

LA GENERATION Z FACE A L'APPRENTISSAGE DES LANGUES ETRANGERES SUR OBJECTIFS SPECIFIQUES

Olivia-Cristina RUSU¹

Abstract

Avec la r-évolution numérique, le système éducatif se doit de proposer tout un ensemble inédit d'aptitudes nouvelles à acquérir, tant par les apprenants que par les professeurs. Notre suggestion serait que la personnalisation de l'éducation, en particulier dans le domaine de l'enseignement des langues étrangères, s'accomplirait aussi par le recours à une pédagogie numérique, voire nomade, pour décrocher enfin des conséquences opérantes effectives à long terme.

L'impact visible de l'éducation numérique sur les jeunes est celui de reconnaître l'utilisation globale du modèle de « laissez-faire », pour œuvrer par la suite à son parachèvement. Comme le recours à l'ordinateur (CALL) ne s'avérerait plus entièrement approprié à l'apprentissage du FOS, les enseignants reconnaîtront être arrivés dans l'ère de l'utilisation des langues étrangères assistées par le téléphone mobile (MALL). Quelques solutions pratiques proposées ici pour l'apprentissage des langues étrangères sur objectifs spécifiques mettront en valeur l'emprise profitable de la littérature numérique.

Keywords: apprentissage mobile, TICE, FOS, CALL, MALL

Le XXIème siècle confirme que l'université roumaine devient de plus en plus le lieu où le changement et le progrès trouvent leur place naturelle au niveau des idées et des projets. Aux esprits jeunes leur sont offertes d'immenses options de recherche et d'étonnement, d'enthousiasme et d'inspiration. De nouvelles solutions sont recherchées pour que l'éducation trouve des résolutions à l'analphabétisme fonctionnel des apprenants qui passent, tant bien que mal, l'épreuve du baccalauréat, mais qui auront grand besoin d'être alphabétisés au plus tôt à la lecture, à l'expression simple, correcte et cohérente. Le rôle de l'enseignant est ici aussi essentiel, car il doit transmettre de bons savoirs, mais aussi de veiller à sa propre performance et à se remettre en permanence en question concernant les nouveaux concepts et les produits éducationnels.

Certes, les moyens d'auto-formation sont nombreux, quoique très souvent les nouveaux produits éducationnels parus sur le marché devancent de beaucoup l'instruction des enseignants pour ce qui est de l'apprentissage informel. Comme nous allons voir ci-dessous, il ne s'agit pas seulement de moyens tels MOOC (Massive Online Open Course) ou CLOM (Court en Ligne Ouvert et Massif) / FLOT (Formation en Ligne Ouverte à Tous). L'apprentissage non formel des langues s'est découvert ces dernières années l'engouement pour les applications sur le smartphone et la tablette, souvent gratuites ou relativement accessibles. Les meilleurs sites avec des applications pour l'apprentissage d'une langue étrangère vivante, sur ou sans objectifs spécifiques, seraient:

¹ Département des Langues Etrangères, Université Technique "Gheorghe Asachi", Iași, Roumanie, olivia.rusu@tuiasi.ro

Livemocha est le plus grand portail du monde pour l'apprentissage des langues étrangères, qui offre également la possibilité d'interagir avec d'autres utilisateurs et trouver un partenaire d'étude (<http://livemocha.com/pages/learn-languages/>) ;

BBC Languages est spécialisé dans des leçons de culture et de vocabulaire en une quarantaine de langues (<http://www.bbc.co.uk/languages/>);

Duolingo est un website qui contient des cours d'anglais, espagnol, allemand, français et portugais, avec des tests d'évaluation et une application sur le smartphone (<http://www.duolingo.com/>);

50 languages est une application android et app store qui propose des fichiers audio de vocabulaire en 50 langues (<http://www.goethe-verlag.com/book2/index.htm>);

Surface Languages (<http://www.surfacelanguages.com/>) propose une grande variété de leçons de vocabulaire dans plusieurs langues.

101 languages (<http://www.101languages.net/>) est un portail en cours de développement, avec des leçons pour l'apprentissage de 101 langues.

Linguasnet (<http://www.linguasnet.com/Courses.php>) est un website offrant des leçons en espagnol, roumain, portugais et anglais, y compris une section *Living and work*, avec des détails sur les conditions de vie et de travail d'un pays.

Share Talk (<http://www.sharedtalk.com/>) a cette spécificité de pouvoir converser avec les natifs.

Open Culture (<http://www.openculture.com/freelanguagelessons>) propose une liste de 46 langues avec les websites associés pour apprendre gratuitement une langue au choix.

Linguonaut (<http://www.linguonaut.com/>) héberge aussi des tests de langue étrangère (cf. <http://www.learningnetwork.ro/>)

Read4English est utilisé pour la lecture et l'écoute des textes.

La liste des applications est loin d'être exhaustive. Il faudrait y ajouter des logiciels payants du type *Busu*, *Mosa Lingua* et *Anki*, tous basés sur des « flash cards », des cartes pour mémoriser du vocabulaire que l'utilisateur crée lui-même ou récupère dans une base de données. Ce dernier logiciel est basé sur un système avec un algorithme qui planifie les répétitions SRS (Spaced repetition system).

Il serait difficile de dire combien efficaces sont tous ces logiciels dans l'apprentissage d'une LV sur objectifs spécifiques. La plupart d'entre eux s'utilisent comme un complément aux bonnes méthodes traditionnelles. Cependant, ils sont, reconnaissons-le, plus rébarbatifs que les livres, car nous permettant de travailler quand le temps nous le permet, bien qu'ils recourent néanmoins aux bonnes vieilles méthodologies du XIX^{ème} siècle. Les innovations apportées récemment dans la didactique des langues relèvent bien évidemment des découvertes dans les technologies. Face aux TICE, à la diversification des équipements et à l'accès aux réseaux, les enseignants doivent admettre l'appel à la créativité, à l'innovation et l'entrepreneuriat. Cependant, ils se positionnent différemment par rapport à l'avance rapide des nouveaux dispositifs prometteurs qui vont modifier leurs usages. Leur formation se doit d'intégrer les changements majeurs inhérents au contexte économique qui évolue rapidement, aux nouvelles attentes, ainsi qu'aux nouvelles TICE.

Certaines ont un prix prohibitif, d'autres requièrent une préparation informatique plus avancée. Dans cette situation, les enseignants les accepteront sans réserve ou bien les laisseront de côté, voire les élimineront de leurs préoccupations. Cependant, elles viennent apparemment remplacer les vieilles expérimentations déjà routinières, pour afficher une volonté d'adaptation méthodologique aux nouvelles situations et aux nouveaux défis. Serait-ce un divorce par rapport aux ressources autres que le manuel édité, les cahiers d'exercices, les MAV, MAL méthodes audio-orales (MAO), structurales (MS), techniques suggestopédiques (TS) technologies multimédia (VAO) ou S-VAO, qui combinaient la souplesse d'un système vidéo interactif, son pouvoir d'évocation, avec la capacité de traiter et d'archiver d'un ordinateur et, bien sûr, son inépuisable patience. De toute façon, on s'aperçoit que l'optimisation de la qualité et du contenu de l'enseignement / apprentissage des LV et les innovations dans les TICE conduisent à repenser la vision sur l'apprentissage, voire à reconsidérer le mode de fonctionnement des universités.

Encourager l'utilisation des TICE dans les universités veut aussi dire donner une réponse aux nouvelles réalités des étudiants de la société contemporaine. Pour un enseignement efficace, toute tentative d'expérimentation est justifiée, que ce soit en présentiel ou à distance. Les quelques pistes proposées par l'approche multimedia et le développement de produits interactifs semblent avoir rendu obsolètes les références aux manuels en papier et les dictionnaires. La place qu'occupent actuellement les technologies dans l'éducation est garantie si on l'envisage dans un esprit pratique...

Bien que le mode e-Learning ait toute sa place dans les plans de formation des enseignants, on constate que dans la plupart des départements de langues – avec une dominante en direction de la médecine, des banques et des assurances – l'enseignement des LV dans les secteurs de l'ingénierie ne se place pas au même niveau de maturité sur l'e-Learning. La plupart des enseignants sont encore en phase de découverte, soit qu'il s'agisse d'une autonomie dans la conception d'outils, soit de l'adaptation d'outils d'accompagnement par des investissements commerciaux, techniques et pédagogiques. Nos expériences au cours des dernières années ont justifié les avantages de l'application de l'e-Learning, de par l'intérêt élevé, les performances atteintes, la validation des acquis, l'accompagnement de l'apprenant. L'e-Learning: ajoute une réponse plus facile à organiser; un déploiement rapide; un accès pour tous; un discours unique; un mode révision; gain de productivité. Si, à l'avenir, les canaux de diffusion – c'est-à-dire les moyens utilisés de façon intégrée et collaborative – s'orientent sur le mobile learning (smartphone, tablette) et social learning (présentiel à distance – plateforme de formation, apprentissage informel): iPhone, android, jeux interactifs, tablettes tactiles (jeux à plusieurs), dans le domaine de l'ingénierie pédagogique il reste encore du travail à faire pour développer des dispositifs e-Learning sur mesure par domaines, avec la conception de contenus pédagogiques multimédia appropriés.

Les universités sont actuellement plus que jamais à la recherche de solutions de formation plus performantes et plus économiques sur le terrain des technologies innovantes dans l'apprentissage des LV. Les modalités pédagogiques innovantes de l'architecture de l'e-formation sont: *e-Learning, rapid-learning, mobile learning, social-learning, serious games*. Les universités peuvent modifier le processus de formation en LV dans les entreprises aussi avec des avantages inévitables, à savoir: baisse des coûts de formation, mais aussi amélioration de la qualité et de l'efficacité; multiplication du nombre d'heures de formation dispensées pour impliquer un nombre plus grand d'apprentis; accélération des déploiements des formations; une meilleure adéquation des formations et des compétences; une meilleure formation en présentiel; un contrôle amélioré des compétences individuelles dans le temps; une approche pédagogique sans crispation; l'intégration de la formation en tant que levier essentiel du changement et des performances de l'employabilité.

C'est avec surprise que nous apprenons la découverte quelque part d'une solution miraculeuse d'apprendre une LV. Apparemment, ce serait une panacée universelle qui permette d'accepter que, pour apprendre une langue on a besoin de quelque chose de plus efficace que les méthodes traditionnelles. Il est fort vrai que, pour communiquer librement dans une langue étrangère, il ne suffit pas de mémoriser une liste de mots ou de recourir à un manuel ou à des films dans cette langue. La plateforme multimedia avec un cours interactif *Quick Speak (méthode Christian Olson)* propose ainsi un véritable «activateur du centre de mémoire», capable aussi d'éliminer le blocage émotionnel et la répulsion envers une LV nouvelle. Cette formule miracle agirait sur trois domaines principaux, à savoir: la motivation (qui engage de manière naturelle les deux hémisphères du cerveau dans le processus d'apprentissage d'une LV); la stimulation du niveau de concentration et de mémoire; l'assimilation automatique de la LV étrangère par la création de connexions neuronales multiples. Et voilà comment:

« *L'apprentissage automatique des LV est déterminé par le système du cours interactif. Il s'agit de cartes multimédia pour l'apprentissage des langues à l'aide de l'ordinateur, du smartphone, de la tablette ou d'autres dispositifs électroniques. Toute carte contient une combinaison de mots nouveaux avec des images ainsi qu'un enregistrement audio de la prononciation correcte du mot, dans une proposition ou une situation appropriée. En visualisant la carte, le cerveau est forcé d'associer des mots à des images et réussit à faire jusqu'à cinq connexions de suite. Le créateur de la méthode garantit la réussite en... deux semaines, dans le cas contraire il s'engage à rendre le coût entier sans aucun commentaire...* ». (Tozer, J., 2010, notre version)

Le smartphone a fait son apparition vers 2007 et s'est montré particulièrement utile à concilier l'apprentissage des LV avec les multiples mobilités d'un public jeune et fort motivé par les études à l'étranger, les affaires ou le tourisme. Ce dispositif est devenu très en vogue pour l'apprentissage non formel des LV et a engendré de nombreuses applications souvent gratuites ou relativement accessibles. Parmi celles-ci on trouve le cours *Duolingo*. Selon Thomas Petit (2013 :10-26), un cours Duolingo a deux caractéristiques pédagogiques intrigantes: sa principale méthodologie correspond à la traduction de textes (qui remonte au 19^{ème} siècle), complétée par la méthodologie Structuro Globale Audiovisuelle (SGAV) du milieu du 20^{ème} siècle (qui propose l'apprentissage du vocabulaire et des structures linguistiques hors contexte) ; deuxièmement, le cours intègre dans sa proposition didactique des principes de *gamification*², concept nouveau en éducation. Il s'agit essentiellement d'un *apprentissage mobile*³, *nomade* ou *apprentissage pervasif*, concept qui évoque le fait d'apprendre dans un contexte de mobilité géographique et d'évolution permanente et qui repose sur l'usage d'outils numériques portables tels les téléphones portables, les tablettes tactiles, les baladeurs numériques, les clés USB et les consoles de jeu manuelles. L'apprentissage mobile se distingue de l'apprentissage traditionnel par les solutions pédagogiques qu'il implique et du e-learning en raison des contraintes techniques. L'application Duolingo intègre un système de vies, des points et la compétition. Chaque erreur dans une leçon fait perdre un cœur (une vie). Quand la réserve de cœurs est épuisée, il est nécessaire de recommencer la leçon depuis le début. Ensuite, pour chaque leçon terminée, l'utilisateur reçoit une récompense de points. Le total de ses points peut être vu par d'autres utilisateurs dans une liste de classification, à condition qu'ils soient « amis », ou qu'ils se « suivent ». Quand un utilisateur en dépasse un autre dans la liste, des notifications sont envoyées, dans un registre de langue ludique et amical, avec une pointe de défi, du style « Tu vas laisser celui-là te passer devant sans réagir ? » En ce sens, l'apprentissage par le smartphone est un

« *apprentissage qui a lieu lorsque des apprenants ont accès à l'information n'importe quand et n'importe où via des technologies mobiles, afin de réaliser des activités authentiques dans le contexte de leur apprentissage. L'apprentissage ici et maintenant donne aux apprenants l'opportunité d'être dans le contexte de leur apprentissage et d'avoir accès à des informations liées à ce qu'ils sont en train de voir et de vivre instantanément.* » (Martin, Ertzberger, 2013 :77)

Le résultat des expériences *Duolingo* montrent que le recours à une méthodologie du XIX^{ème} (Brunot:1922) s'est avéré en fait une stratégie économique, car l'utilisation des termes hors contexte avec son et image est économique, elle élimine l'enseignant et le remplace par la machine. Le contenu est offert tout prêt, le feedback est instantané. Le professeur n'interviendra que pour donner des explications plus précises. De la sorte, l'emploi de la vieille méthodologie et de la *gamification* semblent amplifier davantage la motivation des apprenants.

Retenons aussi le fait que l'utilisation d'une application sur smartphone ou tablette ne signifie pas qu'il s'agisse d'un apprentissage nomade. L'application *Duolingo* développée sur un ordinateur n'était non plus un apprentissage nomade. Seulement un smartphone et la tablette peuvent rendre à l'apprenant l'accès à l'information afin de co-recréer du contenu, de collaborer (avec ou sans compétition), de passer d'un lieu à un autre et à des moments quand il désire... Car, « dans des situations d'apprentissage non formel, nous mettons en relief (le) potentiel des affordances⁴ (poster, publier, partager, enregistrer, etc.) » (Petit:2014) puisqu'elles pourraient permettre de provoquer des opportunités d'apprentissage dans l'usage quotidien des technologies. Quant au projet de recherche

² Selon Kapp, Karl (2012) La gamification consiste en l'intégration, dans des situations du quotidien, de principes qui appartiennent au monde du jeu : ils peuvent être des mécaniques de jeu telles que la mise en place de règles, de *challenge*, d'interactivité, de système de points et de « vies », de limite de temps, de compétition, etc. Ceci représenterait une source de motivation et d'engagement des personnes dans l'exécution d'une tâche.

³ cf. https://fr.wikipedia.org/wiki/Apprentissage_mobile: L'apprentissage mobile fait référence à la connectivité et à la capacité à trouver l'information rapidement dans un contexte précis. L'apprentissage mobile est donc directement lié avec l'émergence des technologies et d'Internet d'une part. D'autre part, il est lié au constat d'un environnement perpétuellement instable et en changement dans lequel une information statique est une information en perte de valeur car rapidement désuète.

⁴ « affordance » = « potentialité » < angl. to afford : « être en mesure de faire quelque chose » et « offrir ». apud <https://fr.wikipedia.org/wiki/Affordance>

pour transformer le smartphone en traducteur instantané de n'importe quelle langue, ce sera fait dans quelques années, reconnaît Google. Restent à régler seulement quelques problèmes portant sur la reconnaissance des voix, la vitesse de l'expression, certains accents et d'autres variables (Crystal, David, apud Tozer: 2010).

Ainsi, les applications d'apprentissage, dont certaines ont été répertoriées ci-dessus, sont des applications qui peuvent être utilisées pour organiser, enseigner et apprendre des LV à tout moment et n'importe où. Comme on l'a noté, elles peuvent être utilisées en complétant la salle de classe et aussi comme support pour les apprenants et les enseignants. L'accessibilité, commodité et provocation du jeu donnent aux utilisateurs confiance et désir de continuer. Cependant, il reste à vérifier les réelles compétences de communication dans un LV, acquises à la suite de l'utilisation de ces applications.

References and bibliography

Brunot, Ferdinand. 1922. *La pensée et la langue. Méthodes, principes et plan d'une théorie nouvelle du langage appliquée au français.* Paris : Masson.

Kapp, K. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.* San Francisco: Pfeiffer.

Martin, F., Ertzberger, Jeffrey. 2013. "Here and now mobile learning: an experimental study on the use of mobile technology", in *Computers and Education*, 68:76-85.

Petit, Thomas and Lacerda Santos, Gilberto. 2013. "Policy guidelines for mobile learning", Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Petit, Thomas. 2014. "L'apprentissage non formel des langues étrangères avec un smartphone: pourquoi un retour aux méthodologies du 19ème siècle? », in *Cyber-langues*, <http://www.cyber-langues.fr/spip.php?article350> [référence du 25.10.2017].

Tozer, James. 2010. "Don't bother to learn foreign languages: Google to launch smartphones that will translate for you in real time", *DailyMail*, <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1249192> [référence du 25.10.2017].

Olivia-Cristina Rusu

Diplômée de la Faculté des Lettres, spécialisation Langues et littératures française et anglaise, à l'Université « Babeş-Bolyai » de Cluj-Napoca, Roumanie, Olivia-Cristina Rusu a obtenu son diplôme de Master en Littératures francophones aux Universités « Babeş-Bolyai », « Haute-Alsace » de Mulhouse et « Marc Bloch » de Strasbourg, France. Elle a également défendu sa thèse de Doctorat en Philologie, Linguistique, à la Faculté des Lettres de l'Université « Alexandru Ioan Cuza », Iași, pour laquelle elle a reçu le qualificatif Summa cum Laude. Actuellement, Olivia Rusu elle est Chargée de cours en langues étrangères modernes (anglais et français) à l'Université Technique "Gheorghe Asachi" d'Iași. Elle a participé à plus de 20 stages et cours de formation professionnelle en Roumanie et à l'étranger. Elle a participé activement à 3 projets de recherche scientifique en éducation. Aussi, elle a publié plus de 15 glossaires et cours d'ESP et de FOS pour les spécialités techniques (architecture, textiles, génie civil, génie électrique, chimie) et plus de 20 articles scientifiques, dans des maisons d'édition nationales et internationales. Les titres les plus remarquables incluent "Teaching English through Interactive Media", "Why, sometimes I've believed as many as six impossible things before breakfast. Alice's ST Analysis", "Hétérotopies socio-culturelles de participation aux pratiques de régénération des friches industrielles", "Considérations sur la capacité et les limites du regard artistique".

Ses recherches actuelles portent sur l'enseignement des langues étrangères à des fins spécifiques, linguistique, études de traduction, pragmatique.