Le nom de votre LéA : Moulin - Sanquer

Le titre de votre proposition :

Impact des répétitions professorales sur les apprentissages des élèves en L2 lors d’une séance en visioconférence à l’école

Le format de votre proposition : communication orale

Mots clés : visioconférence, contrat didactique, milieu, étude de cas, L2, primaire

Thématiques IFÉ :

Apprentissages et socialisations

Le numérique en éducation et en formation

Texte : (3000 signes, espaces compris) :

Cette communication s’intéresse aux relations contrat et milieu sur lesquelles repose toute situation didactique (Brousseau, 1998), et s’efforce d’approfondir ces relations à travers la notion « d’équilibre contrat-milieu » (Sensevy, 2011*,* p. 193). En développant cette notion, notre étude vise à montrer que les apprentissages en jeu sont fonction du type de relation que l’action conjointe du professeur et des élèves établit entre le milieu et le contrat dans une situation donnée : il dépend du *jeu d’apprentissage* (Gruson, Forest & Loquet, 2012) auquel jouent ensemble le professeur et les élèves.

Afin d’illustrer le mécanisme d’équilibre contrat-milieu et évaluer son impact potentiel sur les apprentissages des élèves, notre communication s’appuie sur une séance que nous nommons "Cluedo en visio" qui offre, selon nous, des caractéristiques répétitibles (Agamben, 2008, p. 12) qui peuvent permettre, à partir de cette étude de cas, d'illustrer un certain nombre d'enjeux par rapport à l'utilisation de systèmes de visioconférence pour enseigner une L2. De plus, en lien avec la théorie de l’action conjointe en didactique (Sensevy & Mercier, 2007 ; Sensevy, 2011), la séance "Cluedo en visio" contient des épisodes qui illustrent la façon dont se jouent des types d'équilibration didactique contrastés du fait d'actions professorales relevant d'épistémologies pratiques différentes (marquées culturellement) et d'un milieu particulier qui présente une composante interactionnelle forte (échanges avec des "natifs").

Les extraits qui servent d’appui à cette communication sont donc issus d’une séance lors de laquelle un système de visioconférence est utilisé pour mettre en interaction une classe bretonne et une classe du Devon (UK) afin de permettre aux élèves des deux classes d’améliorer leurs compétences de communication orale. Comme le sous-entend le titre de la séance, lors de cette dernière, les élèves jouent à un jeu traditionnel bien connu, le jeu du Cluedo, adapté aux objectifs langagiers, à la situation en classe entière et au dispositif de visioconférence.

Le cœur de la communication a pour objectif de montrer l'impact des répétitions professorales sur les apprentissages des élèves. Elle s’appuie surdeux extraits lors desquels PEF (le professeur français) et PGB (la professeure anglaise) ont recours à des formes de répétition très différentes qui influent sur la façon dont les élèves pratiquent la L2. Le premier extrait, focalisé sur la professeure anglaise, se déroule lors d’une première partie en français alors que le second extrait, focalisé sur le professeur français, se déroule, lui, lors d’une seconde partie en anglais.

Ces deux extraits permettent également d'illustrer différents phénomènes dont celui d'alternance codique. Ils montrent que la façon dont les professeurs emploient leur L1 et surtout les contenus langagiers qui composent leurs énoncés sont radicalement différents, ce qui permet de conforter l'analyse centrée sur l’équilibre contrat-milieu.

Bibliographie

Agamben Giorgio, 2008, Signatura Rerum. Sur la méthode, Paris, Vrin.

Brousseau Guy, 1998, Théorie des situations didactiques, Grenoble, La Pensée sauvage.

Gruson Brigitte, Forest Dominique & Loquet Monique, 2012, Jeux de savoir,Rennes, PUR.

Sensevy Gérard & Mercier Alain (Dir.), 2007, Agir ensemble. L’action didactique conjointe du professeur et des élèves,Rennes, PUR.

Sensevy Gérard, 2011, Le Sens du Savoir. Eléments pour une théorie de l’action conjointe en didactique, Bruxelles, De Boeck.