

Les apprenants de langues – citoyens numériques et acteurs sociaux

Catherine Jeanneau
Université de Limerick

GLANG
CITIZEN

 **Lingu@num**



School of
Modern Languages
and Applied Linguistics



Projet du CELV

GLANG
CITIZEN

Projet Erasmus +

 **Lingu@num**

EUROPEAN CENTRE FOR
MODERN LANGUAGES

CENTRE EUROPEEN POUR
LES LANGUES VIVANTES

COUNCIL OF EUROPE

CONSEIL DE L'EUROPE

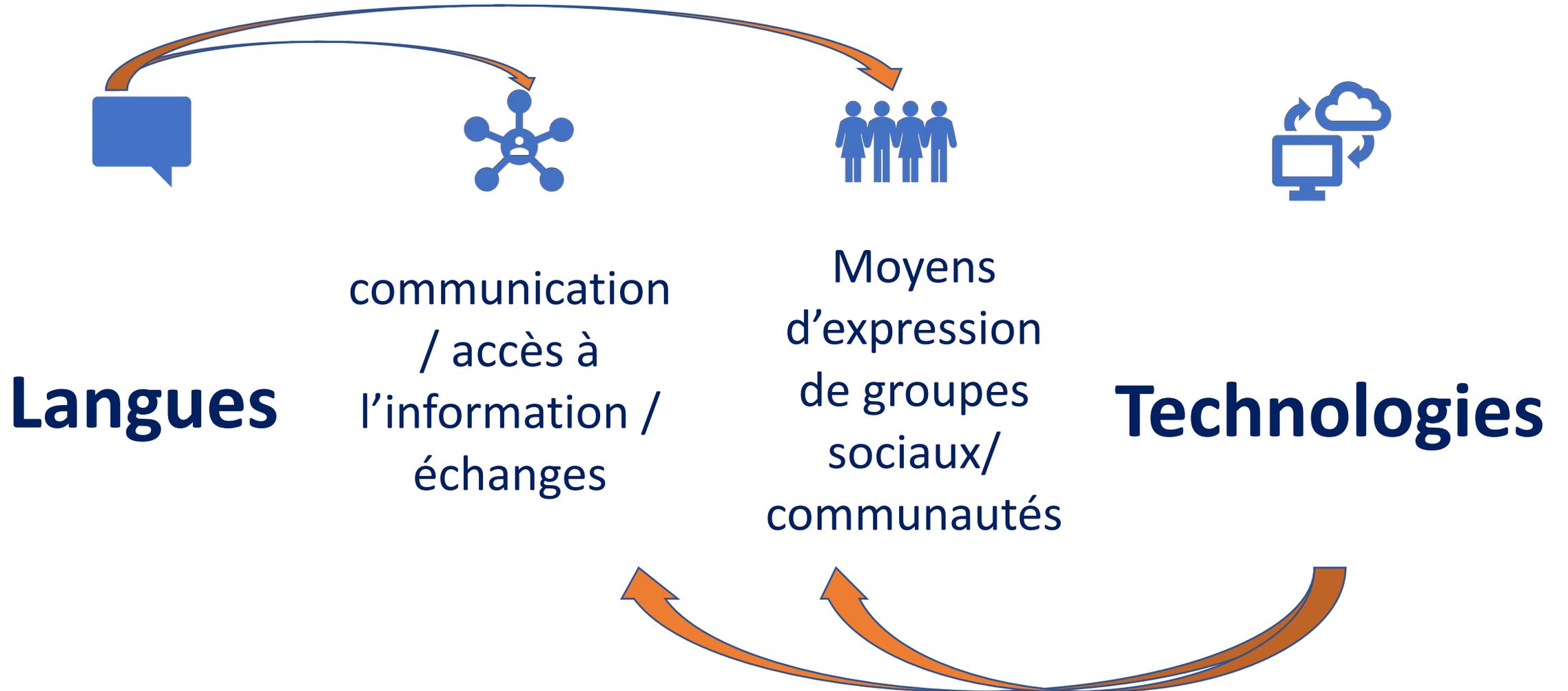


Erasmus+



**Langues et
technologie
Quels
points de
rencontre?**

Languages ↔ Technologies



Apprentissage des langues & Technologies

- D'un apprentissage traditionnel à un apprentissage intégrant les nouvelles technologies
- Les apprenants sont-ils prêts à utiliser ces nouveaux outils et sont-ils équipés pour le faire ?

Ex: Google translate / ChatGPT

- Connaitre
- Utiliser
- Savoir exploiter (de façon technique et éthique)



Deux évidences



Nouvelles habitudes

**apprentissage /
enseignement
en ligne**

**communication
en ligne/
virtuelle**

**travail à
distance**

e-commerce



COVID-19

Explosion de l'IA

traduction

**création de
contenus**

**manipulation
des données**

**assistant
virtuel**



Deux concepts ou notions-clés

**Littératie
numérique**

**Citoyenneté
numérique**

Littératie numérique

a set of **knowledge, skills, attitudes** (thus including abilities, strategies, values and awareness) that are required when using ICT and digital media to **perform tasks**; solve problems; **communicate**; manage information; **collaborate**; create and share content; and build knowledge effectively, efficiently, appropriately, critically, creatively, autonomously, flexibly, ethically, reflectively for work, leisure, **participation**, learning, socialising, consuming, and **empowerment**.

Ferrari, projet DigComp 2012, p. 30

Développement de la littératie numérique

- augmenter sa **participation** et son **engagement** en ligne (et hors ligne)
- poursuivre sa **construction identitaire** au sein de diverses communautés et sous diverses formes de participation en tant qu'acteur social et citoyen, usager du numérique en apprenant à **vivre avec l'autre** en ligne (et hors ligne)



Annie Spratt sur Unsplash



Citoyen numérique?

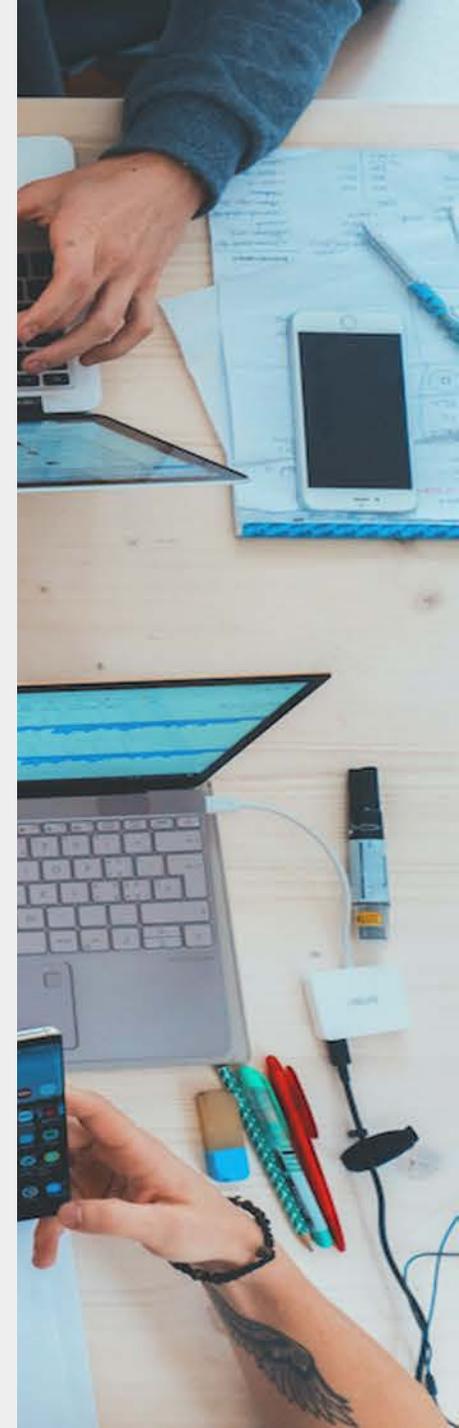
Voici Sam

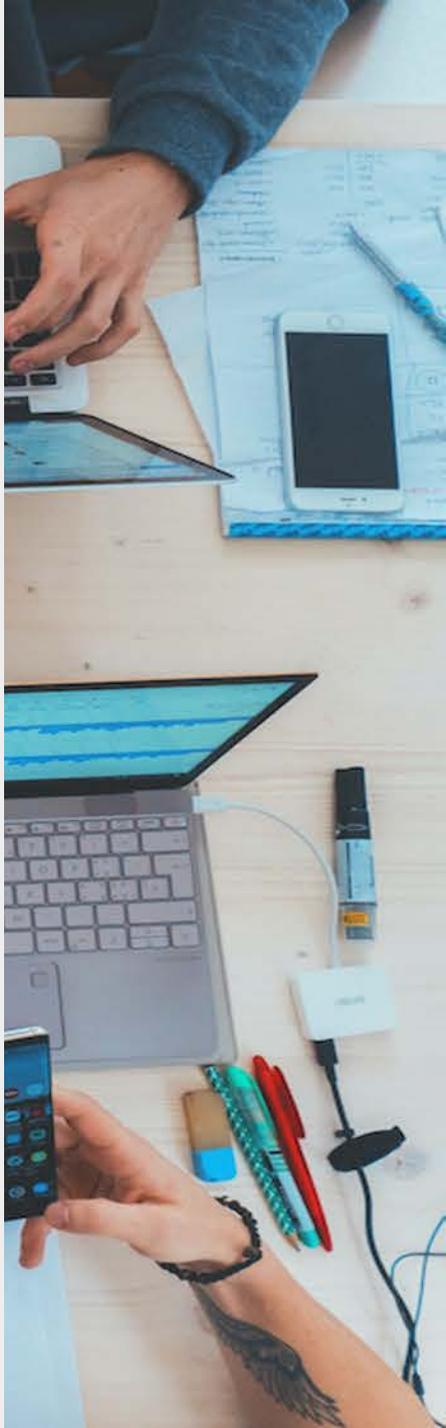
Profil établi à partir d'une
étude de la littérature:
100 publications

Profil du citoyen numérique



- **Acteur social**
 - avec une identité plurielle
 - Impliqué dans de nombreuses communautés
- **Actions guidés par les droits et responsabilités associés à certaines valeurs (les siennes et celles des communautés)**
- **(Inter)agit en utilisant les technologies numériques**
 - dans certains domaines
 - d'une certaine façon
 - en fonction de ses traits personnels
 - selon le contexte et/ou les infrastructures à disposition





Sam comme acteur social



- Regarde des films en ligne

Consommateur

- Partage des recettes avec ses amis

Médiateur

- Crée et partage ses itinéraires de courses

Créateur de contenu

- Gère un site web pour les animaux abandonnés

Transformateur de la société



#BLM: lecture

Consommateur

#Oscars2024: partage les posts

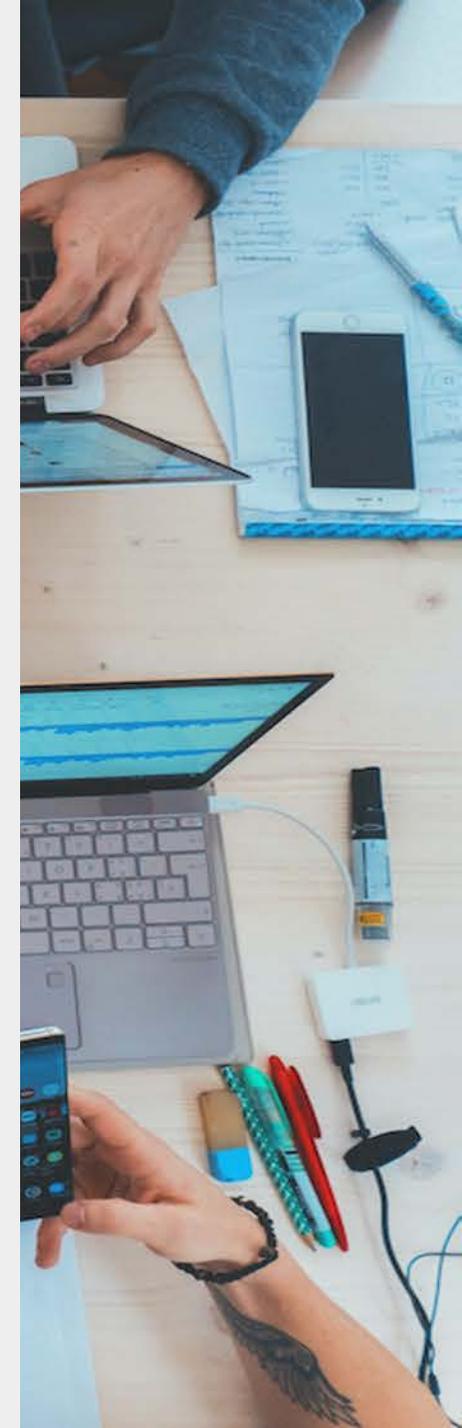
Médiateur

#ClimateAction: partage son opinion et poste des vidéos:

Créateur de contenu

#PAWS: organise des collectes de fonds

Transformateur



Droits et responsabilités



- Regarde des films en ligne
Consommateur

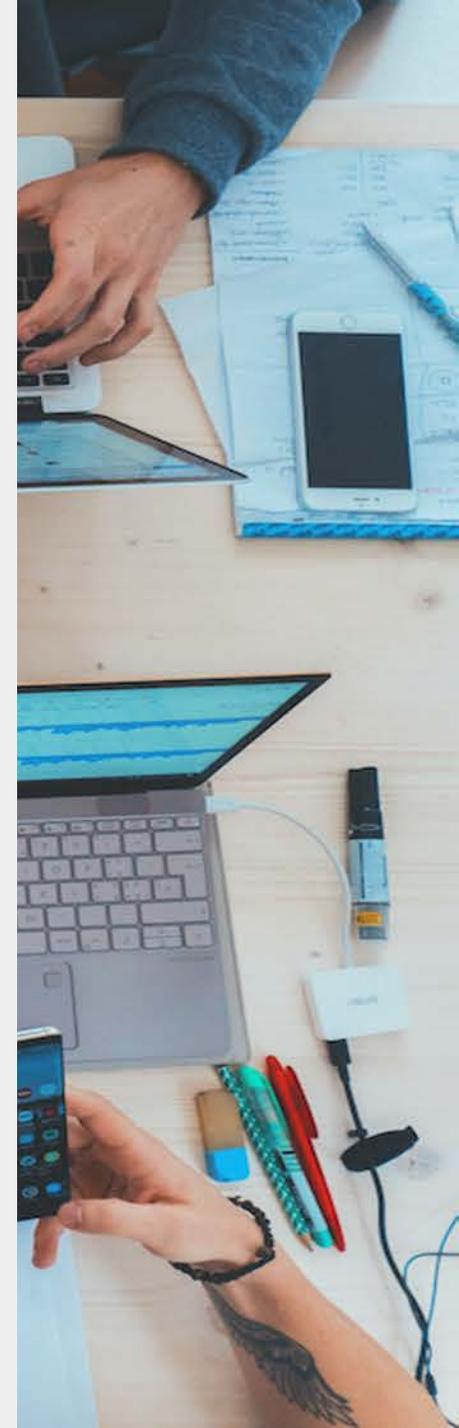
- Partage des recettes avec ses amis
Médiateur

- Crée et partage ses itinéraires de courses
Createur de contenu

- Gère un site web pour les animaux abandonnés
Transformateur de la société



- Respecte les droits d'auteur et ne télécharge pas de musique ou de films illégalement
- Respecte la loi sur son site
- Dénonce les contenus abusifs sur les réseaux sociaux
- Participe positivement sur les forums et respecte le point de vue des autres
- Droit à la parole, droit à l'oubli



Les domaines de Sam **N**



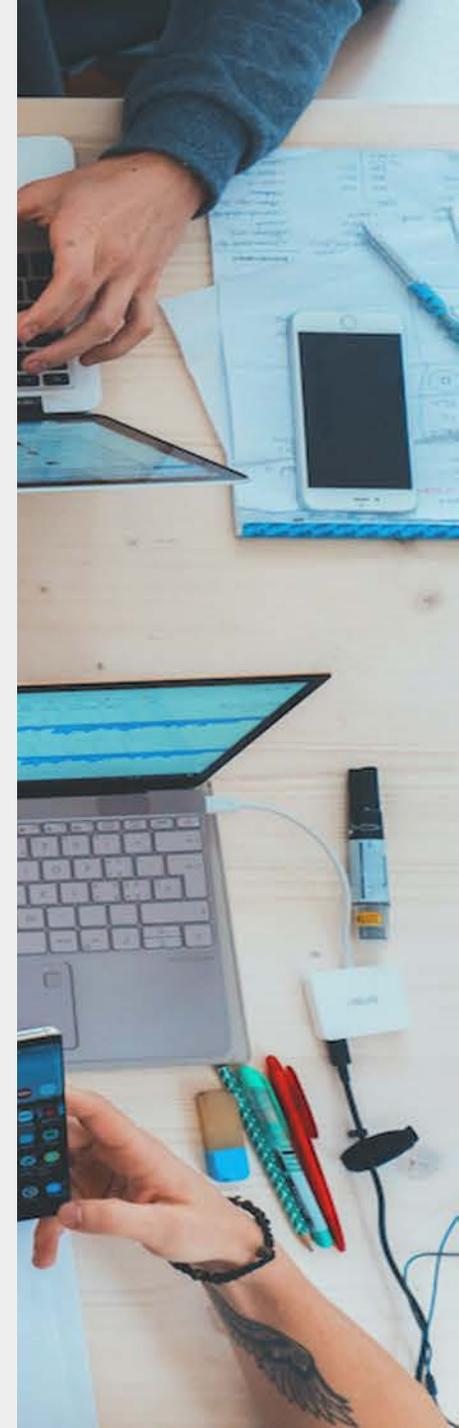
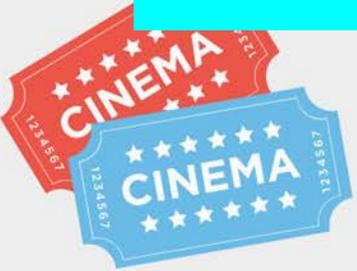
**culturel/
interculturel**

social

**Politique
et
sociétal**

éducatif

**socio-
économique**



Façons d'(inter)agir

- constantes, régulières
- compétentes et efficaces ;
- informées et conscientes (éclairées) ;
- éthiques et responsables (libres, significatives (« meaningful »), responsables, courtoises, respectueuses, tolérantes, inclusives, suivant la netiquette, légales) ;
- sûres (confiantes, « healthy ») ; - cohérentes (en accord avec ses propres croyances, valeurs, etc.).



Attributs personnels

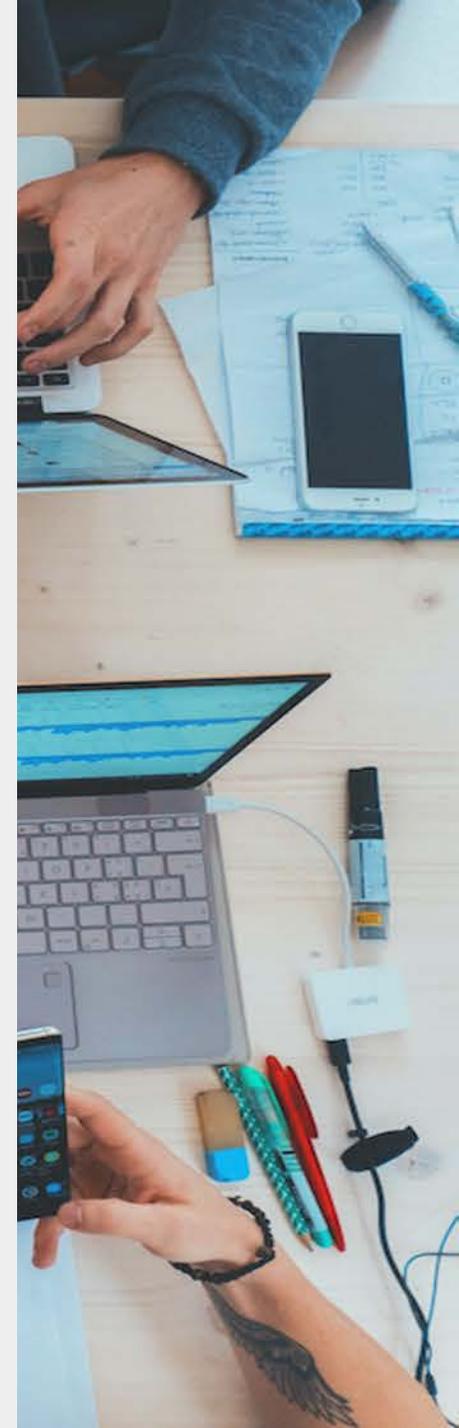


- des connaissances ;
- des compétences (notamment cognitives et socio-émotionnelles) et des savoir-faire (notamment techniques) ;
- une conscience (en lien avec les différentes dimensions qui composent la citoyenneté numérique : par exemple, la conscience de ce qu'est une action sûre (ou non), éthique (ou non) ;
- une compréhension (critique) de l'information, des usages, du numérique, etc. ;
- des attitudes ou savoir-être qui incluent le savoir s'engager
- une capacité à apprendre tout au long de la vie.

Gestion du site web pour les animaux abandonnés

- Compétences techniques;
- Connaissance des règlements RGPD ;
- Forte empathie envers les animaux ;
- Volonté de s'impliquer ;
- Sensibilisation aux pratiques dans ce domaine.

Contexte et/ou les infrastructures à disposition



Éducation langagière et Citoyenneté Numérique

- Capacité à entrer en relation avec l'autre sur la base de **prises de conscience**, d'**attitudes**, de **connaissances** et de **compétences** mises en avant par l'éducation à la citoyenneté (numérique)
- Compétence **plurilingue**
- Médiation
- Diversité des personnes, des sociétés et des communautés

But commun

Former des **acteurs sociaux** agissant au sein de **communautés plurielles** allant de la communauté de parole à des groupes sociaux mondiaux



Hannah Busing sur Unsplash

ECN : une priorité éducative en Europe

- Recommandation du Conseil de l'Europe (Committee of Ministers, 2019)
- Projet du CdE sur l'éducation à la citoyenneté numérique
 - Intégrer l'ECN dans toutes les matières



Deux concepts ou notions-clés

Littératie numérique

Individu utilisant la technologie pour son développement personnel et (inter)agissant avec d'autres

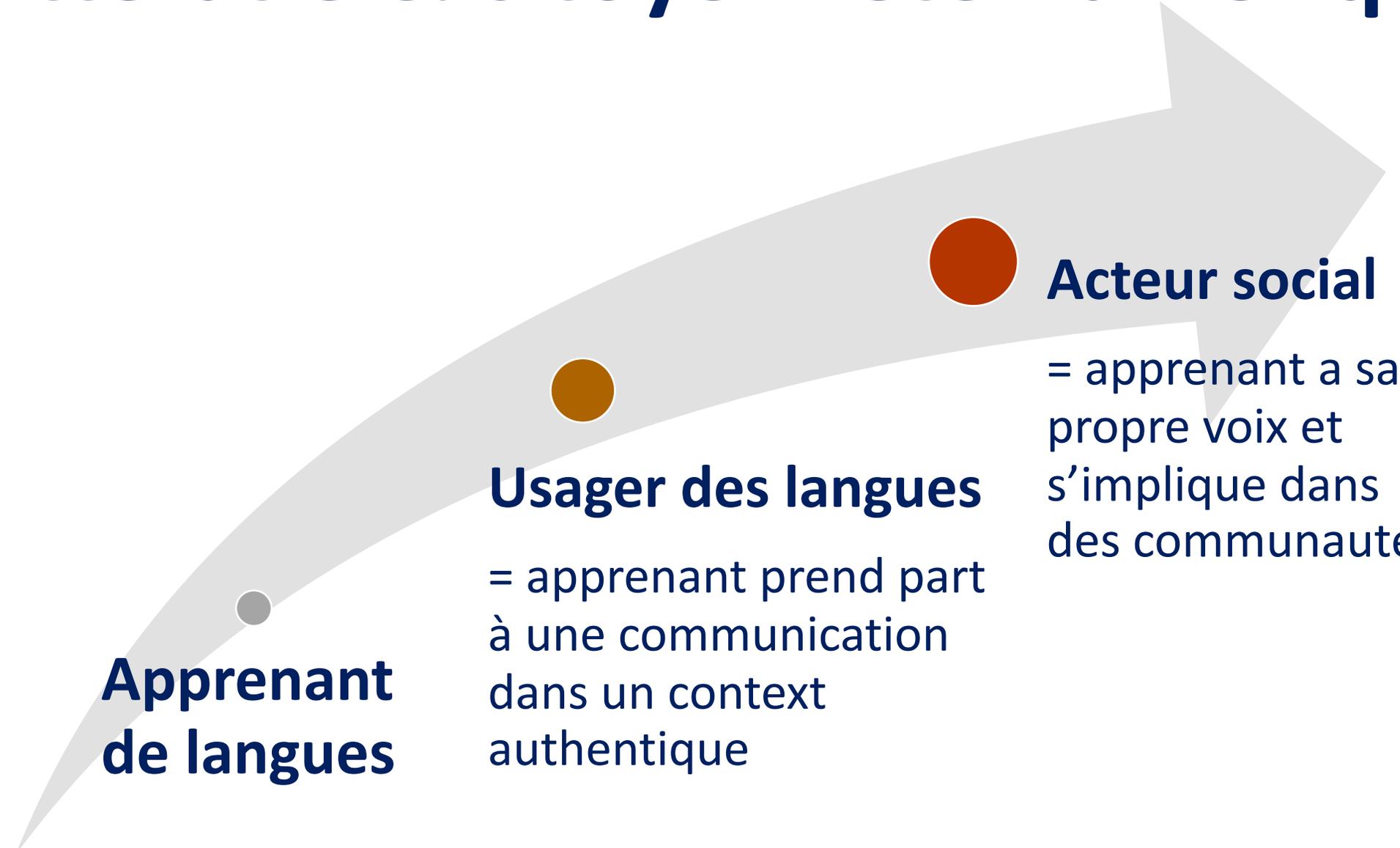
Citoyenneté numérique

Individu s'engageant au sein de communautés et utilisant des technologies

Place dans l'éducation en langues



Littératie & citoyenneté numériques



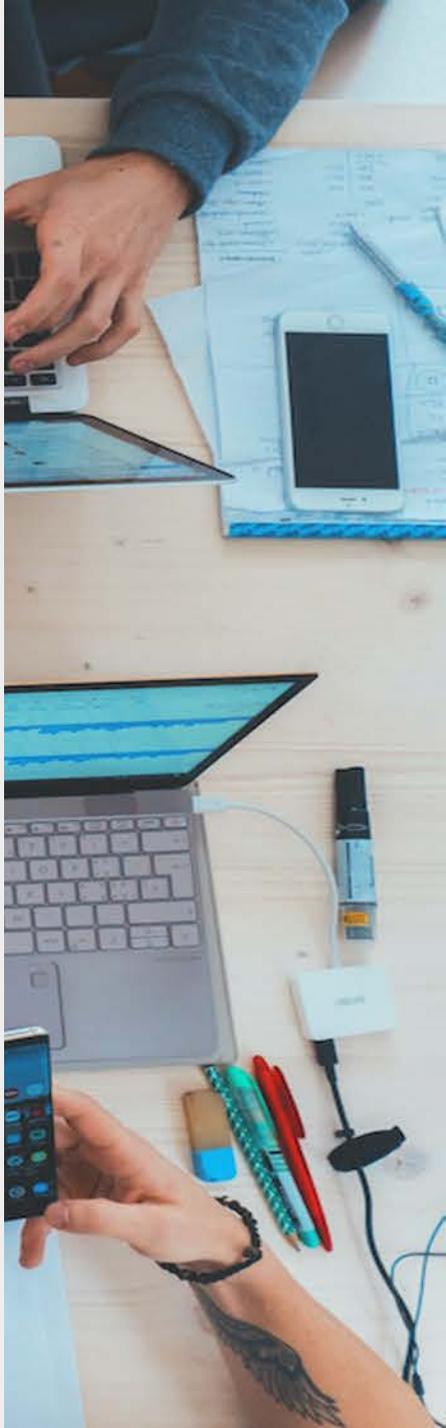
**Apprenant
de langues**

Usager des langues

= apprenant prend part
à une communication
dans un context
authentique

Acteur social

= apprenant a sa
propre voix et
s'implique dans
des communautés



Lignes Directrices de la Conception Universelle de L'Apprentissage

I. Offrir Plusieurs Moyens de Représentation

- 1: Offrir diverses possibilités sur le plan de la perception
 - 1.1 Proposer divers moyens de personnaliser la présentation de l'information
 - 1.2 Proposer d'autres modes de présentation pour les informations auditives
 - 1.3 Proposer d'autres modes de présentation pour les informations visuelles

- 2: Offrir diverses possibilités sur les plans de la langue, des expressions mathématiques et des symboles
 - 2.1 Clarifier le vocabulaire et les symboles
 - 2.2 Clarifier la syntaxe et la structure
 - 2.3 Soutenir le décodage des textes, de la notation mathématique et des symboles
 - 2.4 Faciliter la compréhension lors du passage d'une langue à l'autre
 - 2.5 Illustrer l'information et les notions à l'aide de plusieurs supports

- 3: Offrir diverses possibilités sur le plan de la compréhension
 - 3.1 Activer les connaissances antérieures ou fournir les connaissances de base
 - 3.2 Faire ressortir les modèles, les caractéristiques essentielles, les idées principales et les relations entre les notions
 - 3.3 Guider le traitement, la visualisation et la manipulation de l'information
 - 3.4 Maximiser le transfert et la généralisation

Des apprenants débrouillards, bien informés et compétents

II. Offrir Plusieurs Moyens D'Action et D'Expression

- 4: Offrir diverses possibilités sur le plan de l'action physique
 - 4.1 Varier les méthodes de réaction et d'interaction
 - 4.2 Optimiser l'accès aux outils et aux technologies de soutien

- 5: Offrir diverses possibilités sur les plans de l'expression et de la communication
 - 5.1 Utiliser plusieurs supports de communication
 - 5.2 Utiliser plusieurs outils d'élaboration et de composition
 - 5.3 Développer les compétences grâce à un soutien échelonné en situation de pratique et de performance

- 6: Offrir diverses possibilités sur le plan des fonctions exécutives
 - 6.1 Guider l'élève dans l'établissement d'objectifs appropriés
 - 6.2 Soutenir la planification et l'élaboration de stratégies
 - 6.3 Faciliter la gestion de l'information et des ressources
 - 6.4 Améliorer la capacité de l'apprenant d'assurer le suivi de ses progrès

Des apprenants centrés sur des objectifs stratégiques

III. Offrir Plusieurs Moyens D'Engagement

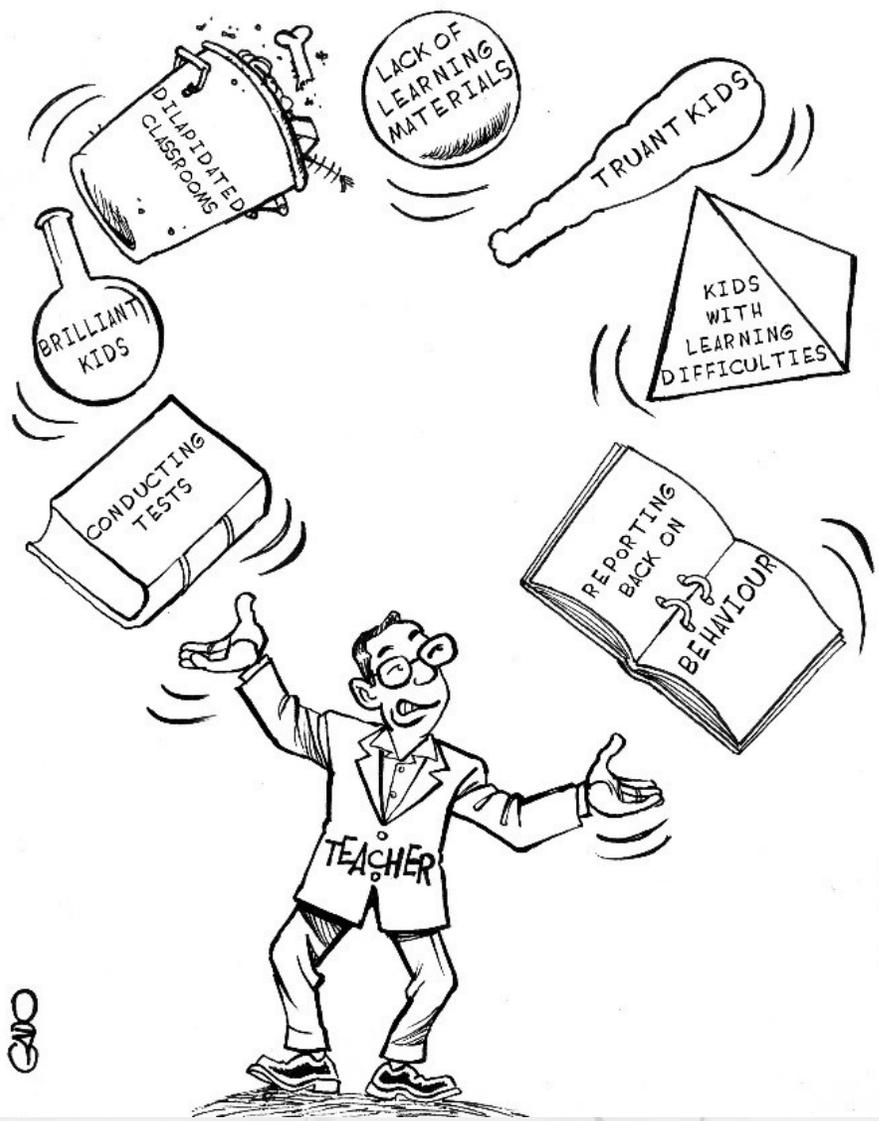
- 7: Offrir diverses possibilités pour éveiller l'intérêt
 - 7.1 Optimiser les choix individuels et l'autonomie
 - 7.2 Optimiser la pertinence, la valeur pédagogique et l'authenticité
 - 7.3 Minimiser les risques et les distractions

- 8: Offrir diverses possibilités pour soutenir l'effort et la persévérance
 - 8.1 Souligner l'importance des buts et des objectifs
 - 8.2 Varier les exigences et les ressources pour rendre les défis plus stimulants
 - 8.3 Favoriser la collaboration et la communauté
 - 8.4 Augmenter le retour d'information pour une plus grande maîtrise

- 9: Offrir diverses possibilités sur le plan de l'autorégulation
 - 9.1 Promouvoir les attentes et les idées qui optimisent la motivation
 - 9.2 Développer les stratégies d'autorégulation et la faculté d'adaptation de l'élève
 - 9.3 Développer la capacité d'auto-évaluation et de réflexion

Des apprenants motivés et déterminés

TEACHERS JUGGLE MULTIPLE CHALLENGES IN THE CLASSROOM



Préparer les citoyens de demain



<https://world-education-blog.org/2017/10/05/let-teachers-teach-the-dangers-of-expanding-teacher-workloads/>

The background of the slide features a close-up, high-angle view of several interlocking metal gears. The gears are rendered in a monochromatic, slightly desaturated color palette, with highlights and shadows that emphasize their metallic texture and the precision of their teeth. The composition is centered around a semi-transparent grey rectangular box containing the main text.

**Implications et
applications
concrètes ?**

Approche pédagogique

Tâches ancrées dans
la vie réelle



Activités de réflexion



“Fonder les approches de l’apprentissage et de l’enseignement sur des **situations réelles** et la **diversité des opportunités.**”

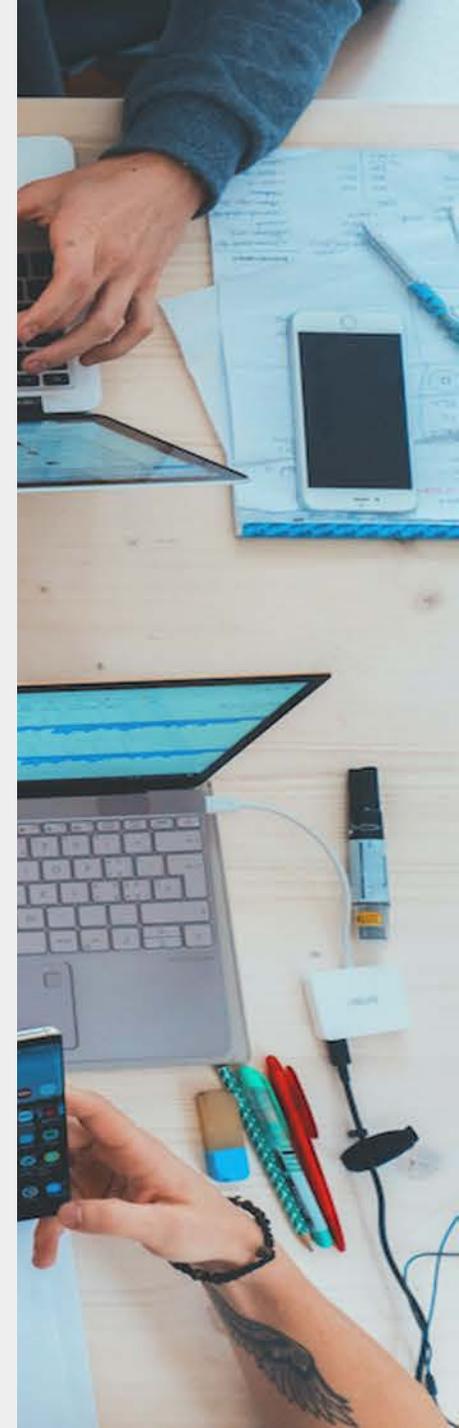
(Committee of Ministers, 2019)

Approche pédagogique



Tâches ancrées dans la vie réelle

- Fonder les approches de l'apprentissage et de l'enseignement sur des situations réelles et la diversité des opportunités. (Committee of Ministers, 2019)
- Recherche sur l'apprentissage dans les Digital Wilds (Sauro & Zourou, 2019), "affinity spaces" (Magnifico et al, 2018)
- Rewilding (Thorne, 2021)
- 'Dompter' les digital wilds → Nouveaux types de tâches
- **Compétence de base** : Compétence *socio-interactionnelle*. Etre capable d'adapter ces actions et communications avec la situation en jeu, avec les relations des sujets impliqués. (projet elang)



Taxonomie des tâches

- Tâches pédagogiques
 - Pas ou peu de contexte socio-interactionnel
- Tâches de répétition/cibles
 - Contexte socio-interactionnel simulé
- Tâches sociales
 - Contexte socio-interactionnel = la classe
- Tâches d'échanges en ligne/virtuels
 - Contexte socio-interactionnel = 2+ groupes
- Tâches ancrées dans la vie réelle
 - Interactions sociales dépassent la classe pour aller hors des murs (sur des sites participatifs ouverts à tous – Locuteurs natifs ou non)

Exemples de tâches ancrées dans la vie réelle

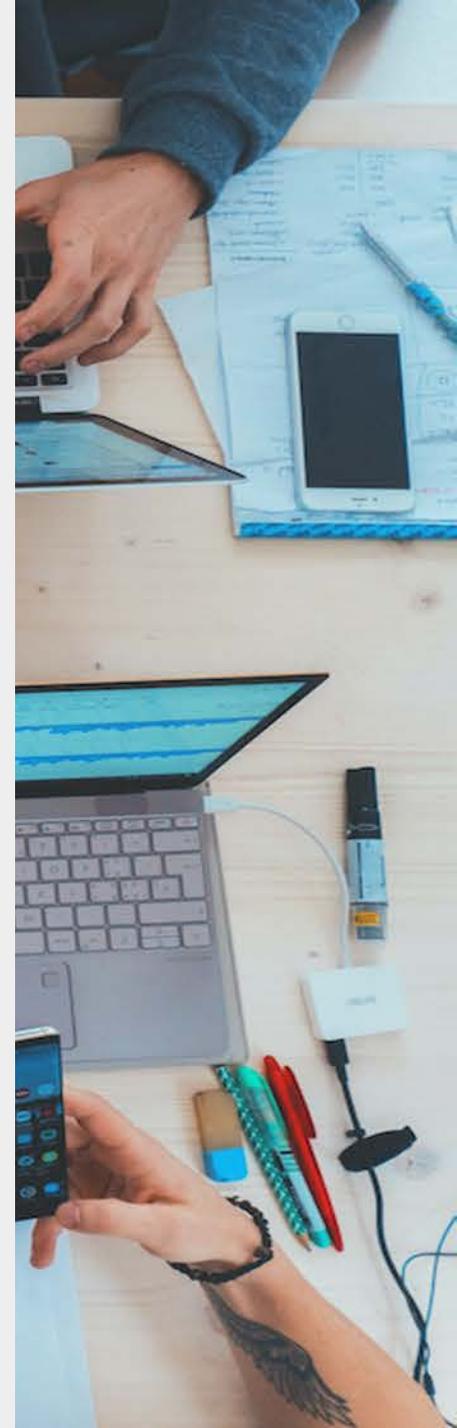
- Contribuer à Wikipedia, Wikitravel, Wikimini, etc.
- Participer à des forums de discussion en ligne (reddit, quora)
- Rejoindre des communautés en ligne
- Créer des Vlogs, reels sur YouTube, TikTok etc.

Rôle de l'enseignant

Aider l'apprenant à développer une présence sociale en ligne dans sa langue cible;

L'encourager à participer à des communautés et ainsi devenir un citoyen numérique dans sa L2;

Proposer des activités qui entraînent cette participation et ainsi élargir les espaces d'apprentissage.



Caractéristiques des tâches ancrées dans la vie réelle

- Public cible = **personnes en dehors du système éducatif** qui s'intéresse au contenu de la production.
- L'espace d'interaction est un **site web participatif**.
Ni créé ni géré par l'enseignant.
- **La tâche pré-existe** l'activité pédagogique
Non créée par l'enseignant mais présente un intérêt qui peut être exploité dans le cadre de l'apprentissage des langues
- **L'apprenant a quelque chose à partager:**
connaissance, savoir, opinion... = **évaluation sociale (extérieure)**

Double ancrage – Double authenticité



ANCRAGE DANS LA VIE RÉELLE

Dans des interactions sociales au-delà
du contexte éducatif

Sur des sites du web 2.0

- Enjeu socio-interactionnel réel
- Authenticité socio-interactionnelle
- Authenticité linguistique



(INTER)AGIR

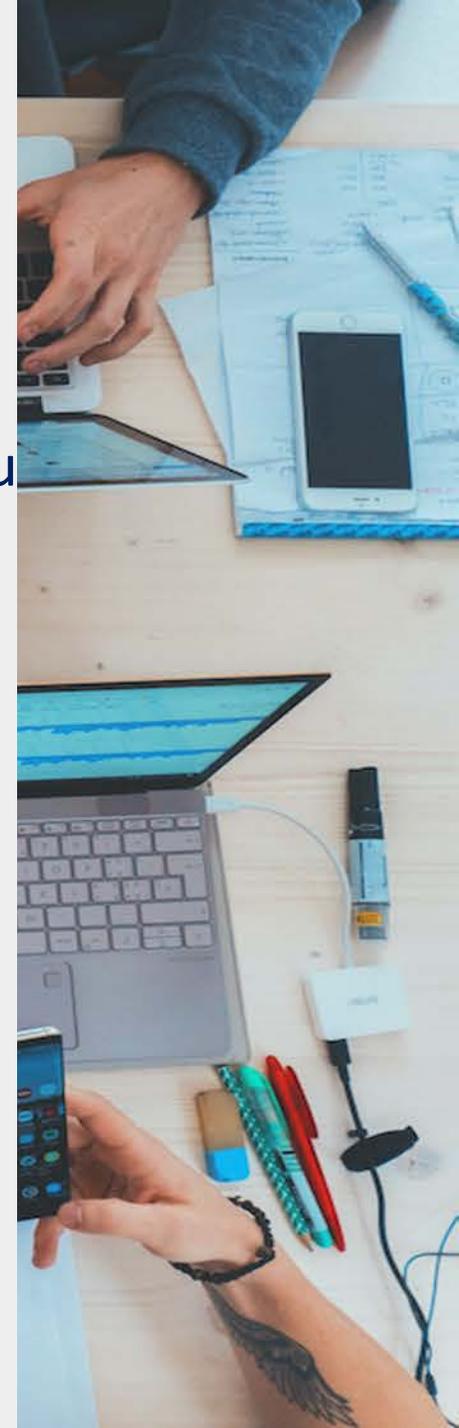
ANCRAGE DANS LA SITUATION D'E-A

Au sein des interactions sociales du
contexte éducatif

- Dans un espace protégé
- Enjeu socio-éducatif réel
- Authenticité éducative



APPRENDRE



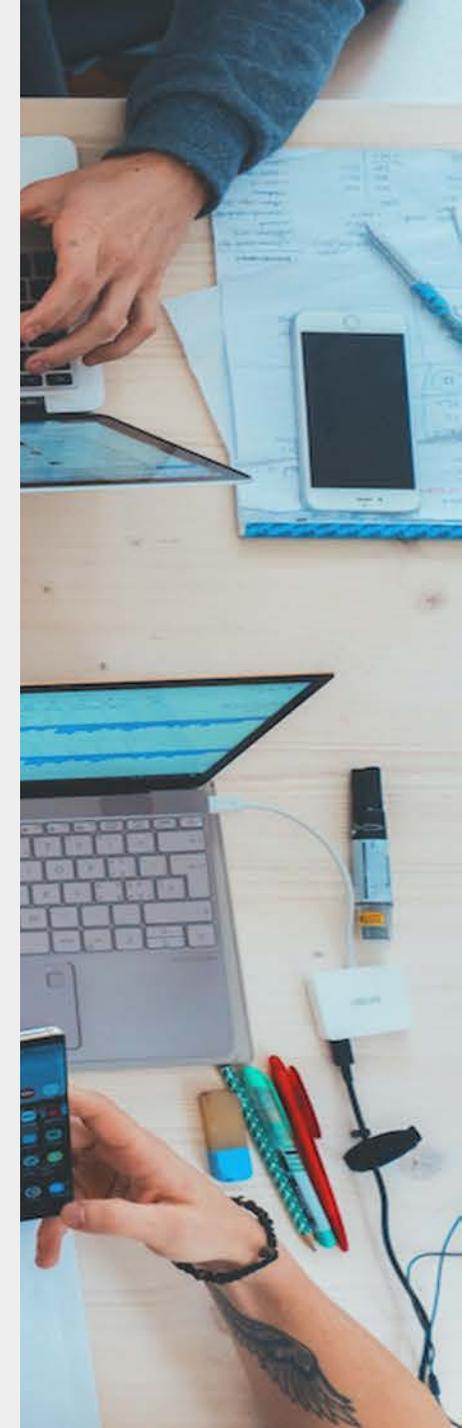


Apprentissage actif: Apprenant réflexif

L'apprenant construit ses savoirs, ses compétences et ses attitudes à travers ses diverses 'particip-actions'.

L'amenant à :

- vivre la communication en situation authentique;
- faire l'expérience de l'exercice de la citoyenneté;
- de mettre en œuvre sa littératie numérique;
- agir en citoyen réflexif et engagé.



Accès présentation





<http://www.ecml.at/elangcitizen>

#ecml_elang



<https://www.linguanum.eu/>

@linguanum_eu

Catherine.Jeanneau@ul.ie

@CathJeanneau