HAL open science

Formation MEEF LVE-TICE et Humanités numériques

Arnauld Séjourné, Yuchen Chen, Emmanuelle Voulgre, Xavier Brilland, Sophie Brothier, Claire Laigneau-Griffin, Adelin Poyau

To cite this version:

Arnauld Séjourné, Yuchen Chen, Emmanuelle Voulgre, Xavier Brilland, Sophie Brothier, et al.. Formation MEEF LVE-TICE et Humanités numériques. Productions des groupes thématiques numériques (Direction du numérique pour l'éducation du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse). 2023. hal-03938949

HAL Id: hal-03938949

https://hal.science/hal-03938949v1

Submitted on 29 Aug 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

Direction du numérique
pour l'éducation

CAHIER
D'EXPÉRIENCE

THÉMATIQUE
Humanités Numériques
Entre recherche et éducation

Formation MEEF LVE-TICE et Humanités Numériques

#HN_education
2020-2022

GTnum

« FORMATION MEEF LVE-TICE » ET HUMANITÉS NUMERIQUES
CAHIER D'EXPERIENCE

Les auteur·e·s
Arnauld Séjourné, Maître de Conférences en sciences de l'éducation et de la formation, au laboratoire Centre de Recherche en Education de Nantes, (CREN), de Nantes Université,
Yuchen Chen, Maîtresse de Conférences en science du langage, au laboratoire Centre de Recherche en Education de Nantes CREN, Le Mans Université,
Emmanuelle Voulgre, Maîtresse de Conférences en sciences de l'éducation et de la formation, au laboratoire Éducation, Discours et Apprentissages (EDA) de l'Université Paris Cité,
Xavier Brilland, Enseignant professeur documentaliste de l'académie de Nantes,
Sophie Brothier, Conseillère pédagogique chargée de mission Education au média et à l'information, DSDEN 72,
Claire Laigneau-Griffin, Formatrice, INSPE Académie de Nantes,
Adelin Poyau Stagiaire M2, Humanité Numérique, Médiation Numérique de la Culture et des Patrimoines ; Université de Tours, Centre d'Études Supérieures de la Renaissance

Ces travaux sont publiés dans le cadre des groupes thématiques numériques soutenus par la Direction du numérique pour l'éducation.
• Eduscol https://eduscol.education.fr/2174/enseigner-et-apprendre-avec-la-recherche-les-groupes-thematiques-numeriques-gtnum
• Carnet Hypothèses « Éducation, numérique et recherche » https://edunumrech.hypotheses.org/

Janvier 2023

Conditions d'utilisation : sauf indication contraire, tout le contenu de ce document est disponible sous Licence Ouverte 2.0

SOMMAIRE

SOMMAIRE 3

AVANT-PROPOS 4

INTRODUCTION 5

1 /// PRESENTATION DE LA SEQUENCE « LVE-TICE » 6

2 /// PROLONGEMENT DE LA SEQUENCE « LVE ET TICE » DANS LE CHAMP DES HUMANITES NUMERIQUES 8

CONCLUSION 10

RÉFÉRENCES 11

AVANT-PROPOS

Ce cahier d'expérience présente une séquence de formation destinée à des étudiants en master 1 de sciences de l'éducation, spécialité Métier de l'Enseignement, de l'Éducation et de la formation 1er degré (MEEF), qui a porté sur une séquence mise en place dans un enseignement didactique des langues et TICE ; les TICE étant au service de l'enseignement et de l'apprentissage.

Il nous semble que cette séquence particulière est susceptible d'intéresser les enseignants et formateurs de langue. Suite à la description de son déroulement, nous proposons des pistes possibles dans une perspective des *humanités numériques*.

Nous tenons à remercier tous les acteurs qui ont contribué à la réalisation de ce travail.

INTRODUCTION

Le travail présenté dans cette contribution s'inscrit au sein de la recherche du Groupe thématique numérique 2021-2023 GTnum 7 « Humanités numériques, entre recherche et éducation » et porté par le GIS 2IF.

L'un de nos objectifs était d'identifier des projets qui proposent des scénarios pédagogiques ayant des caractéristiques du champ des humanités numériques en éducation. Toutefois, nous nous sommes rendu compte que l'expression *humanités numériques* était encore peu connue.

Nous avons donc choisi de partir d'une séquence proposée à des étudiants en master 1 de sciences de l'éducation, spécialité Métier de l'Enseignement, de l'Éducation et de la formation (MEEF) qui se destinent à devenir professeur des écoles.

Cette séquence, intitulée *LVE-TICE,* a pour principal objectif de proposer des pistes de réflexion, aux futurs enseignants, quant aux usages des TICE lors d'enseignements de langues vivantes étrangères (LVE), discipline des humanités.

Nous présenterons, d'abord, la séquence constituée de trois séances, puis nous envisagerons des « prolongements » dans le champ des humanités numériques (HN).

1 /// PRESENTATION DE LA SEQUENCE « LVE-TICE »

Ce module, composé de 3 séances de deux heures, vise à ce que les futurs professeurs des écoles se projettent dans la conception puis la mise en œuvre en classe de séquences d'enseignement en langue vivante étrangère (LVE) tout en y intégrant des technologies de l'information et de la communication du champ de l'éducation (TICE) sur les trois cycles de l'école primaire.

La première séance de formation débute par une activité donnant lieu à échanger sur les connaissances des étudiants concernant l'enseignement des langues vivantes étrangères à l'école primaire. Il s'ensuit une phase de découverte et d'expérimentation au cours de laquelle les étudiants découvrent et testent des dispositifs innovants répartis sur les trois cycles :

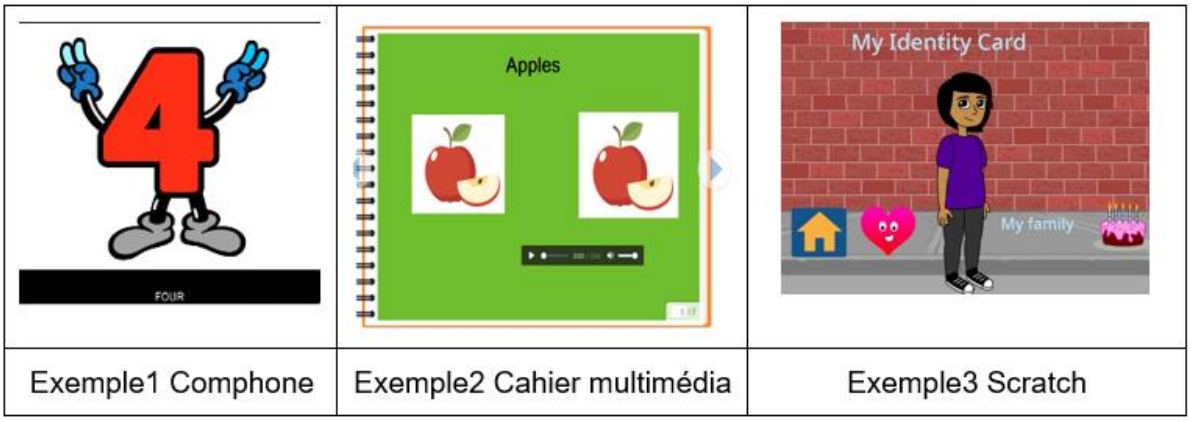
- **Cycle 1** – Visionnage d'une vidéo de la comptine puis envisager le jeu de doigts et de mains sur support vidéo ;
- **Cycle 2** – Variante du jeu ***Twister*** avec ajout de compétence en LVE. Se mettre à la place d'élèves de cycle 3 en vivant le jeu puis en créant des ressources numériques pour permettre à des élèves de cycle 2 d'y jouer et à des élèves de cycle 3 d'organiser eux-mêmes le jeu ;
- **Cycle 3** – Animation d'une Webradio. Découverte rapide *via* des tâches déjà préparées. Dans cette activité les étudiants interrogent de quelles manières la situation d'apprentissage « webradio » met au travail certaines compétences en LVE. Cela donne aussi l'occasion de présenter le logiciel libre Audacity.

La deuxième séance « Prendre en main, créer et se projeter » est organisée autour de trois ateliers tournants en parallèle donnant lieu à prendre en main des outils, puis à concevoir une activité d'enseignement. Les trois ateliers sont les suivants :

- **Atelier 1** : Comphone – *storytelling using art and words* (tablette ou smartphone). Il s'agit de réaliser un récit multimédia – en combinant sons, textes, photos – lequel peut ensuite être partagé avec la classe et la famille. Les élèves peuvent faire leurs premiers pas sur une tablette et découvrir une façon de retranscrire numériquement une histoire, des connaissances à partir d'objets environnants. Une fois l'histoire créée, il est possible de la partager (classe, école, parents). L'exemple (1), donné dans l'illustration 1, correspond à une page d'une comptine numérique où sons, images et textes sont associés ;
- **Atelier 2** : E-primo – mettre à disposition des podcasts audio ou vidéo, des ressources de remédiation, des productions et des traces de l'activité des élèves. E-primo est l'environnement numérique de travail (ENT) des élèves à l'école primaire. Il contribue à ce que les élèves fassent leurs premiers pas sur Internet et sur les réseaux sociaux tout en étant accompagnés et protégés. Il s'agit par exemple de concevoir un diaporama sonore avec un « cahier multimédia » puis de le publier en le partageant avec le groupe de pairs dans une perspective d'être réutilisé, modifié. Cela permet de créer un document multimédia intégrant du son, du texte, des images (voir l'exemple 2 de l'illustration 1 de production avec le cahier multimédia sur les fruits).

– **Atelier 3** : Scratch – créer des histoires et des jeux pédagogiques. L'environnement de programmation Scratch permet de créer une animation informatique en plaçant sur une ou plusieurs scènes des lutins, qui sont les objets programmés. Les comportements des lutins sont décrits à l'aide d'instructions. Le programme oblige les lutins à effectuer la série d'actions décrites par les instructions. Par exemple, les étudiants peuvent créer une animation de type « *My identity Card* » ((Exemple (3) de l'illustration 1) où chaque lutin (gâteau d'anniversaire, personnage, maison …) renvoie un son lorsqu'on clique dessus.

Illustration 1. Exemples de productions avec Comphone, Eprimo et Scratch

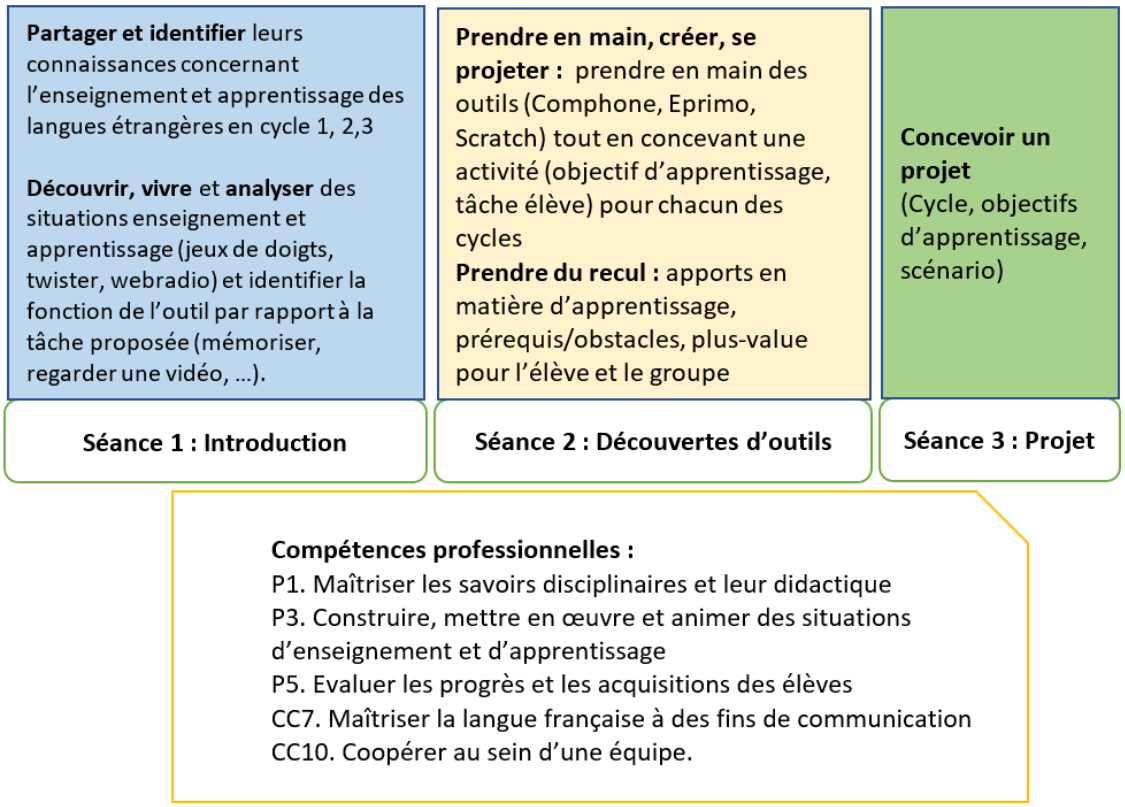


Exemple1 Comphone	Exemple2 Cahier multimédia	Exemple3 Scratch

La troisième séance est celle qui est consacrée au travail sur un projet LVE-TICE selon un cycle.

Tout au long du module, les étudiants utiliseront *Padlet*, l'espace de partage et de mutualisation des ressources déposées par les enseignants, mais aussi par les étudiants au cours de la réalisation des deux premières séances. Ci-dessous, nous présentons, de façon synthétique, les trois séances, leurs objectifs et les compétences professionnelles associées.

Illustration 2 : la séquence LVE-TICE pour les M1 MEEF



2 /// PROLONGEMENT DE LA SEQUENCE « LVE ET TICE » DANS LE CHAMP DES HUMANITES NUMERIQUES

L'enjeu est de penser la formation dans la perspective des humanités numériques et de contribuer à ce que les élèves tout en réalisant les tâches, réinvestissent ou construisent les compétences attendues dans les programmes.

En suivant Tessier et Bourgatte (2022), la question que nous nous posons est la suivante : comment initier nos futurs enseignants à être des humanistes numériques ?

Pour ces auteurs, il s'agirait en particulier de :

- « démocratiser […] des pratiques collaboratives de recherche » ;
- « développer des services numériques pour l'analyse ou l'archivage dans la dynamique de la recherche-action ou de la recherche orientée conception ;
- « adopter un rapport aux sources et aux communautés de recherche s'inscrivant dans la dynamique d'une science dite ouverte, promotion du libre et de *l'*open source » ;
- contribuer au « développement d'une forme de vigilance dans les choix technologiques » en particulier « face aux stratégies économiques imposées par les industriels des Edtech » en envisageant des alternatives.

Pour Allouche (2021, p.6), il s'agirait aussi « *de placer la réflexion non plus seulement sur les outils pour enseigner et apprendre, mais aussi et surtout sur les mutations que connaissent les savoirs eux-mêmes, le rapport au savoir, et le défi que représentent l'explosion de la circulation de l'information et la mise en données numériques du monde* ».

Le module de formation à destination des futurs enseignants du primaire a donc pour objectifs :

- de découvrir des outils au service de l'enseignement des langues vivantes étrangères, puis de concevoir un scénario pédagogique pour un objectif précis tout en participant à la mise au travail de compétences du Cadre de référence des Compétences Numériques (CRCN) ;
- d'initier aux problématiques des humanités numériques dans une perspective de sensibilisation de leurs propres élèves.

Pour cela, dans le tableau ci-dessous nous précisons dans la colonne de gauche les compétences du CRCN pour les 3 ateliers de la séance 2 avec les TICE « Comphone, Eprimo et Scratch ». Dans la colonne de droite, nous proposons des pistes possibles pour une approche pédagogique et didactique dans une perspective des humanités numériques.

Tableau 1 : Des compétences CRCN aux perspectives humanités numériques

DOMAINES DE COMPÉTENCES ET PRINCIPALES COMPÉTENCES DU CRCN MOBILISÉS	HN_EDUCATION : PISTES POUR UNE APPROCHE PÉDAGOGIQUE ET DIDACTIQUE DANS UNE PERSPECTIVE DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES
Domaine 1 : Information et données Il s'agit en particulier de la compétence de savoir gérer des données des élèves suite à la production afin de les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion. Cela renvoie à savoir : – stocker et organiser les données pour qu'elles soient accessibles dans des environnements numériques sécurisés et distants, – partager des données et attribuer les droits d'accès (par exemple aux parents, aux collègues de l'école), – concevoir une organisation efficace de rangement de dossiers en tenant compte des formats de fichiers, – traiter des données pour analyser une problématique (classification des données selon thématique, discipline par exemple). **Domaine 2 : Communication et collaboration** Dans les trois ateliers, nous retrouvons les compétences liées au partage et à la publication ainsi que la collaboration dans la réalisation du projet : – choisir un outil approprié pour partager des contenus et réagir à des contenus, – savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur, – connaître et appliquer les bases du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus, – utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet. **Domaine 3 : Création de contenu** – développer des documents à contenu multimédia, – adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences, – écrire des programmes et algorithmes en fonction d'un besoin. **Domaine 4 : Protection et sécurité** – identifier des données collectées dans les CGU d'un service. **Domaine 5 : Environnement numérique** – choisir un logiciel libre ou propriétaire en connaissance de cause. – sélectionner des technologies et outils afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets.	– faire réfléchir sur l'écriture sur support numérique pour questionner la transformation du savoir et de son rapport pour l'élève en particulier lors des ateliers Comphone et E-primo. L'écriture numérique est définie « en tant qu'ensemble des moyens que l'homme a trouvés de rendre sa langue visible et manipulable » (Bouchardon, 2013, paragraphe 32). Bouchardon (2013) propose par exemple de travailler sur les temporalités d'affichage écrit /parole, sur les liens hypertextuels, la dimension multimédia dont la dimension sonore ; – faire réfléchir sur le statut des productions (données) : celles que l'on peut supprimer et celles que l'on doit garder (mémoire) ; – faire développer la créativité à partir des données collectées dans une démarche collaborative ; – aborder les représentations des enseignants concernant certains médias et réseaux sociaux ; – faire explorer et vivre les médias sociaux comme Vikidia en anglais dans une perspective de cerner la diversité des données, disponibles en anglais (sur l'auteur, l'historique, liens vers d'autres articles, échanges sur les articles …). – questionner comment aider les élèves à interroger, sélectionner, organiser, traiter cet ensemble de données ? – faire réfléchir en quoi les systèmes d''intelligences artificielles (par exemple, les logiciels quillbot, glasp) et les objets connectés participeraient à transformer nos rapports à l'apprentissage des langues vivantes.

CONCLUSION

En tant que formateur dans le domaine des TICE, prendre en compte une perspective d'humanités numériques amène à ne pas réduire la formation aux TICE à la « maîtrise » par les élèves de technologies au service des disciplines scolaires. Il ne s'agit pas de considérer le champ des humanités numériques comme une discipline supplémentaire ; il apparaît nécessaire pour l'enseignant et le formateur de penser des questions spécifiques : comment, avec cette nouvelle perspective HN, définir les « cultures numériques » en dialogue avec le champ disciplinaire enseigné ?

Nous considérons que celles-ci sont composées d'au moins trois dimensions. D'abord, une dimension « citoyenne » concernant particulièrement les questions sur les usages et les pratiques numériques et les questions de société, visant l'autonomie, la réflexivité et l'esprit critique des utilisateurs. Ensuite, une dimension « informatique », qui fait émerger des questionnements, par exemple, sur ce que sont les données, comment on fabrique une donnée, comment on décide de ce qu'est une donnée, comment on la reconnait. Enfin, une dimension « technique » qui permet de questionner des problématiques concernant les objets techniques, de leur conception jusqu'à leur utilisation et leur fonctionnement.

Nous retrouvons ces trois dimensions au sein des travaux de Henry et al. (2018) et de Baron (2021) concernant l'éducation au numérique. Ces auteurs pressentent un indispensable travail interdisciplinaire au niveau des instituts de formation tels que les INSPE pour que formateurs et enseignants puissent prendre en charge les différentes dimensions des humanités numériques en éducation.

RÉFÉRENCES

ETUDES - ENQUETES

Allouche, E. (2021). Les humanités numériques, pour un dialogue interdisciplinaire entre recherche et éducation. *frantice.net*, *17*.

Baron, G-L. (2021). Brèves réflexions sur les humanités numériques. *frantice.net*, *17*.

Bouchardon, S. (2014). L'écriture numérique : objet de recherche et d'enseignement. *Les Cahiers de la SFSIC*, *10*, 225-235.

Hernalesteen, H,. J., Dumas A., Collard, B. A-S. (2018). Que signifie éduquer au numérique ? Pour une approche interdisciplinaire. Dans G. Parriaux, J.-P. Pellet, G.-L. Baron, É. Bruillard, V. Komis (éds.). *De 0 à 1 ou l'heure de l'informatique à l'école, Actes du colloque Didapro7-DidaSTIC*, p. 61-82. Peter Lang, Bern.

Tessier, L., et Bourgatte, M. (2022). « Introduction. Enseigner et apprendre les humanités numériques : des savoirs recomposés ? », *Humanités numériques*. DOI : https://doi.org/10.4000/revuehn.2999