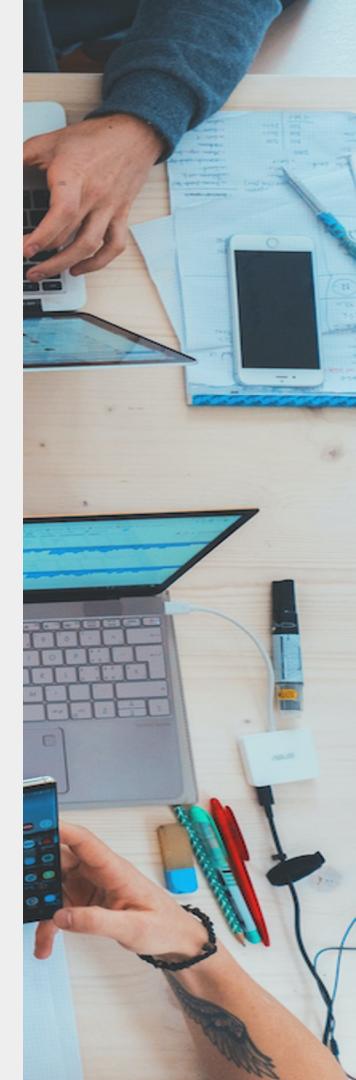


Former des citoyens usagers des langues et du numérique – Tâches ancrées dans la vie réelle

Catherine Jeanneau, Université de Limerick

Contribuez-vous en ligne ?

- Avez-vous déjà contribué à un site participatif ?
 - Si oui ou non, pourquoi ?
- Quels attributs / quelles compétences / quelles consciences... sont nécessaires ?
 - Par exemple : A quoi/qui faut-il penser ?
- Quels sont les risques



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



Questions et besoins (des enseignants de langue)

- Qu'est-ce que la citoyenneté numérique ?
- Qu'est-ce que l'éducation à la citoyenneté numérique ?
- Pourquoi intégrer l'ECN à l'enseignement-apprentissage des langues ?
- Quels points de contact entre ECN et E-A des langues ?
- Comment mettre en œuvre l'ECN ?
- Avec quelles ressources ?
- ...





Quelques réponses issues de nos projets

e-lang citizen

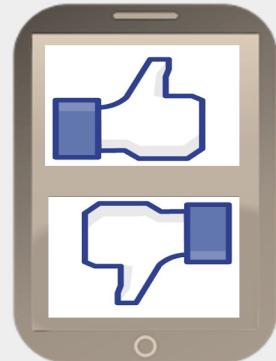
<http://www.ecml.at/elangcitizen>

Lingu@num

<http://www.linguignum.eu>



Tâches ancrées dans la vie réelle



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 quelquechose à partager:**
connaissance, savoir, opinion... = **évaluation sociale (extérieure)**

Exemples de tâches ancrées dans la vie réelle



- Contribuer à Wikipedia, Wikitravel, Vikidia, etc.
- Participer à des forums de discussion en ligne (reddit, quora)
- Rejoindre des communautés en ligne
- Créer des Vlogs, reels sur YouTube, TikTok etc.
- Poster des opinions (livres, musique, sorties)
- Poster sur des sites spécialisés (cuisine, voyage, fan clubs, écriture créative)

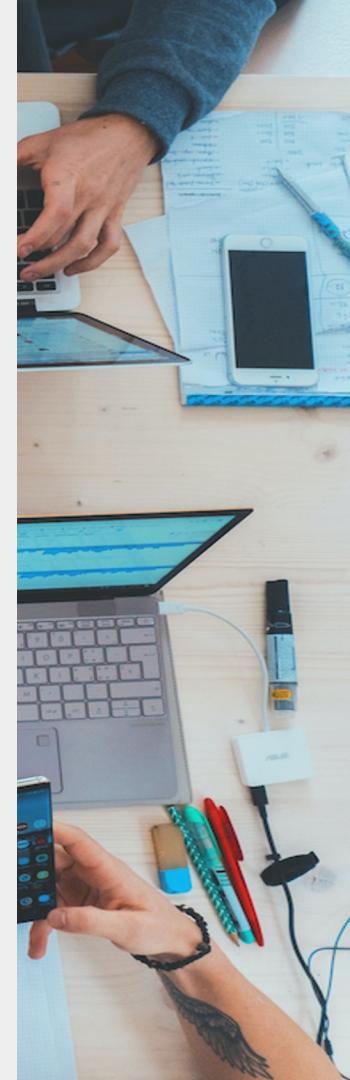
Rôle de l'enseignant :

- 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.

A vous ?



- Aller sur <https://fr.wikivoyage.org/>
- Chercher une ville autrichienne que vous connaissez bien
- Existe-t-elle?
- Si oui, ajouter un petit détail/une petite information sur cette page ou corriger une information erronée





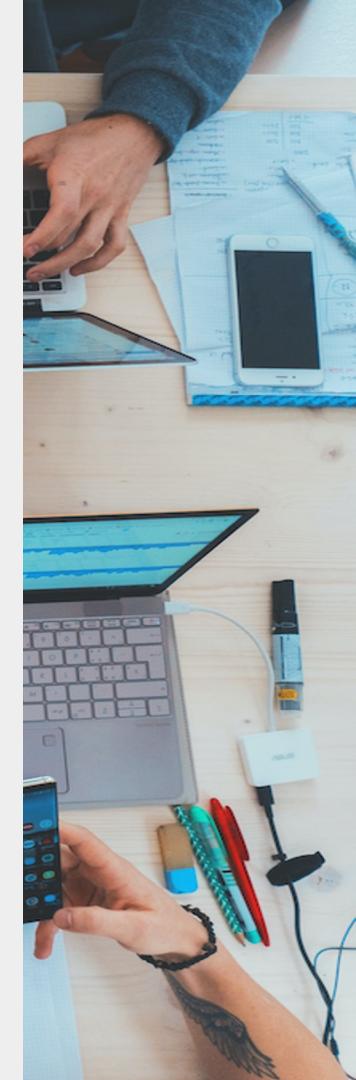
Considérations pédagogiques

GLANG
CITOYEN

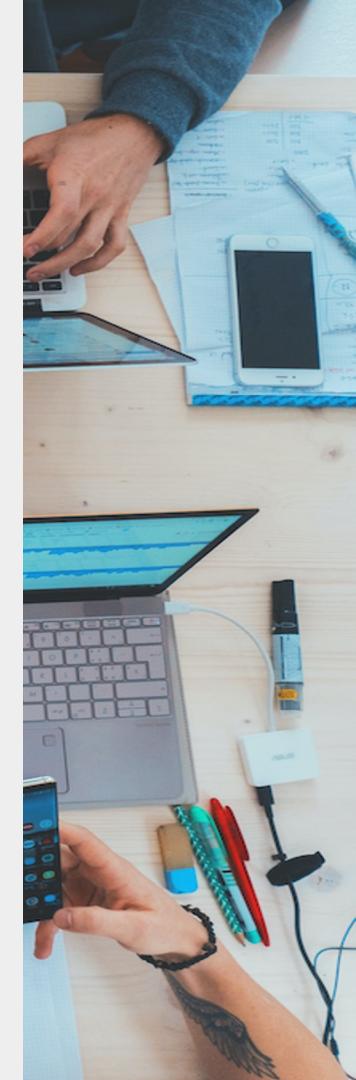
Opinion

Comme
apprenant?

Comme
enseignant?
Niveau du CECRL?



Avantages de ce type de tâche ?



Approche par les tâches



Gonzalez-Lloret & Ortega (2014, p.5): 5 éléments-clés

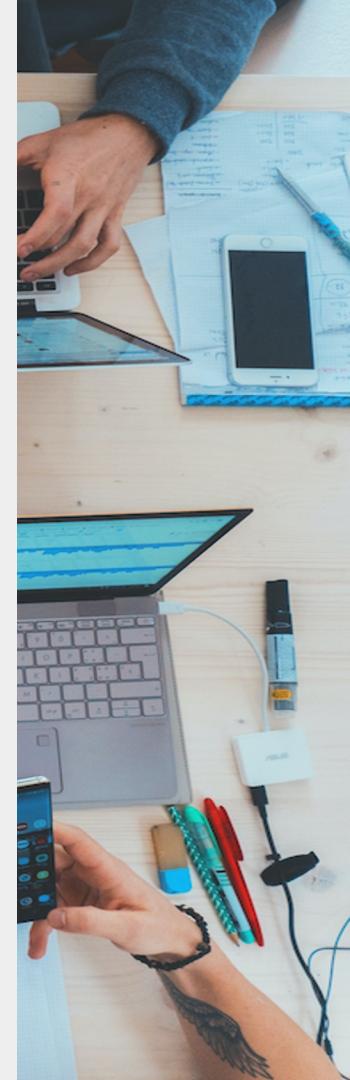
1. tâches doivent avoir un sens

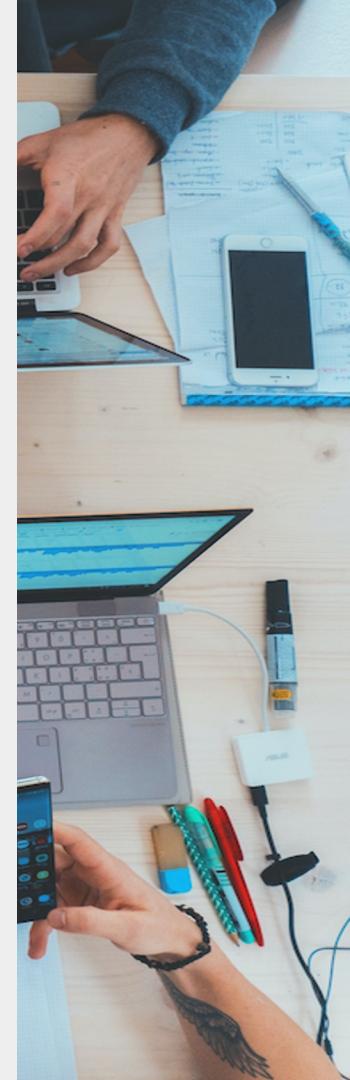
2. tâches doivent être claires

3. tâches doivent être centrées
sur l'apprenant

4. tâches doivent être
contextualisées

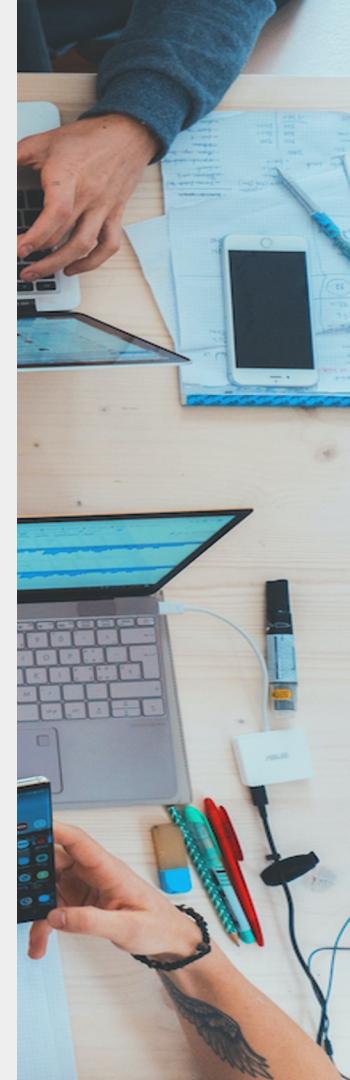
5. tâches doivent permettre
d'entamer une réflexion





Autres apports

- Langue en contexte
- Motivation
- Citoyenneté numérique
- Littératie numérique
- Voix de l'apprenant



Inconvénients de ce type de tâche ?



Concrètement...

Fiches de tâches – Ressources ouvertes



Fiches de tâches en français

(scroller pour découvrir toutes les tâches)

Avant d'utiliser les fiches,
consultez le
[guide d'utilisation.](#)

Catalogue : Tâches

Titre de la tâche (et lien)	A partir du niveau (CECRL)...
Créer un court webcomic	A1
Créer une vidéo courte (type Short You Tube, Reel Instagram ou Tik Tok)	A1
Échanger sur ses habitudes et valeurs sous forme de vidéo courte	A1
Trouver un correspondant en ligne	A1
Partager un écrit poétique en ligne	A1
Publier un avis sur un produit	A1+
Réagir à l'actualité sportive sur les réseaux sociaux	A1+
Créer un flyer sur le zéro déchet	A2
Créer un itinéraire de balade	A2
Partager des conseils pour organiser des vacances dans sa ville ou région	A2
Partager des croyances, souvenirs et anecdotes de son enfance	A2
Partager son avis sur une série	A2
Partager un itinéraire de voyage en temps réel avec Polarsteps	A2
Participer à un forum de cuisine	A2
Poster des informations sur un lieu sur des cartes en ligne	A2
Poster une recette sur un forum de cuisine	A2
Commenter et évaluer un texte créatif sur une plateforme en ligne	A2

Tâches

Fiches de tâches – Ressources ouvertes



Contribuer à un wiki

Lingu@num

Présenter un objet de son aire culturelle sur Wikidia

Tâche

Tâche ancrée dans la vie réelle

Il existe des objets qui sont spécifiques d'une culture, d'un pays, d'une région. Il peut s'agir d'outils, d'instruments de musique, de vêtements, d'objets pour pratiquer un sport, etc. Ils sont alors souvent inconnus en dehors de cette culture, de cette région.... Vous allez choisir un objet typique de votre « culture » et le présenter sur une encyclopédie internationale pour le faire connaître.

[Aller directement au scénario proposé](#)

Variantes - Tâche actionnelle sociale (au sein du groupe-classe)

Cette tâche est appropriée pour des groupes dont les apprenants viennent d'horizons différents.

Il existe des objets qui sont spécifiques d'une culture, d'un pays, d'une région. Il peut s'agir d'outils, d'instruments de musique, de vêtements, d'objets pour pratiquer un sport, etc. Ils sont alors souvent inconnus dans d'autres territoires. Vous allez choisir un objet typique de votre « culture » et le présenter à vos camarades de classe pour le faire connaître. Vous pourrez peut-être en apporter un en classe ou en montrer des photos.

Variantes - Tâche cible (avec simulation)

Il existe des objets qui sont spécifiques d'une culture, d'un pays, d'une région. Il peut s'agir d'outils, d'instruments de musique, de vêtements, d'objets pour pratiquer un sport, etc. Ils sont alors souvent inconnus dans d'autres territoires. Vous allez choisir un objet typique de votre « culture » et vous imaginez que vous le présentez pour une encyclopédie internationale dans le but de le faire connaître.

Cette fiche est une production du projet Lingu@num, diffusée sous licence Creative Commons CC-BY-NC-SA 4.0. Le projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourra être fait des informations qui y sont contenues.

Erasmus+

Publier un avis client sur un produit

Lingu@num

Publier un avis client sur un produit

Tâche

Tâche ancrée dans la vie réelle

Vous allez partager avec d'autres internautes votre avis sur un produit récemment acheté ou utilisé. Pour cela, vous allez publier votre avis sur une plateforme e-commerce ou sur un site d'avis de consommateurs.

[Aller directement au scénario proposé](#)

Variantes - Tâche actionnelle sociale (au sein du groupe-classe)

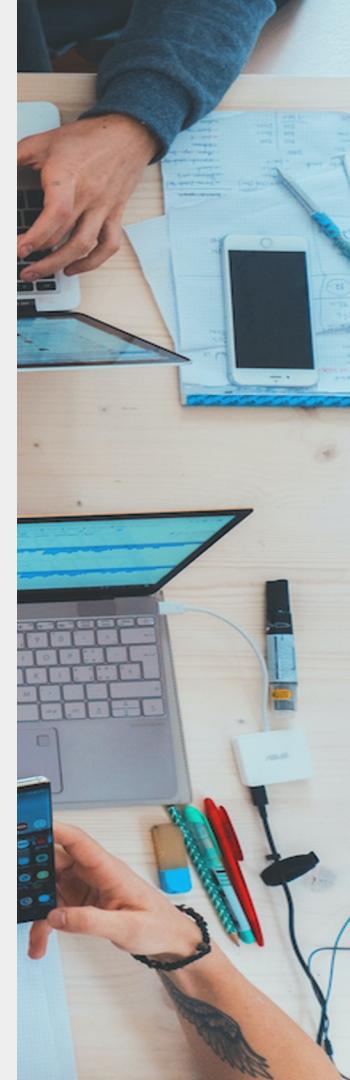
Vous avez récemment acheté ou utilisé un produit que vous avez vraiment aimé/détesté et vous allez partager votre opinion avec le reste de la classe. Chaque avis peut être partagé sur une affiche en classe ou partagé en ligne sur un outil collaboratif. Vous pouvez décider de travailler tous sur un thème commun (écouteurs, téléphones, dictionnaires en ligne,...).

Variantes - Tâche cible (avec simulation)

Imaginez que vous souhaitez laisser un avis client en lien avec un produit que vous connaissez sur une plateforme e-commerce ou sur un site d'avis consommateurs. Votre enseignant vous fournit le modèle d'un formulaire destiné à formuler votre avis sur le produit. Donnez votre avis sur ce document.

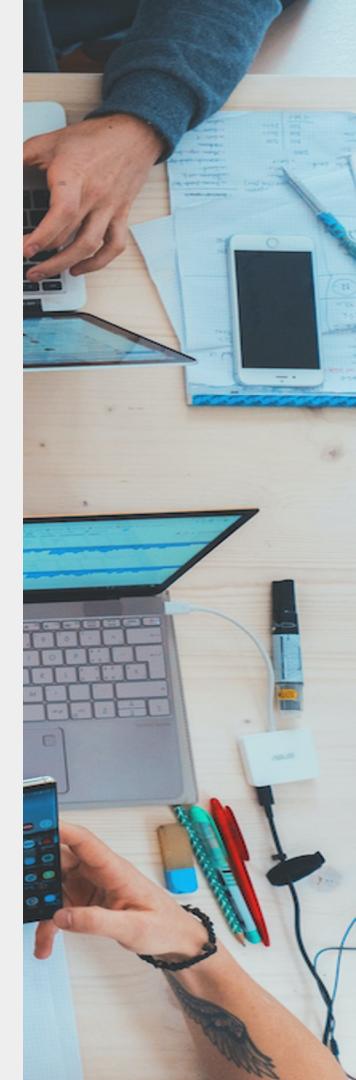
Cette fiche est une production du projet Lingu@num, diffusée sous licence Creative Commons CC-BY-NC-SA 4.0. Le projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourra être fait des informations qui y sont contenues.

LANG CITOYEN



Accompagner les apprenants

- mobiliser les apprenants pour gagner leur adhésion pour la tâche qu'on leur propose;
- simplifier la tâche en veillant à éviter toute surcharge cognitive;
- maintenir l'attention des apprenants-usagers sur les éléments essentiels; les interactions sociales en jeu;
- aider à analyser des productions existantes comme exemples-types de ce que les apprenants pourraient produire.



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 et linguistique



(INTER)AGIR

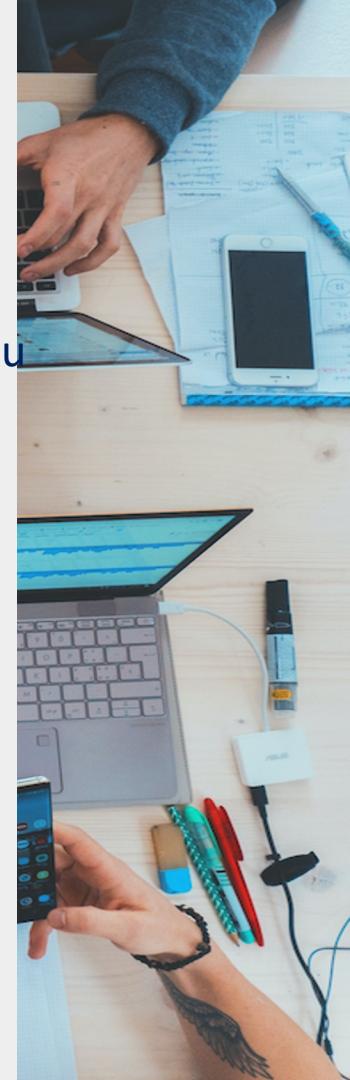
ANCRAGE DANS LA SITUATION D'E-A

Au sein des interactions sociales du contexte éducatif

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



GLANG
CITOYEN
APPRENDRE



Un exemple



Français (36 430) – Italiano (9 329) – Español (5 314)
English (4 158) – Português (2 066) – Euskara (1 405)
Հայերեն (1 053) – Deutsch (678) – Català (503)
Sicilianu (367) – Русский (247) – Ελληνικά (48)
Occitan (22)

<https://www.vikidia.org/>

Tâche pour vos apprenants ?



Français (36 430) – Italiano (9 329) – Español (5 314)
English (4 158) – Português (2 066) – Euskara (1 405)
Հայերեն (1 053) – Deutsch (678) – Català (503)
Sicilianu (367) – Русский (247) – Ελληνικά (48)
Occitan (22)

<https://www.vikidia.org/>

Pourquoi?

- Participation véritable
- Participation avec du sens
- Contribution réelle
- Vrai enjeu/vrai public
- Utilisation authentique de la langue
- Possibilité de s'engager dans une communauté
- Développer sa littératie numérique
- Mieux comprendre les médias numériques
- Se comporter comme un citoyen numérique





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

#ecml_elang



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

@linguanum_eu

Catherine.Jeanneau@ul.ie

@CathJeanneau