation à minima du papier. 3. L'efficacité. Il n'est plus besoin d'infrastructure spécifique, exigeante et coûteuse.

Les plateformes d'apprentissage asynchrones permettent aux enseignants que nous sommes de créer, d'organiser et de gérer correctement des classes en ligne en fonction du niveau de langue enseignée. Il y est ainsi possible de concevoir une « boîte à outils » incluant fichiers, présentations, vidéos, liens, jeux interactifs, devoirs ou quiz, accessible en permanence aux apprenants et aux parents ; de proposer et d'actualiser en temps réel feuilles de présence, calendriers et programmes d'activités, bulletins d'évaluation voire d'échanger par messagerie dédiée. Atouts supplémentaires : la sécurité de l'environnement grâce à un code unique par classe demandé à l'élève à la connexion ; le suivi en temps réel des progrès de l'apprenant, même par les parents qui peuvent aussi assister à la classe ; un système motivant de récompense. Edmodo, Schoology, Class Dojo font partie des plus connues. Cette dernière plateforme, notre préférée, récompense les comportements positifs des apprenants et développe des compétences de vie telles que la pleine conscience, la gestion du stress ou les émotions négatives grâce à des vidéos intelligentes. Pour susciter l'intérêt des apprenants, elle leur propose de jolis avatars pour leur identification et de beaux graphismes. Entièrement gratuite pour ses utilisateurs, elle constitue un formidable outil

comportemental axé plus précisément sur la formation du comportement en classe et le renforcement positif par obtention de points. L'application nous a assurément aidée à mieux communiquer, à créer de meilleures relations interpersonnelles, à soutenir l'adhésion des apprenants au processus d'apprentissage dans un bon environnement éducatif.

3.2 Les jeux interactifs pour réviser et se confronter aux autres

Des plateformes telles que Kahoot, Quizizz ou Socrative permettent la conception de quiz intelligents et d'exercices récurrents stimulants pour les étudiants en langue car bien différents des évaluations traditionnelles, stressantes et ennuyeuses.

Outils numériques à caractère compétitif, adaptés à l'évaluation des stagiaires, ils peuvent être utilisés pour tous niveaux et portés indistinctement sur la grammaire, le vocabulaire thématique, la compréhension de l'écrit ou de l'oral. Si des quiz pré-établis sont disponibles sur Kahoot et Quizizz, il est toujours possible d'en créer sur mesure. Avec Kahoot, nous pouvons créer des QCM à réponses multiples ou des quiz vrai ou faux ; déterminer le temps de réponse ainsi que le barème de points pour l'établissement du score ; enregistrer les résultats et suivre la progression de chacun. Avec Quizizz et Socrative, nous pouvons aussi proposer des questions ouvertes réclamant une réponse courte qui contribueront au développement de l'écrit. Dans ces trois applications, une insertion de textes, images ou liens vidéo est possible. Mais par comparaison, Quizizz est assurément plus développé puisque musique et voix artificielle sont des options d'accompagnement du jeu. Celui-ci offre d'ailleurs trois possibilités : jeu collectif, avec répartition automatique des apprenants en groupes par le logiciel ; jeu classique, avec des joueurs individuels et jeu-test, tel un examen, en vue d'une évaluation. Ses points forts ? Des flashcards pour réviser le vocabulaire ; un système de récompense-encouragement sous forme de mèmes (images avec texte humoristique) adapté aux réponses données ; des bonus optionnels en cas de questions difficiles ; des questions de rachat ; des points récompense fonction de la précision, de la rapidité et de la fréquence des bonnes réponses. Socrative, quant à lui, se distingue des autres en n'attribuant ni notation ni gratification pour se focaliser sur le taux de précision. Il dresse un tableau de classement final tout aussi utile à nous qu'à nos apprenants. Ce retour d'informations favorisant l'évaluation globale des connaissances et, grâce à une discussion ultérieure, la formulation des sentiments.

Et si enseigner une langue étrangère en distanciel devenait plus ludique et attractif ?

3.3 Les créations mnémotechniques et narratives

Une application comme Quizlet est inestimable en classe de langue pour créer des flashcards et aider efficacement les apprenants à comprendre et à mémoriser le vocabulaire par la visualisation, l'écoute ou la manipulation virtuelle des cartes. Quizlet est en effet un logiciel gratuit en ligne qui fournit aux apprenants du matériel pour pratiquer, jouer et consolider leurs connaissances. Il convient à tous types d'apprentissage et s'adresse à un vaste public d'apprenants : les visuels, les auditifs et les kinesthésiques.

Nous avons ainsi expérimenté les différentes fonctionnalités proposées par Quizlet. Avec Speller, les apprenants ont pu écouter à haute voix un mot, une phrase et s'enregistrer. Ils étaient ainsi encouragés à épeler des mots. Les réponses incorrectes donnant lieu à de nouvelles écoutes et possibilités de pratique. Avec Learning, nous avons pu exploiter les flashcards pour enseigner un vocabulaire du quotidien aux thématiques variées. Avec Test, nous avons évalué nos apprenants via un jeu de connaissances sur la base d'une combinaison de questions (questions écrites, questions d'appariement, questions à choix multiple, questions à trous, questions vrai ou faux...) et d'association éventuelle images/mots. Avec Scatter, les apprenants ont été mis au défi d'associer des mots à des définitions et avec SpaceRace, ils ont enfin été encouragés à écrire les mots dont les définitions défilaient sur l'écran.

La bibliothèque de Quizlet regorge d'images mais rien n'interdit de télécharger ses propres photos. L'application offre l'écoute et l'enregistrement en 18 langues. L'utilisation de Quizlet dans notre classe de français a véritablement créé une dynamique, encourager l'apprentissage. Cet outil nous a été très utile comme support d'enseignement du vocabulaire et a été prétexte au brainstorming. Nous avons pu observer une nette amélioration de la prononciation grâce à Speller, de la mémorisation également grâce à l'automatisation, à la libre répétition et au jeu toujours plus motivant et fructueux lorsqu'il est subtilement et pédagogiquement guidé.

Un fantastique outil, Storybird, rend par ailleurs possible la conception de livres avec une grande variété de styles d'écriture et d'illustrations. Un auxiliaire numérique de narration particulièrement utile dans un enseignement linguistique pour écrire, ne serait-ce qu'un poème, inventer une histoire, illustrer une unité thématique... Grâce à lui, nos apprenants ont pu matérialiser leurs idées, créer un livre en ligne et le partager virtuellement avec leurs camarades pour en discuter. La convivialité même de Storybird les ayant incités à développer leur imagination et leur créativité, à exprimer spontanément leurs émotions.

3.4 Les projets multimédias

Enfin, avec des plateformes comme Seesaw ou Glogster, nous pouvons composer d'originaux projets mêlant images, photos, vidéos et audios. Une superbe occasion, là encore, pour nos apprenants, de créer, d'imaginer, de traiter de multiples façons l'information et pour nous, de les impliquer dans leur apprentissage linguistique, de les aider à pratiquer tout en s'amusant.

Conclusion

Le contexte particulier de crise sanitaire nous a sans doute obligés, nous les enseignants, à nous remettre en question et à relever les défis que déjà réclamait le nouvel environnement éducatif avec l'apparition et le besoin d'intégration des outils numériques. Cela en inquiète et en déstabilise plus d'un. Pourtant, c'est pour nous une chance unique d'être les orchestrateurs du processus d'apprentissage numérique, des concepteurs dynamiques d'activités ludiques interactives, des accompagnateurs impliqués sur le chemin devenu attractif et épanouissant de la connaissance et du savoir. Nul doute que l'environnement physique d'une salle de classe soit le lieu le plus approprié pour le développement optimal des apprenants. Toutefois, l'utilisation des outils éducatifs numériques est assurément un formidable atout pour répondre de façon créative aux divers écueils du distanciel. Il est offert à nos élèves de nouvelles options d'apprentissage des langues, de nouvelles sources de motivation et modes de participation au processus éducatif. Et nous, les enseignants, trouvons moyen de rester le cœur réactif et créatif d'un système éducatif en plein bouleversement et d'un apprentissage à l'avenir toujours plus hybride. Si nous disposons des outils, nos apprenants sont en demande et en besoin. Il ne tient donc désormais qu'à nous d'intégrer à ce nouvel enseignement linguistique plus de plaisir et d'attrait.

Bibliographie

- BARON, G. (2019). Les technologies dans l'enseignement scolaire : regard rétrospectif et perspectives. *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, n°52, p. 103-122.
- DAVIDENKOFF, E. (2014). *Le Tsunami numérique*. Stock. Paris.
- INAUDI, A. (2008). Ressources numériques à l'école : vers un glissement de la prérogative politique chez les acteurs de l'éducation. Université Paul Cézanne – Aix-Marseille III.

Et si enseigner une langue étrangère en distanciel devenait plus ludique et attractif ?

-NDUBUISI, A., KHAN, R., MARZI, E. et EDUN, O. (2020). A KCI approach to promote intercultural competencies for international virtual engineering student teams (InVEST). *IEEE frontiers in education conference (FIE)*, p. 1-5.

-NDUBUISI, A., MARZI, E. et SLOTTA, J. (2021). Cross-cultural virtual team projects: International virtual engineering student teams. *Developments in virtual learning environments and the global workplace*. IGI Global.

-ROBIN, B. (2015). *The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts* (vol. 2). Lawrence Erlbaum Associates. New York.

-UNESCO (2020). COVID-19: Educational disruption and response. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>