

Téléphone portable ou salle de classe ? Comment cohabiter avec les TICE dans l'apprentissage de japonais langue étrangère

Kanako GOTO – Université de Liège (Belgique)

Mots clés : Apprentissage avec les TICE, activité interactive et anonymat, création de contenu en L2

Résumé :

D'après Arnold (2006, 2009), chose apprise avec joie reste longtemps dans la mémoire. Dans le domaine des neurosciences, il est également dit que pour retenir une chose de manière durable, l'acte de mémorisation aurait besoin d'un support émotionnel – surprise, joie, tristesse ou colère (Damasio, 1995). S'il en va de même dans l'apprentissage des langues étrangères, quels lieux, quelles méthodes pourraient être les plus adéquats ? Auto-apprentissage, cours par correspondance, activités en classe ... ou sur l'écran de téléphone portable ?

Posons-nous la question autrement. Que signifie le mot « enseignement à l'école » à notre époque, notamment après les années de crise liée à la pandémie ? De nos jours, la majorité des apprenants francophones du japonais au niveau débutant arrive aux cours avec des connaissances préalables du japonais. Interrogés sur le mode d'apprentissage auquel ils avaient eu recours avant de venir aux premiers cours, ils n'hésitent pas à répondre de l'avoir étudié « sur l'internet », « sur Youtube », « avec application ».

Ladite crise, qui avait obligé les apprenants et les enseignants de substituer les activités d'apprentissage traditionnelles par celles qui passent par l'écran, a rendu les supports numériques indispensables – au même titre que les supports papier. La frayeur ressentie de la part du corps enseignant, notamment aux premiers moments de la crise (mars 2020), a été peu à peu remplacée par le constat suivant : il ne s'agit pas de se faire envahir par les TICE, mais plutôt de chercher à cohabiter avec elles.

Une enquête menée en juin 2021 auprès de 70 apprenants en Belgique a révélé qu'une partie des apprenants aurait préféré ce mode d'apprentissage en solo, loin des camarades, à son rythme. D'un autre côté, nous notons que les enjeux financiers de certaines institutions universitaires les ont amenées à réorganiser le mode d'enseignement après la crise, notamment en privilégiant l'usage des TICE.

En 2024, où les TICE gagnent du terrain de manière presque irréversible, comment peut-on créer des situations où l'enseignement en présentiel soit autant valorisé qu'autrefois ? Autrement dit, pour que les activités en salle soient bénéfiques pour une mémorisation efficace et profonde, ce qui incite les apprenants à créer des contenus à leur tour, quelles étapes d'acquisition de la connaissance sont susceptibles d'être favorisées et préservées ?

Nous essayons de répondre à ces questions, à l'aide de deux exemples de (tentatives de) cohabitation entre les activités d'apprentissage avec les TICE et celles réalisées en classes traditionnelles. Ces exemples concernent les activités de création de contenu en japonais à l'aide des consignes données, réalisées par des apprenants aux niveaux A1, A2 et B1. Ces dernières ont été menées à l'aide d'un outil numérique de partage de données en temps réel (Padlet), en salle de classe, tout en gardant l'anonymat de chaque participant.

Références bibliographiques

Arnold, J. (2006). Comment les facteurs affectifs influencent-ils l'apprentissage d'une langue étrangère ? *ELA. Etudes de linguistique appliquée*, 144, 407-425.

Arnold, J. (2009). Affect in in L2 learning & teaching, *ELIA*, 9, 145-151.

Berdal-Masuy, F., Arnold, J. (2018). *Émotissage. Les émotions dans l'apprentissage des langues*, Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain.

Damacio, A.R. (1995). *L'erreur de Descartes. La raison des émotions* (trad. Fra. Blanc, M.). Paris : Odile Jacob.

あなたはスマホ派・教室派？－ ICT を外国語学習の味方につけるためのささやかな提案

後藤加奈子 リエージュ大学

キーワード ICT を取り入れた教室活動 匿名性と協働性 創作活動

要旨

アーノルド (2006, 2009) によれば、楽しく学んだ事柄は深く身に付く。また、脳科学者のダマシオ (1995) は、驚きや嬉しさ、時には悲しさや怒りといった感情とともに記憶された事柄は脳内で深く処理されると言う。同じことが、第二言語習得の場でも言われている。そのような深い学びを実践する場所として、どのような場所と方法が最適なのだろうか。自習？通信教育？教室活動？あるいはスマホ？

近年発達著しいICTの存在により、「教育機関とは教室での学びを提供する場である」という事実は真理ではなくなってきた。生成式AIが無料で提供されるようになった今、教育現場ではこうしたデジタルツールに脅威を感じるのではなく、むしろ共存を図ることが重要視されている。実際、ヨーロッパにおける日本語初級クラスで、学習者に日本語を今までどのように学んできたかと問うと、その殆どが「インターネットで」「Youtubeで」と答えることに抵抗がない。

新型コロナウイルスの蔓延により、教育現場が教室からパソコンやスマホの画面に移行したことから見えてきたこともある。状況が改善し、徐々に教室に学習者が戻り始めた頃、発表者の勤務先が実施したアンケートによると、「再び教室で友達とともに学べる喜び、教師に直接文字などの間違いを指摘してもらえる喜び」を感じた学習者が多数いた一方で、「自分にはパソコンの前で静かに学ぶ方法が合っていた」「教室に来るのが億劫になった」という声も寄せられたという。経費削減という理由で、授業の全てや一部をオンデマンド形式で配信する方針を取る教育機関も、国を問わず多く存在する。

語学学習を促進する ICT が簡単に手に入る状況でありながら、学習者が敢えて教室で学ぶ意義を見出すための状況は、どのように作り得るのか。またそうした教室活動の結果、学習者が学習項目を深く記憶し、それを創出という行動に結びつけられるようになるためには、どのような学習プロセスを重視すべきなのか。本発表では、ICT を効果的に教室での学習活動と連携させるための試行錯誤の一部を紹介する。実践例として、A1 から B1 レベルの学習者の作文の課題を取り上げ、インターネット上のプラットフォームの力を借りて匿名性を保ちつつ、他の学習者と協力してオリジナルの物語を作るプロセスに注目する。