



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA



FACULTAD DE LENGUAS

Analyse didactique des compétences de l'application Duolingo pour le niveau A1

En vue d'obtenir le diplôme de

LICENCIADA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

Présenté par

EVELYN ITZEL GERONIMO PÉREZ

Sous la direction de

MTRA. MÓNICA ZAMORA HERNÁNDEZ

Novembre 2021

ANALYSE DIDACTIQUE DES COMPÉTENCES DE L'APPLICATION

DUOLINGO POUR LE NIVEAU A1

MÉMOIRE

Pour obtenir le diplôme de :

LICENCIADA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

Après avoir lu ce travail de recherche effectué par :

Evelyn Itzel Geronimo Pérez

Les membres du jury ont considéré qu'il méritait d'être accepté étant donné qu'il réunit les conditions exigées pour obtenir la Licence en Enseignement du Français.

Mtra. Mónica Zamora Hernández

Directrice du mémoire

Mtra. María Eugenia Olivos Pérez

Membre du jury

Mtra. Vianey Castelán Flores

Membre du jury

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla.

Novembre 2021

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier mes parents pour leur soutien permanent, car ils ont toujours été le moteur de mes rêves et ils m'ont fait confiance et respecté mes décisions. Ils m'ont toujours guidée et soutenu tout au long de mes études. Merci à l'être suprême qui m'a offert la vie et pour toutes les bénédictions qu'il a données à ma famille et à moi.

De plus, je tiens à adresser mes plus sincères remerciements à la professeure Mónica Zamora Hernández, ma directrice de mémoire, pour votre patience, votre dévouement et votre soutien tout au long de cette recherche. Je vous remercie beaucoup pour vos contributions professionnelles et vos conseils à tout moment.

Je suis également reconnaissante envers chacun de mes professeurs de la licence, car chacun m'a laissé d'excellentes leçons que j'appliquerai tout au long de ma vie professionnelle. Merci à Madame Carolina Rosas pour tout le soutien apporté, ainsi que pour sa confiance en me permettant de m'impliquer dans ses projets.

Je témoigne toute ma reconnaissance amicale à Madame Adriana García qui m'a soutenue pendant les jours les plus compliqués, pour ses sages conseils et tout l'amour qu'elle m'a donné.

Je suis également très reconnaissante envers mes amis et camarades de classe. Je n'oublierai jamais les moments avec mes amies Karen García et Miriam Arenas. Ce furent de longues heures de travail et d'étude où j'ai appris la valeur de la vraie amitié et du travail en équipe. Merci Karen, pour tous les moments mémorables que nous avons passés ensemble, tu sais que je ne t'oublierai jamais.

Merci à tous, car grâce à vous ma vie est pleine de richesses et bonheur.

DÉDICACE

Je dédie mon travail de recherche avec beaucoup d'affection et de respect à mon amie, camarade et complice d'aventures infinies, Karen Elena García Morales, car elle a été l'une des personnes qui m'a le plus soutenue depuis le début de ce travail et bien que maintenant elle ne soit pas là à le voir terminé, je sais qu'au ciel, sa nouvelle maison, elle est heureuse de voir accompli le travail auquel elle a toujours cru.

Vous serais toujours dans ma mémoire, vos enseignements, vos conseils et toutes ces choses qui vous avez toujours caractérisé. Merci de partager une partie de votre vie avec moi. Merci pour votre amitié précieuse et sincère.

Merci infiniment pour tout mais surtout pour votre amour et votre amitié inconditionnel.

Vous êtes toujours là avec moi et je te porte toujours dans mon cœur.

TABLE DES MATIÈRES

Chapitre I.....	1
1.1 Problématique	1
1.2 Justification.....	2
1.3 Objectif général	3
1.4 Objectifs spécifiques.....	3
1.5 Questions de la recherche	3
1.6 Méthodologie.....	4
1.7 Délimitation.....	4
1.8 Mots-clés.....	4
Chapitre II	7
2.1 Technologie éducative	7
2.2 Technologie à la salle de classe	11
2.3 Les applications éducatives.....	14
2.4 Application éducative vs Plateforme	15
2.5 Duolingo	17
2.6 Didactique du FLE	23
2.7 Les éléments didactiques.....	28
2.8 Qu'est-ce qu'une compétence ?	29
2.9 La Taxonomie de BLOOM.....	30
2.10 Alfa Tuning	34
2.11 CECRL	40
Chapitre III.....	47
3.1 L'approche et le type d'étude.....	47
3.2 L'approche qualitative.....	49
3.3 Étude Systématique.....	50
3.4. Les étapes de la recherche	51
3.5 Les instruments de collecte.....	53
Chapitre IV	55
4.1 Grille de vérification Didactique du FLE.....	56
4.2 Grille de vérification Taxonomie de Bloom	59
4. 3 Grille de vérification Alfa Tuning.....	63
5. 4 Grille de vérification CECRL	68

Chapitre V	73
5.1 Analyse de résultats	73
5.2 Discussion	79
Conclusion	81
Annexes	83
Bibliographie	87

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Nous sommes à l'ère technologique et pour cette raison, nous devons utiliser tous les outils que la technologie met à notre disposition. Tout apprentissage ne dépend pas exclusivement de facteurs du type intellectuel mais aussi d'une disposition personnelle envers l'acquisition de nouvelles connaissances vers les nouvelles technologies. Voilà pourquoi actuellement l'utilisation de la technologie devient fondamental dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

Il faut mentionner que l'enseignant a un rôle indispensable et n'est remplacé à aucun moment comme certains le pensent. C'est ainsi que le professeur doit connaître et bien utiliser les applications éducatives qui peuvent aider dans l'apprentissage de leurs élèves pour renforcer les connaissances hors de la salle de classe.

Dans ce contexte nous proposons de réaliser une analyse des compétences de l'application Duolingo pour le niveau A1. Dans la Faculté de Langues de la BUAP, il existe deux licences : Enseignement du Français et Enseignement d'Anglais, où nous réaliserons l'étude initiale pour savoir quelles sont les problématiques à propos de l'utilisation d'applications éducatives.

En tant qu'étudiante de cette Faculté dans la licence d'Enseignement du Français j'y ai pu me rendre compte que les professeures n'utilisent pas les applications éducatives parce qu'ils ne les connaissent pas, de même que les élèves parce que bien que ce soit vrai, ils utilisent la technologie mais pas toujours à des fins d'apprentissage.

Dans l'étude on propose les questions suivantes qui pourront nous aider à mieux comprendre le déroulement de cette recherche :

- Existe-t-il une différence entre une application et une application éducative ?
- Est-ce que toutes les applications peuvent favoriser l'apprentissage des élèves ?

- Doivent-elles accomplir les critères de la didactique de Langues Étrangères pour être considérée comme une apps éducative efficace ?

L'objectif général de la recherche est : analyser la didactique des compétences de l'application DUOLINGO pour savoir si elle est vraiment adaptée pour l'apprentissage du Français Langue Étrangère pour le niveau A1.

Le chapitre I serait consacré à l'avant-projet, c'est-à-dire ici on trouvera le modèle de la recherche, la problématique et les objectifs.

Dans le Chapitre II on trouvera le cadre théorique avec tous les concepts et toute la littérature qui va permettre l'élaboration des grilles de vérification lesquelles permettront d'analyser l'application.

Le Chapitre III nous aidera pour connaître la méthodologie avec laquelle on mènera cette recherche. On parlera de deux méthodologies mais on indiquera pourquoi la méthodologie qualitative a été utilisée et le type d'étude.

Dans le Chapitre IV on fera l'analyse de l'application en utilisant chaque une des grilles pour arriver à la fin de la recherche et dans le Chapitre V on fera l'analyse de résultats et les conclusions.

On espère avant tout, pouvoir contribuer aux professeurs pour qu'ils puissent mettre en place l'utilisation des applications éducatives hors de la salle de classe et comme outils pour aider aux élèves dans l'apprentissage.

Chapitre I

Avant-Projet

1.1 Problématique

À la faculté de langues de la BUAP existent deux programmes de licences, lesquels sont ; Licence en Enseignement du Français et Licence en Enseignement de l'Anglais.

Dans cette recherche, on y travaillera à la « Licence en Enseignement du Français ». Il s'agit d'un programme très attirant puisqu'à la fin des études, les étudiants pourront communiquer, traduire et interpréter en français avec un niveau B2 même, appliquer les connaissances et les compétences linguistiques et socioculturelles pour mettre en œuvre des processus de formation éducative.

Dans l'apprentissage des langues étrangères il est nécessaire de connaître des outils technologiques pour renforcer l'apprentissage de la langue. C'est pour cela qu'on a appliqué une enquête aux élèves et aux professeurs pour savoir s'ils connaissent les applications éducatives.

Après une pré-recherche, les résultats montrent clairement que les enseignants savent ce que c'est une application mais ils manquent de connaissances sur les applications éducatives. Ils recommandent aux étudiants de les utiliser pour pratiquer ou pour apprendre plus sur la langue. Le 90 % des professeurs suggèrent aux élèves "Duolingo" et seulement le 10 % Babel. L'enquête a révélé que les enseignants ne connaissent pas beaucoup d'applications éducatives et par conséquent ils ne peuvent pas faire de véritables recommandations. Encore les étudiants des langues ne savent pas ce qu'est une application éducative.

Les résultats suivants ont été obtenus grâce aux enquêtes, en montrant que 42 % des élèves considèrent que Duolingo est une application éducative. 42 % des élèves n'utilisent

aucune application éducative, tandis que le 7% considèrent que Mondly et Wordreference sont des applications éducatives et le 9 % restant pense que Netflix est une application éducative.

Le deuxième aspect concerne l'utilisation excessive des réseaux sociaux car, actuellement, les étudiants y consacrent beaucoup de temps. Grâce à une étude réalisée par La Universidad Autónoma del Estado de México (UAEméx) on peut savoir que les élèves consacrent 3 ou 4 heures par jour sur l'internet et que l'application la plus utilisée est Facebook.

Les enseignants et les étudiants considèrent que les réseaux sociaux sont des applications éducatives parce qu'ils peuvent consulter quelques informations de manière rapide et facile. Il est évident qu'ils ne sont pas conscients du type d'information que les réseaux sociaux peuvent contenir, ce qui les amène à ne pas être des applications éducatives.

1.2 Justification

Selon l'UNESCO les technologies de l'information et de la communication (TICS) ont le pouvoir de compléter, d'enrichir et de transformer positivement l'éducation. Les enseignants considèrent que la technologie peut jouer un rôle important dans l'apprentissage des élèves et dans les pratiques pédagogiques des enseignants.

Nous sommes à l'ère de la technologie et nous devons l'utiliser pour l'apprentissage des langues étrangères. L'enseignement-apprentissage des langues étrangères à l'école repose sur des méthodologies, du matériel pédagogique et des pratiques de classes, cependant souvent ce n'est pas suffisant et d'autres moyens sont nécessaires, par exemple ; l'utilisation des applications éducatives pour apprendre une langue étrangère est un outil qui favorise l'apprentissage et les compétences des élèves.

La recherche profitera autant aux étudiants qu'aux enseignants. De la part des enseignants, ils sauront si Duolingo est vraiment adaptée à la didactique du FLE pour le

niveau A1 et si elle peut contribuer à l'apprentissage des élèves en tant que moyens d'apprentissages externes, tandis que les élèves connaîtront une application qui les aidera dans leur apprentissage d'une manière facile et accessible, conforme à leurs intérêts et besoins.

Le manque de connaissances des enseignants de langues sur les applications éducatives qui favorisent l'apprentissage des langues signifie un problème en raison du manque de supports technologiques. Cette recherche est viable parce qu'elle répond à un problème actuel qui peut devenir résolu.

L'utilisation d'applications éducatives pour apprendre une langue étrangère implique de nombreux avantages, par exemple la motivation et l'autonomie de l'étudiant, de même il peut utiliser l'application n'importe où et n'importe quand. Il y a aussi une activité intellectuelle continue parce que l'élève apprend et il n'est pas nécessairement dans une salle de classe.

1.3 Objectif général

Analyser la didactique des compétences de l'application DUOLINGO pour savoir si elle est vraiment adaptée pour l'apprentissage du Français Langue Étrangère pour le niveau A1.

1.4 Objectifs spécifiques

- Connaître l'évolution de la technologie dans l'éducation
- L'application éducative appliquée à la didactique du FLE.
- Savoir quels sont les bénéfices de l'utilisation de l'application éducative Duolingo pour l'apprentissage de FLE au niveau A1.

1.5 Questions de la recherche

1. Existe-t-il une différence entre une application et une application éducative ?

2. Est-ce que toutes les applications peuvent favoriser l'apprentissage des élèves ?
3. Doivent-elles accomplir les critères de la didactique de Langues Étrangères pour être considérée une application éducative efficace ?

1.6 Méthodologie

Ce travail de recherche est fondé sur la méthode qualitative. La méthode qualitative est caractérisée parce qu'elle utilise la collecte et l'analyse de données pour affiner les questions de recherche ou révéler de nouvelles questions dans le processus d'interprétation. De plus, la recherche qualitative se concentre sur la compréhension des phénomènes, les explore du point de vue des participants dans un environnement naturel et en relation avec leur contexte. Les quatre parties essentielles dans cette recherche sont ; l'élaboration des enquêtes, l'élaboration du cadre théorique, l'élaboration des grilles de vérification et l'analyse de l'application grâce aux grilles de vérification.

1.7 Délimitation

Cette étude se déroule dans le domaine de la Didactique du Français Langue Étrangère, pour analyser les compétences de l'application DUOLINGO afin de déterminer ses caractéristiques didactiques et technologiques par rapport à l'apprentissage. De même, on va créer des grilles de vérification pour examiner les éléments didactiques et les compétences existantes dans l'apps.

1.8 Mots-clés

Application éducative

Une application éducative est un programme multimédia, conçu pour être utilisé à travers des appareils électroniques et utilisé comme un outil d'apprentissage mobile. Il s'agit de tout programme ou matériel multimédia, destiné à être utilisé à travers des dispositifs

électroniques, qui peuvent être utilisés comme outils de soutien technologique dans le domaine de l'éducation.

Technologie éducative

Elle peut se définir comme l'intégration de la technologie à l'éducation. En un premier sens, la technologie éducative désigne les divers outils, procédés, documents et supports matériels dont se servent les enseignants et les élèves à des fins pédagogiques. En un deuxième sens, la technologie éducative est l'étude des différentes façons d'agencer et de mobiliser l'ensemble des moyens dont dispose, à ses différents niveaux, un système éducatif pour réaliser au mieux les buts qu'il se fixe. En un troisième sens, la technologie éducative est une certaine conception de l'action pédagogique.

Didactique

Par son origine grecque (didaskein : enseigner), le terme didactique désigne de façon générale ce qui vise à enseigner, ce qui est propre à instruire. Comme nom, il a d'abord désigné le genre rhétorique destiné à instruire, puis l'ensemble des théories d'enseignement et d'apprentissage.

CHAPITRE II

Chapitre II

Cadre Théorique

2.1 Technologie éducative

L'invention de l'ordinateur et de l'internet ont révolutionné le mode de vie et la pensée de l'être humain ; de ce fait, elle a eu un impact considérable dans les différents domaines. L'un des plus importants a été l'éducation car, pour atteindre ses objectifs, elle a utilisé des outils technologiques, donnant lieu à la technologie éducative.

Mottet, G. (1983) dans la revue française de pédagogie définit de façon générale la technologie éducative comme l'intégration de la technologie à l'éducation. Cette définition est intéressante mais il est nécessaire de dire comme on doit utiliser ou intégrer la technologie à l'éducation de manière pertinente puisque beaucoup des professeurs affirment que la technologie n'est pas un moyen nécessaire dans le domaine de l'éducation. L'argument précédent est très intéressant et très important dans cette recherche car on pense que la technologie est un outil puissant qui doit être mis en œuvre dans le processus éducatif de l'avenir.

En reprenant les arguments de la Revue Pédagogique Française (1983) il faut distinguer trois significations principales qui nous permettront mieux comprendre quels sont les outils pour intégrer la technologie à l'éducation.

En premier sens, la technologie éducative désigne les divers outils, procédés, documents et supports matériels dont se servent les enseignants et les élèves à des fins pédagogiques, il s'agit de l'introduction dans un contexte éducatif, de toute gamme de moyens et de dispositifs techniques susceptibles d'enrichir et de soutenir l'enseignement.

On pense plus précisément, aujourd'hui, aux applications possibles des nouvelles techniques d'enregistrement, de stockage, de traitement et de diffusion de l'information (audiovisuel, informatique, télématique). Ces moyens modernes de communication dont on

pense qu'ils peuvent être mis au service de l'action pédagogique sont importés en milieu scolaire où ils connaissent différents modes d'utilisation, plus ou moins riches, plus ou moins pertinents : c'est ce qu'on peut appeler la « technologie dans l'éducation ».

En deuxième sens, la technologie éducative est l'étude des différentes façons d'agencer et mobiliser l'ensemble des moyens dont dispose à ses différents niveaux, un système éducatif pour réaliser au mieux les buts qu'il se fixe. On considère ici les institutions et les situations éducatives comme des « ensembles techniques », c'est-à-dire comme une combinaison spécifique de ressources humaines et matérielles dont il s'agit d'accroître la cohérence et l'efficacité en vue de la réalisation d'objectifs d'éducation déterminés. C'est ce qu'on peut nommer, à proprement parler la « technologie de l'éducation », qui se propose d'analyser et d'améliorer le fonctionnement global d'un système d'enseignement ou de formation, éducative se définit ici précisément comme l'application d'une démarche technologique à notamment en recherchant l'exploitation optimale des ressources disponibles. Elle peut favoriser l'entrée des innovations technologiques dans le système éducatif en y créant les conditions d'harmonisation nécessaires à leur acclimatation et à leur développement. A l'inverse de la précédente approche, la technologie éducative, entendue dans ce sens, invite à une vision d'ensemble : tout moyen technique nouveau implique la réorganisation du système dans lequel il s'insère, à quelque niveau que l'on se place. On voit qu'il ne s'agit plus ici de partir d'un matériel nouveau à introduire dans un cadre de fonctionnement qui n'est pas lui-même remis en cause, mais de fixer un résultat à atteindre par rapport auquel seront combinés entre eux un certain nombre de moyens dont on dispose

En troisième sens, la technologie éducative est une certaine conception de l'action pédagogique. Dans ce cas-là est intéressant la conception puisqu'il fait concevoir que l'éducation elle-même est une technologie et pour cette raison l'enseignant et le formateur sont

des technologies de l'apprentissage et les constructeurs des situations éducatives. Instruire, c'est construire un environnement éducatif pour les élèves, créer des dispositifs qui ont la propriété non pas d'enseigner mais de faire apprendre. Dans ce sens on parle d'une conduite pédagogique responsable des objectifs qu'elle se fixe et des moyens conséquents qu'elle se donne pour les réaliser.

Il faut mentionner que pour avoir bons résultats est nécessaire se fixer des objectifs pédagogiques claires pour employer à la technologie éducatif comme un moyen et pas comme un fin car beaucoup de professeurs pensent que la technologie peut résoudre toutes les lacunes de l'apprentissage ou d'une autre côté, on pense aussi que la technologie éducatif remplace l'enseignant et par conséquent les objectifs sont perdus et Ortega et Fuentes affirment qu'il n'existe pas une utilisation responsable des enseignants parce que ils n'ont pas assez de connaissances à propos des nouvelles technologies. Pour enrichir cette idée il faut mentionner le concept technophobe car, Selon et Ortega et Fuentes (2003), les enseignants manifestent leur mécontentement face à l'utilisation de la technologie car ils n'ont pas de compétences technologiques et pour cette raison il existe une utilisation irresponsable.

Au début de cette recherche, une enquête a été faite pour savoir quelles étaient les connaissances des enseignants à propos de la technologie éducative et s'ils utilisent des applications éducatives pour renforcer la langue étrangère correspondant et les résultats ont montré qu'ils ne connaissaient pas les applications éducatives et à cause de ça ils ne les utilisaient pas. Ce résultat n'a rien d'étonnant puisque dans de nombreuses institutions, il existe le même problème. Par exemple, Reyes (2012), a fait une recherche dans l'université de Quintana Roo sur technologie et les résultats apparus dans le livre intitulé « Croyances pédagogiques et technologie éducative » dans lequel elle affirme que grâce aux enquêtes on a observé qu'il existe des postures diverses à propos de la technologie. Certains enseignants pensent que la technologie

est une panacée permettant de résoudre les problèmes d'apprentissage des élèves. Néanmoins, d'autres ne sont pas très convaincus de ses avantages et ils ne disposent pas de formations à ce sujet mais ils l'incorporent avec le but d'améliorer l'apprentissage mais d'autre part, d'autres le rejettent complètement parce qu'ils le considèrent inutile et trop compliqué.

En tenant compte des arguments précédents il est pertinent de dire que pour avoir de bons résultats technologiques il est nécessaire de faire confiance à tous les outils qu'on va utiliser car il est anti-pédagogique d'utiliser un support dans lequel vous ne faites pas confiance. La technologie éducative ne consiste pas à offrir aux enseignants une boîte à outils. Elle est une exigence nouvelle par rapport à l'éducation, un ensemble de principes pour la conduite pédagogique, un ensemble de questions polémiques qui obligent à redéfinir constamment ce que l'on fait quand on enseigne. La première de ses interpellations est d'obliger les enseignants à s'expliquer, c'est-à-dire à cerner et définir clairement leurs objectifs, à formaliser leurs démarches, à évaluer leurs résultats. Elle est une exigence de rigueur et d'explicitation qui appelle les enseignants à un redoublement réflexif sur leurs propres pratiques. Mais le regard porté sur soi ne suffit pas, il y faut aussi un geste novateur sans cesse recommencé. La technologie éducative appelle les enseignants à développer par rapport à leurs pratiques une attitude permanente de recherche et d'innovation. Elle n'est pas un savoir constitué sur les outils et les techniques du métier d'éducateur mais une démarche créatrice de situations de communication, une élaboration continue de « techniques éducatives nouvelles », une liberté d'invention contrôlée. Par le questionnement qu'elle introduit, par la force de renouvellement qu'elle représente, la technologie éducative apparaît sans conteste comme un puissant facteur d'animation et de rénovation des pratiques pédagogiques.

Au cours des dernières décennies, les technologies de l'information et la communication forment un parti fondamental dans la vie quotidienne et en même temps, elles ont changé leur

façon de vivre et de communiquer. Dans l'éducation, l'influence des TIC est présente dans les politiques internationales en matière d'éducation élaborées par des organisations telles que l'Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE, 2009), l'Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, la Science et la Culture UNESCO, 2008) ils encouragent l'utilisation de la technologie et le font une des priorités de l'éducation.

Au Mexique, le plan sectoriel de l'éducation (2007-2012) intègre ces tendances et fait de l'utilisation des technologies de l'éducation par les établissements éducatifs une priorité et une solution de rechange pour corriger diverses déficiences du système éducatif actuel.

L'apprentissage du français avec applications éducatives implique un avantage entre autres méthodes d'apprentissage. Il s'agit d'un apprentissage plus facile et amusant. Qu'on parle d'un apprentissage plus facile, on fait référence au fait de télécharger une application dans votre téléphone portable ou votre tablette pour pouvoir l'utiliser à tout moment et de n'importe où. Pouvoir apprendre de n'importe où implique un avantage intéressant parce qu'il crée un contexte intéressant qui fait partie de la vie quotidienne créant une scène idéale pour apprendre sans barrières de temps ou d'espace.

Par exemple, la capacité de répéter les leçons à plusieurs reprises sans déranger personne d'autre et beaucoup comprennent des jeux qui rendent le processus d'apprentissage amusant.

2.2 Technologie à la salle de classe

À travers des années, la technologie a eu une expansion grandissante. À mon avis, on doit profiter de tous les outils qui sont à notre portée.




Selon le Blog d'Innovation Pédagogique (2017) le rôle de l'enseignant n'est pas de savoir comment bien utiliser les outils, mais comment les outils technologiques peuvent être utiles à l'apprentissage.

Bien que cela soit vrai, tous les enseignants ne disposent pas d'appareils électroniques dans la salle de classe pour pouvoir utiliser des moyens technologiques mais ils ont la responsabilité de connaître tout ce que la technologie peut offrir à nos élèves pour chercher des alternatives. En tant que professeurs de langues étrangères, nous savons qu'il est important d'utiliser différents outils pour que nos étudiants apprennent la langue. Parmi ces outils figurent des vidéos, des applications, des pages d'internet ou des sites où ils peuvent trouver des exercices qui les aident à réviser leurs connaissances.

Pour un étudiant de langues, n'importe quel soit, il est important d'avoir un dictionnaire qui lui permette de rechercher tous ces mots qui sont inconnus et il est souvent difficile d'en avoir toujours un dictionnaire, il est donc recommandé de télécharger un dictionnaire sur leurs téléphones intelligents car cela leur facilite la recherche. De plus, les dictionnaires électroniques peuvent inciter les élèves à vérifier l'orthographe d'un plus grand nombre de mots et à chercher plus de synonymes.

L'infographie suivante nous montre clairement quels sont les avantages de l'utilisation de la technologie en classe. Cette infographie propose un résumé de l'article intitulé l'usage de technologie en classe, est-elle une formidable opportunité d'apprentissage ou une distraction inutile ? (Duquesnoy, 2018).

Les avantages de la technologie dans la salle de classe

Apprendre avec davantage de plaisir	
Favoriser la différenciation pédagogique	
Un accès instantané à la connaissance	
Renforcer la collaboration entre pairs	
Un reflet du monde réel du travail	

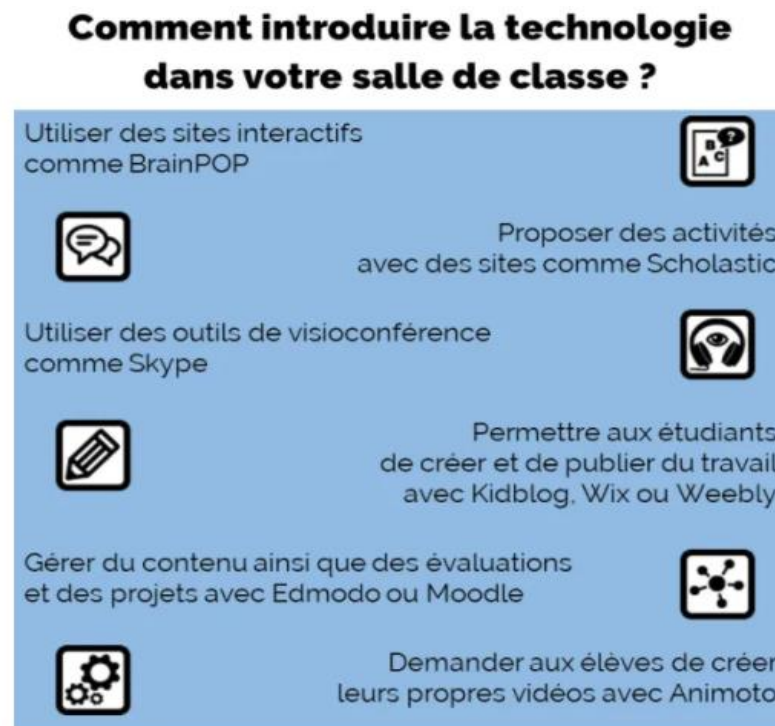


Figure 1

Source : <https://portaleduc.net/website/edtech-les-avantages-de-la-technologie-dans-la-salle-de-classe/>

Une question que pour moi c'est intéressant est le suivant : comment on doit utiliser la technologie afin d'améliorer l'engagement de nôtres élèves ?

Pour moi, il est très important de revenir à l'idée que l'auteur évoque dans son infographie car c'est précisément ce que la technologie nous offre dans l'éducation, une éducation différente qui s'appuie sur les différents moyens technologiques dirigés par un enseignant qui est chargé d'aider, expliquer et guider les apprentissages, une idée contraire à ce que pensent de nombreux enseignants car ils pensent que la technologie pourrait les remplacer.

2.3 Les applications éducatives

Le développement de logiciels ou d'applications éducatifs part de la nécessité de disposer d'un moyen didactique permettant de rendre l'apprentissage plus efficace. Il est important de travailler avec une application adéquate et pour savoir si l'application que nous avons trouvée est appropriée, on va l'analyser avec la taxonomie de Bloom. La taxonomie de Bloom classe et ordonne les compétences à développer et leur relation avec les objectifs, en utilisant des verbes indiquant le niveau d'apprentissage, dans un ordre allant du niveau inférieur au niveau supérieur, de la manière suivante :

1. Rappelez-vous - Reconnaître, décrire, identifier, récupérer, nommer, localiser, trouver.
2. Comprendre - Interpréter, résumer, déduire, paraphraser, classer, comparer, expliquer, illustrer.
3. Appliquer - Implémenter, utiliser, exécuter.
4. Analyser - Comparer, organiser, déconstruire, attribuer, définir, rechercher, structurer, intégrer.
5. Évaluer - Examiner, formuler des hypothèses, critiquer, expérimenter, juger, tester, détecter, surveiller.
6. Créer - Concevoir, construire, planifier, produire, concevoir, dessiner, élaborer.

Les applications éducatives peuvent prendre plusieurs formes, à savoir des petits exercices à faire quotidiennement sur le sujet de votre choix, comme un jeu etc. Pour réaffirmer l'idée du jeu dans une interview de Fabrice Jouvenot, il a mentionné que les applications les plus téléchargées dans les Stores sont les jeux et les applications liées aux réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Viber, Whatsapp). Pour se mettre dans les habitudes des utilisateurs, les applications pédagogiques se sont inspirées des jeux. Il est concepteur et coordinateur transmédia à la cité des sciences.

Les applications ont plusieurs avantages, par exemple ; accès facile car il suffit de le télécharger, la majorité des applications sont gratuites pour la plupart ou il y a une section gratuite et un autre pour laquelle tu dois payer, De plus, les contenus sont de qualité, elles sont ludiques parce que ont été créés pour les différents types d'audience en rapport à l'âge et avec certitude sont variées car, il existe plein d' applications et tu peux choisir laquelle pour toi soit la plus adéquate.

Comme je l'avais dit antérieurement, l'éducation grâce aux applications ne remplace pas un cours donné par un professeur cependant, les applications éducatives ont une capacité d'évolution très intéressante par la qualité de leur contenu et l'approche qui va selon l'apprentissage souhaité de nôtres élèves.

2. 4 Application éducative vs Plateforme

Les plateformes sont des outils logiciels dont le rôle est de permettre le pilotage des enseignements à distance. Le vocabulaire informatique utilisé de façon conventionnelle le terme Learning Management System (LMS).

Les LMS sont des solutions logicielles conçues pour la gestion des parcours, le suivi des apprenants et la diffusion (en ligne) des contenus d'apprentissage. Plusieurs expressions sont

utilisées pour désigner les LMS à l'instar de : plate-forme d'apprentissage en ligne, système de gestion de l'apprentissage, centre de formation virtuel, plate-forme e-learning (FOAD).

Des plateformes peuvent être orientées prioritairement vers la gestion des contenus ou vers la gestion des compétences. Le premier cas est typique des Learning Content Management System (LCMS). Une solution LCMS est un environnement permettant de créer, stocker, réutiliser, gérer et distribuer des contenus pédagogiques à partir d'un référentiel unique ; lequel facilite la construction d'un cours cohérent. Les outils de LCMS et LMS sont très proches et complémentaires. Les plates-formes LMS intègrent souvent en standard les fonctionnalités de LCMS, et vice versa. La gestion des compétences est une des fonctionnalités partagées par les deux types de solutions. Cependant, cette gestion est plus performante dans les LMS puisqu'elles sont centralisées et permettent d'établir le profil et les compétences de l'étudiant par rapport à toutes les formations qu'il a pu faire. La gestion des compétences dans les LCMS s'intéresse davantage aux compétences acquises lors d'une formation (Ministère de la Jeunesse, de l'Education nationale et de la Recherche, 2003). Le perfectionnement des technologies du web et le mariage entre les Content Management System (CMS) (en français, système de gestion de contenu ou SGC), les LCMS et les LMS, permettent aujourd'hui la mise en œuvre de plateformes capables de gérer toute la chaîne de l'apprentissage de la conception à l'évaluation, en passant par l'accompagnement. Il est indispensable d'analyser le système afin de comprendre quels sont ses constituants et leurs caractéristiques (Cantot & Luzeaux, 2009).

Les plateformes de formation proposent plusieurs catégories d'outils. On distingue ainsi les outils de communication, les outils de production, les outils de planification et les outils de classe virtuelle. Les outils de communication permettent d'établir les échanges et la collaboration entre différents utilisateurs du système. Cette communication peut se tenir en temps réel à travers les outils de communication synchrone tel le chat, la visioconférence ou en

mode différé (asynchrone) par le biais du courriel, du forum, etc. D'autres outils servent prioritairement à l'affichage, au partage et à la modification de contenus : ce sont les outils de production collaborative au rang desquels le wiki, le forum de documents et les blogs. De plus en plus les plateformes intègrent les outils web 2.0 ou alors ouvrent un accès vers les réseaux sociaux. Les outils de planification (agendas) renforcent la structuration et l'autogestion de l'apprentissage.

Comme on peut le voir, il y a une grande différence entre une application éducative et une plateforme. La plate-forme est un support matériel qui contient diverses applications dans et pour son exécution. D'autre part, une application est un type de programme informatique conçu pour permettre à l'utilisateur d'effectuer un certain type de travail.

2. 5 Duolingo

Selon le site d'Internet Clear Touch, Duolingo fait partie des 18 meilleurs exemples de technologie en classe et le décrit comme suit ; Duolingo est une application gratuite d'enseignement des langues pour tous ceux qui veulent apprendre une nouvelle langue.

L'approche d'apprentissage novatrice de Duolingo met l'accent sur la compréhension visuelle, écrite et auditive d'une langue au moyen d'une série d'activités immersives et d'histoires en contexte. Il aide les étudiants à mieux comprendre les nuances, la prononciation et le sens d'une langue, ce qui leur manque souvent dans les cours de langues plus traditionnels.

Duolingo est une application pour mobiles et tablettes mais aussi en ligne via un navigateur WEB sur ordinateur, destiné à l'apprentissage gratuit des langues. Il est conçu de telle façon que les utilisateurs progressent dans leur apprentissage.

Le projet a commencé en novembre 2011 à Pittsburgh à l'université Carnegie-Mellon avec le professeur Luis Von Ahn et son étudiant doctorant Severin Hacker. Il a été ensuite

développé avec la collaboration d'Antonio Navas, Vicki Cheung, Marcel Uekermann, Brendan Meeder, Hector Villafuerte, et Jose Fuentes.

Duolingo a été accessible pour la première fois le 30 novembre 2011 mais d'abord en version privée bêta, pour ensuite être offert au grand public le 19 juin 2012. Le 13 novembre 2012, l'application iOS compatible avec iPhone, iPod et iPad a été lancée. Le 29 mai 2013, c'était au tour de l'application Android. Le 14 octobre 2013, ayant regroupé 10 millions d'utilisateurs, Duolingo a annoncé son partenariat avec les sites web BuzzFeed et CNN, pour la traduction de leurs articles en ligne. Ce partenariat permet de financer les opérations de Duolingo et d'en maintenir la gratuité.

Duolingo utilise la ludification, c'est-à-dire que l'utilisateur gagne des points au fur et à mesure qu'il fait des exercices et acquiert des compétences. Chaque compétence est acquise au travers d'une série de leçons. L'utilisateur peut aussi choisir l'objectif qu'il souhaite atteindre. Chaque leçon correspond à une série de vingt questions. Ou l'élève doit traduire des phrases, identifier des images et relier avec le mot, répondre à des questions à choix multiples, taper des phrases dictées dans la langue cible ou répéter ou traduire des phrases à l'oral. Pour chaque série de questions, l'utilisateur a une « barre de vie » (comme dans un jeu classique) qui régresse s'il donne une mauvaise réponse, alors qu'elle avance lors de réponses correctes. Il peut gagner 10 à 13 points d'expérience (aussi appelés XP) par leçon, avec certaines gratifications.

L'avancement dans les leçons apparaît sur un arbre de compétences. Si une compétence n'est pas retravaillée régulièrement, elle s'affaiblit et cela est représenté par une barre d'énergie. L'utilisateur visualise ainsi les points de langues qui doivent être révisés pour ne pas être oubliés.

Duolingo utilise la répétition espacée pour aider les utilisateurs à mémoriser le vocabulaire plus durablement. Il calcule quel est le meilleur moment pour réviser afin que les apprentissages soient mémorisés au mieux.

La totalité d'un cours de langue comporte environ 2 000 mots de vocabulaire. Le langage de programmation utilisé pour créer Duolingo est Python

En décembre 2012, une équipe de chercheurs de la City University à New York et de l'université de Caroline du Sud a évalué l'efficacité de cette approche dans une étude indépendante financée par Duolingo. Ils ont trouvé que pour l'apprentissage de l'espagnol, un débutant anglophone mettra en moyenne 34 heures pour couvrir le contenu d'un semestre de cours (environ 135 heures en classe).

L'approche de Duolingo est centrée sur l'analyse des données recueillies lorsque les utilisateurs font leurs exercices. Le système prend en compte les bonnes et les mauvaises réponses de l'utilisateur ainsi que le temps qu'il met à taper ses réponses, s'il a recours aux éléments d'aide. Le système adapte alors les questions suivantes aux besoins. Et souvent certaines bonnes réponses sont considérées comme mauvaises donc faites attention.

À une grande échelle, l'analyse de ces données permet à l'équipe Duolingo de mesurer ce qui fonctionne le mieux pour l'apprentissage des langues. Par exemple, pour savoir à quel moment de l'apprentissage les pluriels devraient être enseignés, Duolingo donne à un groupe de 50 000 personnes des exercices sur les pluriels un peu plus tôt qu'aux autres utilisateurs. Ils mesurent alors si ce groupe apprend plus vite et combien de temps ils continuent d'utiliser Duolingo. Si les résultats sont positifs, les pluriels sont introduits plus tôt pour l'ensemble des utilisateurs.

Ensuite, on montre visuellement comment vous téléchargez pour pouvoir utiliser l'application :

Tout d'abord on doit aller au Play Store pour un dispositif Android ou télécharger avec App Store pour le système opératif iOS.

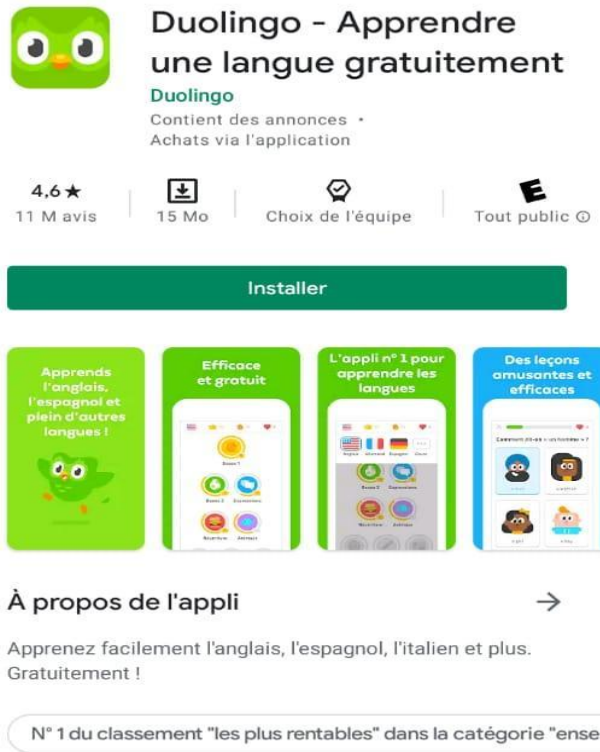


Figure 2

Source : Application Duolingo

À première vue, nous pouvons voir les spécifications et la note de l'application, ce qui indique qu'elle fait partie des plus téléchargées.

Choix de l'équipe

Points forts

- 1 Grâce aux mini-leçons ludiques, l'apprentissage d'une langue est à la portée des étudiants de tous âges
- 2 Définissez un objectif quotidien (de « facile » à « fou ») et restez motivé à mesure que l'appli suit vos progrès
- 3 Remportez des badges et des bonus quand vous atteignez vos objectifs et déverrouillez des réussites

Noter cette application

Donnez votre avis aux utilisateurs



Rédiger un avis

Notes et avis

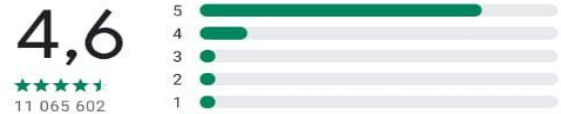


Figure 4

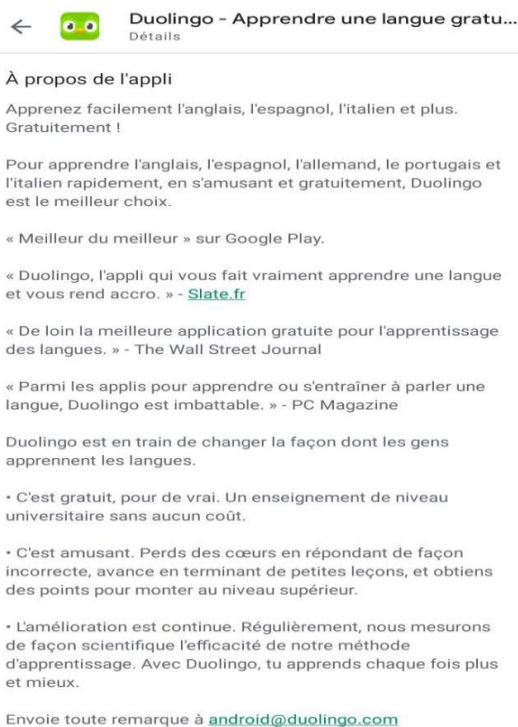


Figure 3

Source : Application Duolingo

Figure 5

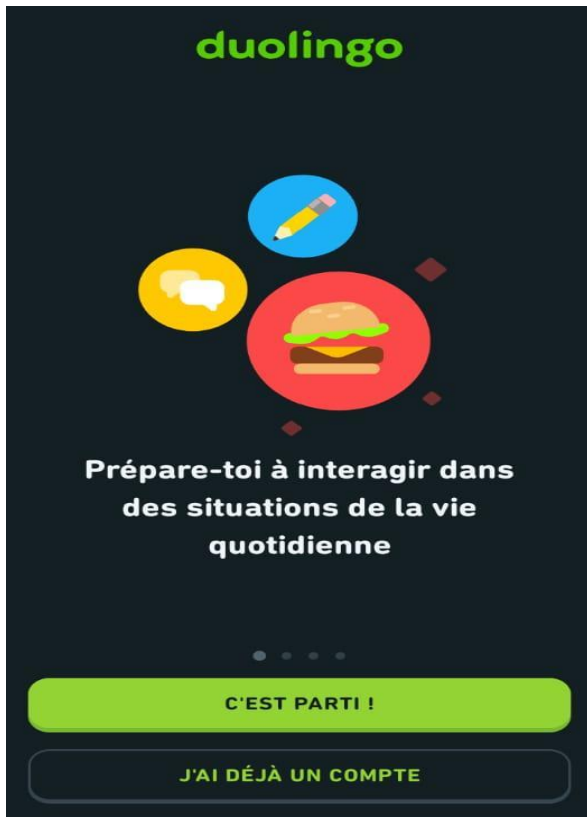


Figure 6

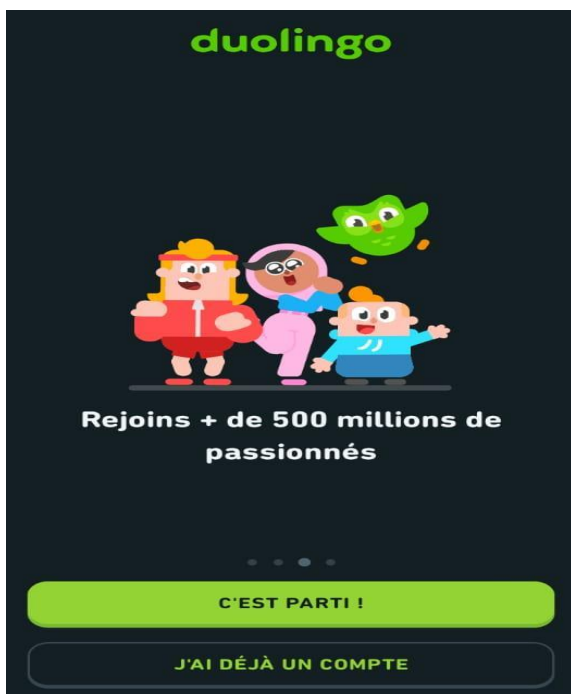


Figure 7



Figure 8

Figure 9



Figure 10



Figure 11



Figure 12



Figure 13



Source : Application Duolingo

Lorsque vous commencez à utiliser l'application, nous avons deux options ; passer un test avec les connaissances antérieures que nous avons de la langue pour nous situer dans les leçons ou commencer à apprendre à partir du niveau initial.

2.6 Didactique du FLE

Tout d'abord, on peut dire que la didactique est issue de la pédagogie qui en est la plus ancienne et la plus courante dénomination. On va savoir comment la didactique du FLE s'est structurée en discipline autonome et s'attache à décrire les diverses situations d'apprentissage et d'enseignement entre la classe et ses acteurs.

Selon Cuq, « Dans les domaines des Sciences de l'éducation, on parle de didactiques des disciplines pour faire référence à des discours sur des corps de pratiques et à un travail de réflexion sur l'ensemble des disciplines scolaires, y compris les langues vivantes. Selon Cuq la didactique des langues (DDL) se distingue des didactiques des autres disciplines par deux traits principaux. Le premier affirme que la DDL n'a pas de discipline objet, c'est-à-dire que son objet n'est pas l'appropriation par l'apprenant de savoirs construits par des disciplines comme la linguistique ou les études littéraires et le seconde le mode d'appropriation d'une langue est double, c'est-à-dire l'apprentissage et l'enseignement des langues sont en concurrence avec un mode d'appropriation naturel, l'acquisition, ce qui n'est le cas d'aucune autre discipline »

Le terme didactique est au centre de nombreux discours qui cherchent à la définir et de plus à la distinguer d'autres termes en usages pour légitimer la discipline. Quoiqu'on sache que Jean Pierre Cuq est un linguiste et didacticien français actuel et l'un des plus importants il y en a d'autres auteurs importants et c'est pour cela qu'on va recueillir différents concepts pour avoir une recherche plus complète.

Dans le livre « Nouvelle introduction à la didactique du français langue étrangère » les auteurs (Boyer, Butzbach, & Pendanx, 1991) définissent la didactique du FLE comme

l'articulation (plus ou moins idéale, plus ou moins effective) de plusieurs types d'interventions : théoriques, méthodologiques et pratiques, qui, en interrelation, vont de la sollicitation de diverses disciplines (des sciences humaines et sociales tout particulièrement) au seuil de la classe concrète. Ils affirment qu'une didactique comporte aussi bien des réflexions que des propositions et des réalisations.

Pour mieux comprendre ce concept, Selon (Johsua et Dupin, 1989) « La didactique d'une discipline est la science qui étudie, pour un domaine particulier, les phénomènes d'enseignements, les conditions de la transmission de la « culture » propre à une institution et les conditions de l'acquisition des connaissances par un apprenant ».

D'un autre côté, en 2003 une recherche intitulée « le système didactique » affirme le suivant : « En tant qu'adjectif, désigne ce qui a rapport à l'enseignement, ou qui vise à instruire. Mais également, ensemble des méthodes et techniques de l'enseignement qui s'intéresse principalement aux moyens de conduire une classe ou l'enseignement d'une discipline ». (Robinault, 2003).

Passons à la définition proposée par (Martinez, 1998), le terme didactique il a pour signification étymologique ce qui est propre à instruire car, il provient du verbe grec ; didaskein, c'est à dire ; enseigner. L'auteur susmentionné a également déclaré que la didactique est un ensemble de de moyens, techniques et procédés qui concourent à l'appropriation, par un sujet donné, d'éléments nouveaux de tous ordres parmi lesquels il faut discerner. Par exemple, il parle du lexique, la grammaire et toutes les règles de fonctionnement de la langue, autrement dit ; les savoirs linguistiques. Les compétences communicatives ou savoir-faire sont très importants dans ce cas là parce qu'ils nous permettront d'ordonner, d'approuver, se présenter et informer. En dernier lieu il mentionne la manière d'être et des comportements culturels parce

que pour lui ils sont indissociables à la langue, car ils sont inscrits dans la langue même par exemple ; la forme de politesse dans la langue correspondant à des valeurs.

C'est intéressant qu'à partir de 1988 la technologie était déjà considérée comme un outil important dans le domaine de l'enseignement. Pour valider cette idée, on a trouvé les arguments suivants.

« À travers des années il y a eu différentes innovations et l'une des plus importantes a été l'irruption des médias dans la classe de langue et le développement des nouvelles technologies. On dit qu'il s'agit d'une innovation tangible parce que l'on dispose des nouveaux outils-supports d'enseignement. Les médias pénètrent inévitablement la didactique des langues, poussés par les besoins de l'option communicative et le choix de l'authentique : communiquer aujourd'hui conduit inévitablement sur le chemin des médias, sans, ou en encore ».

La technologie nous offre de nombreux avantages car séduisent non seulement par leur nouveauté sinon par le fait que l'interaction. De plus, les auteurs affirment que les médias ouvrent des horizons vers l'espace visuel sonore, les nouvelles technologies digitales nous ouvrent des profondeurs insoupçonnables ».

Au cours des années, Jean Pierre Cuq a réalisé de nombreuses recherches sur la didactique et dans l'un des plus importants il affirme que dans l'approche actualisée des pratiques didactiques FLE la classe de langue est soumise aux mêmes paramètres fondamentaux que le milieu acquisitionnel qu'elle prétend remplacer et ce sont les paramètres de temps, d'espace et de contenus, qui sont affectés de variables quasi opposées dans la classe et hors de la classe.

Les concepts de temps et d'espace sont très importants dans ce processus car ils sont liés l'une à l'autre. Dans l'article intitulé « temps, espace et savoirs en didactique du FLE » Cuq mentionne l'importance grâce à la relation entre temps et espace dans différentes sciences

comme la pédagogie et la physique, car il dit que les physiciens savent bien que temps et espace sont des notions qui peuvent difficilement être appréhendées l'une sans l'autre et il en est relativement de même en didactique.

Brousseau en effet (1998), Chevallard et Mercier (1987) puis Mercier et Sensevy (2007) ont montré dans la théorie de l'action conjointe en didactique (TACD) que le temps, l'espace et les connaissances ne peuvent être appréhendés de manière déconnectée les uns des autres de même que les différentes actions des apprenants et de l'enseignant ne peuvent être saisies autrement qu'en interaction (action conjointe).

Le terme didactique nous amène donc à un autre concept qu'il est nécessaire de préciser, c'est à dire ; la méthodologie.

Dans le livre intitulé ; D'hier à aujourd'hui la didactique générale des langues étrangères. Du structuralisme au fonctionnalisme, (Galisson, 1994), a voulu démontrer que la méthodologie précédente est toujours un mal nécessaire à la méthodologie suivante. Il a proposé des applications pédagogiques aux hypothèses méthodologiques nouvelles en utilisant les antérieurs pour démontrer qu'hier est présent dans aujourd'hui comme aujourd'hui est présent dans demain.

Pour ses études, Galisson a pris en compte les questions fondamentales que la didactique se pose depuis longtemps déjà et qu'elle ne saurait éluder. Les notions prises en compte ont été regroupées sous quatre rubriques lesquelles répondent aux questions.

QUESTIONS	RUBRIQUES

A QUI ENSEIGNER ?	Les publics visés.
POUR QUI FAIRE?	Les objectifs à atteindre.
QUOI ENSEIGNER?	Les contenus à délimiter
COMMENT ENSEIGNER?	Les théories, méthodologies et Pédagogiques à mettre en œuvre.

Figure 14. Source D'hier à aujourd'hui la didactique générale des langues étrangères.

Galisson précise qu'il n'y a pas rupture entre les anciens objectifs et les nouveaux. Dans ce cas-là on continue à enseigner la langue et non à propos de la langue mais on fait mieux la différence entre le système (qui postule une compétence linguistique) et l'emploi (qui postule une compétence de communication). C'est très intéressant parce que l'auteur affirme que la langue n'est pas seulement un outil de communication pareillement reconnu comme une pratique sociale.

La compétence linguistique se devenue dans une compétence de communication qui prendre en compte pas seulement la dimension linguistique mais aussi l'extralinguistique de la communication qui constitue en plus d'un savoir verbal, un savoir-faire, c'est-à-dire une

connaissance pratique à travers de code et des règles psychologiques, sociologiques et culturelles qui permettent son emploi approprié en situation.

2. 7 Les éléments didactiques

Comme nous l'avons analysé précédemment, la didactique est constituée par l'ensemble des procédés, méthodes et techniques qui ont pour but l'enseignement de connaissances déterminées. Maintenant, nous allons savoir quels sont les éléments qui doivent être considérés pour mener à bien ce processus.

La didactique considère 6 éléments fondamentaux que sont : l'élève, l'enseignant, les objectifs, les contenus, les techniques d'enseignement et l'environnement qui peut être : géographique, économique, culturel et social. Ces éléments sont importants car sans eux le travail éducatif n'aurait pas les fruits ou les résultats escomptés.

Nous allons maintenant parler un peu de chaque élément pour savoir pourquoi son importance dans ce processus.

Premier élément : l'élève qui est la personne clé dans notre travail pédagogique. C'est le centre de l'apprentissage. Il est le protagoniste, l'auteur du processus d'enseignement-apprentissage. En fonction de leur apprentissage, il y a l'institution ou le centre éducatif qui s'adapte à lui, pour cette raison l'institution s'adapte aux caractéristiques du développement des étudiants telles que l'âge évolutif, les différences individuelles, les intérêts, les besoins et les aspirations.

Deuxième élément : l'enseignant qui est le conseiller, guide et accompagnateur des étudiants dans le processus d'enseignement-apprentissage. L'enseignant doit être une source de stimulations et d'informations par excellence, médiateur des processus d'apprentissage, de telle sorte qu'il permet et facilite à apprendre.

Troisième élément : les objectifs, or sachant, toute action didactique suppose des objectifs, qui guident le processus éducatif. En ce sens, il existe des objectifs généraux qui peuvent être le système éducatif, l'institution, un niveau, un diplôme, un cours ou une matière. À leur tour, il y en a d'autres qui sont de nature spécifique, c'est-à-dire ceux qui sont destinés à être réalisés à court terme, tels que ceux proposés pour être réalisés dans un temps plus déterminé.

Quatrième élément : les contenus, à travers eux les objectifs fixés par l'institution seront atteints. Ils peuvent être conceptuels, procéduraux et de comportement.

Cinquième élément : Méthodes et techniques d'enseignement, les méthodes et les techniques sont fondamentales dans l'enseignement et doivent être étroitement liées à la façon dont les élèves apprennent. L'enseignement de chaque sujet spécifique nécessite des techniques spécifiques pour lesquelles ils doivent être orientés vers les étudiants, les encourageant à participer à des activités au-delà d'écrire, d'écouter et répéter.

Sixième élément : environnement géographique, économique, culturel et social, il est essentiel pour que l'action didactique soit menée efficacement de prendre en considération l'environnement dans lequel travaille le centre éducatif car ce n'est qu'ainsi qu'il peut s'orienter vers les véritables exigences culturelles et sociales. Il est important que l'environnement soit défini car ainsi l'élève pourra prendre conscience de la réalité environnementale qui l'entoure et à laquelle il doit participer.

2. 8 Qu'est-ce qu'une compétence ?

Le dictionnaire interministériel propose la définition suivante :

La compétence résulte d'une combinaison de savoirs, savoir-faire et savoir-être mobilisés pour agir de manière adaptée, face à une situation professionnelle donnée. Elle est évaluable.

La compétence est la capacité à mettre en œuvre des connaissances, des savoir-faire et comportements en situation d'exécution.

Pour renforcer l'idée précédente, une compétence s'acquiert par la pratique, c'est-à-dire le passage à l'action est une condition essentielle. Une compétence, ce n'est pas que du savoir, c'est aussi de la pratique, du savoir-faire.

Maintenant, nous devons mentionner certaines des caractéristiques qu'une personne doit avoir pour développer ou acquérir une compétence et certaines caractéristiques sont mentionnées ci-dessous.

1. La personne compétente possède les indispensables connaissances pour exercer la compétence demandée.
2. Elle dispose de la capacité pour réaliser les tâches qui lui sont dédiées.
3. Elle est en mesure d'adopter les attitudes adéquates pour affronter les situations spécifiques.

Il existe différents types de compétences qui sont classées selon les critères que chaque projet ou modèle indique, plus tard nous analyserons chacun.

2. 9 La Taxonomie de BLOOM

La taxonomie de Benjamin Bloom (1956) classe les objectifs d'apprentissage du domaine cognitif en six niveaux allant du plus simple (le bas de la pyramide), au plus complexe (le haut de la pyramide).

Benjamin Bloom était un psychologue et pédagogue américain qui a proposé un modèle pédagogique pour la classification des niveaux d'acquisition des connaissances. Bloom fait l'hypothèse que les habiletés peuvent être mesurées sur un continuum allant de simple à complexe.

La taxonomie des objectifs éducationnels de Bloom est composée des six niveaux suivants : la connaissance, la compréhension, l'application, l'analyse, la synthèse et l'évaluation.

- Connaissance
- Compréhension
- Application
- Analyse
- Synthèse
- Evaluation

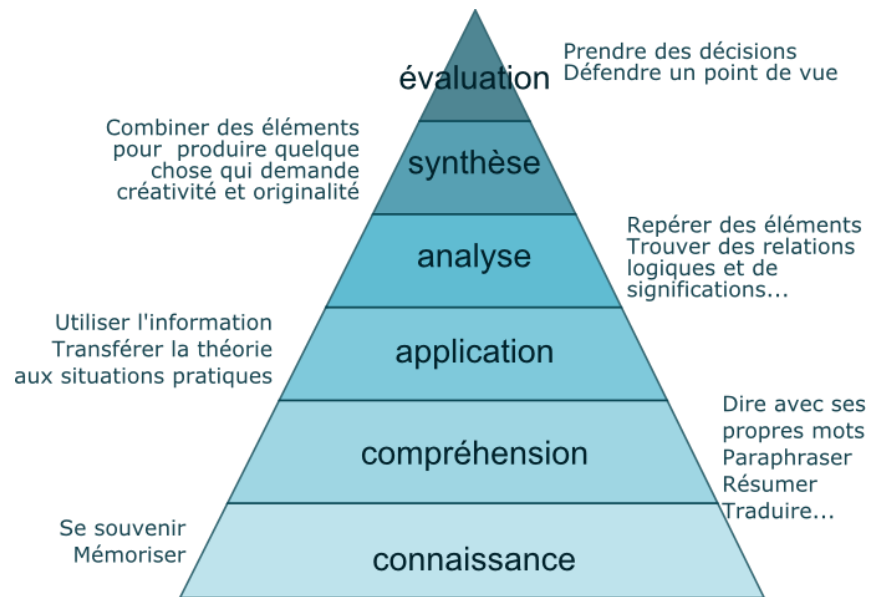


Figure 15

Source : <https://didac2b.wordpress.com/2009/02/17/la-pedagogie-par-objectifs/>

Premier niveau : RECONNAÎTRE / CONNAÎTRE = Récupérer l'information

Le premier étage consiste à manipuler l'information de façon basique. C'est là qu'on trouve des opérations simples comme : identifier, lister, discriminer, etc. C'est ce genre d'opération qui est mobilisée dans la plupart des exercices autocorrectifs comme les questionnaires à choix multiples ou les Vrai ou Faux.

Verbes utilisés : lister, nommer, mémoriser, répéter, distinguer, identifier, définir, réciter, citer, faire correspondre, décrire, formuler, étiqueter, écrire, énumérer, souligner, reproduire.

Exemples d'objectifs :

- Connaître les noms des villes.
- Se rappeler un événement.
- Déterminer la réponse correcte.
- Réciter la table de multiplication de 6
- Nommer certains événements historiques en les accompagnant des dates.
- Reconnaître et entourer les bonnes réponses.
- Associer images et mots.

Deuxième étage COMPRENDRE = Traiter l'information

Le deuxième niveau démontre sa compréhension en établissant des liens significatifs entre ce que l'on se rappelle et une nouvelle tâche.

Verbes utilisés : Interpréter, donner un exemple, classer, expliquer, paraphraser, traduire, illustrer, observer, rapporter, discuter, démontrer.

Exemples d'objectifs :

- Distinguer le vrai du faux (V/F ; QCM)
- Classer en catégories simples (classez les animaux à plumes, à fourrure...)
- Écrire un résumé.
- Présenter les étapes d'une démarche.
- Illustrer une explication à l'aide d'un diaporama.
- Décrire un processus, donner des exemples
- Résumer (résumez cette histoire avec vos propres mots
- Faire des comparaisons simples (comparez deux personnages, deux faits historiques ; quelles sont les ressemblances et les différences entre ces deux façons de résoudre le problème ?).

Troisième niveau APPLIQUER = Mobiliser des connaissances et des stratégies dans une situation familière.

Pour le troisième niveau l'élève doit appliquer ses connaissances ou sa compréhension à un exercice pratique en transférant une procédure apprise à une tâche familière ou non.

Verbes utilisés : Utiliser, exécuter, construire, développer, résoudre, manipuler, adapter, réaliser, faire.

Exemples d'objectifs :

- La résolution d'un problème.
- Déterminer la position d'une ville sur une carte.
- Utiliser un programme informatique.
- Dessiner une carte.

Quatrième étage ANALYSER = Identifier les composantes d'un tout

Pour le quatrième niveau l'élève doit fractionner ses connaissances sur un sujet en composantes et démontrer les liens unissant les parties entre elles et avec le tout.

Verbes utilisés : Organiser, comparer, rechercher, structurer, intégrer, discerner, catégoriser, tirer une conclusion, examiner, arranger, argumenter.

Exemples d'objectifs :

- Organiser les données ou l'information en tableaux, diagrammes, cartes d'organisation d'idées ou en les utilisant pour analyser.
- Présenter un rapport à partir d'une recherche.
- Comparer deux concepts.
- Déterminer l'information la plus pertinente pour résoudre un problème.

Cinquième niveau SYNTHÉTISER, CRÉER = Concevoir une méthode, une idée

Le cinquième niveau, c'est le niveau le plus complexe et le plus stimulant sur le plan intellectuel.

Verbes utilisés : Planifier, composer, préparer, compiler, inventer, réorganiser, proposer, générer, imaginer, produire, assembler.

Exemples d'objectifs :

- Produire un objet, une idée, une solution ou un nouveau processus.
- Écrire une chanson.
- Planifier une campagne de communication.
- Élaborer un plan détaillé, étape par étape, pour produire un objet, un projet, une solution à un problème, un projet de recherche ou un essai

Sixième niveau ÉVALUER = Estimer en appliquant des critères

Dans le cas du sixième étage l'élève doit exercer son jugement, détecter les éléments inappropriés et manquant de logique, démontrer son esprit critique.

Verbes utilisés : Faire des hypothèses, tester, critiquer, juger, contrôler, justifier une décision, sélectionner, défendre, prédire, ratifier, choisir, recommander, persuader, débattre.

Exemples d'objectifs :

- Créer un plan détaillé pour la résolution d'un problème.
- Déterminer les problèmes qui doivent être résolus.
- Porter un jugement adéquat sur l'efficacité ou la qualité de certains produits, procédures, arguments, modèles.

En termes simples, la taxonomie de Bloom est utile pour les enseignants parce qu'il aide pour formuler des questions qui permettent de situer le niveau de compréhension, d'abstraction des élèves.

2. 10 Alfa Tuning

Le projet Alfa Tuning d'Amérique latine 2004-2006 s'inscrit dans un contexte d'intense réflexion sur l'enseignement supérieur, tant au niveau régional qu'international. Jusque-là,

Tuning avait été une expérience exclusive en Europe, une réalisation de plus de 135 universités européennes, qui, depuis 2012, ont mené un travail intense visant à créer l'Espace européen de l'enseignement supérieur.

Le projet Alfa Tuning cherche à affiner les structures éducatives d'Amérique latine en initiant un débat dont le but est d'identifier et d'échanger des informations et d'améliorer la collaboration entre établissements d'enseignement supérieur pour le développement de la qualité, de l'efficacité et de la transparence. C'est un projet indépendant, promu et coordonné par des universités de différents pays, à la fois latino-américains et Européens.

L'organisation de ce projet est effectuée par une coordination générale, composée par l'Université de Deusto du côté Européen et de l'Université de Buenos Aires du côté Latino-Américain.

Le projet est développé par 15 groupes de travail dans quinze disciplines qui sont : administration des affaires, agronomie, architecture, droit, éducation, sciences, infirmière, physique, géologie, histoire, informatique, génie civil, mathématiques, médecine, psychologie et chimie.

Les 18 pays d'Amérique latine participants sont les suivants : Argentine, Brésil, Bolivie, Colombie, Costa Rica, Cuba, Chili, Equateur, El Salvador, Guatemala, Honduras, Mexique, Nicaragua, Panama, Paraguay, Pérou, Uruguay et Venezuela.

Il existe 4 réseaux sectoriels en Santé, Sciences Naturelles, Sciences Exactes et Ingénierie et Sciences Sociales et Humaines.

Les principaux objectifs définis pour le projet Tuning sont :

- Contribuer au développement de diplômes facilement comparables et compréhensibles d'une manière articulée dans toute l'Amérique latine.

- Promouvoir, à l'échelle latino-américaine, un niveau important de convergence de l'enseignement supérieur dans douze domaines (administration des affaires, architecture, droit, éducation, soins infirmiers, physique, géologie, histoire, génie civil, mathématiques, médecine et chimie) à travers de définitions communément acceptées par résultats professionnels et d'apprentissage.
- Développer des profils professionnels en termes de compétences génériques liées à chaque domaine d'étude comprenant les compétences, les connaissances et le contenu dans les quatre domaines inclus dans le projet.
- Faciliter la transparence dans les structures éducatives et promouvoir l'innovation à travers de communication d'expériences et identification de bonnes pratiques.
- Créer des réseaux capables de présenter des exemples de pratiques efficaces, stimulant l'innovation et la qualité par la réflexion et l'échange mutuel.
- Développer et échanger des informations relatives au développement des cercles dans les domaines sélectionnés et créer une structure circulaire pour exprimer les points de référence de chaque domaine en promouvant la reconnaissance et l'intégration latino-américaine des diplômes.
- Créer des ponts entre les universités et d'autres entités appropriées et qualifiées pour produire convergence dans les domaines des disciplines sélectionnées.

Il existe deux types de compétences ; les générales qui s'appliquent à tous les domaines et les compétences spécifiques selon les capacités que les élèves doivent développer selon le domaine spécifique dans lequel ils se trouvent. Les compétences générales dans ce projet sont les suivantes :

1. Capacité d'abstraction, d'analyse et de synthèse
2. Capacité pour appliquer les connaissances dans la pratique

3. Capacité pour organiser et planifier le temps
4. Connaissance à propos du domaine d'études et de la profession
5. Responsabilité sociale et engagement citoyen
6. Compétences en communication orale et écrite
7. Capacité à communiquer dans une seconde langue
8. Compétences dans l'utilisation des technologies de l'information et de la communication
9. Capacité de recherche
10. Capacité à apprendre et à mettre à jour en permanence
11. Compétences pour rechercher, traiter et analyser des informations provenant de diverses sources
12. Capacité critique et autocritique
13. Capacité d'agir dans des situations nouvelles
14. Capacité créative
15. Capacité à identifier, poser et résoudre des problèmes
16. Capacité pour prendre des décisions
17. Capacité à travailler en équipe
18. Compétences interpersonnelles
19. Capacité à motiver et à diriger vers des objectifs communs
20. Engagement pour la préservation de l'environnement
21. Engagement envers leur environnement socioculturel
22. Appréciation et respect de la diversité et du multiculturalisme
23. Capacité à travailler dans des contextes internationaux
24. Capacité à travailler de façon autonome
25. Capacité à formuler et à gérer des projets

26. Engagement éthique

27. Engagement de qualité

D'un autre côté, les compétences spécifiques vont selon le domaine, dans ce cas, nous allons mentionner les compétences qui appartiennent au domaine de l'éducation, qui est celui qui nous concerne.

1. Maîtriser la théorie et la méthodologie curriculaires pour guider les actions éducatives (Conception, exécution et évaluation).
2. Maîtriser les connaissances des disciplines du domaine de connaissance de leur spécialité.
3. Concevoir et opérationnaliser des stratégies d'enseignement et d'apprentissage en fonction des contextes.
4. Projeter et développer des actions pédagogiques à caractère interdisciplinaire.
5. Connaître et appliquer les théories qui sous-tendent la didactique générale et spécifique dans les activités éducatives.
6. Identifier et gérer des supports pour répondre à des besoins éducatifs spécifiques dans différents contextes.
7. Connaître et mettre en œuvre diverses stratégies et processus d'évaluation des apprentissages en fonction de critères déterminés.
8. Concevoir, gérer, mettre en œuvre et évaluer des programmes et des projets éducatifs.
9. Sélectionner, développer et utiliser du matériel didactique pertinent au contexte.
10. Créer et évaluer des environnements favorables et stimulants pour l'apprentissage.
11. Développer la pensée logique, critique et créative des apprenants.
12. Atteindre les résultats d'apprentissage à différents niveaux de connaissances.
13. Concevoir et mettre en œuvre des actions éducatives qui intègrent les personnes ayant des besoins particuliers.

14. Sélectionner, utiliser et évaluer les technologies de la communication et de l'information comme ressource d'enseignement et d'apprentissage.
15. Éduquer aux valeurs, à l'éducation civique et à la démocratie.
16. Rechercher en éducation et appliquer les résultats à la transformation systématique des pratiques éducatives.
17. Générer des innovations dans différents domaines du système éducatif.
18. Connaître la théorie pédagogique et en fait un usage critique dans différents contextes.
19. Réfléchir à sa pratique pour améliorer son travail pédagogique.
20. Guider et faciliter les processus de changement dans la communauté avec des actions éducatives.
21. Analyse critique des politiques éducatives.
22. Générer et mettre en œuvre des stratégies éducatives qui répondent à la diversité socioculturelle.
23. Assumer et gère de façon responsable son développement personnel et professionnel de façon permanente.
24. Connaître les processus historiques de l'éducation dans votre pays et en Amérique latine.
25. Connaître et utiliser les différentes théories des autres sciences qui fondent l'éducation : linguistique, philosophie, sociologie, psychologie, anthropologie, politique et histoire.
26. Interagir socialement et pédagogiquement avec les différents acteurs de la communauté pour favoriser les processus de développement.
27. Produire des supports pédagogiques selon différents contextes pour favoriser les processus d'enseignement et d'apprentissage.

Il est important de mentionner que la maison d'études à laquelle j'appartiens fait partie de ce projet avec un programme d'histoire et pour moi c'est très intéressant pour toutes les compétences que les élèves doivent développer.

2. 11 CECRL

Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) est le résultat de plusieurs années de recherche linguistique menée par des experts des États membres du Conseil de l'Europe. Le document a été publié en 2001 née dans le but de repenser les objectifs et les méthodes d'enseignement des langues et, surtout, il fournit une base commune pour la conception de programmes, de diplômes et de certificats.

Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL, 2001) offre une base commune pour l'élaboration de programmes d'enseignement des langues vivantes, la construction de référentiels, d'examens, de manuels, etc. en Europe. Il décrit aussi complètement que possible ce que les apprenants d'une langue doivent apprendre afin de pouvoir communiquer (...). Il définit des niveaux de compétence qui permettent de mesurer les progrès des apprenants à chaque étape de leur apprentissage.

Le CECRL fournit tout d'abord une grille d'évaluation aux enseignants, mais il propose également une analyse de l'utilisation de la langue en situation de communication et une description des compétences langagières que doivent posséder des publics variés, désireux de comprendre ou d'exprimer des messages multiples.

Le CECRL est donc un outil très intéressant pour tout enseignant de Langues Étrangères. Ce n'est ni un manuel ni un référentiel de langues le cadre est un outil qui nous aidera à enseigner et évaluer les Langues Étrangères dans ses différents domaines.

Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues est régi par une échelle de compétence langagière globale qui à son tour fait apparaître trois niveaux généraux subdivisés en six niveaux communs qui seront présentés ensuite :

Niveau A : utilisateur élémentaire (= scolarité obligatoire), lui-même subdivisé en niveau introductif ou de découverte (A1) et intermédiaire ou usuel (A2)

Niveau B : utilisateur indépendant (=lycée), subdivisé en niveau seuil (B1) et avancé ou indépendant (B2). Il correspond à une « compétence opérationnelle limitée » (Wilkins) ou une « réponse appropriée dans des situations courantes » (Trim)

Niveau C : utilisateur expérimenté, subdivisé en C1 (autonome) et C2 (maîtrise)

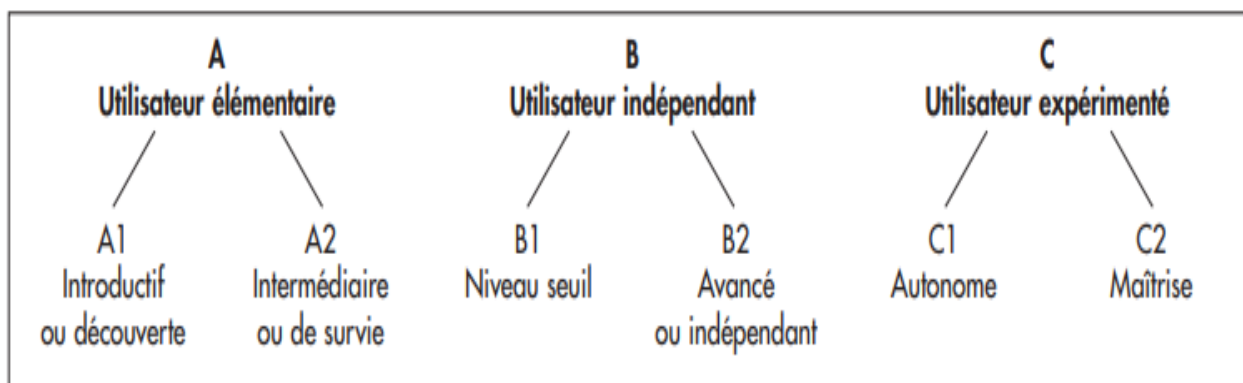


Figure 16

Source : Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues

Comme nous avons pu le lire dans le tableau précédent, chaque niveau de compétences indique les tâches que l'élève doit accomplir et les connaissances qu'il doit avoir selon le niveau auquel il apprend.

Le Niveau A1 (introductif ou de découverte – Breakthrough) est le niveau le plus élémentaire d'utilisation de la langue à titre personnel – celui où l'apprenant est capable d'interactions simples ; peut répondre à des questions simples sur lui-même, l'endroit où il vit, les gens qu'il

connaît et les choses qu'il a, et en poser ; peut intervenir avec des énoncés simples dans les domaines qui le concernent ou qui lui sont familiers et y répondre également, en ne se contentant pas de répéter des expressions toutes faites et pré organisées.

Il est important de souligner le niveau A1 car ce niveau est celui que nous allons considérer pour analyser les critères didactiques de notre application.

UTILISATEUR EXPERIMENTÉ	C2	Peut comprendre sans effort pratiquement tout ce qu'il/elle lit ou entend. Peut restituer faits et arguments de diverses sources écrites et orales en les résumant de façon cohérente. Peut s'exprimer spontanément, très couramment et de façon précise et peut rendre distinctes de fines nuances de sens en rapport avec des sujets complexes.
	C1	Peut comprendre une grande gamme de textes longs et exigeants, ainsi que saisir des significations implicites. Peut s'exprimer spontanément et couramment sans trop apparemment devoir chercher ses mots. Peut utiliser la langue de façon efficace et souple dans sa vie sociale, professionnelle ou académique. Peut s'exprimer sur des sujets complexes de façon claire et bien structurée et manifester son contrôle des outils d'organisation, d'articulation et de cohésion du discours.
UTILISATEUR INDÉPENDANT	B2	Peut comprendre le contenu essentiel de sujets concrets ou abstraits dans un texte complexe, y compris une discussion technique dans sa spécialité. Peut communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance tel qu'une conversation avec un locuteur natif ne comportant de tension ni pour l'un ni pour l'autre. Peut s'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets, émettre un avis sur un sujet d'actualité et exposer les avantages et les inconvénients de différentes possibilités.
	B1	Peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé et s'il s'agit de choses familières dans le travail, à l'école, dans les loisirs, etc. Peut se débrouiller dans la plupart des situations rencontrées en voyage dans une région où la langue cible est parlée. Peut produire un discours simple et cohérent sur des sujets familiers et dans ses domaines d'intérêt. Peut raconter un événement, une expérience ou un rêve, décrire un espoir ou un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée.
UTILISATEUR ÉLÉMENTAIRE	A2	Peut comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en relation avec des domaines immédiats de priorité (par exemple, informations personnelles et familiales simples, achats, environnement proche, travail). Peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets familiers et habituels. Peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats.
	A1	Peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions. Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif.

Tableau 1 - Niveaux communs de compétences – Échelle globale

Figure 17

Source : Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues

Pour approfondir dans ce niveau il faut analyser les aspects qui doivent être pris en compte au niveau A1.

A1 - Niveau Introductif ou Découverte

Mots clés : questions simples, environnement proche et familial.

Comprendre (Écouter) : Je peux comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de moi-même, de ma famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.

Comprendre (Lire) : Je peux comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues.

Parler (Prendre part à une conversation) : Je peux communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à m'aider à formuler ce que j'essaie de dire. Je peux poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont j'ai immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.

Parler (s'exprimer oralement en continu) : Je peux utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire mon lieu d'habitation et les gens que je connais.

Écrire : Je peux écrire une courte carte postale simple, par exemple des vacances. Je peux porter des détails personnels dans un questionnaire, inscrire par exemple mon nom, ma nationalité et mon adresse sur une fiche d'hôtel.

En tant qu'enseignants de langues, nous savons qu'il existe des compétences qui indiquent le niveau que nous devons atteindre et, selon chacune d'elles, les tâches que nous devons accomplir avec notre connaissance de la langue.

La notion de compétence définie par le CECRL est située dans les compétences générales individuelles du sujet apprenant ou communiquant reposent notamment sur les savoirs, savoir-faire et savoir-être qu'il possède, ainsi que sur ses savoir-apprendre.

Les savoirs sont des connaissances qui résultent de l'expérience (savoirs empiriques) ou d'un apprentissage plus formel (savoirs académiques). Ces savoirs se construisent tout au long de la vie, sont impossibles à quantifier et varient très fort d'une personne à l'autre.

Les savoir-faire ou habiletés relèvent de la maîtrise procédurale. La personne sait comment faire pour accomplir telle ou telle tâche de façon à obtenir un résultat satisfaisant. “Cette maîtrise a pu nécessiter, dans l’apprentissage préalable, la mise en place de savoirs "oubliables" et s’accompagne de savoir-être, tels que détente ou tension dans l’exécution (...). Il est clair que l’analogie avec certaines dimensions de l’apprentissage d’une langue pourrait ici être facilement établie, par exemple, la prononciation ou certaines parties de la grammaire telles que la conjugaison des verbes, les règles d’accord des adjectifs.

Les savoir-être sont plutôt des dispositions individuelles, des traits de personnalité, des attitudes. Certes, ils sont caractéristiques d’une personne, mais évoluent au cours de la vie. Comme le constat en est fréquent, les savoir-être se trouvent culturellement inscrits et constituent dès lors des lieux sensibles pour les perceptions et les relations entre les cultures : telle manière d’être que tel membre d’une culture donnée adopte comme propre à exprimer chaleur cordiale et intérêt pour l’autre peut être reçue par tel membre d’une autre culture comme marque d’agressivité ou de vulgarité.

Les savoir-apprendre mobilisent tout à la fois des savoir-être, des savoirs et des savoir-faire et s’appuient sur des compétences de différents types. En la circonstance, “savoir apprendre” peut aussi être paraphrasé comme “savoir être disposé à découvrir l’autre”, que cet autre soit une autre langue, une autre culture, d’autres personnes ou des connaissances nouvelles.

Tout type de tâche requiert que soit activé un ensemble de compétences générales appropriées telles que la connaissance et l’expérience du monde, le savoir socioculturel (sur le mode de vie dans la communauté cible et les différences essentielles entre les pratiques, les valeurs et les croyances dans cette communauté et dans celle de l’apprenant), des aptitudes d’apprentissage et des aptitudes et savoir-faire pratiques de la vie quotidienne. Afin d’accomplir

une tâche communicative, que ce soit en situation réelle ou en situation d'apprentissage ou d'évaluation, l'utilisateur/apprenant d'une langue s'appuie aussi sur des compétences langagières communicatives (connaissances et aptitudes linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques. En outre, les traits de la personnalité et les attitudes individuelles affectent le rôle de l'utilisateur ou de l'apprenant dans sa réalisation de l'activité.

D'un autre côté, il existe d'autres types de compétences qui sont appelés les compétences langagières utilisées pour les évaluations qui afin d'objectiver au maximum l'évaluation et d'éviter qu'un candidat apprécié par de examinateurs variés soit positionné très différemment, on a construit, pour les activités de production orale et écrite, des grilles qui prennent en compte différents critères qui complètent et précisent le référentiel de compétences :

Le critère pragmatique : prise en compte de la situation de communication (Qui parle à qui ? Pour quoi faire ? A propos de quoi ? Où ? Quand ? En utilisant le canal oral ou écrit ?), interprétation de l'information de manière cohérente, transmission de celle-ci en utilisant les moyens disponibles tels que l'organisation du discours, le recours aux gestes et à l'intonation à l'oral, la présentation du texte à l'écrit, l'utilisation des paragraphes, etc.

Le critère linguistique : capacité à utiliser le lexique, la syntaxe, la morphologie de manière appropriée, etc.

Le critère sociolinguistique : capacité à adapter son discours à la situation de communication en utilisant les registres et règles d'usage qui conviennent.

Les 4 compétences langagières de base sont : écouter, lire, parler et écrire. En d'autres termes, écouter correspond à la compréhension orale (CO), lire correspond à la compréhension écrite (CE), parler à l'expression orale (EO) et écrire correspond à l'expression écrite (EE).

CHAPITRE III

Chapitre III

Cadre méthodologique

3. 1 L'approche et le type d'étude

La recherche est définie comme un ensemble de processus systématiques et empiriques qui s'appliquent à l'étude d'un phénomène ou d'un problème. Au cours du vingtième siècle, deux approches de la recherche ont émergé : l'approche quantitative et l'approche qualitative. En termes généraux, les deux approches utilisent des processus prudents, systématiques et empiriques pour générer des connaissances.

Selon Grinnell, 1997 l'approche qualitative, parfois appelée recherche naturaliste, phénoménologique, interprétative ou ethnographique, c'est une espèce de « parapluie » dans lequel une variété de conceptions sont incluses ; visions, techniques et études non quantitatives.

Les caractéristiques les plus importantes sont les suivantes :

- Le chercheur pose un problème, mais ne suit pas un processus clairement défini.
- On utilise en premier pour découvrir et affiner les questions de recherche.
- La recherche qualitative repose le plus sur un processus inductif (explorer et décrire, puis, générer des perspectives théoriques).
- Il va du particulier au général.
- Dans la plupart des études qualitatives, les hypothèses ne sont pas testées, elles sont générées au cours du processus et sont affinées à mesure qu'on collecte des données.
- L'approche est basée sur des méthodes de collecte de données non standardisées. Il n'existe aucune mesure numérique, pour cette raison l'analyse n'est pas statistique.

L'approche qualitative peut être définie comme un ensemble de pratiques interprétatives qui rendent le monde visible et le transforment en une série de représentations.

D'un autre côté, l'approche quantitative utilise la collecte de données pour tester des hypothèses, basées sur des mesures et analyses numériques et statistiques, pour établir des modèles de comportement et tester des théories.

L'approche quantitative présente les caractéristiques suivantes :

- On établit un problème d'étude qui est délimité et précis.
- Les hypothèses sont générées avant la collecte et l'analyse des données.
- La collecte des données est basée sur la mesure (les variables et les concepts contenus dans les hypothèses sont mesurés).
- La collecte ou mesure est effectuée selon des procédures normalisées et acceptées par une communauté scientifique.
- Les études quantitatives montrent un modèle prévisible et structuré.

Nous allons maintenant connaître les grandes différences entre les deux approches.

- Dans l'approche quantitative, on applique une logique déductive qui va du général au particulier, tandis que dans l'approche qualitative, elle va du particulier au général.
- Dans l'approche quantitative les hypothèses sont testées, celles-ci sont établies pour les accepter ou les rejeter selon le degré de certitude ou de probabilité, par contre, l'hypothèse de l'approche qualitative peut être générée pendant ou à la fin de l'étude.
- La conception du modèle quantitatif est structurée et prédéfinie car il précède de la collecte des données, tandis que dans le modèle qualitatif, la conception est ouverte, flexible et construite pendant l'étude.
- Il existe une grande différence entre les types de données de recherche. Les données de recherche quantitatives sont fiables et dures, tandis que, les données de recherches qualitatives sont des données approfondies et enrichissantes.

- Concernant la forme des données à analyser dans l'analyse quantitative, les données sont représentées sous forme de nombres qui sont analysés statistiquement. Par contre, les données qualitatives sont des données sous forme de textes, images, morceaux audiovisuels, documents et objets personnels.

Il existe également des recherches où les deux approches sont utilisées et ce type de méthodologie est appelé mixte, car elle choisit certains aspects de chacune et les combine pour rendre une étude plus enrichissante.

3.2 L'approche qualitative

La méthode qualitative est caractérisée parce qu'elle utilise la collecte et l'analyse de données pour affiner les questions de recherche ou révéler de nouvelles questions dans le processus d'interprétation. De plus, la recherche qualitative se concentre sur la compréhension des phénomènes, les explore du point de vue des participants dans un environnement naturel et en relation avec leur contexte.

Selon Sampier l'approche qualitative modélise un processus inductif contextualisé dans un environnement naturel. De plus, il dit que dans cette approche, les variables ne sont pas définies pour pouvoir être manipulées expérimentalement, ce qui nous indique qu'une réalité subjective est analysée en plus d'une recherche sans potentiel de réplication ni fondements statistiques.

Le travail de recherche est fondé sur la méthode qualitative, on en divise en quatre parties essentielles. L'analyse didactique de l'application « Duolingo » a pour but de montrer s'il s'agit d'une application utile pour renforcer le niveau du français au niveau A1 et en même temps quelles sont les perceptions des étudiants envers l'apprentissage du français grâce à une application éducative. Afin de connaître l'impact des étudiants et des professeurs à propos de l'utilisation de la technologie pour apprendre une langue étrangère a été appliquée une enquête.

Dit ci-dessus, l'approche qualitative a été choisie pour cette recherche car c'est celle qui nous permettra de connaître l'incidence de l'application au regard des critères didactiques qui sont requis. Cette approche nous permettra d'analyser les critères indiqués par nos référents que sont le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, L'Alpha Tuning, la Taxonomie de Bloom et la Didactique du Français, tout cela grâce à la souplesse et la compréhension des phénomènes qu'elle permet.

3.3 Étude Systématique

La conception systématique met l'accent sur l'utilisation de certaines étapes dans l'analyse des données. Cette conception commence par le codage ouvert et c'est là où le chercheur passe en revue tous les segments du matériel pour les analyser et générer par comparaison constante les premières catégories de sens. Ainsi, il élimine la redondance et développe des preuves pour les catégories, c'est-à-dire que le niveau d'abstraction va en augmentant. Les catégories sont basées sur les données recueillies lors d'entretiens, d'observations, d'annotations et d'autres données.

Ensuite, le codage axial commence où de manière ouverte, le chercheur sélectionne ce qu'il considère le plus important et le place au centre du processus qui est exploré et s'appelle la catégorie centrale ou phénomène clé. Plus tard, il relie la catégorie centrale à d'autres catégories, qui peuvent avoir différentes fonctions dans le processus y vont être mentionnés à continuation :

- Conditions causales (catégories qui influencent et affectent la catégorie centrale).
- Actions et interactions (catégories résultant de la catégorie centrale et des conditions contextuel et intervenant aussi ainsi que des stratégies).
- Conséquences (catégories résultant d'actions et d'interactions et de l'utilisation de stratégies).

- Stratégies (catégories de mise en œuvre d'actions qui influencent la catégorie centrale et les actions, interactions et conséquences).
- Conditions contextuelles (catégories qui font partie de l'environnement ou de la situation et qui encadrent la catégorie centrale, qui peuvent influencer n'importe quelle catégorie y compris la principale).
- Conditions intervenantes (catégories qui influencent également les autres et qui médiatisent la relation entre les conditions causales, les stratégies, la catégorie centrale, les actions et les interactions et conséquences).

Bien sûr, dans toutes les recherches basées sur la théorie fondée, tous les rôles des catégories ne sont pas dérivés et l'exemple clair sera avec cette recherche.

Finalement on trouve le codage sélectif où le schéma généré a déjà créé, le chercheur revient aux unités ou segments et les compare à leur schéma émergent pour le justifier. De cette comparaison découlent également des hypothèses qui établissent les relations entre les catégories ou les sujets et ainsi, le sens de la compréhension est obtenu.

À la fin, une histoire ou un récit est écrit qui relie les catégories et décrit le processus ou le phénomène. Vous pouvez utiliser les outils d'analyse qualitative typiques tels que les cartes, les matrices, etc.

3.4. Les étapes de la recherche

La recherche s'est déroulée dans un contexte où les enseignants de français connaissent certaines applications mais pas leurs classifications, c'est-à-dire, ils ne savent pas si elles sont éducatives ou non et pour conséquence ils ne les utilisent pas comme un outil d'apprentissage avec leurs élèves.

Une fois que nous limiterons la problématique et les différents aspects de la recherche, nous commencerons à créer le cadre théorique, car il compte avec tous les fondements théoriques qui nous aideront à développer la recherche.

Il existe quatre parties essentielles dans la recherche et elles sont décrites ci-dessous :

Les quatre parties sont ; l'élaboration des enquêtes, l'élaboration du cadre théorique, l'élaboration des grilles de vérification et l'analyse de l'application grâce aux grilles de vérification.

La première partie dans cette recherche on a fait avec l'élaboration de deux enquêtes l'une pour les élèves et l'autre pour les professeurs. Dans le cas des élèves on a découvert qu'ils ne connaissent pas les applications et pourtant ils ne les utilisent pas. D'un autre côté, l'enquête pour les professeurs a permis de savoir qu'ils ne connaissent pas les applications ni les types, alors ils ne peuvent pas recommander des applications éducatives aux élèves pour renforcer les connaissances qui ont été vues en classe.

La deuxième partie a été l'élaboration du cadre théorique pour connaître toutes les compétences et la terminologie qui sont les fondements de cette recherche.

Pour la troisième partie, on a créé quatre grilles de vérification pour savoir si l'application éducative Duolingo accompli avec les critères didactiques dans l'apprentissage des langues étrangères au niveau A1. Il faut dire qu'on a créé quatre grilles parce qu'on va analyser sous les critères de quatre modèles éducatifs qui sont ; la didactique du FLE, la

Taxonomie de Bloom, l'Alpha Tuning et Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues.

Finalement, pour la quatrième partie nous allons faire l'analyse didactique de l'application Duolingo grâce aux grilles de vérification précédemment mentionnées.

3.5 Les instruments de collecte

La première grille de vérification qui a été créée est celle qui a pour référence le Cadre Commun de Référence pour les Langues. Dans cette grille, 3 types de compétences sont considérés : les compétences générales et individuelles de l'individu, les compétences langagières et les compétences communicatives qui à leur tour sont décomposés en aspects indiqués par chacun.

La deuxième grille créée appartient à la taxonomie de Bloom où les objectifs du domaine cognitif sont classés en six niveaux. On peut remarquer qu'il augmente en difficulté selon le niveau de cognition, en partant d'un niveau simple pour atteindre un niveau plus complexe.

La troisième grille de vérification a été créée à propos des critères que le modèle Alfa Tuning. Ce modèle présente deux types de compétences, des compétences générales et spécifiques. Les compétences générales doivent être développées par tous les élèves quel que soit le domaine dans lequel ils se trouvent, par contre, les compétences spécifiques indiquent les compétences que les élèves doivent acquérir selon le domaine spécifique dans lequel ils se trouvent.

Enfin, nous avons la rubrique qui a été créée en fonction des aspects didactiques à considérer, tels que les éléments didactiques qu'ils sont ; l'élève, l'enseignant, les objectifs, les contenus, les techniques d'enseignement et l'environnement qui peut être : géographique, économique, culturel et social. Ces éléments sont importants car sans eux le travail éducatif n'aurait pas les fruits ou les résultats escomptés.

CHAPITRE IV

Chapitre IV

Analyse de l'application

Grilles de vérification

4.1 Grille de vérification Didactique du FLE

La suivante rubrique de vérification a été élaboré pour savoir si l'application éducative Duolingo accompli avec les critères didactiques qui sont établis par la didactique du FLE. La grille est divisée tout d'abord dans trois parties pour savoir à qui enseigner, pour qui faire et qu'est-ce que on doit enseigner. De plus, la grille contient les éléments didactiques en explicitant chaque un d'eux pour réaliser une meilleure analyse. Cette rubrique permettre montre si l'application accompli avec les éléments avant mentionnes ou si le fait de manière partielle ou insuffisant.

		NIVEAU A1	ACCOMPLI	PARTIELLE	INSUFFISANT
LA DIDACTIQUE DU FLE	À QUI ENSEIGNER ?	Les publics visés.	L'application est ouverte à tous, c'est-à-dire à toute personne qui veut apprendre le français.		
	POUR QUI FAIRE ?	Les objectifs à atteindre.		Apprendre le français d'une manière amusante et facile comme un jeu.	
	QUOI ENSEIGNER ?	Les contenus à délimiter		Il est basé sur l'enseignement du vocabulaire, abordant des sujets de base du français tels que : les verbes être et avoir, les animaux, les couleurs, les pronoms etcetera. Dans les dernières leçons de cours on	

				travaille des sujets les plus complexes tels que ; verbes conditionnels, verbes modaux, impératif et vocabulaire de science, d'économie et spirituels.	
COMMENT ENSEIGNER ?	Les théories, méthodologies et pédagogies à mettre en œuvre.			Méthodologie qui favorise la rétention à long terme.	
LES ÉLÉMENTS DIDACTIQUES					
1. L'ÉLÈVE	L'élève qui est la personne clé dans notre travail pédagogique. C'est le centre de l'apprentissage. Il est le protagoniste et l'auteur du processus d'enseignement-apprentissage.		Pour tous ceux qui souhaitent apprendre à partir d'un niveau initial ou continuer à pratiquer leur français.		
2. L'ENSEIGNANT	L'enseignant qui est le conseiller, guide et accompagnateur des étudiants dans le processus d'enseignement-apprentissage.				Il n'y a pas de professeur pour accompagner l'apprentissage.
3. LES OBJECTIFS	Les objectifs, or sachant, toute action didactique suppose des objectifs, qui guident le processus éducatif.			L'objectif principal est d'apprendre le plus de vocabulaire possible pour pouvoir l'utiliser.	
4. LES CONTENUS	Les contenus, à travers eux les objectifs fixés par l'institution seront atteints. Ils peuvent être conceptuels, procéduraux et de comportement.			Les types de contenus ne sont pas clairement précisés mais dans chaque leçon un thème particulier est étudié, ce qui permet d'augmenter le niveau	

				de difficulté en fonction des thèmes déjà vus.	
	5. LES TECHNIQUES D'ENSEIGNEMENT	Les méthodes et les techniques sont fondamentales dans l'enseignement et doivent être étroitement liées à la façon dont les élèves apprennent.		Les techniques d'enseignement ne sont pas précisées mais il est souligné qu'il s'agit d'un jeu à travers lequel on apprend.	
	6. L'ENVIRONNEMENT QUI PEUT ÊTRE : GÉOGRAPHIQUE, ÉCONOMIQUE, CULTUREL ET SOCIAL.	Environnement géographique, économique, culturel et social, il est essentiel pour que l'action didactique soit menée efficacement de prendre en considération l'environnement dans lequel travaille le centre éducatif car ce n'est qu'ainsi qu'il peut s'orienter vers les véritables exigences culturelles et sociales.			L'environnement n'est pas spécifié.

Source : Élaboration propre

4.2 Grille de vérification Taxonomie de Bloom

La suivante rubrique de vérification a été élaboré pour savoir si l’application éducative Duolingo accompli avec les niveaux de cognitions qui sont établis par La Taxonomie de Bloom. La grille est divisée dans six niveaux, du plus simple au plus complexe. Cette rubrique permettre montre si l’application accompli avec les niveaux cognitifs ou si le fait de manière partielle ou insuffisant.

TAXONOMIE DE BLOOM NIVEAU A1	VERBE PRINCIPAL	VERBES UTILISÉS	ACCOMPLI	PARTIELLE	INSUFFISANT
<p>PREMIÈRE NIVEAU : RÉCUPÉRER L'INFORMATION</p>	<p>RECONNAÎTRE / CONNAÎTRE C'est là qu'on trouve des opérations simples comme : identifier, lister, discriminer, etcetera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Citer ● Décrire ● Définir ● Distinguer ● Écrire ● Énumérer ● Étiqueter ● Formuler ● Identifier ● Lister ● Mémoriser ● Nommer ● Réciter ● Répéter ● Reproduire ● Souligner 	<ul style="list-style-type: none"> ● Répéter la phrase Le verbe est utilisé car l'élève doit répéter la phrase oralement. ● Écouter la phrase On utilise car l'étudiant entend la phrase en français et il doit la traduire en espagnol ou vice et versa. ● Écrire L'élève doit écrire la phrase qui est indiqué. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mémoriser Bien qu'il ne soit pas mentionné au sens propre dans l'indication, l'élève peut mémoriser l'image pour sélectionner le mot. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reproduire Écouter et traduire l'oration. Parfois ce n'est pas si précis.

<p style="text-align: center;">DEUXIÈME NIVEAU TRAITER L'INFORMATION</p>	<p>COMPRENDRE : Compréhension en établissant des liens significatifs entre ce que l'on se rappelle et une nouvelle tâche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpréter ● Donner ● Classer ● Expliquer ● Paraphraser ● Traduire ● Illustrer ● Observer ● Rapporter ● Discuter ● Démontrer 		<ul style="list-style-type: none"> ● Traduire <p>L'élève doit traduire les phrases du français-espagnol ou de l'espagnol - français.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Observer <p>L'élève doit observer les images pour ensuite relier avec le nom. Cela se fait très rarement et dans les premières leçons.</p>
<p>TROISIÈME NIVEAU : MOBILISER DES CONNAISSANCES ET DES STRATÉGIES DANS UNE SITUATION FAMILIÈRE.</p>	<p>APPLIQUER : L'élève doit appliquer ses connaissances ou sa compréhension à un exercice pratique en transférant une procédure apprise à une tâche familière ou non.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser ● Exécuter ● Construire ● Développer ● Résoudre ● Manipuler ● Adapter ● Réaliser ● Faire 			

<p>QUATRIÈME</p> <p>NIVEAU :</p> <p>IDENTIFIER</p> <p>LES</p> <p>COMPOSANTES</p> <p>D'UN</p> <p>TOUT</p>	<p>ANALYSER :</p> <p>L'élève doit fractionner ses connaissances sur un sujet en composantes et démontrer les liens unissant les parties entre eux et avec le tout.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Organiser ● Comparer ● Rechercher ● Structurer ● Intégrer ● Discerner ● Catégoriser ● Examiner ● Arranger ● Argumenter 		<ul style="list-style-type: none"> ● Structurer <p>L'élève doit structurer les phrases en utilisant les mots en désordre qui sont fournis.</p>	
<p>CINQUIÈME</p> <p>NIVEAU :</p> <p>CONCEVOIR</p> <p>UNE</p> <p>MÉTHODE OU</p> <p>UNE IDÉE</p>	<p>SYNTHÉTISER :</p> <p>C'est le niveau le plus complexe et le plus stimulant sur le plan intellectuel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Planifier ● Composer ● Préparer ● Compiler ● Inventer ● Réorganiser ● Proposer ● Générer ● Imaginer ● Produire ● Assembler. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Assembler. <p>L'élève doit assembler le mot avec sa traduction.</p>	

<p>SIXIÈME NIVEAU :</p> <p>ESTIMER EN</p> <p>APPLIQUANT DES</p> <p>CRITÈRES</p>	<p>ÉVALUER :</p> <p>L'élève doit exercer son jugement, détecter les éléments inappropriés et manquant de logique, démontrer son esprit critique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Faire des hypothèses ● Tester ● Critiquer ● Juger ● Contrôler ● Justifier ● Sélectionner ● Défendre ● Prédire ● Ratifier ● Choisir ● Recommander ● Persuader ● Débattre 		<ul style="list-style-type: none"> ● Sélectionner <p>Lire et sélectionner le mot en fonction de sa traduction. C'est-à-dire, trouver la paire du mot.</p>	
---	---	--	--	--	--

Source : Élaboration propre

4. 3 Grille de vérification Alfa Tuning

La suivante rubrique de vérification a été élaboré pour savoir si l’application éducative Duolingo accompli avec les compétences générales et compétences spécifiques qui sont établis par le modèle éducative Alfa Tuning. La grille est divisée dans deux types de compétences qui vont indiquer le type de connaissances que les élèves doivent développer selon les domaines. Cette rubrique permettre montre si l’application accompli avec les compétences ou si le fait de manière partielle ou insuffisant.

		NIVEAU A1	ACCOMPLI	PARTIELLE	INSUFFISANT
ALFA TUNING	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	1.Capacité d'abstraction, d'analyse et de synthèse. 2.Capacité pour appliquer les connaissances dans la pratique. 3.Capacité pour organiser et planifier le temps. 4.Connaissance à propos du domaine d'études et de la profession. 5.Responsabilité sociale et engagement citoyen. 6.Compétences en communication orale et écrite. 7. Capacité à communiquer dans une seconde langue. 8.Compétences dans l'utilisation des technologies de l'information et de la communication. 9.Capacité de recherche. 10.Capacité à apprendre et à mettre à jour en permanence.			
	Compétences qui s'appliquent à tous les domaines.		7. Les personnes qui utilisent l'application apprennent le français afin de pouvoir communiquer dans une seconde langue.		6. Les étudiants pratiquent la production orale mais c'est insuffisamment car l'application a quelques échecs.

		<p>11.Compétences pour rechercher, traiter et analyser des informations provenant de diverses sources.</p> <p>12.Capacité critique et autocritique.</p> <p>13.Capacité d'agir dans des situations nouvelles.</p> <p>14.Capacité créative.</p> <p>15.Capacité à identifier, poser et résoudre des problèmes.</p> <p>16.Capacité pour prendre des décisions.</p> <p>17.Capacité à travailler en équipe.</p> <p>18.Compétences interpersonnelles.</p> <p>19.Capacité à motiver et à diriger vers des objectifs communs.</p> <p>20.Engagement pour la préservation de l'environnement.</p> <p>21.Engagement envers leur environnement socioculturel.</p> <p>22.Appréciation et respect de la diversité et du multiculturalisme.</p> <p>23.Capacité à travailler dans des contextes internationaux.</p> <p>24.Capacité à travailler de façon autonome.</p> <p>25.Capacité à formuler et à gérer des projets.</p> <p>26.Engagement éthique.</p> <p>27.Engagement de qualité.</p>	<p>8. Les élèves ont le goût pour la technologie et s'en servent pour continuer à apprendre le français.</p>	<p>10. Comme il s'agit d'un jeu, de points quotidiens ce peut inciter les étudiants à pratiquer et à progresser dans son application.</p>	
--	--	--	--	---	--

	<p>COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES</p> <p>Capacités que les élèves doivent développer selon le domaine spécifique dans lequel ils se trouvent.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maîtriser la théorie et la méthodologie curriculaires pour guider les actions éducatives (Conception, exécution et évaluation). 2. Maîtriser les connaissances des disciplines du domaine de connaissance de leur spécialité. 3. Concevoir et opérationnaliser des stratégies d'enseignement et d'apprentissage en fonction des contextes. 4. Projeter et développer des actions pédagogiques à caractère interdisciplinaire. 5. Connaître et appliquer les théories qui sous-tendent la didactique générale et spécifique dans les activités éducatives. 6. Identifier et gérer des supports pour répondre à des besoins éducatifs spécifiques dans différents contextes. 7. Connaître et mettre en œuvre diverses stratégies et processus d'évaluation des apprentissages en fonction de critères déterminés. 8. Concevoir, gérer, mettre en œuvre et évaluer des programmes et des projets éducatifs. 9. Sélectionner, développer et utiliser du matériel didactique pertinent au contexte. 10. Créer et évaluer des environnements favorables et stimulants pour l'apprentissage. 11. Développer la pensée logique, critique et créative des apprenants. 12. Atteindre les résultats d'apprentissage à différents niveaux de connaissances. 13. Concevoir et mettre en œuvre des actions éducatives qui intègrent les personnes ayant des besoins particuliers. 		<p>12. Le niveau de connaissance des étudiants augmente à mesure qu'ils progressent dans l'application selon les connaissances attendues, mais comme ils sont traités avec le même type</p>	<p>11. L'application permet à l'étudiant de développer une pensée logique en raison du type d'exercices qu'il doit réaliser, mais d'une façon insuffisante.</p>
--	---	--	--	---	---

	<p>14.Sélectionner, utiliser et évaluer les technologies de la communication et de l'information comme ressource d'enseignement et d'apprentissage.</p> <p>15.Éduquer aux valeurs, à l'éducation civique et à la démocratie.</p> <p>16.Rechercher en éducation et appliquer les résultats à la transformation systématique des pratiques éducatives.</p> <p>17.Générer des innovations dans différents domaines du système éducatif.</p> <p>18.Connaître la théorie pédagogique et en fait un usage critique dans différents contextes.</p> <p>19.Réfléchir à sa pratique pour améliorer son travail pédagogique.</p> <p>20.Guider et faciliter les processus de changement dans la communauté avec des actions éducatives.</p> <p>21.Analyse critique des politiques éducatives.</p> <p>22.Générer et mettre en œuvre des stratégies éducatives qui répondent à la diversité socioculturelle.</p> <p>23.Assumer et gérer de façon responsable son développement personnel et professionnel de façon permanente.</p> <p>24.Connaître les processus historiques de l'éducation dans votre pays et en Amérique latine.</p> <p>25.Connaître et utiliser les différentes théories des autres sciences qui fondent l'éducation : linguistique, philosophie, sociologie, psychologie, anthropologie, politique et histoire.</p> <p>26.Interagir socialement et pédagogiquement avec les différents acteurs de la communauté pour favoriser les processus de développement.</p> <p>27.Produire des supports pédagogiques selon différents contextes pour favoriser les processus d'enseignement et d'apprentissage.</p>	<p>14. La technologie est utilisée comme moyen d'apprentissage.</p>	<p>d'exercices, lesquels limitent leurs connaissances.</p>	
--	--	---	--	--

--	--	--	--	--	--

Source : Élaboration propre

5. 4 Grille de vérification CECRL

La suivante rubrique de vérification a été élaboré pour savoir si l'application éducative Duolingo accompli avec les différents types de compétences qui sont établis par le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL). La grille est divisée dans trois types de compétences : les compétences générales, les compétences langagières et les compétences communicatives qui vont indiquer le type de connaissances que les élèves doivent développer. Cette rubrique permettre montre si l'application accompli avec les compétences ou si le fait de manière partielle ou insuffisant.

	NIVEAU A1	ACCOMPLI	PARTIELLE	INSUFFISANT
	SAVOIR - FAIRE La personne sait comment faire pour accomplir telle ou telle tâche de façon à obtenir un résultat satisfaisant.	L'application donne les instructions suffisantes pour que l'étudiant puisse réaliser les activités sans aucun problème.		

CADRE EUROPÉEN COMMUN DE RÉFÉRENCE POUR LES LANGUES (CECRL)	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	SAVOIR - ÊTRE Dispositions individuelles, des traits de personnalité et des attitudes.		Les progrès des élèves se reflètent dans le temps passé à utiliser l'application.	
		SAVOIR - APPRENDRE Savoir être disposé à découvrir l'autre, que cet autre soit une autre langue, une autre culture, d'autres personnes ou des connaissances nouvelles.			Les aspects culturels ne sont pas couverts.
	COMPÉTENCES LANGAGIÈRES	PRAGMATIQUE Prise en compte de la situation de communication : Qui parle à qui ? Pour quoi faire ? À propos de quoi ? Où ? Quand ? En utilisant le canal oral ou écrit ?			Les aspects pragmatiques ne sont pas bien définis.
		LINGUISTIQUE (Domaine : lexique, grammaire, etcetera) Capacité à utiliser le lexique, la syntaxe et la morphologie de manière appropriée.		Ils sont utilisés dans les différents exercices mais la catégorie à laquelle ils appartiennent n'est pas mentionnée, ce qui le rend inexact.	

		<p align="center">SOCIO LINGUISTIQUE</p> <p>Capacité à adapter son discours à la situation de communication en utilisant les registres et règles d'usage qui conviennent.</p>			Il existe des exercices de prononciation mais ils sont limités et déficients.
<p align="center">COMPÉTENCES COMMUNICATIVES</p>		<p align="center">C. O</p> <p>Comprendre (Écouter) : Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi-même, de la famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.</p>	Les exercices sont clairs et bien définis et l'étudiant a la possibilité de reproduire l'audio autant de fois qu'il le souhaite et la même possibilité de l'écouter plus lentement en cas d'être nécessaire.		
		<p align="center">C. E</p> <p>Comprendre (Lire) Comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues.</p>			Il n'y a pas de textes de compréhension dans l'application, seulement de petites phrases.
		<p align="center">E. O</p> <p>Parler (s'exprimer oralement en continu): On peut utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire le lieu d'habitation et les gens qu' on connaît.</p>		Lorsque l'étudiant est invité à répéter la phrase, l'application a des erreurs avec le microphone, ce qui fait que	

				l'application marque la réponse comme correcte même si elle n'est pas complètement correcte.	
		<p style="text-align: center;">E. E</p> <p>Écrire (rédiger) une carte postale simple, par exemple des vacances. Porter des détails personnels dans un questionnaire, inscrire par exemple : le nom, la nationalité et l'adresse sur une fiche d'hôtel.</p>			Les élèves n'écrivent pas, seulement de petites phrases.

Source : Élaboration propre

CHAPITRE V

Chapitre V

Analyse des résultats

5.1 Analyse de résultats

Pour réaliser l'analyse des résultats de la recherche, il faut faire une triangulation, qui part de la révision de la littérature ou du cadre théorique pour nous aider à réaliser les grilles de vérification qui ont été développées pour enfin analyser l'application à l'aide de ces rubriques.

La première grille utilisée concerne la didactique du FLE. La didactique du FLE dit qu'il existe 4 questions principales qui doivent être considérées, ce sont : à qui enseigner ? c'est-à-dire, les publics visés. - Pour qui faire ? à savoir, les objectifs à atteindre, à quoi enseigner ? qui fait référence aux contenus à délimiter et enfin, comment enseigner ? où les théories et méthodologies à mettre en œuvre doivent être indiquées. D'autre part, nous avons les éléments didactiques qui nous permettront de mener à bien le processus d'enseignement.

L'analyse a montré que l'application est ouverte à tous, c'est-à-dire à toute personne qui voudrait apprendre le français. Les objectifs sont partiellement précisés car seulement l'objectif général a mentionné le suivant : apprendre le français d'une manière amusante et facile comme un jeu et d'autres objectifs qui ne sont pas mentionnés. À propos des contenus, ils reposent sur l'enseignement, surtout du vocabulaire développé dans les sujets de base du français comme les verbes de base, les animaux, les couleurs, etc. De plus, il est mentionné de façon partielle car il n'y a pas de programme qui indique l'ordre dans lequel on se voit les thèmes ou dans quelle intention. La méthodologie utilisée par l'application est partiellement mentionnée car elle indique seulement qu'il s'agit d'une méthodologie qui favorise la rétention à long terme.

Les éléments didactiques, comme on l'avait mentionné, sont six : étudiant, enseignant, objectifs, contenu, techniques d'enseignement et environnement nous permettent de connaître ce qui précède de manière plus approfondie.

L'élève qui est le protagoniste de l'apprentissage est pris en compte à tout moment mais il n'y a pas d'enseignant pour l'accompagner dans son apprentissage, ce qui rend cet aspect insuffisant à notre application. Les objectifs ne sont pas précis, ils ne sont que partiellement indiqués. Concernant les contenus, ils ne sont également indiqués que partiellement même si un sujet spécifique est travaillé dans chaque leçon. Les techniques d'enseignement sont partiellement mentionnées, car elles ne font que souligner que l'application a été conçue comme un jeu pour la rendre plus attrayante et intéressante pour les étudiants. Enfin, dans l'application il n'est pas pris en compte le sixième l'environnement, car rien n'est divulgué à son sujet.

Le deuxième modèle utilisé a été la taxonomie de Bloom où les six niveaux de cognition qui doivent être atteints par l'élève sont abordés selon le niveau de connaissance dans lequel ils se trouvent, tout cela à travers des verbes.

L'analyse a montré que le première étage, c'est-à-dire ; récupérer l'information est celui qui est le plus utilisé et s'identifie avec le verbe "connaître" où s'effectuent les opérations les plus simples comme : identifier, lister ou discriminer. Les verbes utilisés dans l'étage sont les suivants : le verbe répéter car l'élève doit répéter la phrase oralement, le verbe écouter car l'étudiant entend la phrase en français et il doit la traduire en espagnol ou vice et versa. Le verbe écrire parce que la consigne dit que l'élève doit écrire la phrase qui est indiqué. Les verbes mentionnés ci-dessus sont utilisés de manière satisfaisante, contrairement au verbe mémoriser, puisque cela ne se fait que partiellement puisque l'élève doit mémoriser l'image pour la mettre en relation avec le mot correspondant, il est important de mentionner que ce type d'exercices peut être réalisé uniquement au début des leçons. Il est également demandé à l'élève de reproduire, d'écouter et de traduire la phrase mais cela est insuffisant car parfois ce n'est pas si précis.

Dans le deuxième étage on traite l'information et s'identifie avec le verbe comprendre, pour l'utilisation de l'application l'élève doit traduire les phrases du français - l'espagnol ou de l'espagnol - français mais de manière insuffisante et simple parce que les phrases sont courtes.

De plus, on trouve le verbe observer parce que l'élève doit observer les images pour ensuite les relier avec le nom, cela se fait très rarement et dans les premières leçons, c'est pour ça qu'il s'avère insuffisant.

Il a été constaté que pour le troisième étage il n'y a pas de tâche parce qu'ici on doit mobiliser des connaissances et des stratégies dans une situation familière et dans l'application l'élève ne doit faire aucune tâche.

Le quatrième étage s'identifie avec le verbe analyser et c'est où on doit identifier les composantes d'un tout, c'est-à-dire, fractionner les connaissances sur un sujet en composantes et démontrer les liens unissant les parties entre eux et avec le tout. Dans le cadre du développement de l'application, l'étudiant doit structurer les phrases en utilisant les mots en désordre qui sont fournis mais de manière insuffisante parce que les exercices sont courts et répétitifs.

Ce qui correspond au cinquième étage est de concevoir une méthode ou une idée identifiée avec le verbe synthétiser. Il s'agit du niveau le plus complexe et le plus stimulant sur le plan intellectuel et c'est pour cette raison que dans l'application on peut trouver le verbe assembler bien que pas explicitement car, l'élève doit assembler le mot avec sa traduction et c'est très simple, contrairement à ce qu'il faudrait faire à cet étage.

Finalement pour le sixième étage on doit estimer en appliquant des critères pour évaluer, car, l'élève doit exercer son jugement, détecter les éléments inappropriés et manquant de logique, démontrer son esprit critique. Dans l'application on utilise le verbe sélectionner, la consigne dit que l'élève doit lire et sélectionner le mot en fonction de sa traduction. C'est-à-dire,

trouver la paire du mot mais de manière insuffisante parce que la tâche à accomplir est très simple, contrairement à ce qui est recherché à ce niveau.

La troisième rubrique de vérification appartient au projet Alfa Tuning, le modèle est divisé en compétences générales et spécifiques. Les compétences générales sont appliquées dans tous les domaines, cas contraire aux spécifiques, puisque celles-ci sont en fonction du domaine de connaissance spécifique.

En partant des compétences générales, dans la compétence numéro 6 on dit qu'il doit y avoir compétences en communication orale et écrite et sur l'application les étudiants pratiquent la production orale mais insuffisamment car l'application a quelques échecs. Par exemple, si le microphone de l'utilisateur ne fonctionne pas et qu'il ne peut pas répéter la phrase, rien ne se passe, l'application marque la bonne réponse et laisse passer à l'exercice suivant.

La compétence numéro 7 mentionne que l'élève doit avoir la capacité à communiquer dans une seconde langue et l'application l'accompli parce que les personnes qui utilisent l'application apprennent le français afin de pouvoir communiquer dans une seconde langue.

Le compétence numéro 8 est également accomplie car, il dit qu'on doit avoir des compétences dans l'utilisation des technologies de l'information et de la communication et dans ce cas les élèves ont le goût pour la technologie et s'en servent pour continuer à apprendre le français.

Finalement on travaille de manière partielle la compétence numéro 10 qui fait référence à la capacité à apprendre et à mettre à jour en permanence et dans l'application parce que comme il s'agit d'un jeu, les points gagnés peuvent inciter les étudiants à pratiquer et à progresser dans leur application.

Selon les compétences spécifiques, le numéro 11 mentionne que l'on doit développer la pensée logique, critique et créative des apprenants et il s'est avéré que l'application permet à

l'étudiant de développer une pensée logique en raison du type d'exercices qu'il doit réaliser, mais d'une façon insuffisante.

La compétence numéro 12 dit qu'on doit atteindre les résultats d'apprentissage à différents niveaux de connaissances et grâce aux grilles on peut vérifier que se déroule de façon partielle parce que le niveau de connaissance des étudiants augmente à mesure qu'ils progressent dans l'application selon les connaissances attendues, mais comme ils sont traités avec le même type d'exercices, lesquels limitent leurs connaissances.

Enfin, les résultats ont montré que la compétence numéro 14 est accomplie qui fait référence à la sélection, utilisation et évaluation des technologies de la communication et de l'information comme ressource d'enseignement et d'apprentissage parce que la technologie est utilisée comme moyen d'apprentissage.

La dernière rubrique était basée sur le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues qui a été classifié en trois types de compétences : les compétences générales, les compétences langagières et les compétences communicatives qui à leur tour sont subdivisés. Selon les compétences générales on retrouve les trois savoirs ; savoir - faire où la personne sait comment faire pour accomplir telle ou telle tâche de façon à obtenir un résultat satisfaisant, le savoir - être qui fait référence aux dispositions individuelles, des traits de personnalité et des attitudes et finalement, le savoir - apprendre pour savoir être disposé à découvrir l'autre, que cet autre soit une autre langue, une autre culture, d'autres personnes ou des connaissances nouvelles.

Les résultats obtenus montrent que le savoir-faire est accompli parce que l'application donne les instructions suffisantes pour que l'étudiant puisse réaliser les activités sans aucun problème. Le savoir- être se déroule de manière partielle parce que les progrès des élèves se

reflètent dans le temps passé à utiliser l'application et cela dépend de chaque élève et pour le savoir - apprendre les aspects culturels ne sont pas couverts alors c'est insuffisant.

Ce qui concerne les compétences langagières quant à l'aspect pragmatique où il est pris en compte de la situation de communication, c'est-à-dire : qui parle à qui ? pour quoi faire ? à propos de quoi ? où ? quand ? en utilisant le canal oral ou écrit ? Tout au long de l'application, il n'est pas bien défini, ce qui le rend insuffisant. Dans le domaine linguistique à savoir, la capacité à utiliser le lexique, la syntaxe et la morphologie de manière appropriée on utilise de façon partielle parce les aspects linguistiques sont utilisés dans les différents exercices mais la catégorie à laquelle ils appartiennent n'est pas mentionnée, ce qui le rend inexact. Pour l'aspect sociolinguistique qui fait référence à la capacité à adapter son discours à la situation de communication en utilisant les registres et règles d'usage qui conviennent. Il a été observé que même s'il existe des exercices de prononciation ils sont limités et déficients à cause des défauts que présente l'application.

Dans le cas des compétences communicatives pour la compréhension orale (CO) où on doit comprendre et écouter pour comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi-même, de la famille et de l'environnement on a obtenu que l'application l'accompli parce que les exercices sont clairs et bien définis et l'étudiant a la possibilité de reproduire l'audio autant de fois qu'il le souhaite et la même possibilité de l'écouter plus lentement en cas d'être nécessaire. Pour la compréhension écrite C. E où l'élève doit comprendre ce qu'il lit pour comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues, l'analyse a montré que dans l'application il est insuffisant parce qu'il n'y a pas de textes de compréhension dans l'application, seulement il y a de petites phrases. Dans le cas de l'expression orale (E. O). On doit parler c'est-à-dire s'exprimer oralement en continu, on peut utiliser des expressions et des

phrases simples pour décrire le lieu d'habitation et les gens qui connaissent l'application l'accomplissent de façon partielle parce que l'étudiant est invité à répéter la phrase mais l'application a des erreurs avec le microphone, ce qui fait que l'application marque la réponse comme correcte même si elle n'est pas complètement correcte. Finalement pour l'expression écrite (E. E) on doit écrire ou rédiger une carte postale simple, par exemple parler des vacances, porter des détails personnels dans un questionnaire, inscrire par exemple : le nom, la nationalité et l'adresse sur une fiche d'hôtel. Dans l'application, cette compétence est développée de manière insuffisamment car les élèves n'écrivent pas, seulement de petites phrases.

5.2 Discussion

Tout au long de l'application j'ai trouvé des éléments très répétitifs parce qu'il s'agit d'une dynamique similaire. Le même type d'exercices est effectué tout au long de l'application, la seule chose qui change sont les sujets et leur difficulté ce qui peut ennuyer les étudiants.

Pour connaître l'application en détail il faut payer un mois de la version premium pour pouvoir profiter des avantages. En fait, le fonctionnement de la version premium et la version gratuite ne changent pas beaucoup car il n'y a plus de contenu, la différence est que comme c'est un jeu, il vous offre des vies illimitées, la possibilité de corriger vos erreurs et ne pas perdre les séquences de jeu quotidiennes. D'autre part, on peut utiliser l'application sans internet, tant que vous téléchargez le cours et qu'aucune publicité n'interrompt l'utilisation de l'application.

Le monde Duolingo est plus vaste, car n'existe pas seulement l'application, bien que dans cette recherche nous nous concentrons sur elle en raison de sa facilité d'utilisation.

En plus de l'application téléchargeable dans le système opératif Android ou iOS, il existe une plateforme plus complète parce qu'elle compte avec d'autres fonctions, par exemple : il y a un dictionnaire où l'élève peut chercher le vocabulaire inconnu et aussi il peut consulter la

traduction des mots ou des phrases. D'ailleurs, il y a une section pour le vocabulaire où l'on peut vérifier le nombre de mots appris avec une explication significative.

Il existe également une section intitulée "Duolingo pour les écoles" où les enseignants peuvent créer des classes et inviter leurs élèves et attribuer des tâches qu'ils peuvent développer à partir de l'application ou de la plateforme.

L'application en elle-même n'est pas vraiment fonctionnelle, cependant, si la plateforme est utilisée, de meilleurs résultats peuvent également être obtenus, car un enseignant dirigerait le cours et attribuerait les tâches pour rendre l'apprentissage plus enrichissant.

Conclusion

Pour apprendre une langue étrangère il est nécessaire de bien connaître les outils technologiques qui peuvent favoriser l'apprentissage de nos élèves, mais il est important de savoir en détail ce que nous allons utiliser pour atteindre nos objectifs. Actuellement, l'utilisation d'applications éducatives est courante parce que nous sommes à l'ère technologique et il est important de connaître la différence entre une application et une application éducative.

Cette recherche a eu l'objectif d'analyser l'application DUOLINGO pour savoir si elle est vraiment adaptée à la didactique pour l'apprentissage du Français Langue Étrangère pour le niveau A1.

Selon l'analyse effectuée, il a été obtenu que l'application Duolingo n'accomplit pas à tous les critères didactiques, car elle présente des déficiences en compréhension et production orale, puisqu'en réalité l'élève ne développe pas ces compétences. De plus, l'application présente certaines erreurs, par exemple, l'utilisation du microphone n'est pas toujours disponible et cela l'amène à marquer la bonne réponse quand ce n'est pas le cas, bien qu'il soit nécessaire de mentionner que l'application cherche un moyen de remplacer l'exercice afin de ne pas perdre le vocabulaire.

Alors on va répondre aux questions de la recherche, la première est la suivante : existe-t-il une différence entre une application et une application éducative ? oui, il existe une différence, une application est un programme ou un ensemble logiciel directement utilisé pour réaliser une tâche, ou un ensemble de tâches élémentaires d'un même domaine ou formant un tout. Par contre, une application éducative est un programme didactique permettant de rendre l'apprentissage plus efficace, c'est-à-dire qu'il a pour objectif de promouvoir l'apprentissage.

La deuxième est la suivante : est-ce que toutes les applications peuvent favoriser l'apprentissage des élèves ? Non, parce que toutes les applications ne sont pas identiques et

n'ont pas les mêmes objectifs alors on doit faire attention pour choisir une application comme un outil d'apprentissage. Tout d'abord, on doit vérifier s'il s'agit d'une application éducative et si elle est accomplie avec les critères didactique minimums pour favoriser l'apprentissage des élèves.

Enfin la troisième question : doivent-elles accomplir les critères de la didactique de Langues Étrangères pour être considérée une application éducative efficace ? Bien sûr, si l'application ne répond pas aux critères didactiques, elle ne peut pas être efficace, car elle ne développera pas toutes les compétences qui doivent être acquises lorsqu' on apprend une langue étrangère. Comme nous l'avons vu avec notre application, tous les types de compétences que les différents modèles et projets éducatifs nous indiquent doivent être considérés.

Pour conclure, nous avons découvert que notre application a des inconvénients mais aussi des avantages, car elle peut nous aider beaucoup avec le vocabulaire sur différents sujets, par exemple : parler de la description physique, parler de médecine, politique, éducation, sport, économie, spirituel entre autres car à travers ses leçons elle aborde ce type de vocabulaire.

L'application est basée sur un système de récompenses, qui peut être très attractif pour les amateurs de jeux ce qui peut le rendre plus attrayant et intéressant.

L'application seule ne peut pas générer les objectifs attendus, mais si en tant qu'enseignants nous l'utilisons et la complétons avec l'utilisation de la plateforme et sur la base de nos séquences didactiques, nous pouvons obtenir de bons résultats.

Annexes

Enquête : l'usage des applications pour apprendre une langue étrangère (enseignant)

Vous devez marquer la réponse que vous considérez.

1. Vous savez qu'est-ce qu'une application ?

Oui Non

2. Vous savez quels sont les types des applications ?

Oui Non

3. Si vous connaissez les types, vous pouvez mentionner un exemple d'application.

4. Vous recommandez à leurs élèves utiliser des applications pour travailler les sujets traités dans la classe ?

Oui Non

5. Pourquoi vous recommandez à leurs élèves utiliser des applications ?

6. Quels sont les moyens que vous utilisez pour communiquer avec les élèves ?

Facebook Courriel électronique WhatsApp

7. Vous considérez que les réseaux sociaux sont des applications éducatives ?

Oui Non Pourquoi :

8. Vous devez mentionner quels sont les applications que vous recommandez à leurs élèves utiliser pour apprendre une langue étrangère.

9. Vous recommandez à leurs élèves utiliser Duolingo ?

Oui Non

10. Vous recommandez les suivants ?

L'internaute Le Robert Antidate Reverso

11. Vous considérez que c'est important l'utilisation de la technologie à travers des applications pour apprendre une langue étrangère ? Pourquoi ?

Enquête : l'usage des applications pour apprendre une langue étrangère (élève)

Vous devez marquer la réponse que vous considérez.

1. Vous savez qu'est-ce qu'une application ?
Oui Non Plus ou moins
2. Vous savez quels sont les types des applications ?
Oui Non
3. Si vous connaissez les types, vous pouvez mentionner un exemple d'application éducative ?

4. Vous utilisez des applications pour apprendre une langue étrangère ?
Oui Non
5. Pourquoi vous utilisez des applications ?
Plaisir Obligation Je ne sais pas
6. Si vous utilisez les applications, combien d'heures par semaine vous les utilisez ?
1 heure 5 heures Plus de 10 heures
7. Si vous n'utilisez pas les applications, quels sont les motifs ?
Les coûts Je n'aime pas Je n'ai pas le temps
8. Quels sont les moyens pour se communiquer avec les enseignantes ?
Facebook Courriel électronique WhatsApp
9. Vous considérez que les réseaux sociaux sont des applications éducatives ?
Oui Non Pourquoi :
10. Vous devez mentionner quels sont les applications que vous utilisez pour apprendre une langue étrangère.

11. Vous utilisez des dictionnaires ?
Oui Non
12. Vous connaissez les suivants ?
L'internaute Le Robert Antidate Reverso

13. Vous considérez que c'est important l'utilisation de la technologie à travers des applications pour apprendre une langue étrangère ? Pourquoi ?

14. Vous considérez que des applications que vous avez utilisées ont favorisé à leur apprentissage ?

Oui

Non

Pourquoi :

Bibliographie

- Boyer, H., Butzbach, M., & Pendanx, M. (1991). Nouvelle Introduction à la Didactique du Français Langue Étrangère. France : CLE International.
- Cabrero, J. (2001). Tecnología educativa. Barcelona: Paidós.
- Cuq, J. P. (2003). Dictionnaire de didactique du français : Langue étrangère et seconde. (Edition) France : CLE International.
- Galisson, R. (1994). D'hier à aujourd'hui la didactique générale des langues étrangères. Du structuralisme au fonctionnalisme. France : Pollina.
- Martinez, P. (1998). La didactique des langues étrangères. France : Presses Universitaires.
- Mottet, G. (1983). *La technologie éducative pour une optique recentrée*. Revue française de pédagogie, 7-9.
- Reyes Cruz, M. D. (2012). Creencias pedagógicas y tecnología educativa. D.F: Bonilla Artigas.
- Brunel, S., Lamago, M. F., & Girard P. (S/D.). Des plateformes pour enseigner à distance : vers une modélisation générale de leurs fonctions. Laboratoire IMS-Intégration du Matériel au Système, Université de Bordeaux. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01312463/document>
- Galuga, L. & Joly, M. J. (2017). L'utilisation de la technologie en salle de classe...
osons ! Le blogue de l'innovation pédagogique.
<https://www.lecentre franco.ca/educu/lutilisation-de-la-technologie-en-salle-de-classe-osons/>
- Didac2b (2009). La pédagogie par objectifs. Formation et E- Learning.
<https://didac2b.wordpress.com/2009/02/17/la-pedagogie-par-objectifs/>

- (S/D). Qu'est-ce que la taxonomie de Bloom ? Une définition pour les Profs. Prof Innovant. <https://www.profinnovant.com/taxonomie-de-bloom/>
- Beltrán, M. (S/D). Los Elementos Didácticos y la Función del Maestro como orientador. Didáctica. <https://sites.google.com/site/lomejordeladidactica/los-elementos-didacticos-y-la-funcion-del-maestro-como-orientador>
- (S/D.). Référentiel de compétences et Test de positionnement pour le français langue étrangère et seconde (FLES). https://lire-et-ecrire.be/IMG/pdf/2_rfrentiel_de_comptences.pdf
- Duquesnoy, M. (2018). *EdTech*: Les avantages de la technologie dans la salle de classe. PortailEduc. <https://portaleduc.net/website/edtech-les-avantages-de-la-technologie-dans-la-salle-de-classe/>
- Tuning América Latina. (2011-2013). *Proyecto tuning*. <http://www.tuningal.org/>
- Conseil de l'Europe. (1991). Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer. <https://rm.coe.int/16802fc3a8>