



HAL
open science

Travailler l'oral en langue étrangère avec le numérique

Margault Sacré, Christine Blanchard Rodrigues, Anne-Laure Foucher, Ciara R. Wigham, Ludivine Javourey-Drevet

► To cite this version:

Margault Sacré, Christine Blanchard Rodrigues, Anne-Laure Foucher, Ciara R. Wigham, Ludivine Javourey-Drevet. Travailler l'oral en langue étrangère avec le numérique : Bulletin de veille. ACTé EA 4281. 2023. hal-04102987

HAL Id: hal-04102987

<https://hal.science/hal-04102987>

Submitted on 23 May 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.

Public Domain



Travailler l'oral en langue étrangère avec le numérique

L'objectif du GTnum UCA ACTé #RAVEL (Ressources pour l'apprentissage en classe virtuelle et l'enseignement des langues) est de coconcevoir, dans le cadre de projets de recherche collaborative, des scénarios pédagogiques pour l'enseignement-apprentissage de la langue anglaise en primaire. Ce bulletin de veille offre une synthèse des conclusions de la revue scientifique réalisée autour du développement, grâce aux outils numériques, de la compétence orale des élèves en classe de langue étrangère.

Faire parler les élèves en classe

À l'école primaire, depuis son entrée officielle dans les programmes en 2002, l'enseignement des langues vivantes est un enjeu important et s'inscrit dans le Cadre européen commun de référence pour les langues (Conseil de l'Europe, 2001). Pouvoir s'exprimer à l'oral dans une langue étrangère est une compétence très valorisée tant par les enseignants que par les apprenants, car cela constitue la première impression qu'un interlocuteur perçoit dans une situation de communication (Kuning, 2019). Ainsi, les enseignants ont à cœur de permettre aux élèves d'utiliser la langue étrangère en situation authentique (Akram & Malik, 2010). Cela passe par une pratique orale en classe, l'un des objectifs prioritaires étant d'amener les élèves à parler dans la langue étrangère (Brooks & Wilson, 2015). Pourtant, communiquer oralement dans une langue étrangère peut provoquer de l'anxiété ou de la peur chez les élèves (Choi *et al.*, 2020). Les faire parler dans une langue étrangère requiert donc une attention particulière à la confiance qu'ils ont en eux. Il est aussi intéressant de comprendre les raisons pour lesquelles ils cherchent à s'exprimer dans cette langue. En effet, la motivation et l'intérêt sont parmi les facteurs les plus importants pour apprendre une langue. Les activités proposées par

les enseignants doivent ainsi être des opportunités de pratiquer la langue étrangère, tout en renforçant la confiance en soi et la motivation des élèves. Les outils numériques s'inscrivent comme une réponse à cette double ambition.

Outils numériques et compétence orale

De nombreuses études examinent l'efficacité des technologies pour l'apprentissage d'une langue étrangère (Zhang & Zou, 2020). La méthodologie des études qui évaluent les utilisations du numérique dans la production orale des élèves de l'enseignement primaire ne permet généralement pas de conclure sur son efficacité (Sacré *et al.*, 2023). Néanmoins, les utilisations qui ont le potentiel de favoriser cette activité langagière ont été identifiées :

- > les jeux de questions-réponses en classe avec les systèmes de réponse interactifs : chacun a l'opportunité de répondre et les erreurs ne sont pas liées à un élève en particulier, ce qui facilite les interactions, l'engagement actif et la communication en classe de langue (Agbatogun, 2012) ;
- > les interactions avec un robot capable de conversation bidirectionnelle avec des expressions et des mouvements corporels (Lee *et al.*, 2011) ;
- > les interactions avec des objets virtuels grâce aux systèmes de réalité virtuelle, qui permettent des activités sensori-motrices (cf. [Agence des usages](#)) : associer des mots et des images, des phrases et des images, écrire des mots et décrire ses actions à haute voix ;
- > la répétition de vocabulaire, les jeux de rôles, le remplacement de mots dans des phrases (Hwang *et al.*, 2014) et autres activités permises par l'utilisation des smartphones et tablettes (*mobile learning*) : les élèves peuvent enregistrer des phrases et écouter les enregistrements de leurs camarades, ce qui leur offre l'opportunité de pratiquer la langue à l'oral et à l'écoute ;

- > les activités de récits avec le numérique (ou *digital storytelling*), dans lesquelles les élèves racontent une histoire en s'enregistrant et ajoutent des images ou des vidéos pour l'illustrer : ce type d'activité motive les élèves, leur permet de travailler à leur rythme et de manière collaborative (Liu et al., 2018) ;
- > l'enregistrement de phrases et de conversations, par exemple avec un *speaking-pen* (« stylo enregistreur »), afin de les réécouter par la suite.

Ces utilisations offrent aux élèves des feedbacks immédiats et personnalisés sur leur production orale, tout en minimisant les conséquences de l'erreur : les réponses sont anonymes, les activités peuvent être individuelles, il leur est facile d'effacer ce qu'ils ont fait et de recommencer, ce qui crée un environnement sécurisant car exempt de jugement (Arifah, 2014).

D'autres outils semblent intéressants comme la visioconférence, notamment pour des programmes d'échanges virtuels ou de télécollaboration. Ceux-ci favorisent des interactions authentiques entre les apprenants et d'autres élèves qui s'expriment dans la langue cible. Les tableaux blancs interactifs (TBI), quant à eux, permettent de diversifier les activités, de proposer des jeux divers aux élèves, ce qui les rend physiquement et oralement actifs (Hur & Suh, 2012).

Toutes ces fonctionnalités répondent au besoin de compétence des élèves, un besoin fondamental

des apprenants, et leur permettent de réguler leurs apprentissages – voir et comprendre leurs erreurs, dépasser leurs incompréhensions. Par ailleurs, ces utilisations renforcent le besoin d'autonomie des élèves, car elles autorisent une multitude de chemins d'apprentissage différents (Yahya et al., 2019).

Conclusion

De nombreux outils numériques existent pour assister l'apprentissage d'une langue étrangère. Ceux-ci ont en effet le double avantage d'offrir des opportunités diverses de travail spécifique de l'oral (travail de la prononciation des élèves, vocabulaire ou fluidité par exemple) et de renforcer la confiance en soi des élèves par l'individualisation des activités et des feedbacks.

Margault Sacré,
laboratoire Équale, université de Liège,
laboratoire ACTé, université Clermont Auvergne
Christine Blanchard,
laboratoire LRL, université Clermont Auvergne
Anne-Laure Foucher,
laboratoire LRL, université Clermont Auvergne
Ciara R. Wigham,
laboratoire ACTé, université Clermont Auvergne
Ludivine Javourey-Drevet,
laboratoire Scalab, CNRS et université de Lille

RÉFÉRENCES

- > Agbatogun, A. O. (2012). Exploring the efficacy of student response system in a Sub-Saharan African country: A sociocultural perspective. *Journal of Information Technology Education: Research*, 11(1), 249-267.
- > Akram, A., & Malik, A. (2010). Integration of language learning skills in second language acquisition. *International Journal of Arts and Sciences*, 3(14), 231-240.
- > Arifah. (2014). Study on the use of technology in ELT classroom: Teachers' perspective [mémoire de master, BRAC University].
- > Brooks, G., & Wilson, J. (2015). Using oral presentations to improve students' English language skills. *Kwansai Gakuin University Humanities Review*, 19, 199-212.
- > Choi, J., Kang, D., Choi, H., & Yim, D. (2020). How do affective variables (motivation, linguistic confidence, ego-resilience) predict language-based problem-solving skills in second language learners? *Clinical Archives of Communication Disorders*, 5(2), 66-76.
- > Conseil de l'Europe. (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Didier.
- > Hur, J. W., & Suh, S. (2012). Making learning active with interactive whiteboards, podcasts, and digital storytelling in ell classrooms. *Computers in the Schools*, 29(4), 320-338.
- > Hwang, W.-Y., Huang, Y.-M., Shadiev, R., Wu, S.-Y., & Chen, S.-L. (2014). Effects of using mobile devices on English listening diversity and speaking for EFL elementary students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(5), 503-516.
- > Kuning, D. S. (2019). Technology in teaching speaking skill. *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, 2(1), 50-59.
- > Lee, S., Noh, H., Lee, J., Lee, K., Lee, G.G., Sagong, S., & Kim, M. (2011). On the effectiveness of robot-assisted language learning. *ReCALL*, 23(1), 25-58.
- > Liu, K.-P., Tai, S.-J. D., & Liu, C.-C. (2018). Enhancing language learning through creation: The effect of digital storytelling on student learning motivation and performance in a school English course. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 913-935.
- > Sacré, M., Blanchard, C., Foucher, A.-L., Wigham, C. R., & Javourey-Drevet, L. (2023). Une revue systématique des technologies éducatives pour la compétence orale. État de l'art [preprint]. Zenodo.
- > Yahya, Y., Yusrizal, Y., & Kurniawan, R. (2019). Technology in teaching speaking skill: A review of current literature. *Journal of Language Education and Development*, 2(1), article 1.
- > Zhang, R., & Zou, D. (2022). Types, purposes, and effectiveness of state-of-the-art technologies for second and foreign language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 696-742. *Journal of Language Education and Development*, 2(1), article 1.