

Le web 2.0 en classe de langue

Christian Ollivier
Université de La Réunion
Département de FLE

Université de Strasbourg, IIEF, 12/07/2011

Christian Ollivier

Qu'est-ce qui vous attend?

- Le web 2.0, c'est quoi?
 - le web 2.0 et ses pratiques
 - les potentialités didactiques liées à l'émergence du web 2.0
- Des idées concrètes d'utilisation du web 2.0
 - tâches de la vie réelle réalisables sur des sites 2.0
 - applications (texte, audio et vidéo) et tâches réalisables au sein d'un groupe d'apprenants.

Christian Ollivier

I. Comprendre le web 2.0 et ses potentialités didactiques

Christian Ollivier

Web 2.0

- Évolution des technologies et des pratiques
- 5 principes de base (O'Reilly, 2005)
 - le web 2.0 est une plateforme
 - ses entreprises ne fournissent pas des produits, mais des services fondés sur la gestion de bases de données
 - Le web 2.0 tire parti de l'intelligence collective
 - Les informations sont mises en ligne par d'autres entreprises / les internautes.
- Des technologies qui
 - permettent la **co-action**
 - prévoient les **interactions** entre internautes
- Un exemple: [Wikipédia](#)

Christian Ollivier

Une évolution parallèle ?

- Internet
 - web 1.0 → web 2.0 = web participatif ou web social
- Didactique des langues
 - approche communicative → perspective actionnelle
 - (co-)action
 - apprenant = acteur social

Christian Ollivier

Tâches dans la perspective actionnelle

- Tâches 'cibles' ou de 'répétition' ou 'proches de la vie réelle'
- Tâches pédagogiques communicatives
 - Assez éloignées de la vie réelle et des besoins des apprenants
 - Visent à développer une compétence communicative
- Pas de tâches ancrées dans la vie réelle
 - Sauf « tâches intermédiaires 'méta-communicatives' »

Christian Ollivier

Limites de l'approche du CECRL

- Classe = lieu de préparation, salle de répétition
- Tâches = « reflets » de la vie réelle

Une approche avec des limites

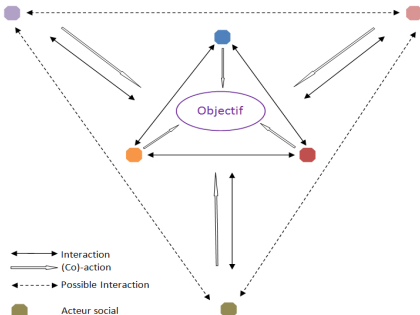
Christian Ollivier

(Co-)action et interaction

- La dimension interactionnelle de l'action
L'interaction sociale fixe le cadre de toute action ou co-action et la détermine largement. (cf. Brassac / Gregori 2000 : 5)
- La dimension interactionnelle de la communication
Utiliser la langue = co-agir
« dire, à propos de quelque chose, quelque chose avec quelqu'un ». (Grillo 2000, 63)
Communiquer = agir en adéquation avec le cadre relationnel qui détermine les actes et même l'intention de la communication (cf. Grillo 2000, 257)

Christian Ollivier

Tâches dans la vie réelle



Christian Ollivier

Tâche en milieu éducatif

- Majorité des tâches proposées
 - limitées à la co-action au sein du groupe d'apprenants
 - font appel à la simulation
 - visent une authenticité interactionnelle partielle, mais pas situationnelle (Ellis 2003)

Christian Ollivier

Tâches sur le web 2.0 jusqu'ici

- Intérêt pour des tâches utilisant les technologies du web 2.0.
- Mais des tâches
 - à réaliser sur des espaces virtuels administrés par l'enseignant
 - limitées au groupe classe parfois élargi à des locuteurs natifs
 - « vraisemblable[s] en termes de similitude avec la vie réelle »
 - « interactionnellement justifiée[s] dans la communauté où elle se déroule » (Mangenot / Louveau 2006, 38)

Christian Ollivier

Limites de telles tâches

- Effet « pervers » de la présence de l'enseignant (Cf. Ollivier/Jeanneau 2009 et 2011)
 - Enseignant = Evalueur
Communication faussée: les apprenants interagissent avec leur enseignant autant qu'avec leurs partenaires
Qualité et contenu co-déterminés par la présence l'enseignant
 - Enseignant = propriétaire de l'espace de communication
Frein potentiel à la communication

Christian Ollivier

Impacts négatifs des tâches cibles

- Enseignant = évaluateur
- Enseignant = destinataire

Christian Ollivier

Approche interactionnelle et tâches de la vie réelle

- Objectif : Former des « acteurs sociaux » compétents
- Tâches ancrées dans la vie réelle
 - co-agir et communiquer
 - avec des personnes différentes
 - dans des relations interpersonnelles variées et réelles dépassant celles du groupe classe.

Fortes potentialités du web 2.0

Christian Ollivier

Rôle de l'enseignant

- # destinataire des productions
- # évaluateur
- = facilitateur, expert
aide l'apprenant à réaliser les tâches

Christian Ollivier

II.

Mettre en œuvre des tâches sur le web 2.0

Christian Ollivier

Exemples de tâches de la vie réelle sur le web 2.0

- Poser des questions à des locuteurs natifs (Yahoo Questions / Réponses >>)
- Poster et faire connaître une recette de son pays >>
- ...

Christian Ollivier

Babelweb

<http://www.babel-web.eu> >>

Projet européen: *Life Long Learning*, co-financé par la Commission européenne

Objectif: créer des sites et tâches pour mettre en œuvre l'approche interactionnelle sur le web 2.0

Didactique invisible

Tâches autour d'objectifs d'apprentissage clairement définis pour des niveaux A1, A2 ou B1

Tâches d'apparence a-didactique

Publier sur Babelweb = acte de communication, pas un acte pédagogique.

Babelweb entend aussi attirer des locuteurs natifs

Christian Ollivier

VO 2.0 et RP 2.0

- Sites d'accompagnement de deux manuels de français:
- Version Originale 2.0
 - <http://20.versionoriginale.emdl.fr> >>
- Nouveau Rond-Point 2.0
 - <http://20.rond-point.emdl.fr> >>

Christian Ollivier

Applications – critères de choix

- Applications entièrement en ligne, pas d'installation locale
- Gratuité
- Simplicité (applications les plus intuitives)
- Potentiel pédagogique
- Audio
- Vidéo
- Texte

Christian Ollivier

Typewithme

Éditeur de texte collaboratif en temps réel
<http://www.typewith.me> >>

Intérêts didactiques :

- Encourager le travail collaboratif de production écrite
- Permettre la réflexion sur les processus mis en œuvre dans l'écriture (à plusieurs)

Christian Ollivier

Vocaroo

Un outil pour

- enregistrer et
- partager des messages audio

<http://www.vocaroo.com> >>

Christian Ollivier

Pour aller plus loin



Ollivier, C. & Puren, L.: *Le web 2.0 en classe de langue*. Paris: Édition Maison des Langues, 2011.

Christian Ollivier
<http://www.christianollivier.eu>
ollivier.reunion@gmail.com

Christian Ollivier