

LANGUES VIVANTES ET TICE

RECOMMANDATIONS CONCERNANT LES ÉQUIPEMENTS TICE EN COLLÈGE

INSPECTION PÉDAGOGIQUE DE LANGUES VIVANTES

A. Contexte : Les textes officiels – Les *digital natives*

Extraits de la Circulaire de rentrée 2010 (BO 18 mars 2010)

1.4 Accélérer le développement du numérique à l'école

1.4.1 Généraliser les espaces numériques de travail (ENT) et le cahier de texte numérique

1.4.2 Stimuler l'apprentissage des langues vivantes

L'amélioration des compétences orales des élèves est désormais indissociable du recours au numérique. De plus en plus de ressources numériques interactives sont aujourd'hui disponibles tandis que des outils comme la diffusion par baladeur permettent d'accroître le temps d'exposition à la langue, d'enregistrer simplement les élèves et d'évaluer leurs compétences orales.

Durant l'année scolaire 2010-2011, chaque établissement doit pouvoir proposer dans une ou plusieurs classes de langues une utilisation de la diffusion par baladeur. Un guide d'utilisation de cet outil expliquant comment réaliser ce projet dans l'établissement sera disponible avant l'été.

Les écoles et les établissements pourront aussi utiliser le dispositif de jumelage en ligne « eTwinning » pour favoriser les échanges en langues étrangères tout en utilisant les outils numériques.

1.4.3 Former les enseignants et les cadres aux technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE)

1.4.4 Accroître les ressources numériques

Rapports

- Rapport IG TICE et LV, novembre 2009
- Rapport du HCE octobre 2010, (Collège → passer du collège unique à « l'école du Socle »)
- Rapport Fourgous (février 2010), RÉUSSIR L'ÉCOLE NUMÉRIQUE (Rapport de la mission parlementaire de Jean-Michel Fourgous, député des Yvelines, sur la modernisation de l'école par le numérique)
- INRP (dossier novembre 2010) : POUR DES LANGUES PLUS VIVANTES
- GUIDE PRATIQUE DE LA BALADODIFFUSION (SCEREN, DGESCO, août 2010)

Les *digital natives*

*Néologisme et concept inventé par Marc Prensky en 2001. Auteur, chercheur, consultant et concepteur de jeux vidéo. Les **digital natives** sont des enfants qui ont toujours connu Internet, qui ont grandi avec le numérique, le multimédia et l'information instantanée. Les particularités de cette génération ont été résumées par plusieurs articles américains. Les digital natives se caractérisent ainsi :*

- *Les technologies font partie intégrante de leur vie.*
- *Ils sont impatients, attendent une rétroaction immédiate et sont capables de s'adapter à de fréquents changements de rythme.*
- *Ils sont multi-tâches : 67,5 % des 11-20 ans déclarent utiliser régulièrement plusieurs médias en même temps.*
- *L'image a pour eux le rôle principal, le texte n'arrivant que dans un second temps, comme complément.*
- *Ils considèrent l'apprentissage comme un processus continu.*
- *Travailler dans des communautés virtuelles leur semble naturel et la navigation entre le monde réel et le monde fantastique aisée.*
- *Les communications plurielles synchrones ou asynchrones font partie de leurs habitudes.*
- *Ils sont efficaces, s'adaptent facilement.*
- *Ils sont tolérants, ouverts sur les autres cultures.*

B. Horaires d'enseignements

LV1 : 4h en sixième, 3 h en cinquième, 3h en quatrième, 3 h en troisième

LV2 : 3h en quatrième + 3h en troisième

LV1 et 2 : 6h en quatrième et 6h en troisième

C. Préconisations

Chaque compétence langagière doit être entraînée et évaluée. Quels que soient les outils retenus, ils doivent être au service d'une pédagogie pertinente et efficace.

Une compréhension auditive à améliorer : apprendre à écouter est un préalable. On ne comprend bien que si l'on a appris à écouter et si l'on a « éduqué » son oreille.

Des ressources informatiques à exploiter au quotidien : il est essentiel que les élèves utilisent les outils nomades au quotidien dans tous les cours de LV et à l'extérieur.

Mieux prendre en compte les compétences informatiques des nouvelles générations d'élèves : il est important de s'appuyer sur ces compétences pour les intégrer dans les apprentissages.

D. Équipements

Tous les établissements doivent disposer d'un ENT (environnement numérique de travail) pour faciliter l'accès des élèves aux ressources informatiques et valoriser les liens entre le travail en présentiel (cours) et le travail externalisé (à la maison).

Les équipements mis à disposition des professeurs et des élèves ne doivent pas nécessiter une maîtrise technique excessive. Les professeurs doivent pouvoir en mesurer les potentialités pédagogiques avant leur achat, sous forme de prêts.

Dans chaque salle de langues, la combinaison de baladeurs MP3/MP4 et d'un ordinateur doté d'une paire d'enceintes acoustiques et associé à un vidéoprojecteur ou à un tableau numérique interactif, d'une *webcam* et d'un accès internet via le réseau de l'établissement augmente presque à l'infini la palette des pratiques pédagogiques.

➤ Équipement d'une salle de classe

L'équipement du professeur

- Un ordinateur connecté au réseau de l'établissement avec vidéoprojecteur, enceintes acoustiques ou un TNI, **ET/OU** a minima ensemble téléviseur, magnétoscope/lecteur DVD (l'établissement doit disposer d'un accès à des chaînes en langue étrangère (parabole/chaînes satellitaires).
- Une imprimante.

L'équipement pour les élèves

- Un ou plusieurs dispositifs mobiles permettant aux élèves d'intervenir facilement dans le scénario proposé par le professeur.
- 5 baladeurs numériques (lecteurs–enregistreurs MP3 ou MP4) **par professeur de LV** pour un usage quotidien dans la classe.
- Une mallette de baladodiffusion (environ 30 lecteurs MP3/MP4 avec ordinateur intégré) permettant un usage hors la classe.
- 2 *pocket-cam*¹ **par professeur de LV**, avec fonction dictaphone.
- 5 ordinateurs, fixes ou mobiles, connectés au réseau de l'établissement, avec casque et microphone.

On privilégiera un **chariot multimédia mobile** qui apporte une solution au besoin ponctuel d'accès au réseau de l'établissement par rapport à un **laboratoire de langues** ou à une **salle multimédia**.

- Le **chariot multimédia mobile** comprend une station multimédia avec enceintes, raccordable au réseau, un magnétoscope, un visualiseur, un vidéoprojecteur et des postes pour les élèves. Il offre les mêmes possibilités que le laboratoire fixe de LV, mais donne en plus la possibilité de moduler aisément les formes de travail (groupes, classe entière, ateliers, îlots, etc.).
- Le **laboratoire de LV** ou la **salle multimédia** nécessite le déplacement d'une classe dans une salle dédiée avec le plus souvent la nécessité d'une réservation de la salle. Il oblige à s'adapter à une configuration de l'espace et à un type d'usage qui favorisent l'isolement des élèves et réduisent l'interaction entre eux par le biais unique de la machine. Le nombre de postes est souvent insuffisant et la configuration limite les scénarios pédagogiques possibles.

¹ **Pocket-cam** : outil ultra-nomade qui permet la prise de parole en continu (*élève obligé de regarder la caméra et donc de ne pas lire ses notes*). Il est maniable et facilite la récupération des données en USB. Il permet des corrections ultérieures, une projection sur TNI ou une mise en ligne rapide sur l'ENT. La présence d'au moins deux *pocket-cam* permet notamment de travailler le débat-citoyen en classe.