



R1

## Compte rendu des participants aux Autorités nationales de nomination et aux Points de contact nationaux

### Rapport de réunion

Dans les trois semaines suivant l'atelier, merci de compléter le présent compte-rendu. Il comporte deux parties :

1. **Compte rendu:** cette partie entend fournir aux Autorités nationales de nomination et aux Points de contact nationaux un retour sur information relatif à l'atelier, à ce que vous y avez appris, à la manière dont ceci affectera votre travail et comment ceci sera diffusé. En outre, le CELV publiera le compte-rendu<sup>1</sup> dans la rubrique « Activités du CELV impliquant des experts » sur le site internet relatif à chacun des Etats membres (voir <http://contactpoints.ecml.at>).

Le compte-rendu sera rédigé dans une des langues de travail du projet.

2. **Information du public:** cette partie entend fournir une information concernant le projet du CELV et la valeur ajoutée que celui-ci pourra constituer pour votre pays. Cette partie devra être d'intérêt pour un plus large public et, afin de mieux illustrer le propos, devra comporter des liens vers des publications, des sites internet, des événements en rapport mentionnés lors de l'atelier ou particulièrement pertinents pour votre pays. L'information du public devrait être un texte promotionnel court d'environ 200 mots.

Cette partie sera rédigée dans votre/vos langue(s) nationale(s).

### L'ensemble devra parvenir à

- l'Autorité nationale de nomination et le Point de contact national du CELV de votre pays (coordonnées détaillées <http://www.ecml.at/aboutus/members.asp>)
- et en copie au Secrétariat du CELV ([Erika.Komon@ecml.at](mailto:Erika.Komon@ecml.at))

dans le délai imparti.

## 1. Compte rendu

Nom du / de la participant(e) à l'atelier	Alain GIRAULT
Institution	Université Grenoble Alpes – Ecole Supérieure du Professorat et de l'Education
Adresse e-mail	Alain.girault1@univ-grenoble-alpes.fr
Titre du projet du CELV	Vers une littératie numérique pour l'enseignement et l'apprentissage des langues vivantes
Site web du projet du CELV	<a href="http://www.ecml.at/ECML-Programme/Programme2016-2019/Digitalliteracy/tabid/1797/language/fr-FR/Default.aspx">http://www.ecml.at/ECML-Programme/Programme2016-2019/Digitalliteracy/tabid/1797/language/fr-FR/Default.aspx</a>
Date de l'événement	10 et 11 octobre 2017
Bref résumé du contenu de l'atelier	Réflexion sur l'approche socio-interactionnelle et les tâches ancrées dans le monde réel
Quels éléments ont été, à votre avis, particulièrement utiles?	Réflexion collective, apports scientifiques, ateliers de travail
Comment allez-vous utiliser ce que vous avez appris/développé au cours de l'événement dans votre contexte professionnel?	Sensibilisation au projet e-lang et à l'approche socio-interactionnelle auprès de publics divers : formateurs experts en numérique, professeurs de langues débutants ou aguerris, Inspection pédagogique régionale, DNE (Direction du Numérique pour l'Education) au Ministère de l'Education nationale <a href="http://eduscol.education.fr/langues-vivantes/">http://eduscol.education.fr/langues-vivantes/</a>
Comment allez-vous contribuer dans le futur au travail du projet?	Poursuite de la réflexion et critique constructive des parutions à venir
Comment prévoyez-vous de diffuser les résultats du projet? - Auprès de vos collègues - Auprès d'une association professionnelle - Dans une revue/un site web professionnels - Dans un journal - Autre	<b>Lors de formations que j'anime</b> Dans le cadre de mon enseignement à l'Université Grenoble Alpes Sur le portail interlangues de l'académie de Grenoble <a href="https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/">https://interlangues-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/</a> Sur le site d'anglais de l'académie de Grenoble* <a href="https://anglais-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/">https://anglais-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/</a> Sur les réseaux sociaux affiliés <a href="https://www.facebook.com/grenobleanglais/">https://www.facebook.com/grenobleanglais/</a>

<https://twitter.com/ANGLAISgrenoble>

<https://twitter.com/DeclicEnLangues>

## 2. Information au public

Texte d'environ 200 mots pour la promotion de l'événement du CELV, du projet et de la publication envisagée mettant l'accent sur les avantages apportés aux groupes cibles. Ce texte sera rédigé dans votre/vos langue(s) nationale(s) pour diffusion (sur des sites web, dans des revues, etc.).



# 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.

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

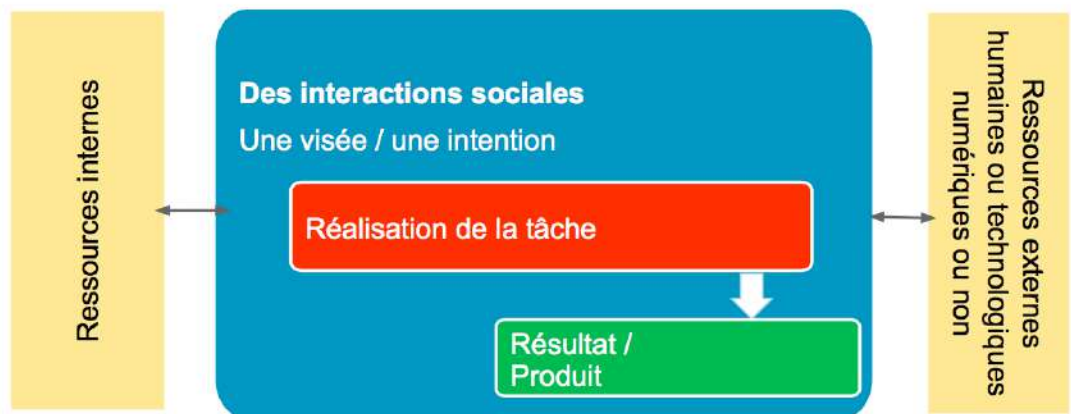
Au fond, qu'elles impliquent le numérique ou non, les tâches 'proches de la vie réelle' proposent souvent une interaction factice entre les différents acteurs du scénario pédagogique. En produisant en langue étrangère, lorsqu'il rédige une lettre par exemple, l'élève se regarde accomplir la tâche en 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.

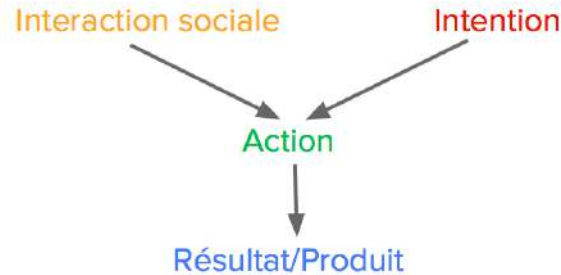
## Approche socio-interactionnelle, tâche et autonomie



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 **rédig**er 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).

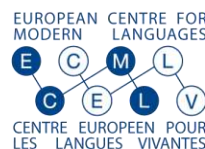
Le projet e-lang du Centre Européen des Langues Vivantes a pour finalité de proposer à l'horizon 2019 une plateforme gratuite et accessible à tous les professeurs de langues vivantes qui pourront à la fois se former à la démarche de projet et bâtir des scénarios pédagogiques intégrant des outils numériques 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**

**Interlocuteur Académique au Numérique en langues vivantes - Académie de Grenoble**



Les schémas des pages 2 et 3 ont été réalisés et partagés par Christian Ollivier lors de la réunion du groupe de travail

au CELV à Graz – Autriche les 9 et 10 octobre 2017