



Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi

<http://kutuphane.uludag.edu.tr/Univder/uufader.htm>

Analyse d'une activité de créativité en FLE par la théorie de la genèse instrumentale

Şeref KARA, Jonathan BROUTIN, Sercan ALABAY

Uludağ Üniversitesi

serefk@uludag.edu.tr, jbroutin@uludag.edu.tr, salabay@uludag.edu.tr

RESUME

Dans le domaine du FLE aux enfants, les objectifs pédagogiques doivent être liés au plaisir d'apprendre. Ainsi la dimension ludique des activités, leur capacité à solliciter et à développer la créativité des apprenants doivent permettre de mettre en place des situations didactiques innovantes, motivantes et génératrices de savoirs nouveaux aussi bien sur le plan linguistique que culturel. Dans cette optique, notre recherche s'appuie sur une activité au cours de laquelle les apprenants turcs réaliseront un dessin animé à l'aide du logiciel « Toontastic » sur tablette tactile revisitant les contes populaires turcs. D'un point de vue didactique, nous mettrons en lumière le processus de la genèse instrumentale au cours duquel le logiciel passe du statut d'artefact à celui d'instrument. Ce cadre théorique est particulièrement adapté pour analyser des situations d'enseignement ayant recours au TICES. Nous analyserons ainsi comment ce processus d'instrumentalisation est susceptible de développer la compétence communicative et interculturelle

Mots clés : Genèse instrumentale, tablettes tactiles, artefacts et instruments, interculturalité.

Enstrümantal Oluşum Kuramıyla Fransızca Yabancı Dil Öğretiminde Yaratıcı Bir Etkinlik Çözümlemesi

ÖZET

Çocuklara yabancı dil olarak Fransızca öğretiminde pedagojik amaçlar öğrenme zevkiyle ilintili olmalıdır. Etkinliklerin oyun boyutları, talepte bulunma yetkinlikleri ve öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmeleri hem dilbilimsel hem de kültürel alanda yeni bilgiler yaratan, motive edici ve yenilikçi öğrenme ortamlarının hayata geçirilmesine izin vermelidir. Bu açıdan araştırma, Türk öğrencilerin popüler Türk masallarından dokunmatik tabletler üstünde « Toontastic » yazılımı yardımı ile bir çizgi film oluşturma etkinliğine dayanmaktadır. Dil öğretimi açısından, yazılımın ara yüz (artefakt) statüsünden öğretim materyaline geçişiyle enstrümantal oluşum sürecine ışık tutmuş olacağız. Bu teorik çerçeveye özellikle iletişim ve bilgi teknolojileri destekli eğitim (TICE) analizine uygundur. Ayrıca bu öğretim materyali geliştirme sürecinin nasıl iletişimsel ve kültürlerarası yetileri geliştirmeye elverişli olduğu da çözümlenecektir.

Anahtar Sözcükler: Enstrümantal oluşum, dokunmatik tablet, artefakt - enstrüman, kültürlerarasılık.

Analysis of a Creativity Activity in French Teaching as a Foreign Language by the Theory of the Instrumental Genesis

ABSTRACT

In French teaching as a foreign language for children, educational objectives should be linked to the pleasure of learning. Thus, the playful dimension of the activities, their ability to seek and develop the creativity of learners should allow implementing innovative teaching situations, motivating and generating new knowledge as in cultural and linguistic domains. In this context, our research is based on an activity during which the Turkish learners realize a cartoon using the software "Toontastic" animating some famous Turkish tales on tablet computers. From a didactical point of view, the process, in which the software passes from the status of artifact to the status of instrument of instrumental genesis, will be highlighted. This framework is particularly suitable to analyze teaching situations using ICT. We will analyze how this process of instrumentalization may develop the communicative and intercultural skills.

Key Words: Instrumental genesis, tablet computers, artifacts, instruments, interculturality.

INTRODUCTION

En didactique du FLE, sous l'influence du constructivisme de Piaget et plus directement des préconisations du CECRL publié en 2001, dans la méthodologie de la démarche actionnelle, l'enseignant doit amener à transmettre le savoir non plus d'une manière verticale, mais en faisant réaliser à ses apprenants des tâches pour résoudre des situations problèmes et/ou pour réaliser un projet. Depuis 2001, de nombreuses recherches proposent des lectures du CECRL. Ainsi Bourguignon (2007), caractérise la séquence d'apprentissage, établie selon la démarche actionnelle qu'elle appellera "le scénario d'apprentissage-action", en distinguant trois points élémentaires :

« - Il s'agit maintenant de s'adresser à l' « apprenant-usager » d'une langue. Nous sommes invités à repenser la logique causale : « meilleur apprenant je serai, meilleur usager je ferai ». C'est à travers l'usage de la langue que se fait l'apprentissage ; ce n'est pas à l'usage à travers des tâches scolaires auquel le CECR nous invite à réfléchir mais à l'usage à travers des « tâches qui ne sont pas seulement langagières ». Ceci nous amène au deuxième point.

- Demander aux apprenants-usagers d'une langue d'accomplir des « tâches qui ne sont pas seulement langagières » impose d'inscrire la tâche communicative, aujourd'hui considérée comme une finalité de l'apprentissage, dans l'accomplissement d'une action qu'il est nécessaire de mener à bien. Ainsi la communication est au service de l'action qui seule lui donne du sens, ce qui est explicité dans le troisième point.

-Si les actes de parole se réalisent dans des actions langagières, celles-ci s'inscrivent elles-mêmes à

l'intérieur d'actions en contexte social qui seules leur donnent leur pleine signification ».

Cette relecture constitue la pierre angulaire du départ de notre recherche. En effet notre étude consiste à faire réaliser un dessin animé à des enfants apprenant le FLE via l'utilisation d'un logiciel sur support tactile. Cette démarche s'inscrit bien dans la philosophie du scénario d'apprentissage-action puisque la production (le dessin animé) résultant de la réalisation de différentes tâches communicatives (activités de production/compréhension orales et écrites), représente la finalité de la séquence didactique. Les différentes étapes de ce projet multimédia donnent du sens aux actions langagières comme la rédaction du scénario, les enregistrements audio des dialogues des personnages par exemple. Si la

méthodologie d'enseignement permet de bien définir la nature des activités et leur finalité, il reste à analyser la situation d'enseignement en elle-même qui intègre les NTICES (les Nouvelles Technologie de l'Information et de la Communication). Pour cela nous allons utiliser de manière inédite dans l'enseignement du FLE la théorie de la genèse instrumentale initiée par Pierre Rabardel (1995) dans son ouvrage intitulé « Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains » puis par Trouche (2005)

Une Activité de Créativité dans l'Enseignement du FLE : Entre Compétence Linguistique et Compétence Interculturelle.

L'intérêt d'intégrer la créativité dans des activités ayant recours au NTICES dans le domaine du FLE a fait l'objet de nombreuses recherches et prouvé sa légitimité. Ainsi Piccardo (2003), établit le postulat suivant : « L'intégration des TIC dans un parcours didactique axé sur la créativité semble favoriser très fortement la motivation de l'apprenant, laquelle à son tour peut impulser un processus efficace d'acquisition de compétences linguistiques ». Les objectifs linguistiques de la réalisation de projet se résumeront essentiellement au concept d'arc narratif pour aider les apprenants à structurer par la suite leur récit. La séquence narrative est modélisée et simplifiée par Larivaille (1974 : 368-388) en macro-propositions narratives (MPn)

- MPn1: Situation initiale (orientation)
- MPn2: Complication, Déclencheur 1
- MPn3: Actions ou évaluation
- MPn4: Résolution, déclencheur 2
- MPn5: Situation finale

Notre hypothèse de travail se résume de la façon suivante : En réalisant un dessin animé avec le logiciel "Toontastic", nos jeunes apprenants vont apprendre de manière implicite à respecter les étapes de l'intrigue via le concept d'arc narratif. Nous espérons ainsi que l'apprenant construisant lui-même son savoir, pourra le transférer et le reproduire plus tard dans des activités de production écrite et orale plus classiques. Ce savoir, en outre, ne proviendra pas directement de l'enseignant mais du logiciel lui-même, particularité que nous traiterons dans la deuxième partie de notre cadre théorique.

Les objectifs didactiques visés ne se cantonnent pas seulement à une finalité linguistique, elle concerne aussi des objectifs socio-culturels ainsi que le développement de la compétence interculturelle. En effet les dessins animés auront pour thèmes les contes populaires de leur pays d'origines. L'activité doit également permettre aux apprenants de cultures différentes d'échanger en réagissant aux productions des autres. Pour pouvoir analyser la situation d'enseignement, notre cadre théorique sera constitué d'une analyse a priori de l'activité reposant sur l'appropriation du logiciel de création du dessin animé sur le support "tablette tactile"

L'analyse de l'activité via la théorie de la genèse instrumentale.

Dans le domaine de la didactique, l'analyse d'une situation de classe passe par l'étude des relations entre l'enseignant, l'apprenant et le savoir, rapports modélisés par le triangle didactique (figure 1) :

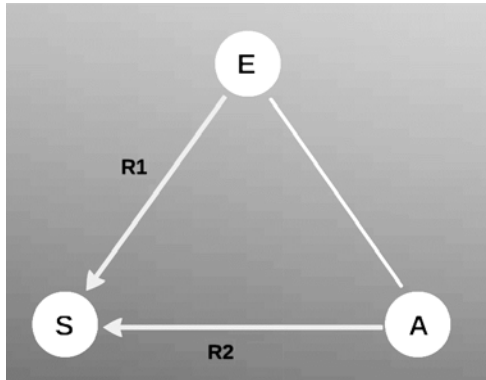


Figure 1: le rapport au savoir de l'apprenant et de l'enseignant

Le rapport de l'apprenant au savoir est, par la nature des statuts respectifs dans la situation didactique, différent du rapport au savoir de l'enseignant. La genèse instrumentale prend ses fondements dans le fait que si l'enseignant intègre un objet « outil » dans la situation didactique, le rapport au savoir de l'apprenant est modifié et passe par le rapport au savoir de l'apprenant à travers cet artefact (R1). La figure 2 représente cette modification.

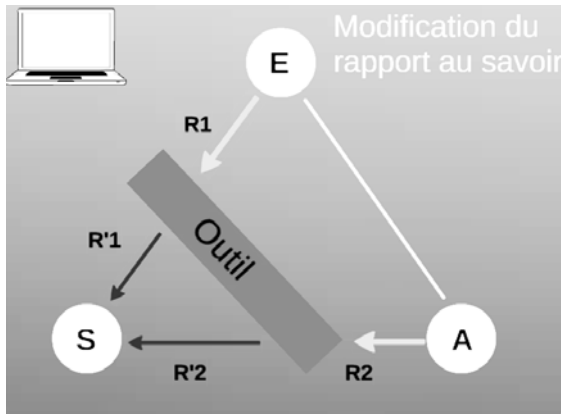


Figure 2: Modification du rapport au savoir par intégration d'un outil dans la situation didactique.

Pour adapter ce phénomène dans l'enseignement du FLE, on peut tout à fait remarquer le processus inverse. En effet lorsqu'un enseignant demande à ses apprenants de deviner le sens d'un mot contenu dans un texte, les apprenants ont recours au dictionnaire pour le traduire. L'outil est bien l'intermédiaire entre l'apprenant et le savoir. Si l'enseignant décide de retirer cet outil tout simplement en l'interdisant, le rapport au savoir change. L'apprenant va être forcé de développer de nouvelles stratégies pour deviner le sens du mot (Etudier le contexte, analyser les éventuels préfixes/suffixes, échanger avec un autre apprenant par exemple).

Ce phénomène met en évidence le caractère dual de l'activité et fera dire ceci à Rabardel et Folcher (2005 : 254) pour décrire l'activité :

« L'activité a deux types d'orientation, d'une part, la réalisation de tâches : activité productive, et, d'autre part, l'élaboration de ressources internes et externes (instruments, compétences, schèmes et conceptualisation, système de valeur...) : activité constructive où le sujet produit les conditions et les moyens de l'activité future ».

Dans la théorie de la genèse instrumentale, au cours d'une activité, l'utilisateur (l'apprenant) utilise un artefact (matériel ou symbolique : un ordinateur, une méthode, la langue). Pendant ce processus, l'utilisateur s'approprie l'artefact qui devient alors un instrument. Parallèlement à cette appropriation, l'utilisateur développe des stratégies d'utilisation (des schèmes d'actions) pour réaliser une tâche. Ce processus nommé instrumentalisation permet de générer de lui-même un savoir nouveau.

Trouche (2005) schématise cette transformation de la manière suivante : (figure 3).

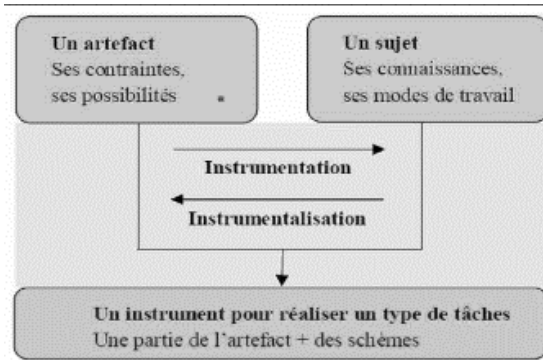


Figure 3: De l'artefact à l'instrument

L'artefact est donc tout « objet » matériel ou symbolique, intégré de manière rationnelle par l'enseignant dans le triangle didactique et qui est selon Rabardel (1995a) « la chose susceptible d'un usage, élaborée pour s'inscrire dans des activités finalisées ».

L'instrument, lui, est composé de l'artefact auquel viennent s'ajouter les schèmes d'utilisations, c'est-à-dire les stratégies développées par l'utilisateur pour se l'approprier. Une partie de ces stratégies est invariante. Rabardel (1995b), s'exprime ainsi au sujet de l'instrument « L'instrument est une entité mixte qui comprend d'une part, l'artefact matériel ou symbolique et d'autre part, les schèmes d'utilisation, les représentations qui font partie des compétences de l'utilisateur et sont nécessaires à l'utilisation de l'artefact. C'est cette entité mixte, qui tient à la fois du sujet et de l'objet qui constitue l'instrument véritable pour l'utilisateur ».

Nous pouvons donc pour schématiser, élaborer ce que nous appellerons le « carré didactique » (figure 4) dans lequel l'enseignant en tant que chef d'orchestre agence son activité en configurant les instruments.

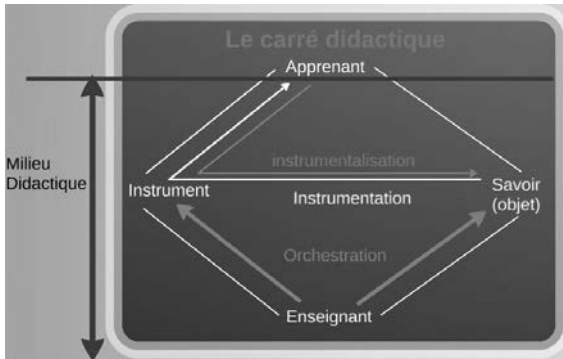


Figure 4. Le carré didactique

Transférer cette théorie dans la didactique du FLE, présente un avantage certain : la prolifération des outils numériques, que ce soit un support matériel (tablette tactile, tableau numérique, ordinateur) ou un logiciel, demande aux apprenants et aux enseignants une utilisation raisonnée, symbolisée par le rapport au savoir modifiée de la figure 1 en introduction. Il faut donc théoriser leur processus d'appropriations qui permet de faire émerger des savoirs nouveaux au cours de l'activité qui répondent aux objectifs didactiques prévus par l'enseignant.

Si l'analyse a priori de cette appropriation n'est pas faite, il y a le risque de voir apparaître apparaître le phénomène de catachrèse à savoir une utilisation détournée ou non prévue de l'outil.

METHODOLOGIE

Cette recherche consiste donc à transférer la théorie de la genèse instrumentale en didactique du FLE, en amont d'une activité de créativité destinée à de jeunes adolescents. Pour procéder à cette analyse a priori, nous étudierons les stratégies d'utilisation possibles des utilisateurs sur deux plans :

- Les stratégies d'utilisation au niveau des fonctionnalités du logiciel
- Les stratégies d'utilisation au niveau de l'interface qui est intégralement en langue cible.

A partir de ces analyses nous concluons sur les savoirs susceptibles d'émerger au cours de ce processus d'instrumentalisation.

ANALYSES

Le but de la séquence didactique est de faire acquérir aux apprenants le concept d'arc narratif propre à l'intrigue et à ses étapes. La structure même du logiciel notamment la fonctionnalité de réaliser des scènes étape par étape, comme le montre la figure 4, permet d'imposer une structure dans l'élaboration du scénario du dessin animé. Le titre du menu « arc narratif » correspond directement à l'objectif linguistique visé

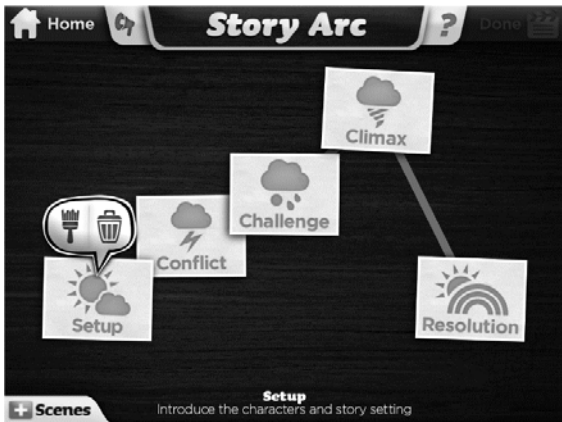


Figure 4. La réalisation suivant les étapes de l'intrigue

Les différentes étapes sont décrites dans la partie basse de l'écran et sont :

1-la situation initiale, « setup », qui permet de présenter les héros, les personnages et le cadre de l'action

2-l'élément perturbateur, « conflit », qui permet d'introduire un problème que le héros va devoir résoudre,

3-les péripéties, « challenge », qui permettent de confronter le héros à de multiples défis,

4-le dénouement, « climax », qui explique comment le héros met un terme aux difficultés rencontrées,

5-et la situation finale, « résolution », qui met en scène le retour à un nouvel équilibre.

Cependant, l'apprenant peut développer une stratégie qui consiste à ajouter, modifier, supprimer, déplacer des étapes, via l'icône « + scènes », qui risquerait parfois d'empêcher d'atteindre les objectifs visés. Il est donc indispensable que l'enseignant supprime cette possibilité dans les options via un compte administrateur.

Dans la suite chronologique de la réalisation de l'activité, les apprenants seront amenés, pour chaque étape à :

- Choisir un décor
- Intégrer un ou plusieurs personnes et éléments du décor
- Animer les différents personnages par simple pression tactile sur la tablette
- Enregistrer les dialogues avec le microphone

Cette organisation assure l'unité de temps et de lieu propre à chaque étape. Cependant le logiciel propose d'écrire des bulles de dialogue. Nous pensons que les apprenants sont susceptibles d'opter pour l'écriture de bulles de dialogue au lieu des enregistrements vocaux (plus difficiles, plus intimidants). Il est donc préférable de supprimer dans le menu options, la possibilité d'intégrer des bulles de dialogue si nous voulons que les apprenants s'expriment oralement.

Ces deux exemples constituent une orchestration forte de l'enseignant de l'instrument. Il adapte ce dernier pour que celui-ci réponde à ses attentes et aux objectifs de la séquence.

Un autre objectif de la séquence est d'ordre lexical. En effet l'interface est entièrement en langue cible. Pour comprendre les mots, nous pensons que la première stratégie développée par l'élève sera d'utiliser un traducteur en ligne disponible sur internet via le navigateur de la tablette. Nous voulons que l'apprenant soit amené à développer d'autres stratégies qui sont susceptibles de faire mémoriser le sens du mot de manière plus efficace. Pour cela la connexion internet sera désactivée jusqu'à la fin de l'activité. Nous listons donc les stratégies possibles :

- Observer les icônes accompagnant les mots.
- Analyser les couleurs.
- Tester l'effet de l'icône en cliquant dessus.

- Communiquer avec un autre apprenant.
- Analyser les préfixes, les suffixes, la racine du mot.
- Analyser les mots voisins dans l'interface

Une autre fonctionnalité du logiciel permet de partager la réalisation finale. Le logiciel dispose d'un espace où l'ensemble des vidéos partagées sont représentées par un point sur un globe terrestre et listées à la manière des sites d'hébergement de vidéo courants comme le montre la figure 5 ci-dessous. Nous espérons réaliser cette activité en lien avec d'autres écoles situées à l'étranger pour que nos apprenants découvrent des contes issus de cultures différentes et communiquer avec leur concepteur.

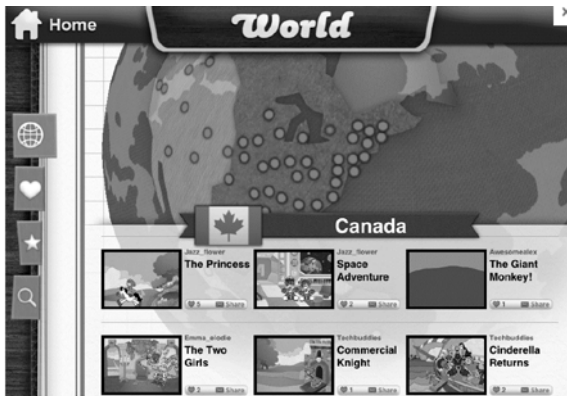


Figure 5. L'espace de partage des productions, vecteur du développement de la compétence interculturelle

CONCLUSION ET PERSPECTIVES

Cette étude, limitée à la phase de l'analyse a priori, nous a montré que l'utilisation de la théorie de la genèse instrumentale était tout à fait pertinente en didactique du FLE. Les outils numériques, qui sont les plus complexes, sont souvent vantés pour leur facilité de prise en main, vendu comme des éléments révolutionnant l'enseignement. Si l'enseignant ne réfléchit pas en amont de la réalisation de l'activité effectuée par les apprenants et n'instrumentalise pas lui-même l'outil, alors l'instrumentation, c'est-à-dire l'impact de l'instrument sur l'apprenant, est susceptible de conduire à des phénomènes d'utilisation détournée (catachrèse). La manière dont l'enseignant va orchestrer les instruments, NTICES, dans notre cas va être cruciale dans le processus d'acquisition du

savoir par l'apprenant. Ces analyses peuvent démontrer que l'utilisation d'un outil dans une situation donnée n'apporte rien à la situation didactique. Cette intégration peut même avoir un effet négatif. Une méthode de FLE conçue selon la démarche actionnelle mais orchestrée par l'enseignant selon la méthodologie « grammaire traduction » risque d'induire les apprenants à développer des schèmes d'actions dont les invariants opératoires sont lourds de conséquences pour la suite de leur apprentissage. Par exemple avoir recours systématiquement au dictionnaire pour traduire un mot au lieu de faire l'effort d'analyser le contexte et les éléments constitutifs du mot. Cette théorie de la genèse instrumentale permet également d'ouvrir le champ à l'intégration de la méthodologie de l'ingénierie didactique dans le domaine du FLE en alternant les phases d'analyse a priori, d'expérimentation, d'analyse a posteriori concernant les processus d'instrumentalisation, d'orchestration et d'instrumentation.

BIBLIOGRAPHIE

- Bourguignon, C. 2007. Apprendre et enseigner les langues dans la perspective actionnelle: le scénario d'apprentissage-action. *Les langues modernes*. Consulté le 10/10/2014 de <http://www.aplv-languesmodernes.org/spip.php>
- Folcher, V., & Rabardel, P. 2004. "Hommes-Artefacts-Activités : Perspectives instrumentales" In P. Falzon (Eds). *L'ergonomie*, PUF, 254
- Larivaille, P. 1974. L'analyse (morpho) logique du récit. *Poétique*, n° 19, pp. 368-388
- Piccardo, E. 2003. Créativité et technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères (Doctoral dissertation, Compiègne).
- Rabardel, P. 1995a. *Les hommes et les technologies, une approche cognitives des instruments contemporains*. Armand Colin, Paris, 49
- Trouche, L. 2005. Des artefacts aux instruments, une approche pour guider et intégrer les usages des outils de calcul dans l'enseignement des mathématiques. In Actes de l'université d'été de Saint-Flour. *Le calcul sous toutes ses formes*.