



**Roberto Dapavo**

Université de Turin, Italie

r.dapavo@tiscali.it

David Cordina, Jérôme Rambert, Marc Oddou, *Pratiques et projets numériques en classe de FLE*, Paris : CLE International, 2017, 142 p.

Publié dans la collection « Techniques et pratiques de classe », ce manuel se veut un outil de travail pour les enseignants de FLE et de langues vivantes de tous niveaux et pour les étudiants en formation.

Les auteurs possèdent tous une grande expérience d'enseignement dans les collèges, les lycées, les universités, les centres de langue du réseau des Alliances Françaises ainsi que dans le domaine de la formation professionnelle et de la direction de centres de formations.

Comme pour les autres titres de la collection, cet ouvrage est divisé en deux sections : la première de nature théorique (première et deuxième partie) alors que la deuxième offre des fiches pratiques pour l'application en classe ou en cours de langue (troisième partie).

La première partie, *Enseigner aujourd'hui avec le numérique*, est divisée en trois chapitres. Dans le premier, *L'évidence numérique*, on montre l'impact du numérique dans notre quotidien grâce au rapport *We are social* de 2016. L'accès généralisé au numérique et à Internet permet désormais aux apprenants d'accéder à des contenus authentiques en permanence. Posséder la culture numérique signifie savoir associer des capacités technologiques, des comportements responsables et des compétences intellectuelles. Les auteurs explicitent la notion de littérature numérique à l'aide d'un document de Michael Hoechsmann et Helen DeWaard publié par Habilo Médias en 2015 : « La littérature numérique n'est pas une catégorie technique qui décrit un niveau fonctionnel minimal de compétences technologiques, mais plutôt une vaste capacité de participer à une société qui utilise la technologie des communications numériques dans les milieux de travail, au gouvernement, en éducation, dans les domaines culturels, dans les espaces civiques, dans les foyers et dans les loisirs » (p. 12). Au niveau pédagogique, le but est d'accompagner les apprenants à une transition consciente : du rôle de consommateurs passifs, à celui de protagonistes qui créent des contenus numériques de manière critique et responsable. Depuis longtemps, plusieurs technologies ont fait leur apparition dans les cours de langue : les disques, la radio, la télévision, la cassette audio,

l'ordinateur, le CD-ROM jusqu'à arriver à Internet et au TNI (tableau numérique interactif). Aujourd'hui on parle de TICE (technologies de l'information et des communications pour l'enseignement) qui se basent sur l'utilisation du *web 2.0*. L'enseignement peut aussi se définir « hybride » si l'enseignant et/ou la structure mettent à disposition des apprenants un environnement numérique propice grâce à la toile (plateformes, réseaux sociaux, blogs, forums etc.) qui permet d'élargir et d'enrichir l'expérience pédagogique de la classe.

Le deuxième chapitre, *Rapport aux savoirs et rôles de l'enseignant*, énonce les courants essentiels à l'égard des sciences de l'éducation, du numérique et de la pédagogie des langues. Les auteurs en dégagent essentiellement trois, à savoir le constructivisme, le socio-constructivisme et le connectivisme. Selon le constructivisme (Piaget) l'individu apprend en marge du contexte social et l'apprentissage reste une activité individuelle. Le socio-constructivisme (Vygotsky) élargit ses champs d'actions en direction « ternaire » (interaction individu-tâche-alter) car il propose « une pédagogie de la médiation » (p. 17) qui donne son importance au contexte social et aux effets de l'interaction sociale et à la négociation entre les individus. Selon le connectivisme l'apprentissage actuel se nourrit de pratiques et de situations de terrain car « Apprentissage et situation de travail sont de moins en moins séparés. Dans certains cas comme celui des langues étrangères, ils sont confondus » (p. 18). Les compétences des enseignants de langue ne sont pas distinctes (pédagogie traditionnelle vs pédagogie du numérique). Le travail de l'enseignant consiste à proposer de nouvelles pratiques sur la base des anciennes ; l'expérience pédagogique devient alors « un atout et une force » (p. 18).

Le troisième chapitre, *Les bases de l'ingénierie numérique pour les langues*, se profile comme un support pour l'enseignant dans le processus d'intégration du numérique en classe ; un petit guide sous forme de réponses à quatre questions : *pourquoi ? Avec quoi ? Comment ? Quand ?*

Les auteurs présentent ensuite le modèle SAMR (substitution, augmentation, modification et redéfinition) élaboré par Ruben Puentedura en 2010, référence pour les enseignants qui désirent travailler et réfléchir à l'intégration des technologies en classe. Selon ce modèle, intégrer le numérique ne signifie pas utiliser la technologie à tout prix, mais plutôt engager l'apprenant dans son apprentissage.

Le quatrième chapitre, *Les avantages du numérique pour les apprenants de langues*, nous montre que la diversité des supports (Internet, tablette, smartphone etc.) a rendu l'apprentissage mobile et nomade. L'apprenant, grâce à la diffusion massive des technologies et à sa dotation personnelle, peut consulter ses outils et ses supports de cours à tout moment : si l'apprenant apporte ses instruments numériques en classe on parle de pratique BYOD (*bring your own device*), ou AVEP en français (apportez votre propre équipement). En tenant compte des indications

du CECRL et de la perspective actionnelle (cette dernière voit les apprenants comme des acteurs sociaux ayant des tâches à accomplir), les auteurs proposent des scénarios et des pistes qui sollicitent l'agir social en situation d'apprentissage. Les projets et les scénarios proposés, permettent à la classe de s'ouvrir sur l'extérieur et de naviguer sur un Internet francophone avec la possibilité d'échanger avec d'autres apprenants de FLE ou de FLM. Le numérique favorise fortement les apprentissages informels de la langue ; il apporte un gain de motivation au groupe classe et améliore la collaboration « Par l'apprentissage social, les apprenants apprennent en marge du discours de l'enseignant en observant les pratiques d'écriture de leurs pairs » (p. 33).

La deuxième partie, *Savoir-faire numériques - 35 fiches*, offre au lecteur des pistes pratiques élaborées à partir de l'expérience d'enseignement à plusieurs niveaux des auteurs. Chaque fiche est organisée à partir de verbes d'action au niveau pédagogique : par ex. créer, didactiser, annoter, intégrer, réaliser, enregistrer, organiser, etc. Elles couvrent les thèmes et les savoir-faire du métier d'enseignant par rapport à la classe. La structure de la fiche prévoit l'indication du matériel, l'intérêt pédagogique, le résumé descriptif de l'outil et des remarques finales.

La troisième et dernière partie, *Projets numériques pour les apprenants - 15 fiches*, offre des fiches destinées aux apprenants de différents contextes et niveaux académiques avec l'objectif de faire réaliser des tâches, en situation de production authentique, avec un résultat mis à disposition des autres apprenants francophones de la toile. Les compétences prioritairement sollicitées sont les activités langagières, les interactions et la production écrite. Pour l'évaluation de ces activités, qui se terminent avec une publication en ligne, l'enseignant doit prendre en considération les stratégies d'apprentissage, l'autonomie des apprenants, la collaboration entre pairs, etc.

Chaque fiche suit un même schéma avec le titre, un bref résumé du projet, les références aux fiches théoriques, les destinataires, le niveau du CECRL, les objectifs d'apprentissage, les compétences, la durée, le déroulement des étapes, les modalités de travail et les consignes. Parmi les thèmes proposés, nous citons, à titre d'exemple : *visiter ma ville ; organiser un week-end en France ; critiquer un film ; créer un jeu géocaché ; rédiger une carte postale 2.0 ; présenter son parcours professionnel ; créer son cv vidéo ; réaliser un guide touristique 2.0 ; découvrir d'autres cultures.*

Le texte se termine avec un *Index par outils et catégories* relativement à la partie pratique des fiches.