

Vers une littératie numérique pour l'enseignement et l'apprentissage des langues

A l'heure où le numérique est de plus en plus largement utilisé par les apprenants de langues vivantes et par les enseignants, le recours à des plateformes comme Moodle, Padlet, Google Docs est devenu un réflexe pédagogique tant ces espaces numériques offrent une multitude d'options pour échanger et collaborer en langue étrangère. Néanmoins, ces lieux d'apprentissage numériques sont-ils pour autant de véritables lieux de communication dans la mesure où le professeur-administrateur peut en effet tout y contrôler, éditer les productions des élèves, voire les supprimer ? L'approche socio-interactionnelle ouvre des perspectives de réponse à cette question en posant le postulat suivant : l'acte de communication réellement authentique ne peut être mis en œuvre que via des sites participatifs ouverts à des acteurs sociaux véritables et non fictifs.

Parler, c'est dire, à propos de quelque chose, quelque chose avec quelqu'un.

Le principe de co-énonciation développé par Grillo (1997, p.63) est en quelque sorte le point de départ de la réflexion sur la démarche **socio-interactionnelle** développée par Christian Ollivier, professeur en sciences du langage et didactique des langues à l'Université de La Réunion. Celle-ci se distingue de l'approche communicative et de la perspective actionnelle en ce qu'elle vise à ancrer l'énonciation des locuteurs dans le monde réel à travers l'utilisation du Web 2.0, c'est à dire l'internet participatif et collaboratif.

L'on distinguera donc les tâches 'proches de la vie réelle' aussi appelées 'tâches authentiques' ('*real-life tasks*' ou '*authentic tasks*') telles que préconisées dans le Cadre européen commun de référence pour les langues de celles véritablement ancrées dans le monde réel ('*real-world tasks*') telles que décrites par C. Ollivier.

Le tableau suivant permet de comprendre cette distinction entre les deux types de tâches en proposant une synthèse des conditions requises pour mettre en œuvre des tâches ancrées dans le monde réel.

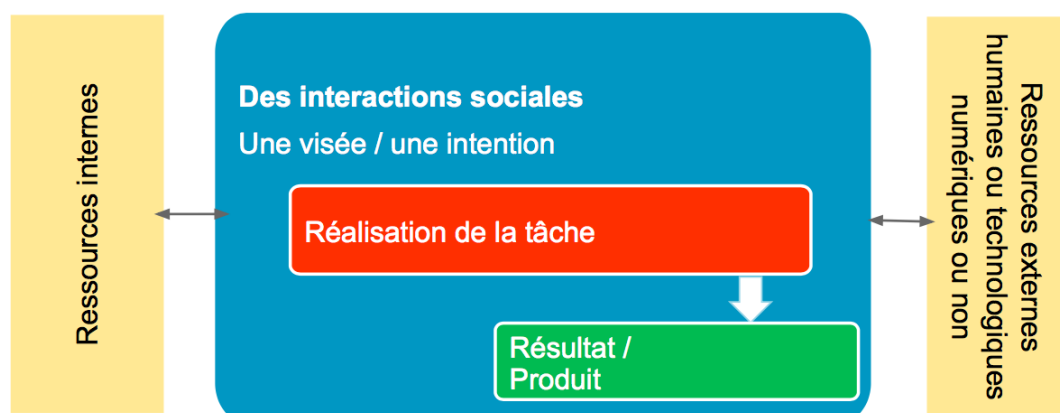
Public cible ou destinataire de la production	Acteurs sociaux véritables, en dehors du système éducatif
Enjeu de la production	La production s'adresse à des destinataires potentiellement intéressés par le message
Espace d'action de la production	Site participatif ou collaboratif ouvert non pas par l'enseignant mais préexistant et accessible à la communauté du monde réel
Nature des tâches	Les tâches ne sont pas créées par l'enseignant mais émergent de la nature et du but du site
Rôle de l'apprenant	L'apprenant a un rôle véritable. Sa production pourvoit savoir, savoir-faire ou opinion à la communauté
Evaluation	L'évaluation de la production est uniquement sociale, inhérente à l'interaction créée. Elle dépasse le cadre scolaire

Au fond, qu'elles impliquent le numérique ou non, les tâches 'proches de la vie réelle' proposent souvent une interaction factice entre les différents acteurs du scénario pédagogique. En produisant en langue étrangère, lorsqu'il rédige une lettre par exemple, l'élève se regarde accomplir la tâche en ayant à l'esprit les attentes du professeur et les objectifs linguistiques, culturels et pragmatiques et tente d'y répondre dans le but de satisfaire ces attentes. La production et la performance sont donc prises en otage par le cadre scolaire de l'acte de communication et peuvent donc être altérées. Le professeur, bien qu'ayant pris soin de bâtir un scénario d'apprentissage plaçant l'élève dans un rôle fictif d'acteur social comme le préconise le Cadre européen, reste au centre des enjeux car à un moment ou à un autre et de façon plus ou moins directe ou subtile, la production lui sera destinée. Jouer à « faire vrai » comporte donc des limites en termes d'enjeu.

La démarche socio-interactionnelle propose donc de transférer la communication effectuée dans un cadre scolaire vers un cadre totalement authentique via le Web 2.0. La perspective est ambitieuse car elle implique de se détourner progressivement et/ou partiellement des tâches pédagogiques communicatives issues de la recherche en didactique des langues sur le Niveau Seuil et des tâches cibles et des tâches de répétition ou authentiques du CECRL.

La plus-value de l'approche socio-interactionnelle réside dans le fait que l'acte de communication prend en compte un destinataire bien défini, ce qui détermine sa mise en œuvre (socio)linguistique, pragmatique et culturelle. Si l'élève doit rédiger un commentaire en ligne sur un site de voyages, il se pose inévitablement les questions suivantes : par qui mon message va-t-il être lu ? Quelles sont les attentes des destinataires ? Quelles sont les règles rédactionnelles et le contrat moral de ce site Web 2.0 ? Clairement, les enjeux de l'éducation aux médias et à l'information (EMI) sont au centre de la démarche réflexive qui précède la production, d'où le recours au terme *littératie* numérique, ce qui n'est pas naturellement le cas lors de tâches qui ne sont que le simulacre de la vie réelle. Parallèlement, il est naturel de penser que l'élève trouvera dans ce type de tâches une motivation supplémentaire liée au désir de bien faire dans la mesure où sa production en langue étrangère aura vocation à être lue par des citoyens digitaux qui interagiront potentiellement avec l'élève-citoyen.

Approche socio-interactionnelle, tâche et autonomie

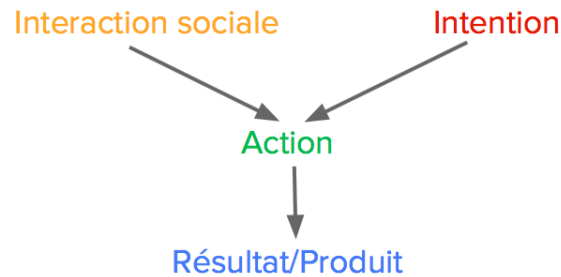


Le recours à des sites participatifs ou collaboratifs tels que Wikipedia, [Wikimini](#), [Wikitravel](#), [Wikihow](#), les forums des grands organes de presse en ligne ou bien de sites touristiques ou bien encore les sites de production littéraire tels que [poetrynation.com](#) placera donc les élèves non plus en situation de répéter des tâches fictives pour jouer à « faire

vrai » mais en véritable situation de communication dans le monde réel. Ils deviendront ainsi des citoyens digitaux responsables capables de réfléchir sur les flux d'information sur Internet.

Exemple

Vous allez rédiger des informations touristiques sur votre ville d'origine pour les partager sur le site WikiTravel avec des touristes francophones intéressés. Vous allez ainsi participer à la construction d'un guide touristique en ligne.



Au fond, la démarche socio-interactionnelle invite les professeurs à décentrer leur approche actionnelle au profit d'une réflexion portant sur les questions suivantes : quelle tâche veut-on faire faire aux élèves ? Est-elle réalisable sur le web 2.0 ? Cela modifie *de facto* la posture de l'enseignant, davantage orientée vers l'évaluation formative et l'accompagnement dans une démarche pédagogique au double ancrage : vie réelle (lieu de communication et d'action) et salle de classe (lieu d'apprentissage).

Le projet e-lang du Centre Européen des Langues Vivantes a pour finalité de proposer à l'horizon 2019 une plateforme gratuite et accessible à tous les professeurs de langues vivantes qui pourront à la fois se former à la démarche de projet et bâtir des scénarios pédagogiques intégrant des outils numériques efficaces et cohérents par rapport aux tâches proposées. [En savoir + sur le projet e-lang](#)

Article rédigé par Alain Girault

Professeur de didactique des langues à l'Université Grenoble Alpes / ESPE
Membre du groupe de travail sur le projet 'Littératie numérique'
au Centre Européen pour les Langues Vivantes à Graz (Autriche)
Interlocuteur Académique au Numérique en langues vivantes - Académie de Grenoble

